

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN DE AREQUIPA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**UNIDAD DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**



**JUEGO SIMBÓLICO PARA DESARROLLAR EL CONOCIMIENTO DE  
MEDIDAS PREVENTIVAS DE CONTAGIO DEL COVID 19 EN LOS NIÑOS DE  
04 AÑOS DE LA I.E. INICIAL KOREANITOS AMPEKO DE SEMI RURAL  
PACHACUTEC – CERRO COLORADO - 2021**

**Tesis presentada por:**

LISSET YNOCENCIA GUTIERREZ CHARCA  
MARCIA NATALY HUAMANI CASALI

**Para optar el Título de:**

SEGUNDA ESPECIALIDAD CON MENCIÓN  
EN EDUCACIÓN INICIAL

**Asesora:** Dra. Fancy Úrsula Rivas Almonte

**AREQUIPA – PERÚ**

**2021**

## **DEDICATORIA**

Con mucho cariño a mis hermanas Hilda y Maritza, por enseñarme a luchar en la vida, guiarme y aconsejarme. En especial a mi esposo Rigoberto Quispe por sus consejos, comprensión, amor y ayuda en los momentos difíciles, enseñándome que a base de constancia y dedicación puedo alcanzar mis sueños. A mis hijos Derek y Piero un enorme agradecimiento por ser parte de mi vida. A mis grandes amigas y a todas las personas que siempre estuvieron conmigo apoyándome a superar cada dificultad en mi vida.

Liset Ynocencia

Dedico este triunfo a quienes en todo momento me llenaron de amor y apoyo, y sobre todo me brindaron su amistad, durante mis estudios realizados, de gratas vivencia, de momentos de éxitos y también cumplir mis objetivos y así poder alcanzar uno de mis grandes anhelos, teniendo en cuenta los deseos de superarme y de lograr mi meta. Al más especial de todos a ti señor por hiciste realidad este sueño, con todo el amor que me diste, guiándome y darme la fortaleza de seguir adelante.

Marcia Nataly

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios mi creador quien tocó la puerta de mi corazón convirtiéndome en hija suya e iluminó mi mente enseñándome el camino que me conduce a él.

Liset Ynocencia

A mi asesor, por su comprensión y por su apoyo y valiosos aportes que sirvieron en demasía para la elaboración de la presente investigación.

Marcia Nataly

## RESUMEN

En estos últimos meses en todo el mundo, dos sentimientos nos acompañan miedo e incertidumbre, miedo que tiene está relacionado a la angustia y preocupación de no contagiarnos y la incertidumbre como el reflejo de la falta de información real y científica de nuestra realidad. Actualmente estamos enfrentados a una nueva enfermedad, que, por su condición de haberse propagado a nivel mundial, se le denomina pandemia, concepto que nos alarma mucho más aún.

En nuestro país, en el caso de COVID 19, es evidente la ausencia de conocimientos científicos, los ciudadanos están más ligados a la información de los medios de comunicación o al empirismo. Hecho que también es transmitido de manera errónea o en muchos casos no comunicada, a parte de la población que también resulta vulnerable, los niños.

El propósito de este trabajo fue diseñar, aplicar y validar una propuesta de juego simbólico estructurado en desarrollar el nivel de conocimiento de medidas preventivas frente al contagio del COVID-19 en los niños de 04 años. El diseño fue concebido con figuras originales, a color, con definiciones, procesos y medidas preventivas (antes, durante y después) para cada evento adverso. En la aplicación y evaluación del juego se elaboraron actividades para que el niño pueda enriquecer sus conocimientos sobre el tema, la aplicación del pre test, pos test, la comparación y el análisis de resultados. Este juego fue implementado con alumnos del aula de 04 años de la I.E Inicial Koreanitos. Los resultados indican que después de aplicar el juego y realizar la actividad de cierre, los alumnos lograron los objetivos propuestos e internalizaron las medidas preventivas, orientaron sus dudas y temores a través del juego. Esta estrategia metodológica permitió el logro de aprendizajes significativos por parte de los niños.

**Palabras clave:** juego simbólico, prevención, contagio, pandemia, conocimiento

## **ABSTRACT**

In these last months around the world, two feelings accompany us fear and uncertainty, fear that it has is related to the anguish and concern of not catching us and the uncertainty as a reflection of the lack of real and scientific information about our reality. We are currently facing a new disease, which due to its condition of having spread worldwide, is called a pandemic, a concept that alarms us even more.

In our country, in the case of COVID 19, the absence of scientific knowledge is evident, citizens are more linked to information from the media or empiricism. Fact that is also transmitted in a wrong way or in many cases not communicated, to part of the population that is also vulnerable, children.

The purpose of this work was to design, apply and validate a proposal for a symbolic game structured to develop the level of knowledge of preventive measures against the spread of COVID 19 in children aged 04 years. The design was conceived with original figures, in color, with definitions, processes and preventive measures (before, during and after) for each adverse event. In the application and evaluation of the game, activities were developed so that the child could enrich her knowledge on the subject, the application of the pretest, posttest, comparison and analysis of results. This game was implemented with 04-year-old students from the Koreanitos Initial I.E. The results indicate that after applying the game and completing the closing activity, the students achieved the proposed objectives and internalized the preventive measures, guiding their doubts and fears through the game. This methodological strategy allowed the achievement of significant learning by children.

Key words: symbolic play, prevention, contagion, pandemic, knowledge

## ÍNDICE

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTOS... ..	iii
RESUMEN.....	iv
ABSTRACT.....	v
INTRODUCCIÓN... ..	xii
<b>CAPÍTULO I.....</b>	<b>13</b>
1.1. <b>ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>13</b>
1.1.1.    Antecedentes Internacionales.....	13
1.1.2.    Antecedentes Nacionales .....	18
1.1.3.    Antecedentes Locales.....	20
1.2. <b>EL JUEGO .....</b>	<b>21</b>
1.2.1.    Definición .....	21
1.2.2.    Antecedentes del juego. ....	23
1.2.3.    Tipos de Juego .....	25
1.2.4.    Importancia del juego en el aprendizaje. ....	27
1.2.5.    Teorías del Juego .....	31
1.2.6.    Características del Juego.....	33
1.2.7.    Evolución del juego en los primeros 6 años de vida.....	33
1.2.8.    Relación entre Juego, Aprendizaje y Desarrollo Infantil.....	34
1.2.9.    Importancia del juego en el aprendizaje.....	35
1.2.10.    Funciones del Juego .....	39
1.3. <b>EL JUEGO SIMBÓLICO .....</b>	<b>41</b>
1.3.1.    Elementos del Juego Simbólico .....	41
1.3.2.    El valor del Juego Simbólico para el desarrollo del Niño.....	42
1.3.3.    Las Etapas del Juego Simbólico.....	43
1.3.4.    Descripción y funciones del Juego Simbólico .....	44
1.3.5.    Dimensiones del juego simbólico. ....	44
1.3.6.    El valor del juego simbólico en la evaluación e intervención.....	45
1.3.7.    El Juego Simbólico y su Influencia en el Proceso de Aprendizaje .....	46
1.3.8.    Consideraciones específicas para el Nivel de Educación Inicial .....	47
1.3.9.    El Juego Simbólico y ya función simbólica.....	48
1.3.10.    Aprendizajes que la práctica continua del Juego Simbólico.....	49

1.3.11.	Rol del adulto como promotor del Juego Simbólico.....	51
1.3.12.	Preparar los escenarios para el Juego.....	51
1.3.13.	Acompañar y dar soporte .....	52
1.3.14.	Profundizar en los detalles del Juego para ampliar la imaginación y Creatividad .....	53
1.3.15.	Tres Ideas para estimular el Juego Simbólico.....	54
1.4.1.	Definición .....	54
1.4.2.	Importancia del desarrollo cognitivo .....	55
1.4.3.	Teorías del desarrollo cognitivo.....	56
1.4.4.	Etapas del desarrollo Cognitivo (del Pensamiento).....	57
1.1.1.	Actividades cognitivas .....	60
1.2.	EL CORONAVIRUS .....	62
1.2.2.	Según la OPS .....	63
1.2.3.	¿Qué es un coronavirus? .....	64
1.2.4.	¿Qué es la COVID-19? .....	64
1.2.5.	¿Cuáles son los síntomas de la COVID-19? .....	64
1.2.6.	¿Qué debo hacer si tengo síntomas de COVID-19 y cuándo he de buscar atención médica?.....	65
1.2.7.	¿Cómo se propaga la COVID-19? .....	66
1.2.8.	¿Es posible contagiarse de COVID-19 por contacto con una persona que no presente ningún síntoma?.....	66
1.2.9.	Medidas Preventivas .....	67
1.2.10.	¿Pueden los niños o los adolescentes contraer la COVID-19? .....	79
1.2.11.	Cómo ayudar a los niños a gestionar el estrés durante el brote de COVID-19.....	79
1.2.12.	¿Qué está pasando con el COVID-19 en el Perú? .....	80
1.2.13.	Tiempos de coronavirus: Retos y desafíos en la niñez peruana.....	81
1.2.14.	Todos somos afectados .....	82
1.2.15.	Sobrellevar el problema con los niños .....	83
1.2.16.	Incumplimiento de medidas .....	83
<b>CAPÍTULO II.....</b>		<b>85</b>
2.1.	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	85
2.2.	JUSTIFICACIÓN .....	86
2.3.	IMPORTANCIA.....	87
2.4.	VIABILIDAD .....	87

2.5.	LIMITACIONES .....	88
2.6.	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	88
2.6.2.	Preguntas Específicas.....	88
2.7.	OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	89
2.7.2.	Objetivos Específicos.....	89
2.8.	HIPÓTESIS.....	89
2.9.	VARIABLES E INDICADORES.....	90
2.10.	METODOLOGÍA .....	91
2.10.2.	Tipo de Investigación.....	92
2.10.3.	Diseño de Investigación .....	92
2.10.4.	Población.....	93
2.10.5.	Técnicas e instrumentos de Investigación.....	93
2.10.6.	Técnicas para Análisis de Datos.....	94
2.10.7.	Aspecto Éticos.....	94
2.11.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.....	95
<b>CAPÍTULO III.....</b>		<b>117</b>
“JUEGO SIMBÓLICO PARA DESARROLLAR EL CONOCIMIENTO DE MEDIDAS PREVENTIVAS DE CONTAGIO DEL COVID 19 “ .....		117
3.2.	OBJETIVOS .....	108
3.2.2.	Objetivos Específicos.....	108
3.3.	ORIENTACIONES PARA REALIZAR EL TALLER.....	109
3.4.	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD DE JUEGO.....	109
3.6.	CRONOGRAMA GENERAL DE ACTIVIDADES.....	110
3.7.	RECURSOS .....	111
ACTIVIDADES DEL TALLER .....		112
CONCLUSIONES.....		135
SUGERENCIAS.....		135
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....		136
WEBGRAFÍAS .....		137
<b>ANEXOS .....</b>		<b>138</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla N°1</b>	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.....	91
<b>Tabla N°2</b>	CONOCE QUE ESTA PASANDO EN EL MUNDO ACTUAL.....	95
<b>Tabla N°3</b>	IDENTIFICA LO QUE ES EL CORONAVIRUS.....	97
<b>Tabla N°4</b>	DESCRIBE LAS FORMAS DE CONTAGIO.....	99
<b>Tabla N°5</b>	IDENTIFICARIA SI ALGUIEN TIENE CORONAVIRUS.....	101
<b>Tabla N°6</b>	CONOCE SI LE PUEDE DAR CORONAVIRUS A LOS NIÑOS.....	103
<b>Tabla N°7</b>	EXPLICA LO QUE DEBE HACER SI PRESENTA ALGÚN SÍNTOMA...	105
<b>Tabla N°8</b>	SABE COMO EVITAR EL CONTAGIO.....	107
<b>Tabla N°9</b>	SABE SI PUEDE SALIR DE CASA.....	109
<b>Tabla N°10</b>	QUE DEBEN HACER LOS NIÑOS.....	111

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>Gráfico N° 1.....</b>	<b>95</b>
<b>Gráfico N° 2.....</b>	<b>97</b>
<b>Gráfico N° 3.....</b>	<b>99</b>
<b>Gráfico N° 4.....</b>	<b>101</b>
<b>Gráfico N° 5.....</b>	<b>103</b>
<b>Gráfico N° 6.....</b>	<b>105</b>
<b>Gráfico N° 7.....</b>	<b>107</b>
<b>Gráfico N° 8.....</b>	<b>109</b>
<b>Gráfico N° 9.....</b>	<b>111</b>
<b>Gráfico N° 10.....</b>	<b>113</b>
<b>Gráfico N° 11.....</b>	<b>115</b>

# INTRODUCCIÓN

Señor Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.

Señores miembros del Jurado. En cumplimiento de lo dispuesto por Reglamento de Grados y Títulos pongo a vuestra consideración la tesis titulada:

**JUEGO SIMBÓLICO PARA DESARROLLAR EL CONOCIMIENTO DE MEDIDAS PREVENTIVAS DE CONTAGIO DEL COVID 19 EN LOS NIÑOS DE 04 AÑOS DE LA I.E. INICIAL KOREANITOS AMPEKO DE SEMI RURAL PACHACUTEC – CERRO COLORADO – 2020.** Tesis con la cual pretendemos optar el Título Profesional de Educación Inicial.

En la actualidad, toda institución educativa ofrece espacios, tiempo y medidas adecuadas para el desarrollo de valores, aprendizajes. Es relevante recordar que estamos en un periodo en el que el desarrollo del niño se ha visto vulnerado en muchos aspectos y en todas sus dimensiones.

Por los motivos expuestos, es que se desarrolla la presente investigación, con la finalidad de aplicar el juego simbólico representa para el niño algo indispensable ya que le permitirá desarrollar su nivel de conocimiento relacionadas a las medidas de prevención de contagio frente al COVID 19.

El capítulo I, está conformado por el marco teórico conceptual, en donde encontramos los antecedentes de estudios realizados sobre juego simbólico, conceptos básicos, medidas de prevención, síntomas, formas de transmisión y toda información epidemiológica del COVID 19.

El capítulo II, mencionamos los objetivos, planteamos la hipótesis, definimos las variables, determinamos nuestra población. Asimismo, establecemos las técnicas de recolección de información para finalmente poder obtener los resultados del proceso de las actividades desarrolladas.

El capítulo III, planificamos los talleres para desarrollar el nivel de conocimiento de medidas preventivas de contagio del COVID 19 en los niños de 04 años de la I.E. Inicial Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacutec – Cerro Colorado de Arequipa. En la parte final abordamos las conclusiones, realizamos algunas sugerencias, asimismo hacemos mención de la bibliografía consultada y anexos.

# CAPÍTULO I

## MARCO TEÓRICO

### 1.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

#### 1.1.1. Antecedentes Internacionales

**Solís (2015)**, en su investigación titulada “Desarrollo del Pensamiento Creativo a través del Juego Simbólico en Niños Y Niñas de 3 Años del Jardín de Infantes Pedro Vicente Maldonado del Cantón Pedro Vicente Maldonado durante el periodo 2014-2015”, tuvo el objetivo de determinar de qué manera el Juego simbólico permite desarrollar el pensamiento creativo en niños/as de 3 años del Jardín de Infantes “Pedro Vicente Maldonado” en el periodo 2014-2015. Luego de aplicar el juego simbólico en el aula, el niño/a desarrolla su pensamiento creativo de una manera dinámica, espontánea y libre. La investigación da a notar que el desarrollo del pensamiento creativo en los niños/as no se da en su totalidad, debido a que las maestras Parvularias de Educación Inicial no se preocupan por desarrollar esta capacidad en los niños. La observación aplicada a los niños nos da a conocer que la gran mayoría de los

niños si desarrolla algunos juegos simbólicos, como el juego de roles, pero lo utilizan como un medio de diversión, y no como recurso para desarrollar su pensamiento creativo. Al emplear el juego simbólico se distingue la influencia que tiene el mismo en el desarrollo del pensamiento creativo, porque el niño crea ideas originales y logra transformar lo que hay a su alrededor.

**Ospina** (2015), en su trabajo de tesis titulado “El Juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar”, tuvo como propósito demostrar cómo el juego es una estrategia que favorece el desarrollo de los procesos básicos del aprendizaje en el nivel de la educación preescolar de la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán - sede María Auxiliadora del municipio del Espinal Colombia. A través del proceso de intervención, durante el transcurrir de nuestra carrera profesional, se logró desarrollar actividades que contribuyeran a neutralizar la problemática encontrada y así dar estrategias innovadoras como lo es el juego para que favorecieran el desarrollo de los procesos básicos a nivel preescolar de la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán - sede María Auxiliadora del municipio del Espinal. Las conclusiones que presenta este proceso corresponden a: Se reconoce y se demuestra que el juego como estrategia pedagógica facilita el aprendizaje de conceptos básicos en el nivel de la educación preescolar, por ello los docentes deben reconocer la importancia del mismo dentro y fuera del aula escolar innovando de esta manera su quehacer académico y profesional. Teniendo en cuenta la relación que debe existir entre familia y escuela, el desarrollo del proyecto permitió que los padres de familia comprendieran que el juego en el niño no solo es generador de goce y placer, por el contrario, mediante el juego, el niño explora, descubre e interpreta su mundo obteniendo conocimiento básico de manera integral en su formación, ya que este aprendizaje es más divertido y significativo mientras se está jugando.

**Carrasco (2017)**, en su investigación está enfocada en “El juego simbólico en el desarrollo social 3 a 4 años en el Centro De Desarrollo Infantil “Amanecer Feliz” del cantón Pelileo” ya que existen centros educativos que no se basan en juegos de aprendizaje para que los niños puedan ir adquiriendo su desarrollo social, tomando en cuenta que no es algo novedoso. Y que es muy importante incluirlo en distintos centros educativos. El juego simbólico se ejecutó en niños y niñas de 3 a 4 años de edad, en donde como objetivo general se plantea: Determinar el aporte del juego simbólico en el desarrollo social en niños de 3 a 4 años en el Centro de Desarrollo Infantil “Amanecer Feliz” del Cantón Pelileo, los objetivos específicos: Evaluar el déficit de los niños en el desarrollo social por medio de la Escala Nelson Ortiz, Comprobamos el proceso del desarrollo social en niños de 3 a 4 años, Verificar la influencia del juego simbólico en el desarrollo social en niños de 3 a 4 años.

Con el estudio realizado se pudo concluir que al evaluar el nivel de desarrollo social en los niños mediante la Escala de Nelson Ortiz se pudo notar que hubo una mejora significativa, ya que se pudo evidenciar cambios sustanciales en el desarrollo social, contamos con el material necesario para poder orientar a los niños, asimismo nos permitió visualizar claramente el cambio del niño en su forma de actuar y de integrarse más a sus compañeros y con las personas que lo rodean. Al elaborar una guía de juegos, con los diferentes niños se puso en práctica los juegos simbólicos, lo que les permitió a los niños adaptarse y acoplarse a los diferentes modelos de recreación, con el fin de poder desarrollar sus capacidades, valores y destrezas, igualmente descubrir el entorno en que se desenvuelven.

### 1.1.2. Antecedentes Nacionales

**Quispe (2016)**, en su trabajo de investigación denominado “Influencia Del Juego Simbólico en el Desarrollo de las Habilidades Sociales en los Niños de 5 Años de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga-2016”, tuvo como objetivo Determinar la influencia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de los planteles de aplicación “Guamán Poma de Ayala”, Huamanga-2016. Los resultados obtenidos en la investigación permiten concluir que el juego simbólico influye de manera positiva en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga-2016. Debido a que el resultado obtenido es equivalente a 0,000 que es menor a 0,05 ( $p > 0,05$ ) con nivel de significancia al 5%, razón por el que se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ) y se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ). 2. De acuerdo a los datos obtenidos en el proceso de investigación se concluye que el juego simbólico influye en el desarrollo intrapersonal de los niños de 5 años de los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga2016. Debido a que el resultado hallado es equivalente a 0,001 que es menor a 0,05 ( $p > 0,05$ ) con nivel de significancia al 5%, razón por el que se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ ) y se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ).

**Estela (2016)**, en su investigación titulada “El Juego como Estrategia para mejorar la Motricidad Gruesa en los niños de 5 Años de la Institución Educativa 401 Frutillo Bajo – Bambamarca Chiclayo”, tuvo como objetivo determinar de qué manera el juego lúdico como estrategia influye en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa N° 401, Frutillo Bajo, Bambamarca, 2017. La investigación corresponde a un enfoque de carácter cuantitativo, a través de un diseño descriptivo. Este diseño se desarrolló en tres fases:

Diagnóstica, construcción de la propuesta y validación de la propuesta. En la primera se utilizó una metodología descriptiva, empleando como técnica la observación y como instrumento la guía de observación. En la segunda fase, predominó el análisis de teorías e investigaciones relacionadas con el objeto de estudio. Las cuales sirvieron de mucha ayuda para la elaboración de la propuesta, puesto que forjaron un panorama el cual seguir para el desarrollo de la coordinación motora gruesa. La última parte se ha sustentado en la aplicación de una propuesta a través de sesiones de aprendizaje. En conclusión, se afirma que los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 401 Frutillo Bajo lograran desarrollar su motricidad gruesa en las siguientes dimensiones: de coordinación, dimensión equilibrio y dimensión movimiento con la Propuesta de un programa de juegos lúdicos como estrategia

Tuni (2017), en su estudio titulado “El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiante de 5 años de la I.E. Inicial N°584 – Marangani Cusco” ,buscó promover como el juego en sectores influye en el aprendizaje significativo de los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. N° 584, Marangani, Canchis- Cusco. El juego libre en sectores brinda espacios a los niños y niñas de cinco años de edad para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes. Demostrándose que al ejecutar la aplicación del juego libre en sectores todos los niños y niñas aprenden jugando, el mismo que constituye un recurso didáctico que permite al niño construir y consolidar sus aprendizajes. Como consecuencia de la intervención de distintos aspectos o dimensiones se ha mejorado o controlado el comportamiento: antes, durante y después de la ejecución del juego libre en sectores los niños han propiciado y desarrollado el cuidado, guardado de los materiales, así como el respeto para con sus compañeros. Es decir, el empleo de normas de convivencia se ha formulado, desarrollado y puesto en práctica en el

momento del juego libre en sectores siendo este un factor muy importante en el respeto a la persona o sus compañeros en todas sus dimensiones (habla, física, participación, cooperación, etc.). Por tanto, favorece positivamente el inculcar valores sociales en niños del II ciclo con la inserción o puesto en práctica diaria del juego libre en sectores.

### **1.1.3. Antecedentes Locales**

**Hoque (2016)**, en su estudio titulado “Características de las Manifestaciones de la Función Simbólica en las niñas de tres años de la I.E.P. Santa María de Belén. Del distrito de Paucarpata 2016”, tuvo como objetivo, tener un mejor conocimiento de las características de la función simbólica, de las niñas de la I. E.P. Santa María de Belén. Por lo tanto, se pretende analizar las características de las Manifestaciones de la Función Simbólica de las niñas de tres años. Es fundamental tener previamente programados y establecidos competencias, contenidos, actividades probables, escalas de observación y análisis, para poder trabajar de manera adecuada y con fundamento técnico, coherente y continuo todas las actividades para el desarrollo de la función simbólica en las niñas. Las características de las manifestaciones de la Función Simbólica expresadas anteriormente guardan estrecha relación con el proceso de desarrollo de los niños y niñas, y en relación a la función simbólica se ubican en el nivel de indicio. Las docentes de la Institución Educativa investigada realizan actividades de dibujo, pintura, dramatizaciones, juegos simbólicos, juegos intelectuales, juegos de construcción, etc. como acciones estimulantes para desarrollar la función simbólica en los educandos y desarrollar la capacidad de representación. Los resultados revelaron que el insuficiente desarrollo de las maestras de sus capacidades no favoreció el desarrollo óptimo de la función simbólica de acuerdo a las etapas de la formación de las acciones mentales, principalmente en el plano verbal.

## **1.2. EL JUEGO**

El juego, como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos – los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa. Conocimientos que, aunque inherentes a una o varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional – individual y social sanos- de los participantes con la única finalidad de propiciarles un desarrollo integral significativo y al docente, hacerle la tarea frente a su compromiso más amena, eficiente y eficaz, donde su ingenio se extralimita conscientemente.

El juego como estrategia de aprendizaje ayuda al estudiante a resolver sus conflictos internos y a enfrentar las situaciones posteriores con decisión y sabiduría, toda vez que el facilitador ha transitado junto con él ese camino tan difícil como es el aprendizaje que fue conducido por otros medios represivos, tradicionales, y con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos.

### **1.2.1. Definición**

El juego es un concepto muy difícil de definir. Quizás es más fácil reconocerlo que definirlo. Sin embargo, podemos decir que es una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual participa.

Schiller" (2002), nos dice que "el hombre es realmente hombre cuando juega" El juego es algo innato en la persona, todos los hombres vienen capacitados para jugar como parte de un proceso de crecimiento y evolución. La Real Academia de la Lengua Española define al juego como "la acción de jugar", la cual al mismo tiempo se encuentra definida como "hacer algo con alegría"; es decir, el juego es una acción que produce alegría en la persona que lo realiza.

Ortega (1992) nos dice que "el juego infantil constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con los otros y consigo mismo y que por ello, es una ocasión de aprendizaje y de comunicación. El niño, al jugar, va tener una relación con las otras personas que le permitirá crear redes marcadas por la espontaneidad y dará una dinámica de comunicación coherente. Por lo tanto, cuando el niño juega va aprender, ya que va a comunicarse y crear lazos con las demás personas que integran su mundo, a la vez, va a poder fortalecer su lenguaje debido a que tendrá que comunicar sus pensamientos e ideas", (p.20). Entonces el juego es una actividad esencial en el ser humano, pues le permite explorar y conocer de manera significativa el mundo que lo rodea.

Zapata (1988), establece al juego infantil como un medio de expresión, un instrumento de conocimiento, factor de socialización, regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento, es decir, es el medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad El juego es una expresión natural y espontánea que brinda placer. Es una necesidad del ser humano. Garvey (1985) lo describe como: el juego es placentero y divertido, es un disfrute de medios, es espontáneo y voluntario, implica

cierta participación activa por parte del jugador, y guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego como la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje del lenguaje y otros fenómenos cognoscitivos y también sociales.

Por lo tanto, el juego permite que el niño exprese sus deseos, intereses e inquietudes a través de su interacción social con otros niños o con los adultos. Los materiales que utiliza en esta actividad son los juguetes que vienen a ser todos los objetos que permiten que el niño explore y se entretenga captando su atención para la manipulación, exploración y manejo repetido. Una definición muy interesante y que se hace necesario mencionar es la que Silva (2004) expresa: "El juego es una actividad voluntaria y flexible que supone la participación y dinamización de estados internos del niño, que se orienta al proceso y no a una meta. Se trata de una experiencia generadora de placer que compromete la atención y el interés del niño y que tiene preponderantemente un carácter no literal. Es una actividad que ofrece oportunidades para lograr nuevos desarrollos y aprendizajes.

### **1.2.2. Antecedentes del juego.**

Los orígenes del juego se ubican varios años antes de Jesucristo, sin embargo, con el juego la socialización ha sido tomada como aspecto fundamental tanto en épocas remotas como en la actual.

Estos juegos consistían en espectáculos de carreras, pugilatos, corridas a caballo y otros. En ellos tomaban parte los campeones concurrentes. Cada vencedor recibía una corona de olivo y un pregonero proclamaba su nombre, el de sus padres y el de su patria y a la vez recibía grandes honores. En ese sentido, "El juego tuvo entre los griegos extensión y significado como en ningún otro pueblo. Entre ellos no servía sólo para el cultivo del cuerpo; sus dioses también gustaban del juego. Los favoritos del

muchacho en el libro heroico de Homero habían gozado del juego” (Lomelli Rosario, 1933: 143). En este ámbito los niños también jugaban con el trompo, con la cuerda y con la pelota. Usaban el columpio y los zancos.

En la Edad Media, la cultura corporal se realizaba por medio de juegos y deportes dentro de las circunstancias políticas y sociales del momento. Este contexto hace que adquiriera típicas modalidades. Por eso en las fiestas y diversiones populares se realizaban aquellas actividades que las instituciones educativas habían propiciado.

Había gremios. Los jóvenes de los gremios jugaban a la pelota y al billar. El billar se practicaba en el suelo. El ajedrez –traído de Oriente- se jugaba bastante. Entre los juegos de azar, los dados se difundieron con rapidez, pero los niños preferían el trompo y el escondite.

Ahora bien, el juego como un instrumento pedagógico para la educación del ciudadano, es una idea que tiene mucha fuerza entre los pensadores de las luces (González Alcantud, 1993: 151), por eso: “ Los juegos educativos del siglo XVIII penetran entonces en el pueblo. Pueden jugar un papel, difundir unas ideas, llevar a los usuarios a criticar a tal personaje, tal política. Desde su aparición, los juegos de la oca cantan la gloria del rey, celebran sus cualidades, extienden su culto hasta el fondo de los campos. El siglo XVIII debía hacer de estos juegos inocentes, un instrumento de propaganda eficaz” (González Alcantud, 1993) De allí que la Revolución Francesa acrecentó la perspectiva política de los juegos, al tener como ejemplo la estrategia de su más fiel enemiga – la iglesia – quien se valía del juego para inculcar en los procesos infantiles sus roles religiosos (González Alcantud, 1993: 186).

### **1.2.3. Tipos de Juego**

#### **A. Juego Motor**

El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores. Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos.

Según Parlebas, (1972-1989). El estudio del juego motor, se ha comprobado cómo este modelo de juego configura un sistema estrechamente vinculado al estatuto práctico propio de las reglas, igualmente cómo las conductas más habituales de los jugadores son específicas (roles y sub roles socio motores).

#### **B. Juego Social**

El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños: Cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus trenzas; habla cambiando tonos de voz; juega a las escondidas; juega a reflejar la propia imagen en el espejo, entre otros. En niños más grandecitos observamos juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar el turno, pero también el juego de "abrazarse". Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan pues los vincula de manera especial.

Para Orlick (1998) es importante aplicar experimentos y estudios en el campo educativo para poder conocer el efecto de los juegos cooperativos y la influencia de este. Este autor realizó un estudio en niños de 5 años con una muestra de 73 estudiantes, dividiéndolos en dos grupos uno se le aplicó juegos cooperativos y otros juegos tradicionales para conocer el efecto y la comparación de estos.

### **C. Juego Cognitivo**

El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Más adelante, el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no sólo la manipulación de objetos como fin. Por ejemplo, si tiene tres cubos intenta construir una torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo, los juegos de mesa como dominó o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros, son ejemplos de juegos cognitivos.

Según Villarroel Jorge (1995) "El modelo Cognoscitivo o Cognitivo explica el aprendizaje en función de la experiencias, información, impresiones, actitudes e ideas de una persona y la forma como esta las integra, organiza y reorganiza. Es decir, el aprendizaje es un cambio permanente de los conocimientos, debido la reorganización de las experiencias pasadas cuanto a la información nueva que se va adquiriendo. Cuando una persona aprende sus esquemas mentales sus reacciones emotivas y motoras entran en juego para captar un conocimiento, procesarlo y asimilarlo. El conocimiento no es una mera copia figurativa de lo real, es una elaboración subjetiva que desemboca en la adquisición de representaciones mentales". (Pág. 116)

## **D. El Juego Simbólico**

El juego simbólico para Huizinga (1972) es una manera de asimilar la cultura, de conocer la realidad del mundo que nos rodea y en la que el niño tiene que aprender a vivir. Este juego es predominante en el estadio pre operacional (Piaget) y se constituye en la actividad más frecuente del niño entre los 2 y 7 años; durante esta etapa predominan los procesos de asimilación y acomodación y es mediante el juego, que los niños manifiestan comportamientos que ya forman parte de su repertorio haciendo uso de estos para modificar su realidad. El juego simbólico puede ser de carácter social o individual, así como de distintos niveles de complejidad. El juego simbólico evoluciona de formas simples en las que el niño utiliza objetos e incluso su propio cuerpo para simular algún aspecto de la realidad.

El juego simbólico es un tipo de juego que tiene la virtud de encerrar en su naturaleza la puesta en ejercicio de diversas dimensiones de la experiencia del niño al mismo tiempo, establece la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida.

### **1.2.4. Importancia del juego en el aprendizaje.**

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica. El docente hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje. Los juegos complicados le restan interés a su realización. En la primera etapa se recomiendan juegos simples, donde

la motricidad esté por delante. Los juegos de imitación y cacería y persecución deben predominar en esta etapa. En la segunda, deben incluirse las competencias y los deportes.

El niño o la niña ni está preparado ni le gusta oír largo tiempo las explicaciones, sin embargo, el docente está consciente que el alumno asimila más o menos el 20% de su clase, pero no cambia sus estrategias, continúa apegado a lo tradicional.

En la primera etapa –sobre todo en primeros grados– es inhumano hacer que los niños permanezcan sentados largo tiempo. Es aconsejable que cada cierto tiempo se levanten de sus asientos y que den una vuelta alrededor del círculo que tienen para atender al docente, que den pequeños saltos, que levanten las manos, que imiten algún animal y luego vuelvan a sus puestos de trabajo.

Los juegos de los niños deben adaptarse a su naturaleza y a que propicien la higiene personal. Por este motivo, el juego constituye una situación ideal para la formación de hábitos higiénicos.

La experiencia enseña que en la segunda etapa también son importantes esos ratos de ocio bien dirigidos en los cuales se pueden incluir juegos, canciones, cuentos, retahílas, adivinanzas, fábulas, trabalenguas, jitanjáforas, cuentos crecientes, cuentos mínimos, descifrar códigos ¿A qué se parece?, anagramas, entre otros (Torres Perdomo, 1991, 1993, 2001). Si las actividades se combinan el resultado tiene que ser halagador.

Estos períodos de descanso benefician el desenvolvimiento del estudiante y le permiten al docente controlar – para orientar – el proceso de aprendizaje en forma individual y colectiva. También le permiten conocer quién produce y cómo lo hace, bajo qué procedimientos se orienta y qué actitudes involucra. Esas manifestaciones

espontáneas que propician los juegos sirven de pauta para las evaluaciones conscientes y justas.

Todas las investigaciones, hasta hoy, conducen solamente al estudio y aplicación del juego en preescolar y la primera etapa de la Educación Básica, pero es importante tomar en cuenta y recuperar la energía lúdica del adolescente para quienes el juego tiene una significación muy distinta de la funcional, ya que ellos tratan de subordinar el yo real al yo imaginario (Leif y Brunelle, 1978: 80).

El juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, afecta de manera diferente cada período de la vida: juego libre para el niño y juego sistematizado para el adolescente. Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación, por eso han sido inventados los llamados juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular (Prieto Figueroa, 1984: 85).

Desde este punto de vista, el juego es una combinación entre aprendizaje serio y diversión. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y se divierte a la par que cumple con su trabajo. A través del uso de los juegos didácticos, en el proceso de aprendizaje es posible lograr en los alumnos la creación de hábitos de trabajo y orden, de limpieza e interés por las tareas escolares - las realizadas en el aula no las asignadas para el hogar por los docentes-, de respeto y cooperación para con sus compañeros y mayores, de socialización, para la mejor comprensión y convivencia social dentro del marco del espíritu de la Educación Básica (Dávila S., 1987: 31). Desde esta perspectiva, el trabajo pasa a ser una actividad lúdica que refuerza las obligaciones de los estudiantes sin mediatizar su aprendizaje.

Ausubel y otros, afirman que “El aprendizaje significativo comprende la adquisición de nuevos significados y, a la inversa, éstos son producto del aprendizaje significativo. Esto es, el surgimiento de nuevos significados en el alumno refleja la consumación de un proceso de aprendizaje significativo” (1982: 48).

El tipo básico de aprendizaje significativo es el aprendizaje de representaciones. De él dependen todos los demás. Este aprendizaje consiste en hacerse del significado de símbolos solos (Generalmente palabras) o de lo que esos símbolos representan. El aprendizaje significativo por recepción, involucra la adquisición de significados nuevos. Para el caso se requiere tanto de una actitud de aprendizaje significativo como de la presentación de material significativo para el alumno.

En ese orden de ideas las estrategias (Charría de Alonso y González Gómez, 1993: 67-74 tienen el propósito de estimular y promover el aprendizaje mediante una serie de actividades sistemáticas basadas en el diseño, la planificación y la ejecución.

Todas enmarcadas en los aportes de la ciencia y las nuevas tecnologías. Toda estrategia tiene una serie de características que le asignan su cuota dentro del proceso educativo:

- ✓ Su carácter particular
- ✓ La planificación anticipada.
- ✓ El logro de objetivos específicos
- ✓ En su diseño, planificación y ejecución tiene que anticiparse un conjunto de actividades que le darán vida en el proceso de aprendizaje.
- ✓ Su vinculación con el ambiente donde se desenvuelve el niño o de la niña es fundamental.

Para diseñar una estrategia es menester conocer:

- ¿Qué se quiere fomentar en el estudiante, es decir, qué competencias desarrollar?
- ¿Cómo se va a desarrollar el proceso?
- ¿Con qué recursos se cuenta?
- ¿Por qué ese aprendizaje? ¿Para qué le sirve?

### **1.2.5. Teorías del Juego**

De acuerdo a Romero y Gómez, (2008) y a Prieto García (1970) existen una serie de teorías, que dan una explicación científica sobre la causa de esta actividad esencial. Entre ellas, hemos seleccionado algunas de las más relevantes:

Teoría del atavismo: Esta teoría la elabora Stanley Hall. En ella, concluye que el juego es un resurgir de las tendencias atávicas, es decir, el niño, al jugar, repite la historia de la raza y realiza los actos que realizaron sus ancestros, haciendo una breve recapitulación de la evolución de las especies. Es por ello que los niños fabrican arcos, trepa por los árboles, lucha, persiguen, etc.

Teoría del ejercicio preparatorio: Esta teoría la lleva a cabo Karl Gross. Para este autor, el juego es una actividad que sirve para practicar aquellas habilidades que más tarde le serán útiles en la vida adulta. Él hizo una deducción en la que hacía

referencia a que: si los animales juegan, debe ser porque con ello obtienen ciertas ventajas en la lucha por la supervivencia.

Teoría del juego como estimulante del crecimiento: Esta teoría nos habla de que el juego ayuda a la estimulación de las fibras nerviosas, siendo un importante agente en la evolución y desarrollo del sistema nervioso.

Teoría de la ficción: Esta teoría la elabora en el autor Claperède. Definió el juego como una actitud distinta de la realidad. Para él la definición de juego viene dada por quien juega y por su modo de interaccionar con el entorno. Es decir, el fondo del juego se encuentra en su actitud interna de la realidad, es decir, la conducta real se transforma en lúdica a causa de la ficción.

Teoría catártica: Esta teoría la lleva a cabo Harvey Carr. El juego es una actividad purgativa o catártica, es decir, durante el juego se eliminan las energías negativas. El niño en su relación social va acumulando energía negativa, y mediante el juego, estas energías las podría canalizar, descargándola en los instintos agresivos.

Teoría de la energía superflua: Esta teoría la llevo a cabo Friedrich von Schiller. En ella se explica que se juega porque a través del juego, se disminuye la energía que no gasta nuestro cuerpo al cubrir las necesidades biológicas básicas. Para Schiller, el juego es más bien un placer relacionado con el exceso de energía. Podríamos decir, que estas teorías, son quizá, las más relevantes y las que exponen razones muy dispares entre ellas de por qué juega el niño.

El resto de teorías existentes, son complementarias a éstas, es decir, parten de estas mismas para elaborar sus teorías. Pero todas estas teorías son válidas o imprescindibles para comprender qué hay detrás de una actividad lúdica, y el porqué del juego en los seres humanos.

### **1.2.6. Características del Juego**

El juego es una actividad espontánea y autónoma, no condicionada desde el exterior, la mayoría de los juegos deben definirse por su carácter gratuito y no obligatorio., el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente.

El juego se realiza por placer y proporciona satisfacción inmediata. hay toda una serie de conductas asociadas al juego, como la broma, la risa, la diversión, la relación social, el hecho de ganar etc., que son placenteras por sí mismas y se convierten en el verdadero objeto de interés del juego, el carácter gratificante del juego, convierte el deseo de jugar en una necesidad. (Huizinga, J. 1987)

### **1.2.7. Evolución del juego en los primeros 6 años de vida**

La conducta de juego evoluciona y cambia conforme el niño va madurando y creciendo. El juego de un bebé de 12 meses es muy diferente y más sencillo que el juego de un niño de 5 años, el cual es más complejo. Por ejemplo, a nivel social observamos que los niños de 1 a 2 años prefieren jugar solos. En cambio, los mayorcitos prefieren y tiene capacidad de asociarse con otros niños para armar juegos grupales. Asimismo, a nivel intelectual, observamos, por ejemplo, que el juego de un niño de 15 meses con una olla es sencillo: se interesa en explorar este objeto, lo golpea, lo hace rodar y con una cucharita lo hace sonar. En cambio, el juego de una niña de 4 años con el mismo objeto es más complejo: se pone a "cocinar", crea una historia alrededor del tema y simula que hace una "sopa" para su "hijo"

### **1.2.8. Relación entre Juego, Aprendizaje y Desarrollo Infantil**

Según el Ministerio de Educación (2012), manifiesta lo siguiente:

A. El juego, el aprendizaje y el desarrollo infantil se relacionan estrechamente en el cerebro del niño. Jugar es una actividad primordial en la vida de un niño. Durante los primeros seis años de vida, se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse. Es la etapa en la que más conexiones se dan. Una de las formas que tiene el niño para que se produzcan estas conexiones es el juego. Mientras más juega un niño, más conexiones neuronales se crean y, por ende, se desarrolla mejor y aprende más. Si un niño no juega se debilita; sus capacidades se atrofian y su personalidad se marchita. Jugar es una necesidad para el desarrollo cerebral del niño, que lo ayuda a aprender y a crecer mejor.

B. El juego es el motor del desarrollo y del aprendizaje. El juego dinamiza los procesos de aprendizaje y de desarrollo evolutivo de manera espontánea. El juego aparece desde muy temprana edad y es una conducta natural. Nadie tiene que enseñarle a jugar a un niño, pero sí ofrecerle un entorno propicio para que esta actividad progrese y se fortalezca. Al jugar, el niño está encendiendo el motor de su desarrollo y aprendizaje.

Una opinión que se corrobora en la revista Servicio, donde recomienda a los docentes el juego, por ser un excelente medio de expansión del niño, menciona que todo educador debe hacer que el niño juegue y que debe utilizarse la fuerza educadora del juego.

C. El juego es el espejo del desarrollo y el aprendizaje El juego de un niño refleja el nivel de desarrollo alcanzado y los aprendizajes logrados por

éste. El juego muestra hasta dónde ha llegado un niño y qué está a punto de lograr.

D. El juego sólo puede aparecer en un entorno compuesto por personas afectuosas que dan sentido a su existencia y lo humanizan. La red de vínculos familiares y sociales es el marco donde el juego se despliega como dinamizador del desarrollo y del aprendizaje. Un entorno afectivo y seguro, interacciones humanas amorosas y estímulos humanos, como la comunicación, son elementos esenciales para que el niño crezca jugando, aprendiendo y desarrollándose saludablemente.

E. No sólo el niño se desarrolla a través del juego, sino que el juego también evoluciona en cada niño. La conducta lúdica va cambiando y evolucionando. Conforme el niño avanza en edad y en madurez, el juego se va haciendo más complejo y diversificado.

### **1.2.9. Importancia del juego en el aprendizaje.**

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica. El docente hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje. Los juegos complicados le restan interés a su realización. En la primera etapa se recomiendan juegos simples, donde la motricidad esté por delante. Los juegos de imitación y cacería y persecución deben predominar en esta etapa. En la segunda, deben incluirse las competencias y los deportes.

El niño o la niña ni está preparado ni le gusta oír largo tiempo las explicaciones, sin embargo, el docente está consciente que el alumno asimila más o menos el 20% de su clase, pero no cambia sus estrategias, continúa apegado a lo tradicional.

En la primera etapa –sobre todo en primer y segundo grado – es inhumano hacer que los niños permanezcan sentados largo tiempo. Es aconsejable que cada cierto tiempo se levanten de sus asientos y que den una vuelta alrededor del círculo que tienen para atender al docente, que den pequeños saltos, que levanten las manos, que imiten algún animal y luego vuelvan a sus puestos de trabajo.

Los juegos de los niños deben adaptarse a su naturaleza y a que propicien la higiene personal. Por este motivo, el juego constituye una situación ideal para la formación de hábitos higiénicos. La experiencia enseña que en la segunda etapa también son importantes esos ratos de ocio bien dirigidos en los cuales se pueden incluir juegos, canciones, cuentos, retahílas, adivinanzas, fábulas, trabalenguas, jitanjáforas, cuentos crecientes, cuentos mínimos, descifrar códigos ¿A qué se parece?, anagramas, entre otros (Torres Perdomo, 1991, 1993, 2001). Si las actividades se combinan el resultado tiene que ser halagador.

Estos períodos de descanso benefician el desenvolvimiento del estudiante y le permiten al docente controlar – para orientar – el proceso de aprendizaje en forma individual y colectiva. También le permiten conocer quién produce y cómo lo hace, bajo qué procedimientos se orienta y qué actitudes involucra. Esas manifestaciones espontáneas que propician los juegos sirven de pauta para las evaluaciones conscientes y justas.

Todas las investigaciones, hasta hoy, conducen solamente al estudio y aplicación del juego en preescolar y la primera etapa de la Educación Básica, pero

es importante tomar en cuenta y recuperar la energía lúdica del adolescente para quienes el juego tiene una significación muy distinta de la funcional, ya que ellos tratan de subordinar el yo real al yo imaginario (Leif y Brunelle, 1978: 80).

El juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, afecta de manera diferente cada período de la vida: juego libre para el niño y juego sistematizado para el adolescente. Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación, por eso han sido inventados los llamados juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular (Prieto Figueroa, 1984: 85).

Desde este punto de vista, el juego es una combinación entre aprendizaje serio y diversión. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y se divierte a la par que cumple con su trabajo.

A través del uso de los juegos didácticos, en el proceso de aprendizaje es posible lograr en los alumnos la creación de hábitos de trabajo y orden, de limpieza e interés por las tareas escolares - las realizadas en el aula no las asignadas para el hogar por los docentes-, de respeto y cooperación para con sus compañeros y mayores, de socialización, para la mejor comprensión y convivencia social dentro del marco del espíritu de la Educación Básica (Dávila S., 1987: 31). Desde esta perspectiva, el trabajo pasa a ser una actividad lúdica que refuerza las obligaciones de los estudiantes sin mediatizar su aprendizaje.

Ausubel y otros, afirman que “El aprendizaje significativo comprende la adquisición de nuevos significados y, a la inversa, éstos son producto del aprendizaje significativo. Esto es, el surgimiento de nuevos significados en el alumno refleja la consumación de un proceso de aprendizaje significativo.” (1982: 48).

El tipo básico de aprendizaje significativo es el aprendizaje de representaciones. De él dependen todos los demás. Este aprendizaje consiste en hacerse del significado de símbolos solos (Generalmente palabras) o de lo que esos símbolos representan. El aprendizaje significativo por recepción, involucra la adquisición de significados nuevos. Para el caso se requiere tanto de una actitud de aprendizaje significativo como de la presentación de material significativo para el alumno.

En ese orden de ideas las estrategias (Charría de Alonso y González Gómez, 1993: 67-74) tienen el propósito de estimular y promover el aprendizaje mediante una serie de actividades sistemáticas basadas en el diseño, la planificación y la ejecución. Todas enmarcadas en los aportes de la ciencia y las nuevas tecnologías. Toda estrategia tiene una serie de características que le asignan su cuota dentro del proceso educativo:

- ✓ Su carácter particular
- ✓ La planificación anticipada.
- ✓ El logro de objetivos específicos
- ✓ En su diseño, planificación y ejecución tiene que anticiparse un conjunto de actividades que le darán vida en el proceso de aprendizaje.
- ✓ Su vinculación con el ambiente donde se desenvuelve el niño o de la niña es fundamental.

Para diseñar una estrategia es menester conocer:

- ¿Qué se quiere fomentar en el estudiante, es decir, qué competencias desarrollar?
- ¿Cómo se va a desarrollar el proceso?

- ¿Con qué recursos se cuenta?
- ¿Por qué ese aprendizaje? ¿Para qué le sirve?

#### **1.2.10. Funciones del Juego**

A través del juego, el niño aprende a explorar, desarrollar y dominar las destrezas físicas y sociales. Durante el juego, el niño investiga los roles de la familia, el adulto y de sexo a su propio ritmo, libre de los límites del mundo adulto. El juego enseña al niño a relacionarse con los demás, primero como observador y más tarde como participante en tareas cooperativas o competitivas y grupales. El juego proporciona un medio por el cual el niño obtiene conocimiento de las normas de su cultura. A medida que el niño comprende lo que es aceptable y no aceptable, comienza a desarrollar un sentido de moralidad social.

A los niños les agrada repetir la actividad. Repiten de forma aparentemente interminable las destrezas motoras gruesas y finas por el puro placer del dominio. A medida que sus destrezas se multiplican, el niño puede integrar actividades más complejas y coordinadas. La actividad sensorial y motora enseña al niño las realidades físicas del mundo, así como las capacidades y las limitaciones de su propio cuerpo. El juego también proporciona una liberación de la energía excesiva, que restablece el equilibrio del cuerpo, liberando al niño para nuevas tareas. Aumenta la capacidad perceptiva de un niño: los acontecimientos o los objetos del ambiente lúdico permiten al niño percibir las formas y las relaciones espaciales y temporales. El niño comienza a clasificar los objetos y a relacionarlos con otros, formando una base para el pensamiento lógico.

El juego permite al niño descubrir un sentido del yo, una estabilidad interna. El niño comienza a confiar en la constancia y la consistencia del ambiente. Esta confianza desarrolla la base para la identidad del ego. El juego permite al niño

analizar la realidad de los mundos interno y externo. Le permite expresar sentimientos sin temor del castigo y, por el contrario, le ayuda a aprender a controlar las frustraciones y los impulsos. Este control proporciona la base para la fuerza del ego, la auto confianza y la adaptación potencial a las necesidades futuras. El juego es diversión: abre un mundo de alegría, humor y creatividad.

Huizinga (1972), expresa que la verdadera cultura nace en forma de juego y cuando el hombre juega es únicamente cuando crea verdadera cultura. Las grandes ocupaciones del hombre están impregnadas de juego como: el lenguaje, los mitos, el culto, la política, la guerra.

El juego es pues, esencial para el hombre y la sociedad en que vive. Igualmente caracterizo el juego como una energía vital que ultrapasa las necesidades inmediatas y estimula el crecimiento, la posibilidad de socialización que están implicadas en la actividad lúdica, por ello el juego tiene, en la terapia psicomotora una gran importancia significativa, la cual de hecho fortalece la discusión sobre las afirmaciones de que un niño a quien se le permiten juegos dirigidos, necesariamente desarrollara su sistema motor grueso, produciendo en el seguridad en sus acciones.

### **Motricidad gruesa**

Son movimientos generales que realiza el cuerpo con la capacidad de identificar su lateralidad y mantener el equilibrio y coordinación. Se refiere a la armonía y sincronización que existe al realizar movimientos donde se requiere de la coordinación y el funcionamiento apropiado de grandes masas musculares, huesos y nervios. Esta coordinación y armonía están presentes en actividades que impliquen la coordinación y equilibrio.

La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño, específicamente en el crecimiento del cuerpo y de las

habilidades psicomotrices respecto al juego, al aire libre y a las aptitudes motrices de manos, brazos, piernas y pies. El conocimiento del esquema corporal (partes del cuerpo) y el desarrollo de la motricidad gruesa (músculos grandes del cuerpo) es muy importante para el manejo de la lectura, escritura y cálculo.

### **1.3. EL JUEGO SIMBÓLICO**

Podemos decir que el juego simbólico es una actividad útil de ser estudiada en sí misma y también constituyen un instrumento privilegiado a través del cual medir otros aspectos del desarrollo. Al ser una actividad agradable para el niño, es muy útil también dado que en una actividad programada por el adulto terapeuta se pueden elicitar tareas que supongan la intervención en distintas áreas del desarrollo. Por tanto, el juego simbólico es un medio de enseñanza central dado que su sistematicidad y su carácter agradable hace que tanto el abordaje como el proceso de enseñanza sean potencialmente más fáciles, es decir, el niño se implica más y que los contenidos afectivos incluidos en el juego es un elemento facilitador del aprendizaje de importancia capital.

#### **1.3.1. Elementos del Juego Simbólico**

➤ Elementos no diferenciadores son:

- a) Componente motor
- b) Componente cognitivo
- c) La estructura social.

➤ Elementos diferenciadores son:

- a) Dimensión afectiva: si algo caracteriza a esta área es su vertiente hedonista. Como sustrato común a todas estas actividades se encuentra el placer que los participantes demuestran al realizarlas.

- b) Finalidad de la tarea: en la mayoría de los casos la actividad se ejecuta porque sí, no porque esté dirigida a ningún fin.

La distinción entre trabajo, juego o exploración no tiene siempre límites precisos. Para aproximarnos a una definición de juego consideramos pues como lúdica aquella actividad placentera y voluntaria en la que no se produce una conexión medios – fines. Algunos autores consideran que los deportes no deben ser considerados dentro de una taxonomía del juego dado que existe una meta, otros opinan que el placer del participante puede residir en la propia actividad y no en sus resultados; es el caso de algunos juegos como el escondite que está dirigida a la meta de no ser encontrados y salvar a sus compañeros.

### **1.3.2. El valor del Juego Simbólico para el desarrollo del Niño**

Lo que sí es evidente es que el juego es una actividad esencial para el niño y que el ser humano no abandona totalmente la actividad lúdica en el transcurso de su vida. Esto es importante puesto que nos proporcionan algunas pistas sobre la importancia del juego en el desarrollo. Muchos autores han apuntado distintas funciones que el juego puede prestar agrupándolas podemos decir que el juego sirve para:

- ✓ El desarrollo de la socialización: se fomenta el aprendizaje infantil de determinados valores culturales, sirve para aprender y practicar rutinas interactivas de habilidades sociales.
- ✓ El desarrollo emocional: liquidación de conflictos.
- ✓ El desarrollo cognitivo: en la relación juego – lenguaje.

En resumen, podemos señalar que, por motivos obvios, no se han realizados estudios que manipulen experimentalmente los efectos de la privación de juego en

el desarrollo. Sin embargo, hay estudios realizados con primates en el que se observa una pérdida total de sus habilidades de interacción social y déficit intelectual.

Teniendo en cuenta la gran frecuencia de la conducta de juego en el niño desde edades muy tempranas y el mantenimiento de ésta a lo largo de toda su vida con los juegos de reglas, podríamos imaginarnos los efectos devastadores que la privación del juego podría suponer para el desarrollo infantil.

### **1.3.3. Las Etapas del Juego Simbólico**

Piaget ha ofrecido una de las descripciones evolutivas más detallada de la conducta de jugar, pueden distinguirse tres tipos de juego que aparecen de modo paulatino en el desarrollo. Esta secuencia en su aparición no implica que, una vez superado un nivel, éste desaparezca.

- ✓ Primero: juegos de ejercicio, se extiende hasta el segundo año de vida y el juego es una exploración de las características físicas de los objetos.
- ✓ Segundo: juego simbólico, donde el juego es imaginativo.
- ✓ Por último: juegos de reglas, de los 7 años hasta los 12. Estos juegos están estructurados por un reglamento que todos los participantes deben respetar.

Cabe mencionar que todos los juegos coexisten durante la vida, pero pasado el centro de la actividad lúdica, se van sofisticando y combinando entre sí, para formar parte de actividades no necesariamente lúdicas.

### **1.3.4. Descripción y funciones del Juego Simbólico**

Comienza en el segundo año de vida del niño, durante este periodo se desarrollan la representación y el lenguaje, por lo que se postula la aparición de una función semiótica o simbólica. El hito más importante es que el niño sea capaz de trascender la realidad en sus aspectos temporales, es capaz de hablar de objetos que no están presentes: capacidad de representar.

Según Piaget la coordinación de esquemas se independiza de la percepción inmediata, una vez ha habido equilibrio, el niño utilizará los mismos esquemas con fines lúdicos. Lo que caracteriza al símbolo lúdico es la distancia que el significante presenta con respecto del objeto real. Por lo tanto, el hacer como si es la característica distintiva del símbolo lúdico.

Funciones del juego simbólico son:

- ✓ Desarrollo de un escenario lúdico, que le presta su coherencia, y que puede informar de la visión ideal que tiene el niño de la vida diaria.
- ✓ El juego es la exhibición pública del mundo interior infantil.
- ✓ Útil en el aprendizaje de la asunción de roles.
- ✓ Un modo de superación del egocentrismo cognitivo.

### **1.3.5. Dimensiones del juego simbólico.**

Se han aislado cuatro dimensiones que aparecen según un orden cronológico, esto es así porque requieren distinta madurez cognitiva. Estas cuatro dimensiones están referidas a la estructura, el despegue del significante y el significado, la planificación y la descentración infantil.

Las cuatro dimensiones son:

1. La dimensión integración está referida a la complejidad estructural del juego, va desde las acciones aisladas hasta las combinaciones en secuencias.

2. La dimensión sustitución abarca las relaciones existentes entre el objeto representado y el simbólico (el significante y el significado). En un primer momento se produce una coincidencia, paulatinamente se van disociando, de modo paralelo al desarrollo representacional, de modo que un objeto puede ser utilizado en el juego para representar a otro. Hasta sustituir objetos por otros de los que no guardan ninguna relación.
3. La descentración es la dimensión del juego referida a la distancia de uno mismo que guardan las acciones simbólicas. A los 12 meses, las acciones infantiles están dirigidas por el propio niño, hasta que progresivamente comienzan a ser ejecutadas en otros participantes. Estos otros agentes son tratados como pasivos al principio, pero posteriormente serán considerados elementos activos.
4. La planificación es la dimensión que indica más claramente la madurez del juego, consiste en la preparación previa del juego. Alrededor de los 2 años aparecen indicios de preparación del juego antes de ser “jugado”.

#### **1.3.6. El valor del juego simbólico en la evaluación e intervención.**

Los defensores de posturas interactivas han visto el juego como proceso interactivo que tiene un papel central en la adquisición del lenguaje y el desarrollo cognitivo. Como instrumento para el desarrollo del pensamiento, el juego sirve al propósito de intercambio de ideas, negociación de intenciones.

Bruner observó que los juegos más elaborados se producen en presencia de un adulto, los juegos observados eran más ricos cuando los niños implicados en el juego eran dos, no uno, el juego solitario del niño está dotado de una mayor riqueza y elaboración. Bruner propone que el jugar juntos sirve como

modelo para la actividad espontánea que caracteriza al juego solitario.

Para Bates el juego parece ser un predictor de otras conductas representativas, como el lenguaje. En el campo de las necesidades especiales, el juego simbólico también ha sido objeto de especial atención, con la doble finalidad de instrumento diagnóstico y rehabilitador.

### **1.3.7. El Juego Simbólico y su Influencia en el Proceso de Aprendizaje**

Una de las funciones más importantes del pensamiento es crear imágenes y símbolos. A esto se conoce como función simbólica, es la que me permite al ser humano desarrollar su lenguaje, crear cultura y resolver problemas a través de otras herramientas mentales como la imitación.

La función simbólica surge alrededor de los 18 meses de edad, con la capacidad de los niños de pensar con imágenes y símbolos. Ocurre cuando son capaces de hacer representaciones usando su imaginación por medio de imágenes, palabras, gestos o el juego mismo. El pensamiento simbólico permite reemplazar algo que está ausente.

Una forma de manifestación de la función simbólica es el juego simbólico, que es la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida. Es el juego del “como si...”

El juego simbólico genera el desarrollo de diversos aprendizajes, es una oportunidad para que el pensamiento se desarrolle y logre su máximo potencial. Es de suma importancia para la expresión del mundo interno y el desarrollo socioemocional de los niños.

El juego simbólico desarrollado en un ambiente libre y seguro, a su vez compartido con sus pares, permite a los niños exteriorizar cómo perciben su entorno

familiar y educativo; así como, los asuntos que les son significativos; expresar sus conflictos, buscar solucionarlos, aprender a resolver problemas y desarrollar la autonomía.

### **1.3.8. Consideraciones específicas para el Nivel de Educación Inicial**

Los niños, en esta etapa de su vida, actúan, exploran, experimentan y juegan, ya que esta es su manera de ir conociendo el mundo que los rodea. El placer de la acción hace que se mantengan en permanente contacto con su entorno y que, al mismo tiempo, vayan estructurando su lenguaje. Aprenden, entre otras cosas, a relacionarse socialmente de manera afectuosa, significativa y cada vez más estrecha con su medio.

El niño es un aprendiz desde que nace. “Aprender es su oficio”, dice Ferreiro (2000). No espera que le enseñen, sino que indaga, explora y experimenta movido por su curiosidad; esto lo lleva a aprender y a madurar. No viene con la cabeza en blanco a la escuela, pues es un niño activo que ha aprendido muchas cosas a partir de su propia inquietud, de sus iniciativas y preguntas. Si no sabe algo y no obtiene una respuesta, lo imagina; su imaginación fluye constantemente y se regula según su entorno. Es un niño que piensa y que va poniendo de manifiesto, a través de su propia actuación, su gran potencial de desarrollo.

Esta disposición innata de aprender cuestiona un modelo de enseñanza repetitiva y mecánica que subestima a los niños y que limita, además, sus posibilidades de actuar sobre el mundo que los rodea. Acompañados por un adulto que sepa crear las condiciones necesarias para que desarrollen sus competencias, los niños pueden encontrar respuestas a sus inquietudes en interacción con su medio y resolver situaciones de manera reflexiva y creativa. Se requieren adultos que los reconozcan como autores y actores de sus propios aprendizajes, como seres que

desarrollan toda clase de habilidades y conocimientos a partir de su propia actuación, bagaje que se irá ampliando y enriqueciendo con el tiempo.

Durante esta edad, y de manera gradual, los niños pasan de formas de comunicación son eminentemente corporales y gestuales a otras en las que utilizan el lenguaje en sus modalidades oral y escrita. Esto les permite comunicarse de forma más explícita y adecuada a cada situación social. En el nivel de Educación Inicial, los niños se ponen en contacto no solo con otros niños y con otros adultos, lo cual amplía su relación con el medio, sino también con otros lenguajes, como el lenguaje plástico, el musical, el audiovisual y el tecnológico.

### **1.3.9. El Juego Simbólico y ya función simbólica**

Una de las funciones más importantes del pensamiento es la de crear imágenes y símbolos. Es esto lo que se conoce como “Función Simbólica” que permite al ser humano desarrollar su lenguaje, crear cultura y resolver problemas a través de otras herramientas mentales como la orientación o la imitación.

La función simbólica emerge alrededor de los 18 meses de edad con la capacidad de los niños y las niñas de pensar con imágenes y símbolos. Ocurre cuando son capaces de representar objetos concretos usando su imaginación a través de imágenes, palabras, gestos o el juego. El pensamiento simbólico permite reemplazar algo que está ausente por algún objeto que hace las veces de éste.

Una forma de manifestación de la función simbólica es el juego simbólico, que es la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida. Es el juego del “como si...” o del “hacer como que...”.

La oportunidad de jugar durante la infancia de esta manera es muy importante para que el pensamiento se desarrolle y logre su máximo potencial. A diferencia de

los otros tipos de juego, el juego simbólico apoya el desarrollo de diversos aprendizajes, es la oportunidad para que el pensamiento se desarrolle y logre su máximo potencial.

El juego simbólico es de suma importancia para la expresión del mundo interno y el desarrollo socio emocional de los niños y niñas. A partir de la práctica del juego simbólico en un ambiente libre y seguro, el cual es compartido con sus pares, los niños y las niñas, externalizan cómo perciben su entorno familiar y educativo, sus relaciones familiares, los asuntos que les son significativos, expresan sus conflictos, buscando solucionarlos, aprenden a resolver problemas y desarrollan autonomía.

La exploración es parte del juego. Niños y niñas exploran, conocen y reconocen las características de los materiales y las situaciones que representan, las relacionan con lo que han conocido anteriormente, les otorgan un nuevo significado y de esta manera usan esta experiencia diaria para crear una historia a partir de lo vivido y de la posibilidad de representarlo a través del juego simbólico. Es así que, el pensamiento simbólico se va desarrollando paulatinamente y se va enriqueciendo.

#### **1.3.10. Aprendizajes que la práctica continua del Juego Simbólico**

Diferentes estudios han demostrado que la práctica permanente del juego simbólico produce nuevos aprendizajes que pueden ser observados, sobre todo al finalizar la Educación Inicial.

- En el desarrollo personal, social y emocional: convivencia y desarrollo de la identidad.

Se ha demostrado que el juego socio dramático ayuda a que niños y niñas:

- a) Cooperen, hagan turnos, se comprometan y resuelvan conflictos.

- b) Expresen sus ideas y sentimientos, afronten y regulen sus emociones, así también reducen la ansiedad y el estrés.
- c) Fortalezcan su identidad, se valoren a sí mismos y se relacionen mejor con sus compañeros.
- En el desarrollo de la comunicación oral en la propia lengua materna. Gitlin y Weiner, Sandgrund y Schaefer señalan que los niños y las niñas que usan su imaginación emplean el lenguaje de una manera más desarrollada. Usan más verbos como “pienso”, “creo”, “imagino”. Mientras juegan negocian, argumentan, discuten, aprenden el lenguaje de sus pares, practican palabras y frases.
  - En el desarrollo de la comprensión lectora: Leer diversos tipos de textos escritos en su lengua materna. Johnson, Christie y Yawkey señalan que los niños y las niñas que usan su imaginación, al jugar diariamente, comprenderán mejor lo que leen y lo que escriben. Los niños y las niñas con pobres desempeños en lectura , muestran un juego menos maduro que aquellos con buenos desempeños.
  - En el desarrollo de la resolución de problemas matemáticos. Rubin y Maoini comprobaron que el juego libre con bloques de construcción por sólo tres semanas mejoró el desempeño en el área de matemáticas. Saltz y Johnson descubrieron también mejoran las habilidades de clasificación y comprensión del espacio, lo cual apoya el reconocimiento de números y la capacidad de entender la teoría de conjuntos, así como la memoria de las secuencias.

### **1.3.11. Rol del adulto como promotor del Juego Simbólico**

Acompañar el juego del niño no es un acto pasivo, en un sentido amplio supone asumir roles que incidan de manera directa en sus aprendizajes. Se identifican cuatro roles básicos a desempeñar al promover el juego:

- ✓ Preparar los escenarios para el juego.
- ✓ Observar activamente el desarrollo del juego.
- ✓ Acompañar y dar soporte.
- ✓ Profundizar en los detalles del juego y ampliar la imaginación y creatividad.

### **1.3.12. Preparar los escenarios para el Juego**

Preparar los escenarios para el juego, es un rol fundamental al que debes brindarle tiempo para analizar y reflexionar las mejores opciones y posibilidades de organización de los espacios y materiales. Aquí algunos criterios básicos:

- ✓ Incluir el punto de vista de los niños y las niñas.
- ✓ Ofrecer acceso a ambientes ricos y desafiantes.
- ✓ Incluir la igualdad de oportunidades para personas con habilidades distintas.
- ✓ Considerar la amplitud de aprendizajes que los niños y niñas podrían desarrollar.
- ✓ Tener conexión e integración con el contexto local.
- ✓ Que los niños y niñas puedan:
  - ♣ Moverse con libertad.

- ♣ Sentirse seguros.
- ♣ Hacer uso de autonomía.
- ♣ Desplegar todas las posibilidades de juego.

Los escenarios de juego se organizan con un sentido de permanencia, sin que esto signifique que sean inamovibles o estáticos, más bien es mejor contar con espacios poco estructurados que permitan a los niños y las niñas transformarlos según sus propuestas de juegos.

### **Los espacios**

- Decidir con los niños y las niñas qué sectores les gustaría tener, qué materiales, objetos y/o juguetes necesitarían y cómo tendrían que cuidarlos para que duren más tiempo.
- Acondicionar espacios acogedores y seguros para los niños y las niñas, despejados de muebles u otros elementos que interfieran con el movimiento natural del juego.
- Asegurar que los espacios seleccionados posibiliten el desplazamiento y/o trabajo de los niños en forma grupal o individual.

### **1.3.13. Acompañar y dar soporte**

Para acompañar y dar soporte a los niños y las niñas durante el juego es necesaria una buena disposición que en la práctica significa:

- **Estar presente:** Con atención e interés, tu actitud es sentida por los niños y niñas.
- **Permitir:** Que los niños y niñas jueguen libremente, que decidan a qué jugar, con quién hacerlo, cómo jugar.
- **Respetar:** Las decisiones de los niños y niñas. Sus formas de desplegar su juego.

- Cuidar: Que los niños y niñas se sientan seguros, que no se agredan, que los materiales estén organizados y en buen estado, que los sectores estén organizados.
- Reconocer: Los temas que eligen en los juegos, la forma de jugar según sus intereses, las necesidades de los niños y niñas y las demandas de atención.

#### **1.3.14. Profundizar en los detalles del Juego para ampliar la imaginación y Creatividad**

Aunque es también parte del rol de acompañamiento y soporte, resaltamos este rol por la importancia que tiene para el desarrollo del pensamiento del niño. Cuando el adulto observa el juego del niño, lo hace también con la finalidad de comprender cómo piensa y siente, buscando entender ideas, razonamientos y emociones que se movilizan en el juego, es a partir de esta información que podrá formular de mejor manera sus intervenciones sin caer en la improvisación.

Para ampliar la imaginación y creatividad de los niños y las niñas en el juego se sugiere:

- Hacer preguntas que permitan a los niños y las niñas, hacer volar su imaginación y profundizar en el argumento del juego que han propuesto. Por ejemplo, los niños y las niñas proponen organizar una fiesta. Puedes preguntarles: “¿Y qué les gustaría que haya en la fiesta para que sea muy divertida?”
- Brindar algunas ideas para provocar, enriquecer y hacer crecer el juego aún más: Por ejemplo, niños y niñas quieren jugar a vender comida, pero no han definido dónde.

### **1.3.15. Tres Ideas para estimular el Juego Simbólico**

Aunque el juego simbólico es una actividad espontánea, los padres también pueden estimularlo.

1. Juega con tu hijo. Aprovecha cualquier ocasión y sumérgete en el mundo de fantasía que ha creado tu hijo. Siéntate a beber té o juega a los médicos. Disfruta de ese momento y ayúdale a aprender, intentando que la situación sea lo más cercana posible a la realidad.
2. Asegúrate de que tenga juegos de roles. Tu hijo se sentirá más motivado si tiene un kit de repartidor de correos, una cocinita perfectamente equipada o un kit de primeros auxilios. De hecho, ni siquiera es necesario que compres esos juegos, puedes confeccionarlos en casa.
3. Ayúdale a recrear personajes y situaciones. Si tu hijo aún es pequeño, es probable que tenga un repertorio limitado de situaciones y personajes que puede imitar. Por eso, puedes proponerle nuevos personajes y contextos con las que tu hijo se pueda identificar, que estimulen el juego simbólico.

## **1.4. DESARROLLO COGNITIVO**

### **1.4.1. Definición**

En cuanto a los conceptos abordados en esta investigación, se procesa inicialmente el tema del desarrollo del conocimiento o desarrollo cognitivo con los autores Ordoñez y Tinajero (2005), quienes lo definen como “un proceso por medio del cual el niño y niña organiza mentalmente la información que recibe a través de los sistemas senso-perceptuales, para resolver situaciones nuevas en base a experiencias pasadas”. Afirma Piaget, citado por Ordoñez y Tinajero (2005), que el desarrollo cognitivo es el producto de los esfuerzos del niño y la niña por comprender y actuar en su mundo. En cada etapa el niño desarrolla una nueva forma de operar,

este desarrollo gradual sucede por medio de beneficios interrelacionados con la organización, la adaptación y el equilibrio.

Sostiene que el organismo del ser humano posee una organización interna con características propias que es la responsable del funcionamiento del organismo el cual es invariante. Los factores del proceso cognitivo para este autor son el resultado de la combinación de cuatro áreas llamadas maduración, experiencia, interacción social y equilibrio. La maduración y herencia son inherente al ser humano, ya que está predeterminado genéticamente, el desarrollo es irreversible; las experiencias activas provocadas por la asimilación y la acomodación. La interacción social es el intercambio de ideas y conductas que tiene el niño y niña con otras personas y el equilibrio, en la regulación y control de los puntos anteriores.

#### **1.4.2. Importancia del desarrollo cognitivo**

El autor mencionado le da importancia a la teoría del desarrollo de Piaget y expone, que está vinculada con el desarrollo cognitivo de los niños; y gracias a esta teoría, el ser humano pudo comprender los esquemas de aprendizaje a los que se somete un hombre desde su infancia, hasta que se muera, la cual es útil en la actualidad dentro de la docencia. También hoy se conocen las fases por las que pasa el individuo desde el punto de vista cognitivo durante todas las etapas de la vida, las cuales tienen un orden fijo en todos los individuos, independientemente del país o etnia a la que pertenezcan, aunque pueden variar ligeramente de uno a otro niño.

Estas variaciones se encuentran precisamente en la parte más Darwinista, y es que Piaget, asegura que el hombre nace con ciertas herencias biológicas que afectarían directamente a la inteligencia. Así para Piaget, se tienen dos inteligencias, una de origen biológico y otra de origen lógico. La parte lógica es la que permite adaptarse al medio.

Además de dar una visión de la línea cronológica del aprendizaje cognitivo de los humanos, esta teoría ayuda a los docentes, profesionales de la educación y psicología a detectar problemas cognitivos en la infancia, lo que le permite establecer ejercicios que puedan ayudar al desarrollo de los individuos.

Es importante saber que cada etapa como la sensorio-motora, preoperacional, de las operaciones concretas y de las operaciones formales, está caracterizada por un proceso de asimilación y adaptación. Se entiende como asimilación la transformación del entorno, para adecuarlo a los esquemas cognitivos que el niño ya posee; y la adaptación no es otra cosa que cambiar dichos esquemas cognitivos anteriores, para poder desenvolverse según las requeridas en su medio.

#### **1.4.3. Teorías del desarrollo cognitivo**

Gutiérrez (2005) se basa en las diferentes interpretaciones que el niño hace, en relación al mundo, según su edad. El ser humano tiene un esquema interno, característica que lo hace único y diferente en relación a los demás. Esta organización es responsable del funcionamiento del organismo, el cual no cambia. Por medio de las funciones permanentes, el organismo adapta sus estructuras cognitivas. El desarrollo cognitivo se ha dividido en etapas y en cada una de ellas el pensamiento del niño es cualitativamente distinto al de las restantes. Es importante indicar que las estructuras cognitivas, no son estáticas, sino que, están en un creciente nivel de complejidad. Cada uno de esos niveles, es un estadio evolutivo.

Al respecto, Vygotsky pone en relieve las relaciones del individuo con la sociedad, indica que los patrones del pensamiento no se deben a factores innatos, sino que, son producto de las instituciones culturales y de las actividades sociales. Lo que permite entender que el conocimiento no se obtiene de manera individual, sino que, se construye entre las personas a medida que interactúan. Todo ser humano

nace con habilidades mentales básicas: tales como: percepción, atención y memoria. Las cuales van madurando con el contacto social, además la cultura, permite la interacción social y a su vez moldean la mente.

El lenguaje es la herramienta psicológica que más influye en el desarrollo cognitivo de todo ser humano, el cual se divide en tres etapas: Lenguaje egocéntrico, lenguaje interno, lenguaje social. Al relacionar los aportes de Piaget y Vygotsky, está claro que el conocimiento es proceso de interacción entre el sujeto y el medio físico, cultural y social. Es importante recordar que todo ser humano al nacer es un individuo biológico, social y psicológico, por lo tanto, la capacidad cognitiva va a depender del lugar y de la calidad de interacción social.

El ser humano al nacer se encuentra en un estado de desorganización el cual debe de organizar a lo largo de las etapas del desarrollo de la vida, al nacer tiene una percepción organizada puesto que está dotada para dirigirla a estímulos humanos y para establecer interacciones sociales.

#### **1.4.4. Etapas del desarrollo Cognitivo (del Pensamiento)**

Hernández (2011) hace referencia a la clasificación de Piaget, sobre el desarrollo del pensamiento en las siguientes etapas:

- Etapa sensorio-motor (0-2 años): La inteligencia de los niños y niñas es práctica, centrada en el sí mismo y en el momento presente, en el aquí y ahora. Se sabe que todos los niños se relacionan con el mundo a través de los sentidos y la acción. Es la primera etapa piagetiana, en ella los niños se forman una concepción del mundo al coordinar sus experiencias sensoriales, tales como ver y oír, con sus acciones motoras, alcanzar, tocar, al inicio de esta etapa los niños presentan poco más que patrones reflejos para adaptarse al mundo.

A lo largo de este periodo se producen importantes adquisiciones, la acción de los bebés evoluciona desde los reflejos innatos, que se convierten en hábitos. Posteriormente aparecen las reacciones circulares (acciones encaminadas a mantener un resultado) y con ello aparecen los primeros esquemas mentales, se interesa por el mundo exterior y descubre los procedimientos como forma de reproducir hechos y elabora ya acciones intencionadas. Al finalizar la etapa, adquiere la capacidad de representación, esto es el concepto de constancia de objeto, es decir busca el objeto escondido, sabe que está presente, aunque no lo tenga a simple vista, hace una representación mental del mismo.

- Etapa preoperacional (2 a 7 años): Consiste en un pensamiento más simbólico que sensorio-motriz, aunque todavía no comprende el pensamiento operacional, es más egocéntrico e intuitivo que lógico. Se manifiesta un avance en la forma de pensar, se produce un adelanto extraordinario en la actividad de representar imágenes y aparece la función simbólica, los niños y niñas utilizan símbolos para representar objetos, lugares y personas, pueden retroceder y avanzar en el tiempo. El pensamiento va más allá de los actos y los hechos inmediatos, pero en esta etapa el pensamiento es todavía rudimentario. Una característica propia de los niños preoperacionales es que hacen muchas preguntas. El porqué de las cosas, marca el interés del niño en entender las causas del entorno en el que se desenvuelve.
- Etapa operacional concreta (6 -12 años): Es la tercera etapa del desarrollo cognitivo que consiste en utilizar operaciones, se sustenta en los logros de las etapas anteriores y se logran avances en el pensamiento. Los niños y

- niñas adquieren mayores nociones y superan cualitativamente las posibilidades del intelecto. La forma de pensar es más lógica, ya que no necesita ver ni tocar para comprender. En esta etapa, comienza el razonamiento y los pensamientos dejan de ser intuitivos. La inteligencia es reversible, flexible y mucho más compleja. Están presentes las habilidades de clasificación, aunque no se resuelven problemas abstractos.
- Etapa operacional formal - abstracto. (12 años en adelante): Corresponde a la cuarta etapa y final del desarrollo cognitivo de Piaget, en ella los individuos pasan del razonamiento sobre experiencias concretas y piensan de modos más abstractos, idealistas y lógicos. Se logra la abstracción de conocimientos concretos, observados, lo cual permite emplear el razonamiento lógico inductivo y deductivo. Puede formular hipótesis, tiene en cuenta el mundo de lo posible.

### **Desarrollo del pensamiento desde el punto de vista del Psicoanálisis**

En relación al desarrollo del pensamiento, Freud hace referencia a los tres estados de la conciencia, que tienen que ver con el aprendizaje del individuo, es decir cómo asimila, transforma y olvida los conocimientos que obtiene de la experiencia y hace mención del consciente, preconsciente y el inconsciente.

- El consciente: es selectivo entre los conocimientos que le llegan del ambiente, como desde el interior y asimila sólo los que son agradables.
- El preconsciente: es un área que se encuentra cerca del consciente y que comparten contenidos, pero que no están en la conciencia inmediatamente, es lo que se trata de recordar.
- El inconsciente: es un lugar en la conciencia que no tiene entrada en ningún otro sitio, contiene conocimientos reprimidos o inhibidos, que no

- permite que el consciente los recuerde y los rechace; son experiencias desagradables para recordar, por lo tanto, se olvidan.

### **1.1.1. Actividades cognitivas**

Frías (2008) sugiere algunas actividades para la estimulación cognitiva, que favorezcan el desarrollo en los niños y con ello contribuir en el aprendizaje positivo de los mismos, por lo que hay que tomar en cuenta los siguientes:

- La estimulación de la memoria inmediata en los neonatos, es apropiado que ellos vean lo que sucede a su alrededor, por ejemplo, al apagar o encender la luz o la televisión, para que con el paso del tiempo sean ellos los que lo intenten realizar, ya que la experiencia siempre es importante en el aprendizaje del niño.
- Una actividad apropiada destinada a los niños que ya sepan escribir y para que desarrollen la parte cognitiva, es presentar algunas palabras como egoísta o alegre, y que escriban algunas frases relacionadas con lo que ven, esto permite que se desarrolle la percepción y una coordinación de la vista con la mano, así también favorece la retención.
- La escritura de una frase, en donde una de las palabras no encaje y subrayar la misma. Un ejemplo de esta actividad es: “La casa de Marta ayer es grande y colorida”, en este caso la palabra que sobra en la frase es ayer. Lo que se pretende con este ejercicio es mejorar la percepción y recordar palabras que complementen el sentido de lo que se observa o se realiza.
- Para estimular el área del lenguaje en los infantes, un ejercicio puede ser, hacer ruidos con la boca cerrada. Este tipo de actividades de estimulación cognitiva en los niños de 6 meses, es importante ya que le permite buscar de donde viene el sonido, con ello se desarrolla la audición.
- En el caso del desarrollo de la memoria, se puede invitar al niño a dibujar un

lugar específico, entre los que se encuentran la casa, la escuela, un parque de juegos, entre otros; el objetivo no es que los dibujos tengan una gran calidad estética, sino que se representen diferentes detalles.

- Tanto los padres y maestros pueden desarrollar una actividad muy sencilla con los niños, la cual consiste en utilizar un lenguaje correcto y sencillo, para que los pequeños adquieran un manejo adecuado del idioma desde que comienzan a hablar.
- Es importante motivar al niño en la realización de las tareas, más aún en las que tienen mayor dificultad o representan un reto para ellos, en muchas ocasiones los niños no saben cómo desarrollar un trabajo y se sienten desanimados, ante esta situación los padres deben ayudarlos por medio de pistas, nunca haciéndoles los trabajos.
- El aprendizaje será diferente en todos los niños, no se presenta siempre con la misma velocidad, en algunos casos es necesario utilizar métodos repetitivos, en donde se le presente a los niños una idea varias veces o se repita una oración antes de iniciar la clase, a manera de dar una retroalimentación que ayude a facilitar la comprensión por parte del infante.
- Para lograr una buena estimulación cognitiva en los niños, seguir órdenes es una excelente opción. Un juego apropiado para lograr esto, es crear una serie de pistas que los infantes deben realizar en grupo para obtener un premio.
- La presentación de dos imágenes casi iguales, se encuentra entre los juegos para que los niños desarrollen su capacidad cognitiva, estas imágenes tienen algunas pequeñas diferencias para que los niños las encuentren; de esta forma se logra desarrollar su capacidad de atención.

Santrock (2014) indica que existen varias actividades que se pueden realizar para mejorar el nivel cognitivo de los niños, entre ellas plantea que debe estimularse la memoria, la inteligencia y la percepción, aunque siempre se consideran las diferencias individuales del niño (a). Propone la siguiente figura, en donde se le presentan al niño, varias formas geométricas donde él debe clasificarlas por su figura y forma, esto le permite desarrollar su percepción.

## **1.2. EL CORONAVIRUS**

### **1.2.1. Según La OMS**

Los coronavirus (CoV) son una amplia familia de virus que pueden causar diversas afecciones, desde el resfriado común hasta enfermedades más graves, como ocurre con el coronavirus causante del síndrome respiratorio de Oriente Medio (MERS- CoV) y el que ocasiona el síndrome respiratorio agudo severo (SRAS-CoV). Un nuevo coronavirus es una nueva cepa de coronavirus que no se había encontrado antes en el ser humano.

Los coronavirus se pueden contagiar de los animales a las personas (transmisión zoonótica). De acuerdo con estudios exhaustivos al respecto, sabemos que el SRAS- CoV se transmitió de la civeta al ser humano y que se ha producido transmisión del MERS-CoV del dromedario al ser humano. Además, se sabe que hay otros coronavirus circulando entre animales, que todavía no han infectado al ser humano.

Estas infecciones suelen ocasionar los síntomas de fiebre, tos y dificultad para respirar. En los casos más graves, pueden causar neumonía, síndrome respiratorio agudo severo, insuficiencia renal e incluso, la muerte.

### **1.2.2. Según la OPS**

Los coronavirus (CoV) son una amplia familia de virus que pueden causar diversas afecciones, desde el resfriado común hasta enfermedades más graves, como ocurre con el coronavirus causante del síndrome respiratorio de Oriente Medio (MERS- CoV) y el que ocasiona el síndrome respiratorio agudo severo (SRAS-CoV).

Un nuevo coronavirus (CoV) es una nueva cepa de coronavirus que no se había identificado previamente en el ser humano. El nuevo coronavirus, que ahora se conoce con el nombre de 2019-nCoV o COVID-19, no se había detectado antes de que se notificara el brote en Wuhan (China) en diciembre de 2019.

Los coronavirus se pueden contagiar de los animales a las personas (transmisión zoonótica). De acuerdo con estudios exhaustivos al respecto, sabemos que el SRAS- CoV se transmitió de la civeta al ser humano y que se ha producido transmisión del MERS-CoV del dromedario al ser humano. Además, se sabe que hay otros coronavirus circulando entre animales, que todavía no han infectado al ser humano.

### **LO QUE LA OPS HACE**

La Organización apoya a los países en la vigilancia, la prevención, la preparación para y el control de enfermedades pandémicas y propensas a epidemias a través del desarrollo de estrategias basadas en la evidencia para predecir, prevenir, detectar y responder.

También garantiza la vigilancia regional relacionada con estas amenazas infecciosas.

### **Principales líneas de acción:**

- Enfermedades pandémicas y propensas a epidemias: influenza, MERS, fiebres hemorrágicas y hantavirus, fiebre amarilla y parvovirus emergentes,

peste, cólera y enfermedades diarreicas propensas a epidemias, leptospirosis, enfermedad meningocócica.

- Redes de expertos e intervenciones para la vigilancia y la respuesta: epidemiología y modelización, laboratorio, manejo clínico y prevención y control de infecciones.

### **1.2.3. ¿Qué es un coronavirus?**

Los coronavirus son una extensa familia de virus que pueden causar enfermedades tanto en animales como en humanos. En los humanos, se sabe que varios coronavirus causan infecciones respiratorias que pueden ir desde el resfriado común hasta enfermedades más graves como el síndrome respiratorio de Oriente Medio (MERS) y el síndrome respiratorio agudo severo (SRAS). El coronavirus que se ha descubierto más recientemente causa la enfermedad por coronavirus COVID-19.

### **1.2.4. ¿Qué es la COVID-19?**

La COVID-19 es la enfermedad infecciosa causada por el coronavirus que se ha descubierto más recientemente. Tanto este nuevo virus como la enfermedad que provoca eran desconocidos antes de que estallara el brote en Wuhan (China) en diciembre de 2019. Actualmente la COVID-19 es una pandemia que afecta a muchos países de todo el mundo.

### **1.2.5. ¿Cuáles son los síntomas de la COVID-19?**

Los síntomas más habituales de la COVID-19 son la fiebre, la tos seca y el cansancio. Otros síntomas menos frecuentes que afectan a algunos pacientes son los dolores y molestias, la congestión nasal, el dolor de cabeza, la conjuntivitis, el dolor de garganta, la diarrea, la pérdida del gusto o el olfato y las erupciones cutáneas o cambios de color en los dedos de las manos o los pies. Estos síntomas suelen ser

leves y comienzan gradualmente. Algunas de las personas infectadas solo presentan síntomas levísimos.

La mayoría de las personas (alrededor del 80%) se recuperan de la enfermedad sin necesidad de tratamiento hospitalario. Alrededor de 1 de cada 5 personas que contraen la COVID-19 acaba presentando un cuadro grave y experimenta dificultades para respirar. Las personas mayores y las que padecen afecciones médicas previas como hipertensión arterial, problemas cardiacos o pulmonares, diabetes o cáncer tienen más probabilidades de presentar cuadros graves. Sin embargo, cualquier persona puede contraer la COVID-19 y caer gravemente enferma. Las personas de cualquier edad que tengan fiebre o tos y además respiren con dificultad, sientan dolor u opresión en el pecho o tengan dificultades para hablar o moverse deben solicitar atención médica inmediatamente. Si es posible, se recomienda llamar primero al profesional sanitario o centro médico para que estos remitan al paciente al establecimiento sanitario adecuado.

#### **1.2.6. ¿Qué debo hacer si tengo síntomas de COVID-19 y cuándo he de buscar atención médica?**

- Si tiene síntomas leves, como tos o fiebre leves, generalmente no es necesario que busque atención médica. Quédese en casa, aíslese y vigile sus síntomas. Siga las orientaciones nacionales sobre el autoaislamiento. Sin embargo, si vive en una zona con paludismo (malaria) o dengue, es importante que no ignore la fiebre. Busque ayuda médica. Cuando acuda al centro de salud lleve mascarilla si es posible, manténgase al menos a un metro de distancia de las demás personas y no toque las superficies con las manos. En caso de que el enfermo sea un niño, ayúdelo a seguir este consejo.

- Busque inmediatamente atención médica si tiene dificultad para respirar o siente dolor o presión en el pecho. Si es posible, llame a su dispensador de atención de la salud con antelación para que pueda dirigirlo hacia el centro de salud adecuado.

### **1.2.7. ¿Cómo se propaga la COVID-19?**

Una persona puede contraer la COVID-19 por contacto con otra que esté infectada por el virus. La enfermedad se propaga principalmente de persona a persona a través de las gotículas que salen despedidas de la nariz o la boca de una persona infectada al toser, estornudar o hablar. Estas gotículas son relativamente pesadas, no llegan muy lejos y caen rápidamente al suelo. Una persona puede contraer la COVID-19 si inhala las gotículas procedentes de una persona infectada por el virus. Por eso es importante mantenerse al menos a un metro de distancia de los demás. Estas gotículas pueden caer sobre los objetos y superficies que rodean a la persona, como mesas, pomos y barandillas, de modo que otras personas pueden infectarse si tocan esos objetos o superficies y luego se tocan los ojos, la nariz o la boca. Por ello es importante lavarse las manos frecuentemente con agua y jabón o con un desinfectante a base de alcohol.

### **1.2.8. ¿Es posible contagiarse de COVID-19 por contacto con una persona que no presente ningún síntoma?**

La principal forma de propagación de la COVID-19 es a través de las gotículas respiratorias que son expulsadas por alguien que tose o que tiene otros síntomas como fiebre o cansancio. Muchas personas con COVID-19 presentan solo síntomas leves. Esto es particularmente cierto en las primeras etapas de la enfermedad. Es posible contagiarse de alguien que solamente tenga una tos leve y no se sienta enfermo.

Según algunas informaciones, las personas sin síntomas pueden transmitir el virus. Aún no se sabe con qué frecuencia ocurre. La OMS está estudiando las investigaciones en curso sobre esta cuestión y seguirá informando sobre las conclusiones que se vayan obteniendo.

### **1.2.9. Medidas Preventivas**

#### **¿Cómo podemos protegernos a nosotros mismos y a los demás si no sabemos quién está infectado?**

Practicar la higiene respiratoria y de las manos es importante en TODO momento y la mejor forma de protegerse a sí mismo y a los demás.

Cuando sea posible, mantenga al menos un metro de distancia entre usted y los demás. Esto es especialmente importante si está al lado de alguien que esté tosiendo o estornudando. Dado que es posible que algunas personas infectadas aún no presenten síntomas o que sus síntomas sean leves, conviene que mantenga una distancia física con todas las personas si se encuentra en una zona donde circule el virus de la COVID-19.

#### **¿Qué debo hacer si he estado en contacto estrecho con alguien que tiene COVID-19?**

Si ha estado en contacto estrecho con alguien con COVID-19, puede estar infectado. Contacto estrecho significa vivir con alguien que tiene la enfermedad o haber estado a menos de un metro de distancia de alguien que tiene la enfermedad. En estos casos, es mejor quedarse en casa.

Sin embargo, si usted vive en una zona con malaria o dengue, es importante que no ignore la fiebre. Busque ayuda médica. Así que, cuando acuda al centro de salud, se recomienda que lleve mascarilla si es posible, manténgase al menos a un metro de distancia de las demás personas y no toque las superficies con las manos.

En caso de que el enfermo sea un niño, ayúdelo a seguir este consejo. Si no vive en una zona con paludismo (malaria) o dengue, se recomienda hacer lo siguiente:

- Si enferma, incluso con síntomas muy leves como fiebre y dolores leves, debe aislarse en su casa.

Incluso si no cree haber estado expuesto a la COVID-19 pero desarrolla estos síntomas, aíslese y controle su estado.

- Es más probable que infecte a otros en las primeras etapas de la enfermedad cuando solo tiene síntomas leves, por lo que el aislamiento temprano es muy importante.
- Si no tiene síntomas, pero ha estado expuesto a una persona infectada, póngase en cuarentena durante 14 días.

Si ha tenido indudablemente COVID-19 (confirmada mediante una prueba), aíslese durante 14 días incluso después de que los síntomas hayan desaparecido como medida de precaución. Todavía no se sabe exactamente cuánto tiempo las personas siguen siendo contagiosas después de recuperarse. Siga los consejos de las autoridades nacionales sobre el aislamiento.

### **¿Qué significa aislarse?**

El aislamiento es una medida importante que adoptan las personas con síntomas de COVID-19 para evitar infectar a otras personas de la comunidad, incluidos sus familiares.

El aislamiento se produce cuando una persona que tiene fiebre, tos u otros síntomas de COVID-19 se queda en casa y no va al trabajo, a la escuela o a lugares públicos. Lo puede hacer voluntariamente o por recomendación de su dispensador de atención de salud.

Si una persona se encuentra en aislamiento, es porque está enferma pero no gravemente enferma (en cuyo caso requeriría atención médica)

- Ocupe una habitación individual amplia y bien ventilada con retrete y lavabo.
- Si esto no es posible, coloque las camas al menos a un metro de distancia.
- Manténgase al menos a un metro de distancia de los demás, incluso de los miembros de su familia.
- Controle sus síntomas diariamente.
- Aíslese durante 14 días, incluso si se siente bien
- Si tiene dificultades para respirar, póngase en contacto inmediatamente con su dispensador de atención de salud. Llame por teléfono primero si es posible.
- Permanezca positivo y con energía manteniendo el contacto con sus seres queridos por teléfono o internet y haciendo ejercicio en casa.

**¿Qué debo hacer si no tengo síntomas, pero creo que he estado expuesto a la COVID-19? ¿Qué significa ponerse en cuarentena?**

Ponerse en cuarentena significa separarse de los demás porque ha estado expuesto a alguien con COVID-19 aunque usted mismo no presente los síntomas. Durante la cuarentena, debe vigilar su estado para detectar síntomas. El objetivo de la cuarentena es prevenir la transmisión. Dado que las personas que enferman de COVID-19 pueden infectar a otros inmediatamente, la cuarentena puede evitar que se produzcan algunas infecciones.

En este caso:

- Ocupe una habitación individual amplia y bien ventilada con retrete y lavabo.

- Si esto no es posible, coloque las camas al menos a un metro de distancia.
- Manténgase al menos a un metro de distancia de los demás, incluso de los miembros de su familia.
- Controle sus síntomas diariamente.
- Permanezca en cuarentena durante 14 días, incluso si se siente bien.
- Si tiene dificultades para respirar, póngase en contacto inmediatamente con su dispensador de atención de salud. Llame por teléfono primero si es posible.
- Permanezca positivo y con energía manteniendo el contacto con sus seres queridos por teléfono o internet y haciendo ejercicio en casa.

Sin embargo, si vive en una zona con paludismo (malaria) o dengue, es importante que no ignore la fiebre. Busque ayuda médica. Cuando acuda al centro de salud use una mascarilla si es posible, manténgase al menos a un metro de distancia de las demás personas y no toque las superficies con las manos. En caso de que el enfermo sea un niño, ayúdelo a seguir este consejo.

### **¿Cuál es la diferencia entre aislamiento, cuarentena y distanciamiento?**

La cuarentena significa restringir las actividades o separar a las personas que no están enfermas pero que pueden haber estado expuestas a la COVID-19. El objetivo es prevenir la propagación de la enfermedad en el momento en que las personas empiezan a presentar síntomas.

El aislamiento significa separar a las personas con síntomas de COVID-19 y que pueden ser contagiosas para prevenir la propagación de la enfermedad.

El distanciamiento físico significa estar físicamente separado. La OMS recomienda mantener una distancia de al menos un metro con los demás. Es una

medida general que todos deberían adoptar incluso si se encuentran bien y no han tenido una exposición conocida a la COVID-19.

### **¿Qué puedo hacer para protegerme y prevenir la propagación de la enfermedad?**

Manténgase al día de la información más reciente sobre el brote de COVID-19, a la que puede acceder en el sitio web de la OMS y a través de las autoridades de salud pública a nivel nacional y local. Se han registrado casos en la mayoría de los países del mundo, y en muchos de ellos se han producido brotes. Las autoridades de algunos países han conseguido reducir la velocidad del avance de los brotes, pero es necesario comprobar con regularidad las noticias más recientes.

Hay varias precauciones que se pueden adoptar para reducir la probabilidad de contraer o propagar la COVID-19:

- Lávese las manos a fondo y con frecuencia usando un desinfectante a base de alcohol o con agua y jabón.

**¿Por qué?** Lavarse las manos con agua y jabón o con un desinfectante a base de alcohol mata los virus que pueda haber en sus manos.

- Mantenga una distancia mínima de un metro entre usted y los demás.

**¿Por qué?** Cuando alguien tose, estornuda o habla despiden por la nariz o la boca unas gotículas de líquido que pueden contener el virus. Si la persona que tose, estornuda o habla tiene la enfermedad y usted está demasiado cerca de ella, puede respirar las gotículas y con ellas el virus de la COVID-19.

- Evite ir a lugares concurridos

**¿Por qué?** Cuando hay aglomeraciones, hay más probabilidades de que entre en contacto estrecho con alguien que tenga COVID-19 y es más difícil mantener una distancia física de un metro.

- Evite tocarse los ojos, la nariz y la boca

**¿Por qué?** Las manos tocan muchas superficies y pueden recoger virus. Una vez contaminadas, las manos pueden transferir el virus a los ojos, la nariz o la boca. Desde allí, el virus puede entrar en su cuerpo y causarle la enfermedad.

- Tanto usted como las personas que lo rodean deben asegurarse de mantener una buena higiene respiratoria. Eso significa cubrirse la boca y la nariz con el codo flexionado o con un pañuelo al toser o estornudar. Deseche de inmediato el pañuelo usado y lávese las manos.

**¿Por qué?** Los virus se propagan a través de las gotículas. Al mantener una buena higiene respiratoria protege a las personas que lo rodean de virus como los del resfriado, la gripe y la COVID-19.

- Permanezca en casa y aíslese incluso si presenta síntomas leves como tos, dolor de cabeza y fiebre ligera hasta que se recupere. Pida a alguien que le traiga las provisiones. Si tiene que salir de casa, póngase una mascarilla para no infectar a otras personas.

**¿Por qué?** Evitar el contacto con otras personas las protegerá de posibles infecciones por el virus de la COVID-19 u otros.

- Si tiene fiebre, tos y dificultad para respirar, busque atención médica, pero en la medida de lo posible llame por teléfono con antelación y siga las indicaciones de la autoridad sanitaria local.

**¿Por qué?** Las autoridades nacionales y locales dispondrán de la información más actualizada sobre la situación en su zona. Llamar con antelación permitirá que su dispensador de atención de salud le dirija rápidamente hacia el centro de salud adecuado. Esto también lo protegerá a usted y ayudará a prevenir la propagación de virus y otras infecciones.

- Manténgase informado sobre las últimas novedades a partir de fuentes fiables, como la OMS o las autoridades sanitarias locales y nacionales.

**¿Por qué?** Las autoridades locales y nacionales son los interlocutores más indicados para dar consejos sobre lo que deben hacer las personas de su zona para protegerse.

### **¿Existe alguna vacuna, medicamento o tratamiento contra la COVID-19?**

Aunque algunas soluciones de la medicina occidental o tradicional o remedios caseros pueden resultar reconfortantes y aliviar los síntomas leves de la COVID-19, hasta ahora ningún medicamento ha demostrado prevenir o curar esta enfermedad. La OMS no recomienda auto medicarse con ningún fármaco, incluidos los antibióticos, para prevenir o curar la COVID-19. Sin embargo, hay varios ensayos clínicos en marcha, tanto de medicamentos occidentales como tradicionales. La OMS está coordinando la labor de desarrollo de vacunas y medicamentos para prevenir y tratar la COVID-19 y seguirá proporcionando información actualizada a medida que se disponga de los resultados de las investigaciones.

Las formas más eficaces de protegerse a uno mismo y a los demás frente a la COVID-19 son:

- Lavarse las manos a fondo y con frecuencia.
- Evitar tocarse los ojos, la boca y la nariz.
- Cubrirse la boca con el codo flexionado o con un pañuelo. Si se utiliza un pañuelo, hay que desecharlo inmediatamente después de su uso y lavarse las manos.
- Mantener una distancia de al menos un metro con las demás personas.

## **¿Recomienda la OMS y el Ministerio de Salud (MINSA) el uso de mascarillas médicas para prevenir la propagación de la COVID-19?**

Actualmente no hay suficientes pruebas a favor o en contra del uso de mascarillas (médicas o de otro tipo) por personas sanas de la comunidad en general. Sin embargo, la OMS está estudiando activamente los datos científicos acerca del uso de mascarillas, los cuales evolucionan rápidamente, y actualiza continuamente sus orientaciones al respecto.

El uso de **mascarillas médicas** está recomendado principalmente en entornos sanitarios, pero puede considerarse en otras circunstancias. Las mascarillas médicas deben combinarse con otras medidas clave de prevención y control de las infecciones, como la higiene de las manos y el distanciamiento físico.

### **Trabajadores sanitarios**

¿Por qué? Las mascarillas médicas y respiradores del tipo N95, FFP2 o equivalentes se recomiendan y deben reservarse para los trabajadores sanitarios que están atendiendo a pacientes. El contacto cercano con personas con infección probable o confirmada por el virus de la COVID-19 y su entorno es la principal vía de transmisión, lo que significa que los trabajadores sanitarios son los más expuestos.

### **Las personas enfermas y que presentan síntomas de COVID-19**

¿Por qué? Cualquier persona que esté enferma y presente síntomas leves, como dolores musculares, tos leve, dolor de garganta o cansancio, debe aislarse en su casa y usar una mascarilla médica de conformidad con la recomendación de la OMS sobre el cuidado en el hogar de los pacientes con posible infección por el virus de la COVID-19. Al toser, estornudar o hablar se pueden generar gotículas que causan la propagación de la infección. Estas gotículas pueden llegar a la cara de otras personas cercanas y caer en el entorno circundante. El hecho de que una persona

infectada que tose, estornuda o habla lleve una mascarilla médica puede ayudar a proteger de la infección a quienes están cerca. Si una persona enferma necesita ir a un centro de salud, debe llevar una máscara médica.

Toda persona que cuide en casa a un enfermo de COVID-19

¿Por qué? Quienes cuidan de enfermos de COVID-19 deben usar una mascarilla médica para protegerse. Una vez más, el contacto cercano, frecuente y prolongado con alguien con COVID-19 pone a los cuidadores en una situación de alto riesgo.

Los responsables de la toma de decisiones a nivel nacional también pueden optar por recomendar el uso de mascarillas médicas por ciertas personas adoptando un enfoque basado en los riesgos. Este enfoque toma en consideración el propósito de la mascarilla, el riesgo de exposición y la vulnerabilidad del portador de la mascarilla, el entorno, la viabilidad de su uso y los tipos de mascarillas.

### **Cómo utilizar adecuadamente una mascarilla médica**

Si opta por llevar una mascarilla, tenga en cuenta lo siguiente:

1. Antes de tocar la mascarilla, lávese las manos con un desinfectante a base de alcohol o con agua y jabón
2. Inspeccione la mascarilla para ver si tiene rasgaduras o agujeros
3. Oriente hacia arriba la parte superior (donde se encuentra la tira de metal)
4. Asegúrese de orientar hacia afuera el lado correcto de la mascarilla (el lado con color)
5. Colóquese la mascarilla sobre la cara. Pellizque la tira de metal o el borde rígido de la mascarilla para que se amolde a la forma de su nariz
6. Tire hacia abajo de la parte inferior de la mascarilla para que le cubra la boca

7. y la barbilla
8. No toque la mascarilla mientras la lleve a efectos de protección
9. Después de usar la mascarilla, quítesela con las manos limpias; retire las cintas elásticas de detrás de las orejas manteniendo la mascarilla alejada de la cara y la ropa, para no tocar las superficies potencialmente contaminadas de la mascarilla.
10. Deseche la mascarilla en un contenedor cerrado inmediatamente después de su uso. No reutilice la mascarilla.
11. Practique la higiene de las manos después de tocar o desechar la mascarilla. Use un desinfectante a base de alcohol o, si están visiblemente sucias, se recomienda que se lave las manos con agua y jabón.

Tenga en cuenta que hay una escasez mundial de mascarillas médicas (tanto de mascarillas quirúrgicas como de mascarillas N95), por lo que estas deberían reservarse en la medida de lo posible para los trabajadores sanitarios.

Recuerde que las mascarillas no sustituyen otras formas más eficaces de protegerse a sí mismo y a los demás contra la COVID-19, como lavarse las manos con frecuencia, cubrirse la boca con el codo flexionado o con un pañuelo y mantener una distancia de al menos un metro con los demás. Consulte las medidas de protección básicas contra el nuevo coronavirus para obtener más información.

### **¿Cuánto tiempo transcurre entre la exposición a la COVID-19 y el desarrollo de síntomas?**

El tiempo que transcurre entre la exposición a la COVID-19 y el momento en que comienzan los síntomas suele ser de alrededor de cinco o seis días, pero puede variar entre 1 y 14 días.

### **¿Qué relación hay entre la COVID-19 y los animales?**

Conocemos bastantes datos sobre otros virus de la familia de los coronavirus, y la mayoría de estos tipos de virus tienen su origen en animales. El virus de la COVID-19 (también llamado SARS-CoV-2) es un nuevo virus en los humanos. La posible fuente animal de la COVID-19 aún no ha sido confirmada, pero se está investigando.

La OMS sigue monitoreando las últimas investigaciones sobre este y otros temas relacionados con la COVID-19 y proporcionará información actualizada a medida que se disponga de nuevos datos.

### **¿Puede un animal doméstico u otro animal contagiarme la COVID-19?**

Varios perros y felinos (gatos domésticos y tigres) han dado positivo en las pruebas de detección de la COVID-19 después de haber estado en contacto con humanos infectados. Además, parece ser que los hurones son susceptibles a la infección. En condiciones experimentales, tanto los gatos como los hurones pueden transmitir la infección a otros animales de la misma especie. Sin embargo, no existen datos probatorios de que estos animales puedan transmitir la enfermedad al ser humano y propagarla. La COVID-19 se propaga principalmente a través de las gotículas que despiden una persona infectada al toser, estornudar o hablar.

También se ha detectado el virus en visones criados en granjas que probablemente habrían sido infectados por trabajadores. En algunos casos, los visones infectados por seres humanos han transmitido el virus a otras personas. Son los primeros casos notificados de transmisión del animal al ser humano.

Se sigue recomendando que las personas enfermas de COVID-19 y las personas de riesgo limiten el contacto con animales de compañía y otros animales.

En el manejo y cuidado de los animales, siempre se deben tomar medidas básicas de higiene, a saber: lavarse las manos después de manipular animales, su comida o sus artículos, así como evitar besarlos, dejar que nos laman o compartir comida.

### **¿Cuánto tiempo sobrevive el virus en las superficies?**

Lo más importante que hay que saber sobre el contacto del coronavirus con superficies es que estas se pueden limpiar fácilmente con desinfectantes domésticos comunes que matarán el virus. Diversos estudios han demostrado que el virus de la COVID-19 puede sobrevivir hasta 72 horas en superficies de plástico y acero inoxidable, menos de 4 horas en superficies de cobre y menos de 24 horas en superficies de cartón.

Como siempre, lávese las manos con un desinfectante a base de alcohol o con agua y jabón. Evite tocarse los ojos, la boca o la nariz.

### **Manténgase informado y siga las recomendaciones de los profesionales sanitarios**

Manténgase informado sobre las últimas novedades en relación con la COVID-19. Siga los consejos de su dispensador de atención de salud, de las autoridades sanitarias pertinentes a nivel nacional y local o de su empleador sobre la forma de protegerse a sí mismo y a los demás ante la COVID-19.

¿Por qué? Las autoridades nacionales y locales dispondrán de la información más actualizada acerca de si la COVID-19 se está propagando en su zona. Son los interlocutores más indicados para dar consejos sobre las medidas que la población de su zona debe adoptar para protegerse.

### **1.2.10. ¿Pueden los niños o los adolescentes contraer la COVID-19?**

Las investigaciones indican que los niños y los adolescentes tienen las mismas probabilidades de infectarse que cualquier otro grupo de edad y pueden propagar la enfermedad.

Las pruebas hasta la fecha sugieren que los niños y los adultos jóvenes tienen menos probabilidades de desarrollar una enfermedad grave, pero con todo se pueden dar casos graves en estos grupos de edad.

Los niños y los adultos deben seguir las mismas pautas de cuarentena y aislamiento si existe el riesgo de que hayan estado expuestos o si presentan síntomas. Es particularmente importante que los niños eviten el contacto con personas mayores y con otras personas que corran el riesgo de contraer una enfermedad más grave.

### **1.2.11. Cómo ayudar a los niños a gestionar el estrés durante el brote de COVID-19**

Los niños pueden responder al estrés de diversas formas, por ejemplo, mostrándose más dependientes, preocupados, enfadados o agitados, encerrándose en sí mismos o mojando la cama, uno debe mostrarse comprensivo ante las reacciones de su hijo, escuche sus preocupaciones y ofrézcale más amor y atención, pues los niños necesitan el amor y la atención de los adultos en los momentos difíciles. Dedíqueles más tiempo y atención.

Debe recordar que, debe escuchar a sus hijos, hablarles con amabilidad y tranquilizarles. Cuando sea posible, organice momentos de juego y relajación con su hijo.

En la medida de lo posible, trate de mantener a los niños cerca de sus padres y familia y evite separarlos de las personas que se encargan de su cuidado. En caso de separación (por ejemplo, por hospitalización), asegúrese de mantener el contacto

frecuente (por ejemplo, a través del teléfono) y de ofrecer consuelo.

Mantenga las rutinas y los horarios habituales en la medida de lo posible, o ayude a crear otros diferentes en el entorno nuevo, en particular actividades escolares y de aprendizaje, así como momentos para jugar de forma segura y relajarse.

Explique lo que ha pasado y cuál es la situación actual y dé a los niños información clara sobre cómo pueden reducir los riesgos de contraer la enfermedad; utilice palabras que puedan entender en función de su edad.

Facilite también información sobre situaciones hipotéticas (por ejemplo, un miembro de la familia y/o el niño empiezan a encontrarse mal y tienen que ir al hospital durante un tiempo para que los médicos puedan ayudarles a recuperarse).

#### **1.2.12. ¿Qué está pasando con el COVID-19 en el Perú?**

El Perú confirmó el primer caso importado de coronavirus el 06 de marzo del presente. El paciente 0 tuvo como antecedente haber estado en España, Francia y República Checa.

Según MINSA (2020b), en el documento “Lineamientos de comunicación para el abordaje del coronavirus desde los sectores del Poder Ejecutivo” señala que el Perú ante la alerta dada por la Organización Mundial de la Salud (OMS) se ha preparado para esta situación y ha desarrollado las siguientes acciones:

El 11 de marzo con D.S. 008-2020-SA el Gobierno Central dispone la emergencia sanitaria a nivel nacional por 90 días.

El Perú cuenta con un “Plan Nacional de Preparación y Respuesta frente al riesgo de introducción del Coronavirus Covid-19” y el “Protocolo para la Atención de Personas con Sospechas o Infección confirmada por Coronavirus (COVID-19)”.

Cuenta con cinco hospitales en Lima que se encuentran listos para albergar algún paciente sospechoso, con capacidad a ampliarse según la situación. El país

cuenta con las pruebas necesarias para realizar el diagnóstico del coronavirus.

Los aeropuertos, puertos marítimos y terrapuertos están en alerta para desarrollar protocolos de atención inmediata en caso se detecte entre los pasajeros alguno que muestre los síntomas de este virus. Está en marcha una campaña de información para la población en general y en especial para las personas que viajan o retornan al país, así como para los turistas. Se han emitido alertas epidemiológicas a todos los servicios del país. Estos guían y dan directrices de cómo actuar.

### **1.2.13. Tiempos de coronavirus: Retos y desafíos en la niñez peruana**

El problema del coronavirus en el mundo ha provocado que varios gobiernos - incluido el Perú- tomen medidas de urgencia y prevención con la finalidad de evitar la propagación mediante el contagio. Las medidas como el cierre de escuelas, aislamiento obligatorio o inmovilización en todo el país, ha generado que miles de niños y niñas se vean afectados, por lo que especialistas consideraron atender a las poblaciones más vulnerables en temas de salud, educación y alimentación.

Durante el programa especial de Diálogo abierto de Salgalú Tv, la ex ministra de Educación y miembro de Inversión en la Infancia Gloria Helfer, sostuvo que los retos y desafíos en la niñez son grandes, pues consideró en principio se debería impedir que se siga agrandando las brechas a raíz de la pandemia.

En ese sentido dijo: Al igual que hizo el MINSA en convocar a profesionales para apoyar en el tema, esperaría también que el Ministerio de Educación convocaría a profesionales para apoyar y buscar soluciones ante esta emergencia, y la idea de atender sería empezar por los más olvidados quienes son la población más vulnerable y afectada ante esta situación.

Asimismo, señaló que las escuelas rurales no vienen recibiendo nada en cuanto a la atención en sistemas de salud en niños, como también al tema de la

alimentación por la suspensión de clases. “Los impulsos como el Plan de Educación Recuperativo o Aprendo en casa, está en ruta y ante ello se necesita ampliar el tema para atender no solo en educación, sino en salud y alimentación”.

Respecto al aislamiento social obligatorio, aconsejó que en la familia los niños no debieran estar haciendo tareas. “Yo no diría que los niños hagan tareas, este es momento de aprender de lo que está pasando y transmitir a nuestros hijos para generar conciencia”.

#### **1.2.14. Todos somos afectados**

Por su lado el médico especialista en salud de Unicef Perú, Hugo Razuri, explicó que esta enfermedad del Covid-19 si bien afecta muy poco a los niños; pero, a través de las medidas tomadas las consecuencias sí les afecta grandemente como por el cierre de escuelas, aislamiento, e inmovilización.

Sobre esta situación recomendó que lo importante sea mantener la calma, puesto que si bien en el niño o niña la enfermedad no le va afectar de manera grave, lo que sí podría hacer es infectar a otros y ahí sí estaría el mayor peligro, sobre todo con las personas de la tercera edad. “Dentro de las recomendaciones hay que enseñarles a los niños todo respecto a higiene y hábitos de salud como prevención”.

Indicó que este virus es muy eficiente para transmitirse, porque puede estar en la casa, en el transporte público y cualquiera que toque algún material infectado puede contagiarse con la pandemia. Por ello recomendó que en las zonas urbanas y rurales se tengan que cumplir el aislamiento social y se tiene que mantener la distancia de un metro, además evitar los saludos con besos o abrazos.

Sobre las madres gestantes, manifestó está demostrado que no hay transmisión de la madre al bebé. Pero, para alimentarlo una vez nacido tiene que tomar la madre las precauciones debidas para no afectar al niño, en donde al

momento de lactar podría dárselo en un cubierto pequeño.

Desde Unicef estamos haciendo énfasis de cómo tratar las medidas adecuadas, especialmente en las zonas rurales para evitar que esta enfermedad siga propagándose entre las personas.

#### **1.2.15. Sobrellevar el problema con los niños**

Para la psicóloga y especialista en niños y niñas María Elena Iglesias, el problema en los niños representa un tema retador, pues ellos muchas veces no pueden expresar lo que están sintiendo. Ellos necesitan saber que están seguros, las condiciones de los niños y sus familias, es un caso complejo en el cual se debe saber cómo atender a esta población vulnerable. Pues el cuidado de los niños y niñas es una responsabilidad social en la que todos debemos estar comprometidos, a los niños se debe hablarles con honestidad, de acuerdo a su edad porque estamos en un contexto que nos afecta a todos esta pandemia del coronavirus. “Ellos deben saber que estamos ante un problema serio y debemos enseñarles a llevar un cuidado de higiene adecuado, el cual debe ser encaminado por sus padres”.

También es importante darles espacios a las emociones, donde se les pregunte cómo se sienten para así contactar con ellos. Los niños necesitan una enseñanza muy activa donde los padres también puedan participar o con la ayuda de algún familiar cercano para su aprendizaje mediante las tecnologías desde casa. Aunque, hay que tener en cuenta a las poblaciones que no cuentan con la tecnología para su enseñanza.

#### **1.2.16. Incumplimiento de medidas**

En declaraciones para Diálogo abierto sobre el cumplimiento del estado de emergencia en Huancavelica, el periodista Gregor Suarez dijo que en esa ciudad no se viene cumpliendo con las medidas adoptadas por el gobierno, a pesar de ser una zona pobre donde están más expuestos a la vulnerabilidad.

“Muchos ciudadanos están en la calle haciendo compras. Lamentamos que esto esté ocurriendo pues falta información de concientización, ya que muchas familias no han recibido bien el mensaje hecho por el presidente de la república”, manifestó.

Además, denunció que las autoridades distritales y locales no están acatando la medida de forma responsable, toda vez que solo algunas de ellas (autoridades) han hecho efecto de acatamiento respecto las disposiciones anunciadas por el estado ante el Covid-19 a nivel nacional. Situación que pondría en peligro la salud y vida de muchas personas, como de los propios niños y niñas.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO OPERATIVO DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **2.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

El número de casos confirmados de coronavirus en todo el mundo superó los 10 millones y los decesos al medio millón. El virus surgió en China a fines de 2019 y se extendió por todo el planeta. Hasta el 29 de junio, a nivel global se registraban 501.940 muertes por causa de la enfermedad. La mitad de los contagios del mundo se han registrado en Estados Unidos y Europa, pero el número de contagios está creciendo rápidamente en toda América.

En América Latina el ritmo de nuevas infecciones se ha acelerado desde mediados de mayo, y está aumentando especialmente en Brasil, México y Chile, según la Organización Mundial de la Salud.

En el caso de Perú, los casos se multiplican a gran velocidad a pesar de que su gobierno fue uno de los primeros en decretar la cuarentena el pasado 16 de marzo y tomar varias medidas para evitar la propagación del virus.

Según varios expertos consultados por BBC Mundo, factores económicos y sociales influyeron en la multiplicación de los casos convirtiéndolo en el segundo país con más contagios de coronavirus en la región.

Las cifras de contagio de coronavirus en Perú siguen en aumento y son los menores de edad los que ahora están en el foco de atención. El Centro Nacional de Epidemiología, Prevención y Control de Enfermedades del Ministerio de Salud (MINSa) dio a conocer que más de 4 350 niños y adolescentes han dado positivo al COVID-19.

## **2.2. JUSTIFICACIÓN**

La pandemia del nuevo coronavirus afecta a todos en el mundo. Pese a que los números de hospitalizados y pacientes en Unidades de Cuidados Intensivos (UCI) son adultos mayores, los niños no son inmunes a este virus. En el Perú, también los niños son hospitalizados por cuadros de contagio de COVID-19. Walter Luque, jefe de pediatría del Hospital Dos de Mayo de Lima, comenta que, al igual que otros centros de salud en el mundo, no se encontraban preparados para esta pandemia.

La dura realidad del sistema de salud peruano y la informalidad laboral que vive la mayoría de ciudadanos han quedado expuestas a causa del Covid-19. Y si bien el Gobierno está tomando medidas para hacer frente a este virus, hay un grupo poblacional que debe ser atendido: los niños, niñas y adolescentes.

Aunque ellos no son considerados un grupo de riesgo, debido al aislamiento social obligatorio están expuestos a situaciones que ponen en juego sus vidas. La suspensión de los servicios de vacunación y atención en salud, el desempleo, la pobreza y la violencia afectan su bienestar y es necesario darles protección.

En el informe “Consecuencias del COVID-19: Las repercusiones secundarias ponen en más riesgo las vidas de los niños que la propia enfermedad”, World Vision hizo una comparación entre la situación que vivieron niñas y niños en África durante el brote del ébola, y la realidad que viven ahora en todo el mundo como consecuencia de la pandemia.

Por otro lado, es necesario precisar que ante esta realidad a la que se ha visto expuesto el niño, es oportuno sensibilizarlo e instruirlo a través del juego sobre las medidas de prevención frente a la COVID 19. Aprender jugando es lo que hace todo niño desde el momento en que nace. Sabemos que jugar es esencial para el aprendizaje en la infancia.

### **2.3. IMPORTANCIA**

Es por medio del juego que los niños experimentan de manera segura mientras aprenden acerca de su entorno, prueban nuevas conductas, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones. La actividad lúdica de los niños en espacios educativos adaptados constituirá un ejercicio que va a facilitarle la construcción de aprendizajes básicos y complejos en alusión a las medidas de prevención del COVID 19. Es allí donde radica su importancia.

### **2.4. VIABILIDAD**

Esta investigación se lleva a cabo en un ámbito tecnológico, en el que se hace necesario el uso de herramientas y entornos virtuales, para facilitar el proceso de enseñanza – aprendizaje, medios los cuales son de manejo de cada niño con apoyo de sus padres, y que son de accesibilidad de todos, esto permitirá desarrollar cada etapa de la investigación y para obtener resultados favorables en el cumplimiento de objetivos del presente estudio.

## **2.5. LIMITACIONES**

Ante en esta coyuntura, los medios tecnológicos y virtuales son los prioritariamente utilizados para este tipo de labor, es por esta razón que la conectividad también se hace deficiente, lo que representa la única dificultad que limita el desarrollo de las actividades, pero no imposibilita el cumplimiento de los objetivos de la investigación.

## **2.6. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

### **2.6.1. Pregunta General**

¿Cómo el juego simbólico puede desarrollar el conocimiento de medidas preventivas de contagio del COVID 19 en los niños de 04 años de la I.E. Inicial Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacútec – Cerro Colorado – Arequipa 2020?

### **2.6.2. Preguntas Específicas**

¿Cuál es el nivel cognitivo de las medidas de prevención del COVID 19 en los niños de 04 años de la I.E. Inicial Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacútec – Cerro Colorado – Arequipa 2020?

¿De qué manera se aplicará el juego simbólico para desarrollar el conocimiento de medidas preventivas de contagio del COVID 19 en los niños de 04 años de la I.E. Inicial Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacútec – Cerro Colorado– Arequipa 2020?

¿Cómo evidencian el conocimiento de medidas preventivas de contagio del COVID 19 los niños de 04 años de la I.E. Inicial Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacútec – Cerro Colorado – Arequipa 2020?

## **2.7. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **2.7.1. Objetivo General**

Determinar cómo se relaciona la aplicación del juego simbólico en el desarrollo del conocimiento de medidas preventivas de contagio del COVID 19 en los niños de 04 años de la I.E. I. Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacútec – Cerro Colorado– Arequipa 2020.

### **2.7.2. Objetivos Específicos**

Identificar el nivel cognitivo de las medidas de prevención del COVID 19 en los niños de 04 años de la I.E. Inicial Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacútec – Cerro Colorado – Arequipa 2020.

Diseñar una propuesta de juego simbólico para desarrollar el conocimiento de medidas preventivas de contagio del COVID 19 en los niños de 04 años de la I.E. Inicial Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacútec – Cerro Colorado – Arequipa 2020.

Valorar el nivel de conocimiento de medidas preventivas de contagio del COVID 19 en los niños de 04 años de la I.E. Inicial Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacútec – Cerro Colorado – Arequipa 2020.

## **2.8. HIPÓTESIS**

El juego simbólico tiene una influencia significativa en el desarrollo favorable del conocimiento de las medidas preventivas del contagio de COVID-19 en los niños de 04 años de la I.E. Inicial Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacutec – Cerro Colorado – Arequipa 2020.

## 2.9. VARIABLES E INDICADORES

**Tabla 1**

*Operacionalización de variables*

<b>VARIABLES</b>		
<b>JUEGO SIMBÓLICO</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>
	Componente Motor	Relación juego - movimientos motores finos
	Componente Cognitivo	Relación juego – lenguaje escrito
	Componente Social	Trabajo en grupo
<b>CONOCIMIENTO DE MEDIDAS PREVENTIVAS</b>	<b>ALTO</b>	Análisis más exhaustivo y profundo.
	Conocimiento de pensamiento lógico	Coherente en el conocimiento de pautas que lo rigen.
		Acepta la realidad en que vive.
		Reconoce las consecuencias. Sabe explicar los motivos de su certeza.
	<b>MEDIO</b>	Coherente y limitado
	Conocimiento conceptual	Tiene noción superficial
	Conoce la causa y no el efecto	
	No da soluciones	
	<b>BAJO</b>	Popular
	Conocimiento Espontáneo	Impreciso equívoco Incoherente Inmediato y fugaz

## **2.10. METODOLOGÍA**

### **2.10.1. Enfoque de la Investigación**

La investigación será científica, con un enfoque cuantitativo, tal como señala Hernández-Sampieri, (2014), pues se refiere al estudio de los fenómenos sociales a través de técnicas estadísticas, matemáticas o informáticas porque será un procedimiento riguroso y lógico que permitirá la adquisición de conocimiento objetivo para poder dar una explicación y relación entre los hechos.

Un enfoque cuantitativo es secuencial y probatorio. El orden es riguroso, por lo que no podemos eludir pasos, aunque sí, podemos redefinir alguna fase. Parte de una idea que poco a poco iremos delimitando, una vez planteado el problema de estudio, el investigador considera hacer una revisión de lo que se ha investigado anteriormente sobre el tema y construye un marco teórico, que será la base del cual se deriva una o varias hipótesis que posteriormente son sometidas a prueba para determinar su veracidad.

Si los resultados corroboran las hipótesis o son congruentes con éstas, se aporta evidencia a su favor. Si se refutan, se descartan en busca de mejores explicaciones y nuevas hipótesis. Al apoyar las hipótesis se genera confianza en la teoría que las sustenta. Si no es así, se rechazan las hipótesis y, eventualmente, la teoría. (Hernández-Sampieri, 2014)

### **2.10.2. Nivel de investigación**

El nivel de la investigación es aplicada, pues según Tamayo y Tamayo, (1995), tiene como objetivo principal el diseño de un sistema, persiguiendo de esta manera una solución un problema en particular. Lozada (2014), este tipo de investigación busca la generación de conocimiento con aplicación directa a los problemas de la sociedad o el sector productivo. Esta se basa fundamentalmente en los hallazgos tecnológicos de la investigación básica, ocupándose del proceso de enlace entre la teoría y el producto.

### **2.10.3. Tipo de Investigación**

El tipo de investigación corresponde al nivel descriptivo, al respecto Hernández, et al. (2014, p.155) expone esta investigación porque permite detallar situaciones y eventos, buscando especificar propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis reportando los datos obtenidos. Asimismo, es también explicativa pues nos permite medir las características y observar la configuración y los procesos sin valorarlos, es decir, que se trata de obtener una imagen esclarecedora de la situación a investigar.

### **2.10.4. Diseño de Investigación**

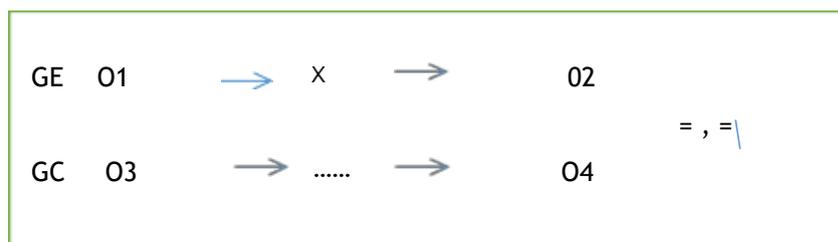
El diseño de la investigación corresponde al diseño experimental, en su nivel Cuasi experimental, con Pre test y Post test con un solo grupo.

Según Neill et al., (2018), corresponde a un diseño cuasi experimental, en el que existe el elemento o factor de estudio, las variables y una hipótesis para contrastar, no hay una selección al azar en la formación de los grupos, (Hernández-Sampieri, 2014), sino que dichos grupos ya estaban formados antes del experimento: son grupos intactos.

Los grupos a los que se hace referencia son: el grupo experimental, que recibe el estímulo o tratamiento; y el grupo control, el cual sólo sirve de comparación ya que no recibe tratamiento (Arias, 2012). Por lo tanto, es un tipo de investigación comparte gran parte de las características de un experimento, pero las comparaciones en la respuesta de los sujetos se realizan entre grupos no equivalentes. Estos estudios son apropiados para situaciones naturales, en las que no se puede controlar todas las variables de importancia.

En el trabajo de investigación se utilizará a la variable independiente a través de sesiones de aprendizaje para conocer el efecto que producirá en la variable dependiente, es decir si se logró o no desarrollar capacidades en los estudiantes que conforman la muestra del trabajo de investigación.

El esquema es el siguiente:



GE = Grupo experimental GC = Grupo control

O1= aplicación del pre-test, grupo experimental O3= aplicación del pre-test, grupo control

X= aplicación del programa

O2= Observación GE después del experimento- pos-test

O4= Observación después de aplicar el experimento al grupo GE

= , = = Semejanzas – diferencia

### 2.10.5. Población

Se trabajo con una muestra censal, que estuvo conformada por el aula de 04 años del nivel inicial, que según Ficha de Datos del Escale correspondiente a la I.E.I Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacutec – Cerro Colorado, fueron un total de 22 niños.

### 2.10.6. Técnicas e instrumentos de Investigación

Para Méndez y Astudillo , (2008) las técnicas, son los medios empleados para recolectar información.

- ✓ La observación, es una técnica que consiste en observar

atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis.

Como instrumento se ha elaborado una ficha de observación para recoger los datos referidos al nivel de conocimiento en los niños, sobre el COVID 19, medidas de prevención. En cuanto a este instrumento, Buendía y Hernández (1998) afirman que permite alcanzar la acción de observar a ciertos fenómenos de manera estructurada y detallada mediante ítems establecidos.

#### **2.10.7. Técnicas para Análisis de Datos**

La recolección de datos cualitativos de los niños de 04 años de la I.E.I Koreanitos Ampeko de Semi Rural, se realizó en los siguientes pasos:

- ✓ Entrevista de inicio (pre test)
- ✓ Entrevista final (post test),
- ✓ Asimismo, se utilizará una ficha de observación que medirá el manejo de habilidades de los niños en cuanto a su nivel de conocimiento del COVID
- ✓ Procesamiento, análisis de los resultados obtenidos y su respectiva interpretación.

#### **2.10.8. Aspecto Éticos**

Algunas normas éticas que conforman esencialmente esta investigación y que constituyen pautas a seguir son: la superación personal permanente; la desconfianza en los conocimientos precedentes para marchar al descubrimiento de lo nuevo; el trabajo consagrado y consciente orientado a la producción, lo que implica tenacidad, la ciencia al servicio del hombre, el sacrificio personal en aras de aportar al sector Educación, cumpliendo los protocolos de toda investigación.

## 2.11. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

**Tabla 2**

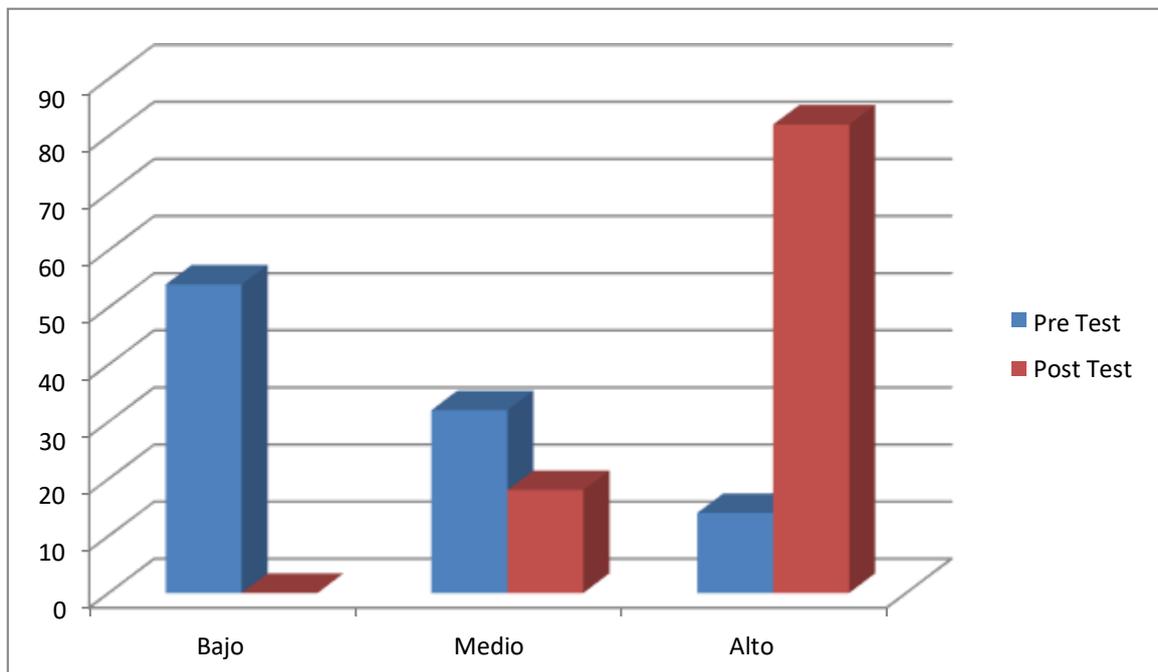
*Conoce que está pasando en el mundo actual*

Nivel	GRUPO EXPERIMENTAL			
	Pre Test		Post Test	
	f	%	f	%
<b>Bajo (no)</b>	12	<b>54</b>	0	<b>0</b>
<b>Medio</b>	7	<b>32</b>	4	<b>18</b>
<b>Alto (si)</b>	3	<b>14</b>	18	<b>82</b>
<b>TOTAL</b>	22	<b>100%</b>	22	<b>100%</b>

Fuente: Entrevista de inicio y final a los niños de 04 años de la I.E.I Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacutec – Cerro Colorado – 2020

**Gráfico N° 1**

*Conoce que está pasando en el mundo actual*



Fuente: Entrevista de inicio y final a los niños de 04 años de la I.E.I Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacutec – Cerro Colorado - 2020

## **Análisis e Interpretación**

De los datos recogidos y procesados de la Prueba Pre Test en la Tabla Nro. 2, se observa que el 54% de niños no maneja información precisa por el contrario es equívoca de lo que viene ocurriendo en su entorno. El 32% está representado por niños que tienen nociones superficiales poco precisas. Finalmente, el 3% de niños reconocen pautas de la realidad en que viven.

Luego de la aplicación de la propuesta de juego simbólico, en la Prueba Post Test se desprende que el 18% de niños aún tienen noción superficial del tema, son coherentes y limitados a la hora de dar su respuesta. Sin embargo, el 82% de niños han logrado realizar un análisis más exhaustivo y profundo de la situación.

**Tabla 3**

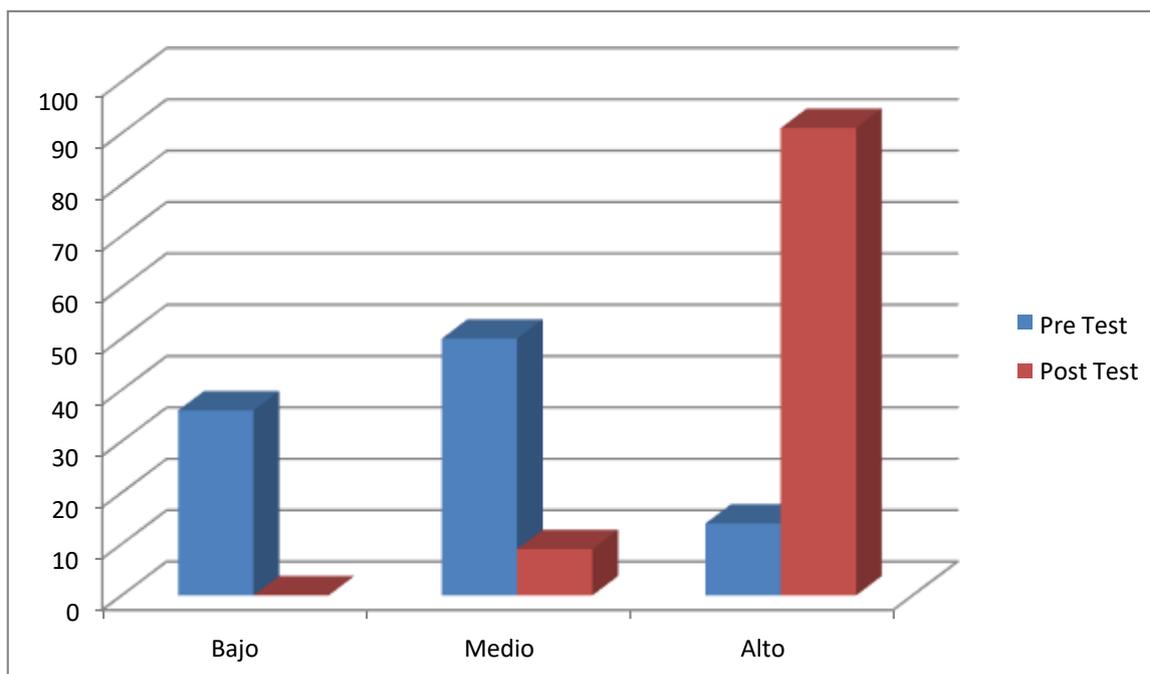
*Identifica lo que es la CORONAVIRUS*

Nivel	GRUPO EXPERIMENTAL			
	Pre Test		Post Test	
	f	%	f	%
<b>Bajo (no)</b>	8	<b>36</b>	0	<b>0</b>
<b>Medio</b>	11	<b>50</b>	2	<b>9</b>
<b>Alto (si)</b>	3	<b>14</b>	20	<b>91</b>
<b>TOTAL</b>	22	<b>100%</b>	22	<b>100%</b>

Fuente: Entrevista de inicio y final a los niños de 04 años de la I.E.I Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacutec – Cerro Colorado – 2020

**Gráfico N° 2**

*Identifica lo que es la CORONAVIRUS*



Fuente: Entrevista de inicio y final a los niños de 04 años de la I.E.I Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacutec – Cerro Colorado - 2020

## **Análisis e Interpretación**

De los datos recogidos y procesados de la Prueba Pre Test en la Tabla Nro. 3, se observa que el 36% de niños maneja información imprecisa de lo que es el coronavirus, sus respuestas son inmediatas y fugaces. El 50% está representado por niños que tienen nociones superficiales poco precisas. Finalmente, el 3% de niños reconoce una descripción limitada del coronavirus.

Luego de la aplicación de la propuesta de juego simbólico, en la Prueba Post Test se desprende que el 9% de niños aún tienen noción superficial del tema, son coherentes y limitados a la hora de dar su respuesta. Sin embargo, el 91% de niños del grupo han logrado realizar un análisis más exhaustivo por lo tanto demuestran dominio cuando explican los motivos de su opinión.

**Tabla 4**

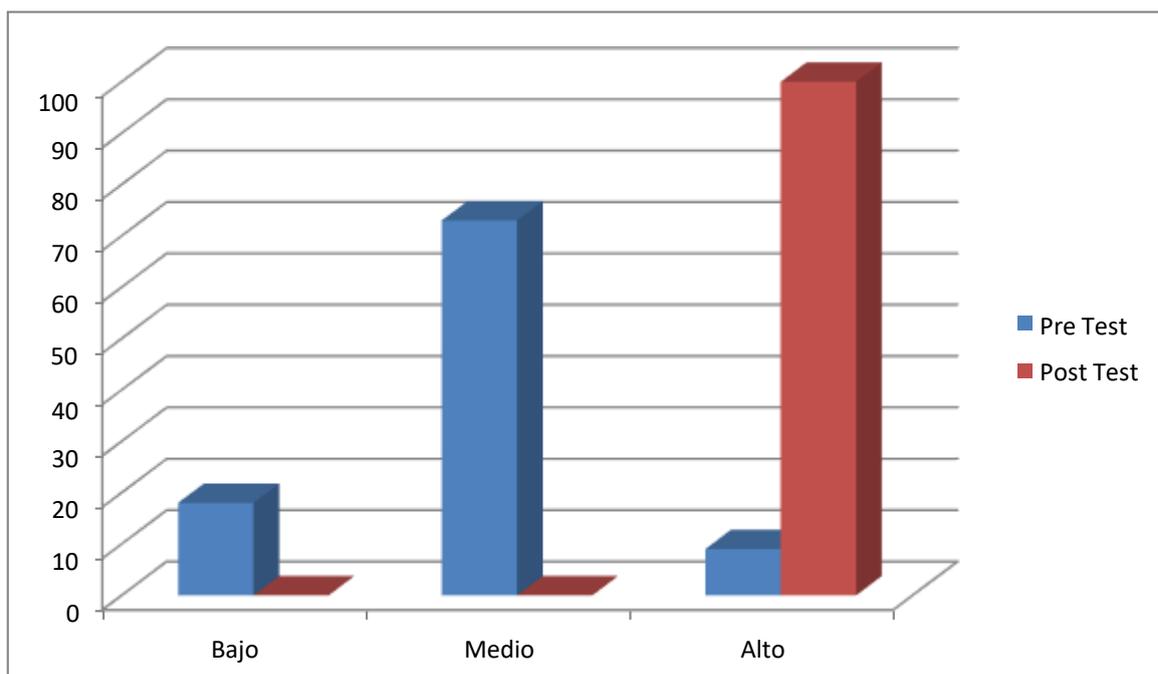
*Describe las formas de contagio*

Nivel	GRUPO EXPERIMENTAL			
	Pre Test		Post Test	
	f	%	f	%
<b>Bajo (no)</b>	4	18	0	0
<b>Medio</b>	16	73	0	0
<b>Alto (si)</b>	2	9	22	100
<b>TOTAL</b>	22	100%	22	100%

Fuente: Entrevista de inicio y final a los niños de 04 años de la I.E.I Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacutec – Cerro Colorado – 2020

**Gráfico N° 3**

*Describe las formas de contagio*



Fuente: Entrevista de inicio y final a los niños de 04 años de la I.E.I Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacutec – Cerro Colorado - 2020

## **Análisis e Interpretación**

De los datos recogidos y procesados de la Prueba Pre Test en la Tabla Nro. 4, se observa que el 18% de niños tienen conocimientos populares e imprecisa de la forma de contagio del coronavirus, sus respuestas tienen como fuente lo que dijeron sus padres, sus familiares. El 73% está representado por niños que tienen nociones superficiales poco precisas, conocen la causa mas no el efecto. Sin embargo, un 9% explicaron las formas de contagio.

Luego de la aplicación de la propuesta de juego simbólico, en la Prueba Post Test se desprende que el 100% de niños han logrado realizar un análisis más exhaustivo por lo tanto demuestran dominio cuando explican las formas de contagio del virus, aceptan la realidad donde viven, son coherentes y por ende fundamentan los motivos de su certeza.

**Tabla 5**

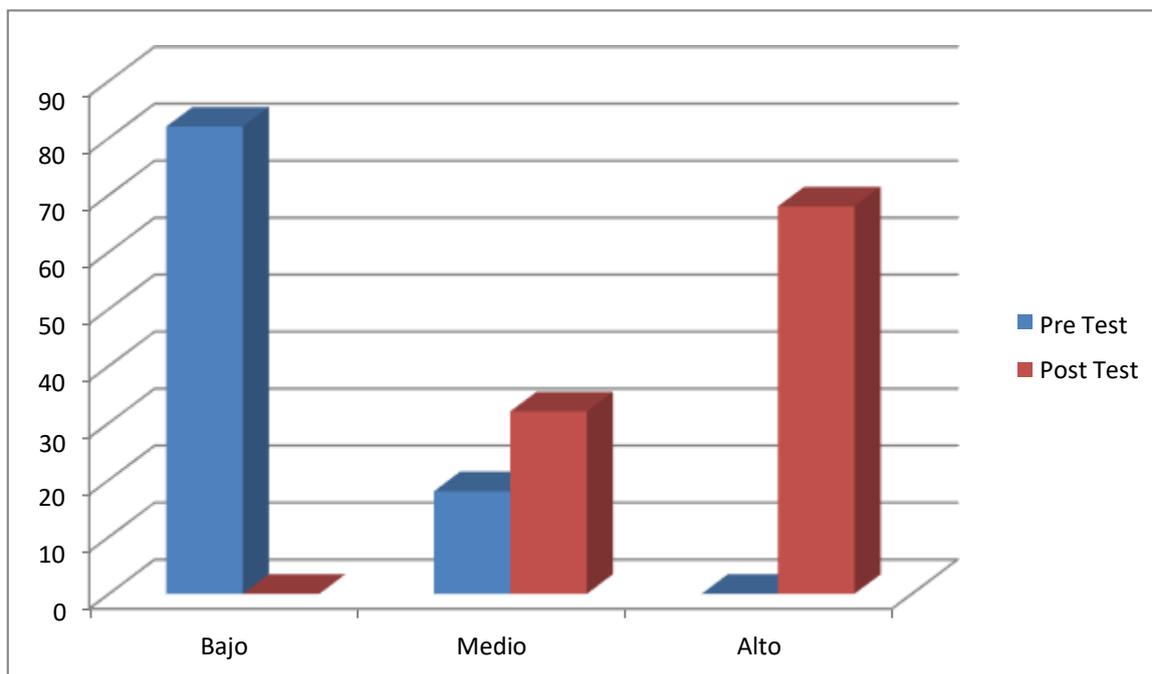
*Identificaría si alguien tiene CORONAVIRUS*

Nivel	GRUPO EXPERIMENTAL			
	Pre Test		Post Test	
	f	%	f	%
<b>Bajo (no)</b>	18	82	0	0
<b>Medio</b>	4	18	07	32
<b>Alto (si)</b>	0	0	15	68
<b>TOTAL</b>	22	100%	22	100%

Fuente: Entrevista de inicio y final a los niños de 04 años de la I.E.I Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacutec – Cerro Colorado – 2020

**Gráfico N° 4**

*Identificaría si alguien tiene CORONAVIRUS*



Fuente: Entrevista de inicio y final a los niños de 04 años de la I.E.I Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacutec – Cerro Colorado - 2020

## **Análisis e Interpretación**

De los datos recogidos y procesados de la Prueba Pre Test en la Tabla Nro. 5, se observa que el 82% de niños maneja información equívoca de la forma de identificar a una persona que tiene la enfermedad, sus respuestas son inmediatas y fugaces. El 18% está representado por niños que tienen nociones superficiales o básicas.

Luego de la aplicación de la propuesta de juego simbólico, en la Prueba Post Test se desprende que el 32% de niños aún demuestran noción superficial de la forma de identificar a las personas que tienen coronavirus, son coherentes y limitados a la hora de dar su respuesta. Sin embargo, el 68% de niños del grupo han logrado reconocer los síntomas de una persona con COVID 19 por lo tanto también demuestran dominio cuando explican los motivos de su opinión.

**Tabla 6**

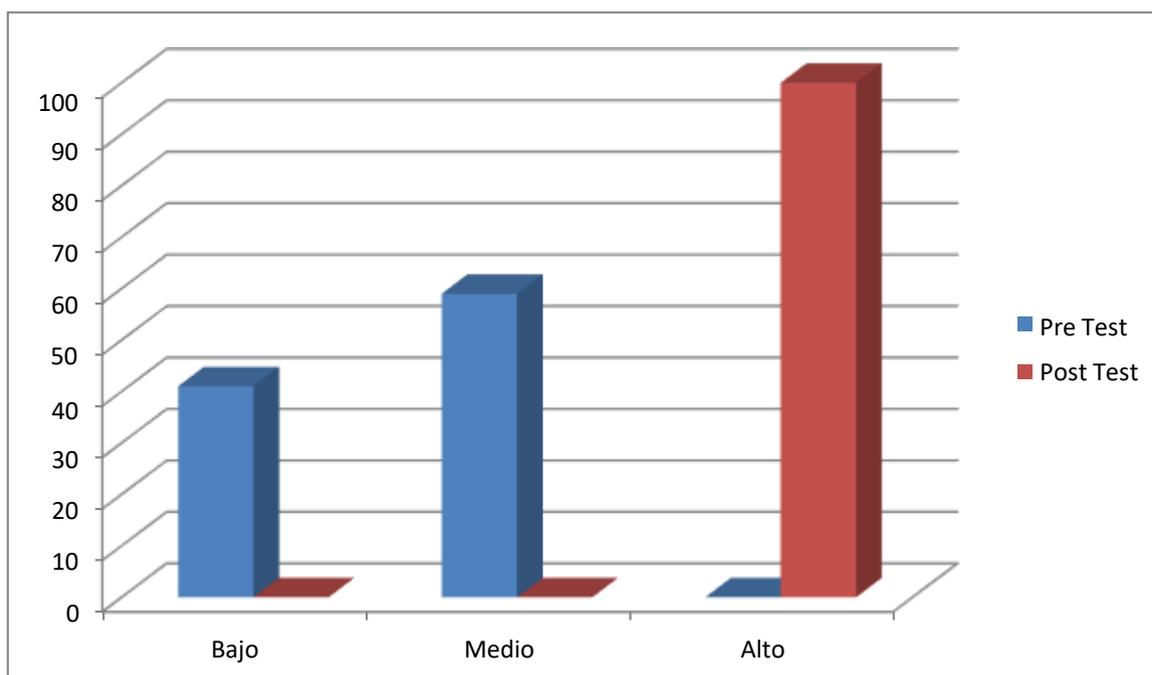
*Conoce si le puede dar CORONAVIRUS a los niños*

<b>GRUPO EXPERIMENTAL</b>				
<b>Nivel</b>	<b>Pre Test</b>		<b>Post Test</b>	
	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>Bajo (no)</b>	9	41	0	0
<b>Medio</b>	13	59	0	0
<b>Alto (si)</b>	0	0	22	100
<b>TOTAL</b>	22	100%	22	100%

Fuente: Entrevista de inicio y final a los niños de 04 años de la I.E.I Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacutec – Cerro Colorado – 2020

**Gráfico N° 5**

*Conoce si le puede dar CORONAVIRUS a los niños*



Fuente: Entrevista de inicio y final a los niños de 04 años de la I.E.I Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacutec – Cerro Colorado - 2020

## **Análisis e Interpretación**

De los datos recogidos y procesados de la Prueba Pre Test en la Tabla Nro. 6, se observa que el 41% de niños tienen conocimientos populares e imprecisa del riesgo de contagio de la enfermedad para los niños, este grupo está representado por niños que indicaron ser inmunes al contagio del virus sin embargo no supieron manifestar las razones de su respuesta, en otros casos lo hicieron por imitación. El 59% involucra a los niños que tienen nociones superficiales poco precisas, este grupo de niños manifestaron que sí podrían contagiarse de la enfermedad indicando razones poco precisas.

Luego de la aplicación de la propuesta de juego simbólico, en la Prueba Post Test se desprende que el 100% de niños aceptan la realidad donde viven, son coherentes en el conocimiento de la posibilidad de transmisión de la enfermedad en los niños.

**Tabla 7**

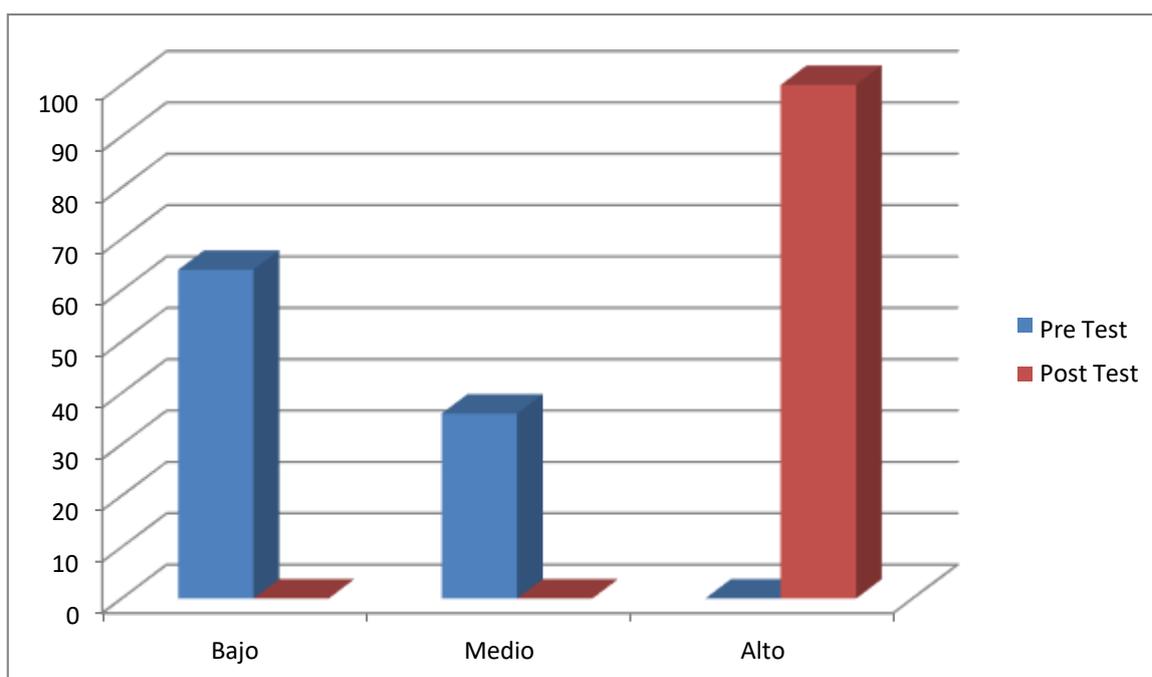
*Explica lo que debe hacer si presenta algún síntoma*

Nivel	GRUPO EXPERIMENTAL			
	Pre Test		Post Test	
	F	%	f	%
<b>Bajo (no)</b>	14	64	0	0
<b>Medio</b>	8	36	0	0
<b>Alto (si)</b>	0	0	22	100
<b>TOTAL</b>	22	100%	22	100%

Fuente: Entrevista de inicio y final a los niños de 04 años de la I.E.I Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacutec – Cerro Colorado – 2020

**Gráfico N° 6**

*Explica lo que debe hacer si presenta algún síntoma*



Fuente: Entrevista de inicio y final a los niños de 04 años de la I.E.I Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacutec – Cerro Colorado - 2020

## **Análisis e Interpretación**

De los datos recogidos y procesados de la Prueba Pre Test en la Tabla Nro. 7, se observa que el 64% de niños al no tener identificación precisa de los síntomas del COVID, no tienen conocimiento de lo que deberían hacer. El 36% está representado por niños que tienen nociones superficiales poco precisas, este grupo de niños manifestaron que al sentir molestias similares al de una tos, solo recurrirían a protegerse con abrigo, a tomar agua tibia, o no salir al viento.

Luego de la aplicación de la propuesta de juego simbólico, en la Prueba Post Test se desprende que el 100% de niños al manejar conocimiento sobre los síntomas de la enfermedad, aceptaron y se concientizaron que deben comunicar a un adulto de cualquier sensación extraña a la habitual.

**Tabla 8**

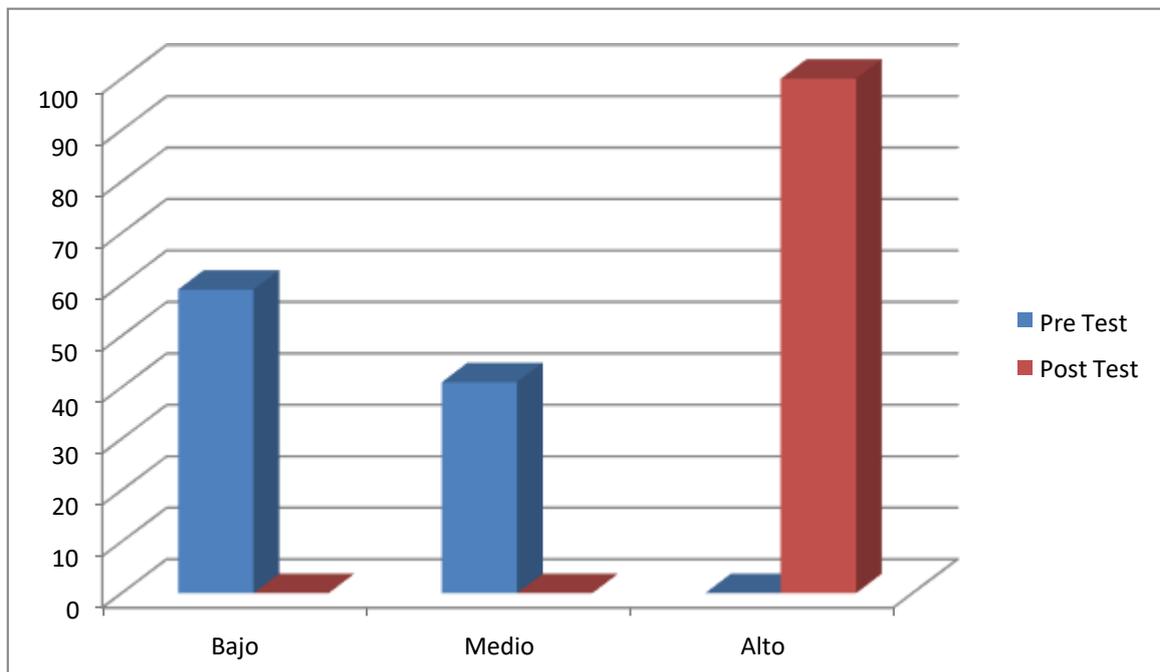
*Sabe cómo evitar el contagio*

Nivel	GRUPO EXPERIMENTAL			
	Pre Test		Post Test	
	F	%	f	%
<b>Bajo (no)</b>	13	59	0	0
<b>Medio</b>	9	41	0	0
<b>Alto (si)</b>	0	0	22	100
<b>TOTAL</b>	22	100%	22	100%

Fuente: Entrevista de inicio y final a los niños de 04 años de la I.E.I Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacutec – Cerro Colorado – 2020

**Gráfico N° 7**

*Sabe cómo evitar el contagio*



Fuente: Entrevista de inicio y final a los niños de 04 años de la I.E.I Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacutec – Cerro Colorado - 2020

## **Análisis e Interpretación**

De los datos recogidos y procesados de la Prueba Pre Test en la Tabla Nro. 8, se observa que el 59% de niños al no tener identificación precisa del COVID, solo saben que deben utilizar mascarillas. El 41% está representado por niños que tienen nociones superficiales poco precisas, este grupo de niños manifestaron deben usar mascarilla y que deben guardar distancia o alejamiento entre las personas.

Luego de la aplicación de la propuesta de juego simbólico, en la Prueba Post Test se desprende que el 100% de niños han logrado realizar un análisis exhaustivo de la realidad en que viven, es decir identifican plenamente el protocolo de prevención de contagio del COVID, distanciamiento, lavado de manos, uso de mascarillas, protector facial, etc.

**Tabla 9**

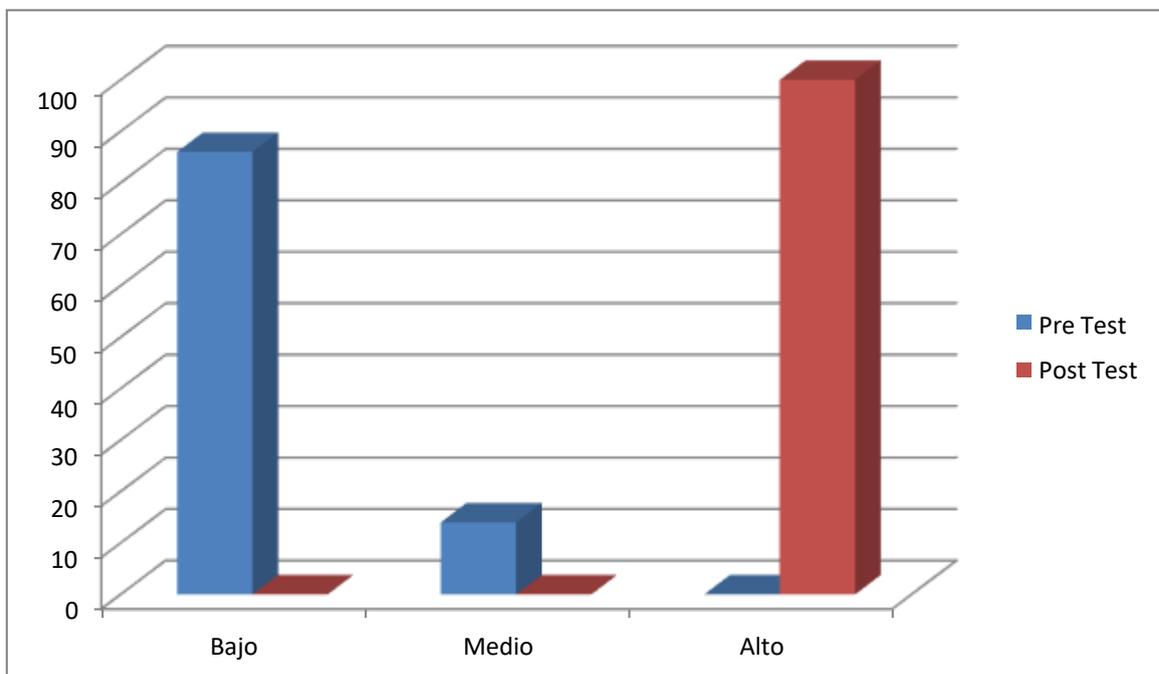
*Sabe si puede salir de casa*

Nivel	GRUPO EXPERIMENTAL			
	Pre Test		Post Test	
	F	%	f	%
<b>Bajo (no)</b>	19	86	0	0
<b>Medio</b>	3	14	0	0
<b>Alto (si)</b>	0	0	22	100
<b>TOTAL</b>	22	100%	22	100%

Fuente: Entrevista de inicio y final a los niños de 04 años de la I.E.I Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacutec – Cerro Colorado – 2020

**Gráfico N° 8**

*Sabe si puede salir de casa*



Fuente: Entrevista de inicio y final a los niños de 04 años de la I.E.I Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacutec – Cerro Colorado - 2020

## **Análisis e Interpretación**

De los datos recogidos y procesados de la Prueba Pre Test en la Tabla Nro. 9, se observa que el 86% de niños al no tener identificación precisa del COVID, conocen que no deben salir de casa porque así lo dijeron sus tutores para no contagiarse del COVID. El 14% está representado por niños que tienen nociones superficiales poco precisas, este grupo de niños manifestaron deben permanecer en casa por la existencia del COVID en todo el mundo, indicaron además que es una enfermedad peligrosa y que mucha gente está contagiándose por no quedarse en casa.

Luego de la aplicación de la propuesta de juego simbólico, en la Prueba Post Test se desprende que el 100% de niños han logrado realizar un análisis exhaustivo de la realidad en que viven, es decir identifican plenamente las formas de transmisión del COVID, el nivel de contagio o propagación, e identifican a la cuarentena o confinamiento en casa como parte del protocolo de prevención de contagio del COVID.

**Tabla 10**

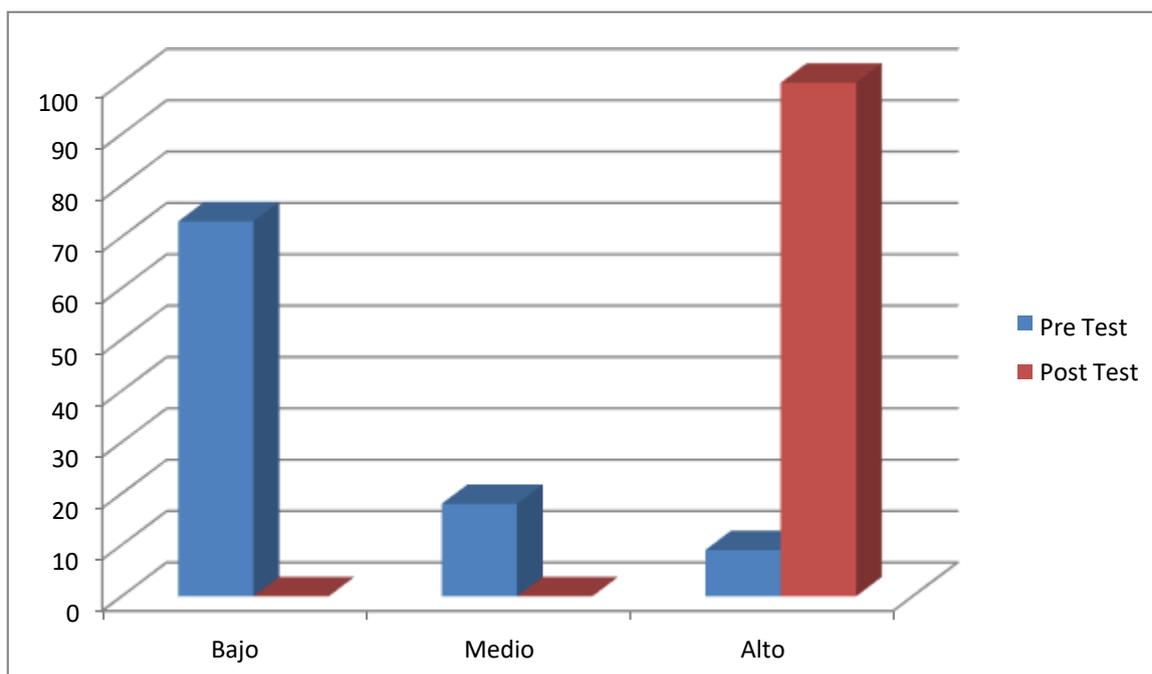
*Que deben hacer los niños*

Nivel	GRUPO EXPERIMENTAL			
	Pre Test		Post Test	
	F	%	f	%
<b>Bajo (no)</b>	16	73	0	0
<b>Medio</b>	4	18	0	0
<b>Alto (si)</b>	2	9	22	100
<b>TOTAL</b>	22	100%	22	100%

Fuente: Entrevista de inicio y final a los niños de 04 años de la I.E.I Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacutec – Cerro Colorado – 2020

**Gráfico N° 9**

*Que deben hacer los niños*



Fuente: Entrevista de inicio y final a los niños de 04 años de la I.E.I Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacutec – Cerro Colorado – 2020

## **Análisis e Interpretación**

De los datos recogidos y procesados de la Prueba Pre Test en la Tabla Nro. 10, se observa que el 73% de niños al no tener identificación precisa del COVID, consideran que deben quedarse en casa porque sus familiares les dijeron que es a causa de un virus que hay. El 18% está representado por niños que tienen nociones superficiales poco precisas, este grupo de niños manifestaron que deben permanecer en casa por la existencia del COVID en todo el mundo, indicaron además que es una enfermedad peligrosa y que mucha gente está contagiándose por no quedarse en casa. Y el 9% de niños evidencian que deben protegerse y por lo tanto deben quedarse en casa.

Luego de la aplicación de la propuesta de juego simbólico, en la Prueba Post Test se desprende que el 100% de niños han logrado realizar un análisis exhaustivo de la realidad en que viven, es decir identifican plenamente las formas de transmisión del COVID, el nivel de contagio o propagación, e identifican a la cuarentena o confinamiento en casa como parte del protocolo de prevención de contagio del COVID. Además, sienten el compromiso de manifestarlo y a colaborar con que los miembros de su entorno asuman el cumplimiento de dichas medidas.

**Tabla 11**

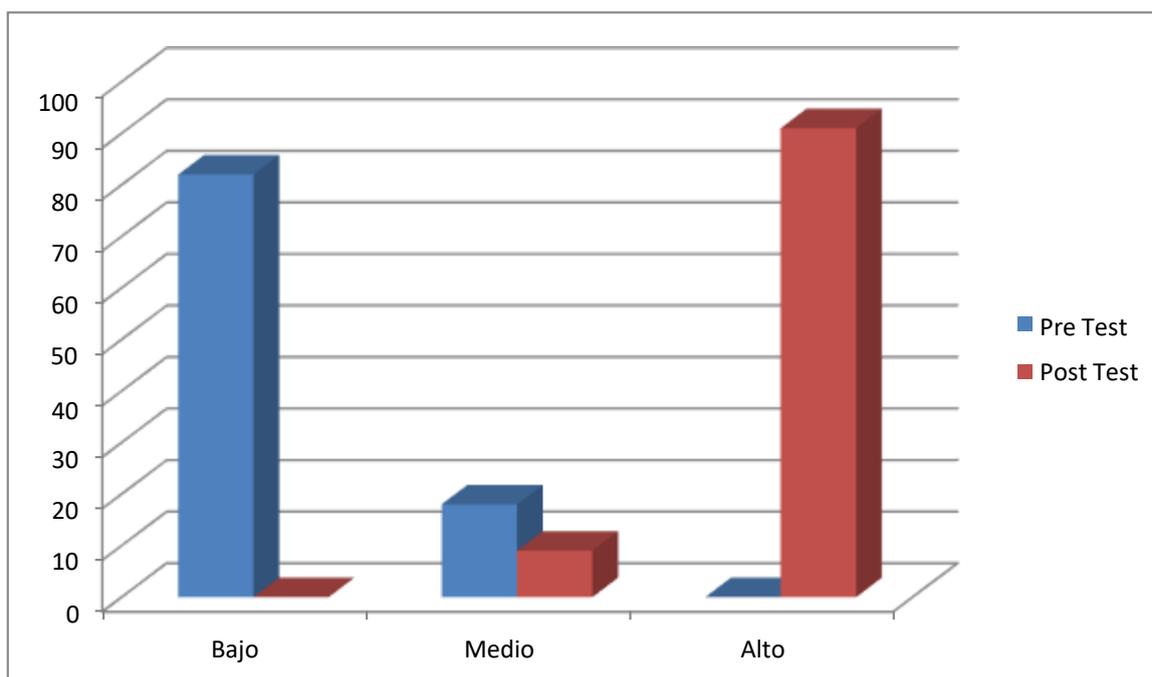
*Sabe por qué debe cuidarse de la COVID-19*

Nivel	GRUPO EXPERIMENTAL			
	Pre Test		Post Test	
	F	%	f	%
<b>Bajo (no)</b>	18	82	0	0
<b>Medio</b>	4	18	2	9
<b>Alto (si)</b>	0	0	20	91
<b>TOTAL</b>	22	100%	22	100%

Fuente: Entrevista de inicio y final a los niños de 04 años de la I.E.I Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacutec – Cerro Colorado – 2020

**Gráfico N° 10**

*Sabe por qué debe cuidarse de la COVID-19*



Fuente: Entrevista de inicio y final a los niños de 04 años de la I.E.I Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacutec – Cerro Colorado – 2020

## **Análisis e Interpretación**

De los datos recogidos y procesados de la Prueba Pre Test en la Tabla Nro. 11, se observa que el 82% de niños al no tener identificación precisa del COVID, consideran que deben cuidarse para no contagiarse, dando razones equívocas. El 18% está representado por niños que tienen nociones superficiales poco precisas, este grupo de niños manifestaron que se cuidan del COVID porque no quieren enfermarse.

Luego de la aplicación de la propuesta de juego simbólico, en la Prueba Post Test se desprende que el 9% de niños son coherentes al indicar que deben cuidarse para no contraer el COVID, el manejo aun es limitado, necesita apoyo al momento de expresarse. Y el 91% de niños han logrado realizar un análisis exhaustivo de la realidad en que viven, es decir identifican plenamente las formas de transmisión del COVID, el nivel de contagio o propagación, e identifican a la cuarentena o confinamiento en casa como parte del protocolo de prevención de contagio del COVID.

**Tabla 12**

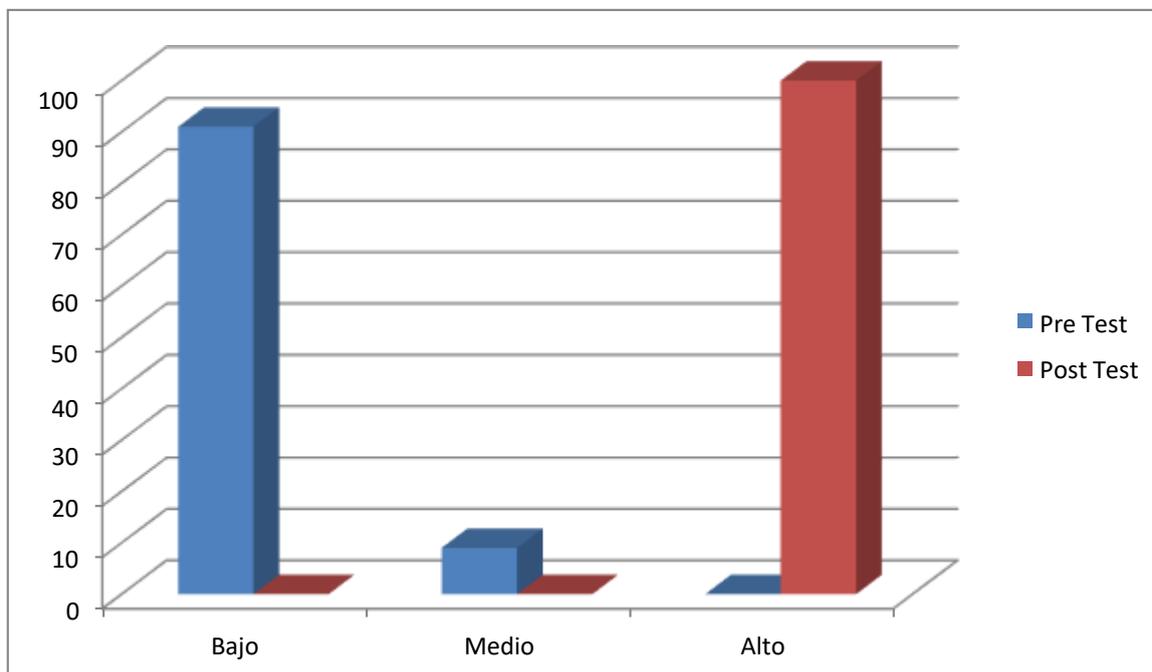
*Conoce que está pasando en el mundo actual*

Nivel	GRUPO EXPERIMENTAL			
	Pre Test		Post Test	
	F	%	f	%
<b>Bajo (no)</b>	20	<b>91</b>	0	<b>0</b>
<b>Medio</b>	2	<b>9</b>	0	<b>0</b>
<b>Alto (si)</b>	0	<b>0</b>	22	<b>100</b>
<b>TOTAL</b>	22	<b>100%</b>	22	<b>100%</b>

Fuente: Entrevista de inicio y final a los niños de 04 años de la I.E.I Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacutec – Cerro Colorado – 2020

**Gráfico N° 11**

*Conoce que está pasando en el mundo actual*



Fuente: Entrevista de inicio y final a los niños de 04 años de la I.E.I Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacutec – Cerro Colorado – 2020

## **Análisis e Interpretación**

De los datos recogidos y procesados de la Prueba Pre Test en la Tabla Nro. 12 se observa que el 91% de niños no manejan información certera sobre el COVID. El 9% está representado por niños que tienen nociones superficiales poco precisas como que hay una enfermedad terrible contagiosa y peligrosa, no fundamentan el motivo de su opinión.

Luego de la aplicación de la propuesta de juego simbólico, en la Prueba Post Test se desprende que el 100% de niños han logrado realizar un análisis exhaustivo de la realidad en que viven, y de lo que está ocurriendo en su entorno y en todo el mundo. Del mismo modo, los niños identifican plenamente las formas de transmisión del COVID, el nivel de contagio o propagación, e identifican a la cuarentena o confinamiento en casa como parte del protocolo de prevención de contagio del COVID. Además, sienten el compromiso de manifestarlo y a colaborar con que los miembros de su entorno asuman el cumplimiento de dichas medidas.

## **CAPÍTULO III**

### **MARCO PROPOSITIVO DE LA INVESTIGACION**

#### **3.1. JUSTIFICACIÓN**

A todo niño les encanta jugar en grupo, pero lamentablemente reunirse con sus compañeros o amigos no es prudente en estos momentos debido a la pandemia por el coronavirus (COVID-19). El distanciamiento físico se ha convertido en una medida responsable y adecuada para protegernos a nosotros mismos y a los demás; sin embargo, para los niños, que están aprendiendo acerca del mundo que los rodea, y que se relacionan con otros niños a través del juego, resulta sumamente difícil.

Pero en este estado de cuarentena en casa, no impide que el niño pueda divertirse. Con esta propuesta de juegos simbólicos “en casa” y con creatividad en su aplicación, desarrollaremos el nivel cognitivo de los más pequeños. Tomando en cuenta que, no se trata de saturar con información sobre el coronavirus en los niños.

Es, por lo tanto, una estrategia lúdica muy favorable, para que los niños de la I.E. Inicial Koreanitos puedan manejar conocimientos teóricos, verbalizar sus propias emociones y al mismo tiempo disminuyan su ansiedad de permanecer en casa.

## **3.2. OBJETIVOS**

### **3.2.1. Objetivo General**

Demostrar que el juego simbólico es una estrategia eficaz que favorece el desarrollo del conocimiento de medidas preventivas en el contagio del COVID 19 en los niños de 04 años de la I.E. Inicial Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacutec – Cerro Colorado – Arequipa 2020.

### **3.2.2. Objetivos Específicos**

Aplicar las distintas actividades lúdicas o juegos simbólicos que fomenten el desarrollo del conocimiento de medidas preventivas en el contagio del COVID 19 en los niños de 04 años de la I.E. Inicial Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacutec – Cerro Colorado – Arequipa 2020.

Desarrollar en los niños de 04 años de la I.E. Inicial Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacutec – Cerro Colorado – Arequipa 2020, el conocimiento de medidas preventivas en el contagio del COVID 19.

Evaluar el diagnóstico y resultados antes, durante y después, la aplicación del juego simbólico como estrategia para desarrollar del conocimiento de medidas preventivas en el contagio del COVID 19 en los niños de 04 años de la I.E. Inicial Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacutec – Cerro Colorado – Arequipa 2020.

### **3.3. ORIENTACIONES PARA REALIZAR EL TALLER**

Se desarrollarán la propuesta de juegos simbólicos:

- ✓ En el aula de 04 años de la I.E. Inicial Koreanitos de Ampeko.
- ✓ En las horas destinadas para talleres de juegos de: componente motor y componente cognitivo
- ✓ Tiempo de duración de cada actividad es de 45 minutos
- ✓ 2 días a la semana
- ✓ Realizados los meses de junio, julio y agosto del 2019

### **3.4. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD DE JUEGO**

Tenemos en cuenta:

- ✓ **La Asamblea de Inicio**
  - Diálogo del tema a tratar
  - Recuerdo de normas
- ✓ **Exploran el material**
  - Libre y espontáneo
- ✓ **Desarrollo de la actividad**
  - Elección del material
  - Ejecución de la actividad
  - Representación
- ✓ **Cierre o verbalización**
  - Comentan y demuestran lo que hicieron

### **3.5. EL JUEGO SIMBÓLICO PARA DESARROLLAR EL CONOCIMIENTO DE MEDIDAS PREVENTIVAS**

El COVID 19 nos ha traído medidas de confinamiento en las que el principal agente vulnerable emocionalmente, son los niños, por lo tanto, es el juego simbólico la estrategia adecuada para lograr que los niños puedan asimilar aspectos diversos y fundamentalmente conocimientos de medidas preventivas en el contagio del Corona Virus.

### 3.6. CRONOGRAMA GENERAL DE ACTIVIDADES

ACTIVIDADES		MESES											
		JUNIO				JULIO				AGOSTO			
		SEMANAS				SEMANAS				SEMANAS			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Solicitud de permiso a la Dirección de la I.E.I para la aplicación del Taller <b>“Juego Simbólico para desarrollar el conocimiento de medidas preventivas de contagio del COVID 19”</b>	X	X										
2	Coordinación y aplicación del pre test Información del apoderado sobre el niño		X										
3	Recolección y análisis de información del pre test			X									
4	Ejecución del taller <b>“Juego Simbólico para desarrollar el conocimiento de medidas preventivas de contagio del COVID 19”</b>			X	X	X	X	X	X	X	X	X	
5	Aplicamos e interpretamos el pos test											X	X

Fuente: Elaboración propia

### 3.7. RECURSOS

<b>MATERIALES A UTILIZAR</b>	<b>CANTIDAD</b>	<b>COSTO UNITARIO EN SOLES S/.</b>	<b>TOTAL S/.</b>
Lapiceros	02	1.50	3.00
Lápices	03	1.20	3.60
Cuaderno	01	4.50	4.50
Laptop	01	1900.00	1900.00
Servicio de Internet	01	90.00	90.00
Micrófono y cámara	01	130.00	130.00
		<b>TOTAL</b>	<b>2131.10</b>

### 3.8. EVALUACIÓN

- Aplicación de Ficha de Observación al niño o niña.
- Análisis de las respuestas de la entrevista de inicio
- Observación al niño y la niña durante la aplicación del taller “Juego Simbólico para desarrollar el conocimiento de medidas preventivas de contagio del COVID 19”.
- Aplicación de encuesta final luego de la aplicación de los talleres.
- Analizamos los resultados alcanzados

## ACTIVIDADES DEL TALLER

### “JUEGO SIMBÓLICO PARA DESARROLLAR EL CONOCIMIENTO DE MEDIDAS PREVENTIVAS DE CONTAGIO DEL COVID 19”

#### DATOS INFORMATIVOS:

I.E. : IE Inicial Koreanitos Ampeko – Cerro Colorado

CANT. NIÑOS : 22 niños

EDAD : 04 años

#### SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES

ARE A	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente	Expresa con claridad sus ideas	Ordena sus ideas en torno a temas variados de acuerdo con el propósito establecido.
	Produce textos o trazos escritos.	Planifica la producción de textos o trazos diversos escritos.	Menciona con ayuda del docente el tema, el propósito de la producción que realizará.
		Textualiza trazos según las convenciones de la pre escritura.	Escribe solo o por medio del adulto, las actividades para organizarse en su aula, el nivel alfabético o próximo al alfabético de acuerdo a la situación comunicativa, considerando el tema, el propósito, el tipo de texto y el destinatario.
		Se apropia del sistema de escritura	Reproduce textos escritos.
Muestra mayor dominio de la linealidad y direccionalidad de sus trazos.			
PERSONAL SOCIAL	<b>Convive y participa democráticamente</b>	Construye y asume normas y leyes.	Se relaciona con niños y adultos de su entorno a partir de sus propios intereses y posibilidades.

**ACTIVIDADES DE “JUEGO SIMBÓLICO PARA DESARROLLAR  
EL CONOCIMIENTO DE MEDIDAS PREVENTIVAS DE CONTAGIO  
DEL COVID 19”**

N°	DIMENSIONES DE LA VARIABLE	TALLER
1	Componente Motor	Me lavo las manos
		Toso y estornudo
		Estiro mis brazos
		Me duele
2	Componente Cognitivo	El Coronavirus
		Me quedo en casa
		Cómo se contagia
		Dónde está el coronavirus
		Dónde me lastima el coronavirus
3	Componente Social	El juego de las sillas
		Una corona en casa
		El medico corona
		Me protejo coronavirus

<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE Nro. 1</b>	
<b>NOMBRE</b>	Me lavo las manos
<b>PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</b>	Dar a conocer primera medida de prevención
<b>COMPETENCIA</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
Indaga para construir sus conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora su entorno para conocerlo como se encuentra en proceso al nivel esperado, hace preguntas, expresa su curiosidad.</li> <li>• Obtiene información sobre las características del material de trabajo.</li> <li>• Compara sus respuestas de acuerdo al trabajo desarrollado.</li> <li>• Comunica las acciones que realizó para obtener información y comparte los resultados</li> </ul>
<b>MATERIALES</b>	
Plumones de colores Jabón Toalla	
<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>	
Inicio	Asamblea: Se dialoga de la actividad a realizar
Desarrollo	<u>Desarrollo de la Actividad:</u> Exploración del material  <u>Procedimiento:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se pinta en cada mano del niño o niña el Virus COVID</li> <li>✓ El niño deberá lavarse las manos durante el día hasta que logre ver que el dibujo ha desaparecido.</li> </ul>
Cierre	Comentamos y recordamos lo que hicimos: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué aprendiste hoy?</li> <li>✓ ¿Cómo lo aprendiste?</li> <li>✓ ¿Qué utilizaste?</li> </ul>
Evaluación de actividades realizadas	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La primera actividad que realizo el niño aprendió que la lavándose las manos y utilizando los materiales adecuados (agua y jabón) desapareció el virus.</li> <li>▪ Escuchando las respuestas de mis compañeros en la asamblea.</li> <li>▪ Un caño, jabón de diferentes colores y papel toalla</li> </ul>

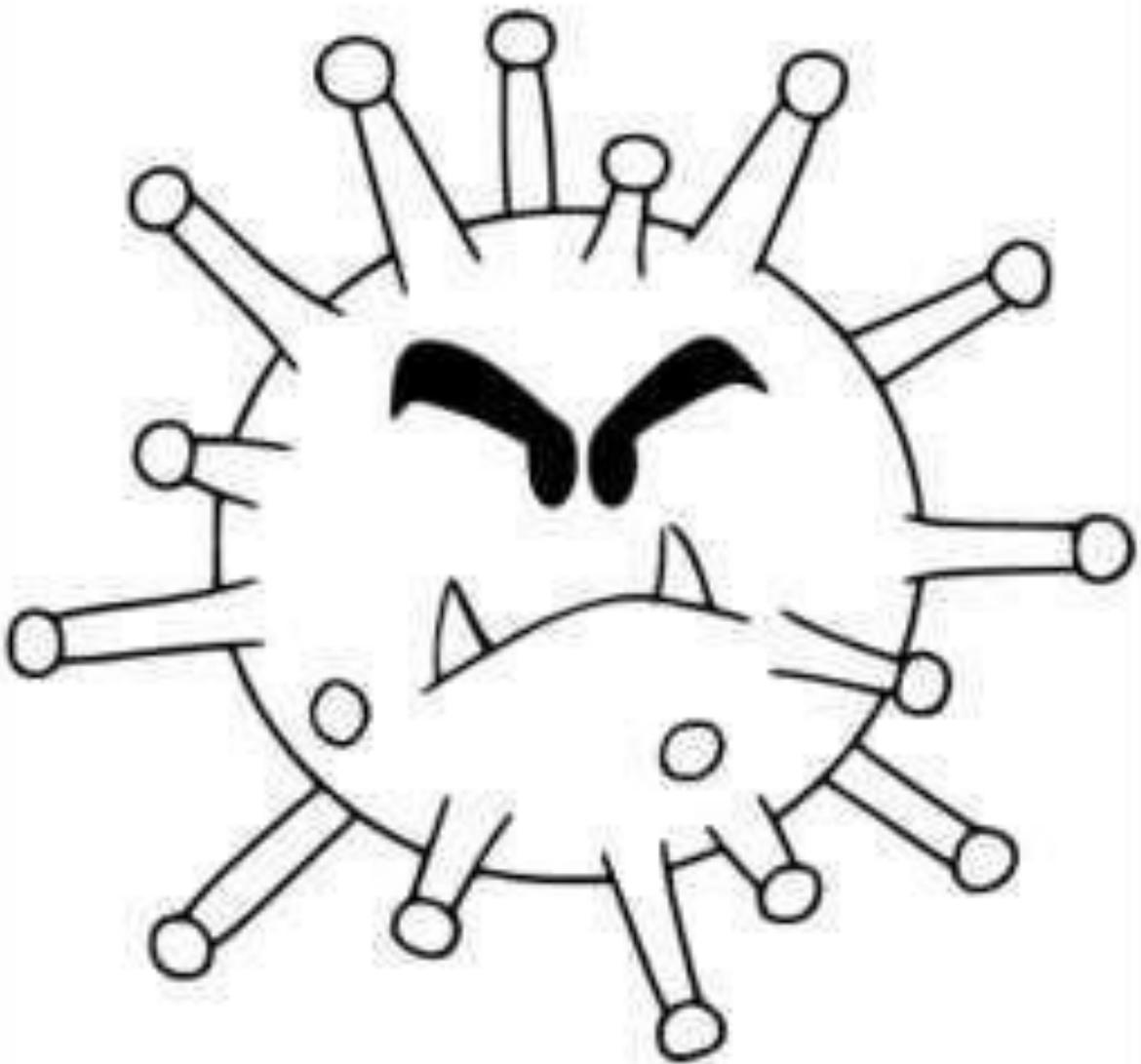
<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE Nro. 2</b>	
<b>NOMBRE</b>	Tose y estornuda
<b>PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</b>	Utilizar el pliegue del codo para estornudar
<b>COMPETENCIA</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
Indaga para construir sus conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora su entorno para conocerlo como se encuentra en proceso al nivel esperado, hace preguntas, expresa su curiosidad.</li> <li>• Obtiene información sobre las características del material de trabajo.</li> <li>• Compara sus respuestas de acuerdo al trabajo desarrollado.</li> <li>• Comunica las acciones que realizó para obtener información y comparte los resultados</li> </ul>
<b>MATERIALES</b>	
Atomizador con agua Temperas	
<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>	
Inicio	Asamblea: Se dialoga de la actividad a realizar
Desarrollo	<u>Desarrollo de la Actividad:</u> Exploración del material  <u>Procedimiento:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se debe explicar a los niños sobre el estornudo</li> <li>✓ El niño deberá simular el estornudo</li> <li>✓ El docente deberá utilizar el atomizador con agua de color</li> <li>✓ El niño deberá observar la expansión del atomizador</li> <li>✓ Conversar con el niño de la importancia de estornudar en el pliegue del codo.</li> </ul>
Cierre	Comentamos y recordamos lo que hicimos: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué aprendiste hoy?</li> <li>✓ ¿Cómo lo aprendiste?</li> <li>✓ ¿Qué utilizaste?</li> </ul>
Evaluación de actividades realizadas	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Como estornudar y como toser con el antebrazo plegado</li> <li>▪ Como estornudar y toser</li> <li>▪ Tosiendo y estornudando a la vez plegando el antebrazo a la boca.</li> <li>▪ Solo mi brazo para que las gotitas del estornudo no vayan a parar a mis compañeros</li> </ul>

<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE Nro. 3</b>	
<b>NOMBRE</b>	Estiro mis brazos
<b>PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</b>	Aprender a mantener el distanciamiento social
<b>COMPETENCIA</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
Indaga para construir sus conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora su entorno para conocerlo como se encuentra en proceso al nivel esperado, hace preguntas, expresa su curiosidad.</li> <li>• Obtiene información sobre las características del material de trabajo.</li> <li>• Compara sus respuestas de acuerdo al trabajo desarrollado.</li> <li>• Comunica las acciones que realizó para obtener información y comparte los resultados</li> </ul>
<b>MATERIALES</b>	
Tizas	
<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>	
Inicio	Asamblea: Se dialoga de la actividad a realizar
Desarrollo	<u>Desarrollo de la Actividad:</u> Exploración del material  <u>Procedimiento:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se ubica a los niños en fila horizontal</li> <li>✓ Se les pide que estiren sus brazos no deben chocarse</li> <li>✓ Se les indica que la medida aproximada de la distancia que hay entre ambos es un metro.</li> <li>✓ Se dialoga que es el distanciamiento adecuado para protegerse del coronavirus</li> </ul>
Cierre	Comentamos y recordamos lo que hicimos: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué aprendiste hoy?</li> <li>✓ ¿Cómo lo aprendiste?</li> <li>✓ ¿Qué utilizaste?</li> </ul>
Evaluación de actividades realizadas	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ A tomar distancia de mis amiguitos.</li> <li>▪ Utilizando un punto de referencia (punto próximo) para que los niños puedan utilizar los brazos hacia delante, a los costados y atrás.</li> <li>▪ Mi cuerpo.</li> </ul>

<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE Nro. 4</b>	
<b>NOMBRE</b>	Me duele
<b>PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</b>	Exteriorizar cualquier dolencia o incomodidad presentada en su cuerpo.
<b>COMPETENCIA</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
Indaga para construir sus conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora su entorno para conocerlo como se encuentra en proceso al nivel esperado, hace preguntas, expresa su curiosidad.</li> <li>• Obtiene información sobre las características del material de trabajo.</li> <li>• Compara sus respuestas de acuerdo al trabajo desarrollado.</li> <li>• Comunica las acciones que realizó para obtener información y comparte los resultados</li> </ul>
<b>MATERIALES</b>	
Marionetas de animales grandes y pequeños	
<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>	
Inicio	Asamblea: Se dialoga de la actividad a realizar
Desarrollo	<u>Desarrollo de la Actividad:</u> Exploración del material  <u>Procedimiento:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Con ayuda de las marionetas, a las que se les asignó el papel de mamá, papá e hijo.</li> <li>✓ La marioneta que hace el papel del niño, deberá manifestar que siente dolor de garganta, en el pecho, etc.</li> <li>✓ La marioneta niño deberá comunicar a sus padres(marioneta) lo que siente.</li> </ul>
Cierre	Comentamos y recordamos lo que hicimos: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué aprendiste hoy?</li> <li>✓ ¿Cómo lo aprendiste?</li> <li>✓ ¿Qué utilizaste?</li> </ul>
Evaluación de actividades realizadas	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aprendimos a comunicar lo que nos duele en le cuerpo.</li> <li>▪ Lo aprendimos del juego con las marionetas</li> <li>▪ Marionetas mamá, marionetas papá y marioneta niño</li> </ul> Esta actividad fue muy significativa para los niños ya que juego simbólico permitió un buen aprendizaje.

<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE Nro. 5</b>	
<b>NOMBRE</b>	El Corona Virus
<b>PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</b>	Conocer conceptos básicos del virus
<b>COMPETENCIA</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
Indaga para construir sus conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora su entorno para conocerlo como se encuentra en proceso al nivel esperado, hace preguntas, expresa su curiosidad.</li> <li>• Obtiene información sobre las características del material de trabajo.</li> <li>• Compara sus respuestas de acuerdo al trabajo desarrollado.</li> <li>• Comunica las acciones que realizó para obtener información y comparte los resultados</li> </ul>
<b>MATERIALES</b>	
Papel de colores Goma Video animado “COVID19”	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=I_Lw71-TvVo">https://www.youtube.com/watch?v=I_Lw71-TvVo</a>
<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>	
Inicio	Asamblea: Se dialoga de la actividad a realizar
Desarrollo	<u>Desarrollo de la Actividad:</u> Exploración del material  <u>Procedimiento:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El niño deberá elaborar bolitas de papel de colores</li> <li>✓ Las pegará en el dibujo</li> <li>✓ El niño deberá identificar su trabajo como el Corona Virus</li> </ul>
Cierre	Comentamos y recordamos lo que hicimos: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué aprendiste hoy?</li> <li>✓ ¿Cómo lo aprendiste?</li> <li>✓ ¿Qué utilizaste?</li> </ul>
Evaluación de actividades realizadas	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aprendí que forma tiene el virus.</li> <li>▪ Usando un collage del embollado de papel.</li> <li>▪ Papel sedita de colores.</li> </ul> Otra actividad que llamo la tención de los niños.

**MI LIBRO**



**EL CORONAVIRUS**

**Nombre:** ..... **Fecha:** .....

<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE Nro. 6</b>	
<b>NOMBRE</b>	Me quedo en casa
<b>PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</b>	Asimilar e interiorizar los conceptos de aislamiento, cuarentena y sus fines.
<b>COMPETENCIA</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
Indaga para construir sus conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora su entorno para conocerlo como se encuentra en proceso al nivel esperado, hace preguntas, expresa su curiosidad.</li> <li>• Obtiene información sobre las características del material de trabajo.</li> <li>• Compara sus respuestas de acuerdo al trabajo desarrollado.</li> <li>• Comunica las acciones que realizó para obtener información y comparte los resultados</li> </ul>
<b>MATERIALES</b>	
Video Yo me quedo en casa	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=2yE2cvwyKjY">https://www.youtube.com/watch?v=2yE2cvwyKjY</a>
<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>	
Inicio	Asamblea: Se dialoga de la actividad a realizar
Desarrollo	<u>Desarrollo de la Actividad:</u> Exploración del material  <u>Procedimiento:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La docente reproducirá el video titulado yo me quedo en casa.</li> <li>✓ Mientras su reproducción ella irá verbalizando los subtítulos del video.</li> <li>✓ Dialoga con los niños sobre el video visualizado</li> </ul>
Cierre	Comentamos y recordamos lo que hicimos: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué aprendiste hoy?</li> <li>✓ ¿Cómo lo aprendiste?</li> <li>✓ ¿Qué utilizaste?</li> </ul>
Evaluación de actividades realizadas	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ En la vida aprendemos que debemos quedarnos en casa para no contagiarnos del coronavirus.</li> <li>▪ Lo aprendí viendo el video yo me quedo en casa.</li> <li>▪ El video, la computadora, celular.</li> </ul> Los niños estuvieron muy entusiasmados por el video yo me quedo en casa. Esta actividad que es muy buena porque obtuvimos buenos resultados.

<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE Nro. 7</b>	
<b>NOMBRE</b>	Repaso los síntomas
<b>PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</b>	Manejo de los síntomas del COVID 19
<b>COMPETENCIA</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
Indaga para construir sus conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora su entorno para conocerlo como se encuentra en proceso al nivel esperado, hace preguntas, expresa su curiosidad.</li> <li>• Obtiene información sobre las características del material de trabajo.</li> <li>• Compara sus respuestas de acuerdo al trabajo desarrollado.</li> <li>• Comunica las acciones que realizó para obtener información y comparte los resultados</li> </ul>
<b>MATERIALES</b>	
Colores	
<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>	
Inicio	Asamblea: Se dialoga de la actividad a realizar
Desarrollo	<u>Desarrollo de la Actividad:</u> Exploración del material  <u>Procedimiento:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Cada niño deberá explicar y hablar sobre las imágenes observadas.</li> <li>✓</li> </ul>
Cierre	Comentamos y recordamos lo que hicimos: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué aprendiste hoy?</li> <li>✓ ¿Cómo lo aprendiste?</li> <li>✓ ¿Qué utilizaste?</li> </ul>
Evaluación de actividades realizadas	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aprendí los síntomas cuando una persona esta afectada con el virus.</li> <li>▪ Recordando el video observado sobre yo me quedo en casa.</li> <li>▪ El video.</li> </ul> La importancia de presentarles a los niños cosas reales de una enfermedad para tomar conciencia.

# SÍNTOMAS

UNA PERSONA INFECTADA PUEDE PRESENTAR:



FIEBRE



TOS



DIFICULTADES  
PARA RESPIRAR

<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE Nro. 8</b>	
<b>NOMBRE</b>	Como me contagio
<b>PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</b>	Formas de transmisión del coronavirus
<b>COMPETENCIA</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
Indaga para construir sus conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora su entorno para conocerlo como se encuentra en proceso al nivel esperado, hace preguntas, expresa su curiosidad.</li> <li>• Obtiene información sobre las características del material de trabajo.</li> <li>• Compara sus respuestas de acuerdo al trabajo desarrollado.</li> <li>• Comunica las acciones que realizó para obtener información y comparte los resultados</li> </ul>
<b>MATERIALES</b>	
Temperas o colores Cartel “Formas de transmisión” Pelota de plástico	
<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>	
Inicio	Asamblea: Se dialoga de la actividad a realizar
Desarrollo	<u>Desarrollo de la Actividad:</u> Exploración del material  <u>Procedimiento:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se explica a los niños las formas de transmisión del coronavirus</li> <li>✓ La docente o tutora con otra persona de apoyo, dramatizaran las alternativas señaladas en el cartel en uso.</li> <li>✓ La docente se embarrará las manos con tempera y se la entregará a otro niño.</li> <li>✓ La pelota irá circulando por cada niño.</li> <li>✓ Los niños observarán que se pintaron las manos al tocar la pelota</li> <li>✓ La docente deberá reforzar el aprendizaje “no compartir objetos”</li> </ul>
Cierre	Comentamos y recordamos lo que hicimos: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué aprendiste hoy?</li> <li>✓ ¿Cómo lo aprendiste?</li> <li>✓ ¿Qué utilizaste?</li> </ul>
Evaluación de actividades realizadas	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Que no debe de salir a la calle sin protección, no debo prestar el cepillo, ni compartir los alimentos con nadie, ni darme besos, abrazos, ni la mano.</li> <li>▪ Atreves de la actuación y dramatización.</li> <li>▪ Diversos materiales de protección para la dramatización.</li> </ul>

# FORMAS DE TRANSMISIÓN

EL VIRUS PUEDE SER TRANSMITIDO:



COMPARTIR  
OBJETOS



CONTACTO CON UNA  
PERSONA ENFERMA



BESOS Y APRETÓN  
DE MANO

<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE Nro. 9</b>	
<b>NOMBRE</b>	Donde está el coronavirus
<b>PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</b>	Identificar que la principal fuente de contagio son las manos.
<b>COMPETENCIA</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
Indaga para construir sus conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora su entorno para conocerlo como se encuentra en proceso al nivel esperado, hace preguntas, expresa su curiosidad.</li> <li>• Obtiene información sobre las características del material de trabajo.</li> <li>• Compara sus respuestas de acuerdo al trabajo desarrollado.</li> <li>• Comunica las acciones que realizó para obtener información y comparte los resultados</li> </ul>
<b>MATERIALES</b>	
Cartel “¿Dónde está?” Colores Temperas	
<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>	
Inicio	Asamblea: Se dialoga de la actividad a realizar
Desarrollo	<u>Desarrollo de la Actividad:</u> Exploración del material  <u>Procedimiento:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El docente deberá puntualizar que en las manos es el primer lugar de concentración del virus</li> <li>✓ El niño deberá pintar los virus que encuentre en el dibujo</li> </ul>
Cierre	Comentamos y recordamos lo que hicimos: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué aprendiste hoy?</li> <li>✓ ¿Cómo lo aprendiste?</li> <li>✓ ¿Qué utilizaste?</li> </ul>
Evaluación de actividades realizadas	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Que no debo de dar la mano a nadie, debo lavarme las manos muchas veces con agua y jabón.</li> <li>▪ Realizando dramatización.</li> <li>▪ Utilizando todos los materiales que sirven para protegernos y los que sirven para contagiarnos.</li> </ul> Para esta evaluación y como para las otras se ha utilizado la observación y la lista de cotejos.

# ¿DÓNDE ESTÁ?



¡ENCUENTRE EN LA MANO 15 VIRUS QUE SE PROPAGAN!  
RECORDEMOS SIEMPRE LAVAR LAS MANOS PARA  
TERMINAR CON ESTE VIRUS



<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE Nro. 10</b>	
<b>NOMBRE</b>	Donde lastima
<b>PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</b>	Identificar el principal órgano que daña el coronavirus
<b>COMPETENCIA</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
Indaga para construir sus conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora su entorno para conocerlo como se encuentra en proceso al nivel esperado, hace preguntas, expresa su curiosidad.</li> <li>• Obtiene información sobre las características del material de trabajo.</li> <li>• Compara sus respuestas de acuerdo al trabajo desarrollado.</li> <li>• Comunica las acciones que realizó para obtener información y comparte los resultados</li> </ul>
<b>MATERIALES</b>	
Dos sacos de papel Globos pequeños con agua	
<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>	
Inicio	Asamblea: Se dialoga de la actividad a realizar
Desarrollo	<u>Desarrollo de la Actividad:</u> Exploración del material  <u>Procedimiento:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La docente indicará que los sacos de papel representan a nuestros pulmones.</li> <li>✓ Los globos pequeños con agua representan al coronavirus</li> <li>✓ La docente colocará los globos con agua dentro de los sacos de papel.</li> <li>✓ Luego reventará los globos con agua</li> <li>✓ El niño deberá explicar que observa que pasa con el saco de papel</li> </ul>
Cierre	Comentamos y recordamos lo que hicimos: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué aprendiste hoy?</li> <li>✓ ¿Cómo lo aprendiste?</li> <li>✓ ¿Qué utilizaste?</li> </ul>
Evaluación de actividades realizadas	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Que el virus está en todas partes.</li> <li>▪ Lo aprendí viendo el video y también por los aportes de los compañeros.</li> <li>▪ Utilizamos globos y papel y soplamos los globos y las bolsas de papel para ver, cuánto nos agitamos, cuando tenemos esa enfermedad es por eso, sabemos es estado de nuestros pulmones</li> </ul>





<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE Nro. 11</b>	
<b>NOMBRE</b>	El juego de las sillas
<b>PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</b>	Observar, asimilar e interiorizar las formas de contagio
<b>COMPETENCIA</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
Indaga para construir sus conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora su entorno para conocerlo como se encuentra en proceso al nivel esperado, hace preguntas, expresa su curiosidad.</li> <li>• Obtiene información sobre las características del material de trabajo.</li> <li>• Compara sus respuestas de acuerdo al trabajo desarrollado.</li> <li>• Comunica las acciones que realizó para obtener información y comparte los resultados</li> </ul>
<b>MATERIALES</b>	
Sillas CD de Música Una bolsa de plástico Temperas	
<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>	
Inicio	Asamblea: Se dialoga de la actividad a realizar
Desarrollo	<u>Desarrollo de la Actividad:</u> Exploración del material  <u>Procedimiento:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se puede jugar entre dos personas</li> <li>✓ El niño deberá mojar la bolsa de plástico con tempera del color de su agrado y se la colocará en la espalda como una capa. Asimismo, se mejora las manos con la tempera.</li> <li>✓ En seguida se colocará la música y junto a otra persona bailarían alrededor de la silla</li> <li>✓ El niño deberá observar que la silla se va manchando decolor</li> <li>✓ Asimismo, observarán que la otra persona al sentarse en la silla también mancha sus prendas con la tempera.</li> <li>✓ El tutor o docente dialogará con los niños, indicando que la tempera representa al coronavirus y que el contacto es contagioso</li> </ul>
Cierre	Comentamos y recordamos lo que hicimos: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué aprendiste hoy?</li> <li>✓ ¿Cómo lo aprendiste?</li> <li>✓ ¿Qué utilizaste?</li> </ul>
Evaluación de actividades realizadas	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aprendí que debo lavarme las manos después de jugar.</li> <li>▪ Jugando en casa y mis familiares en el juego de las sillas.</li> <li>▪ Sillas, per las sillas tienen microbios porque los que viven en casa tienen microbios, terminando el juego de las sillas bebemos lavarnos bien las manos con agua y jabón.</li> </ul>

<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE Nro. 12</b>	
<b>NOMBRE</b>	Una corona en casa
<b>PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</b>	Observar, asimilar e interiorizar los síntomas del COVID 19
<b>COMPETENCIA</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
Indaga para construir sus conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora su entorno para conocerlo como se encuentra en proceso al nivel esperado, hace preguntas, expresa su curiosidad.</li> <li>• Obtiene información sobre las características del material de trabajo.</li> <li>• Compara sus respuestas de acuerdo al trabajo desarrollado.</li> <li>• Comunica las acciones que realizó para obtener información y comparte los resultados</li> </ul>
<b>MATERIALES</b>	
Una corona de color verde Tempera de color Área: Sectores del hogar	
<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>	
Inicio	Asamblea: Se dialoga de la actividad a realizar
Desarrollo	<u>Desarrollo de la Actividad:</u> Exploración del material  <u>Procedimiento:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Una persona se pondrá la corona y le colocará al niño la corona verde.</li> <li>✓ La corona verde representa el COVID 19</li> <li>✓ La persona que tenga la corona verde es indicador que ha sido contagiado del CORONA VIRUS</li> <li>✓ El niño deberá asumir el rol de síntomas de una persona contagiada.</li> <li>✓ Se reforzará la sesión Nro. 11</li> </ul>
Cierre	Comentamos y recordamos lo que hicimos: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué aprendiste hoy?</li> <li>✓ ¿Cómo lo aprendiste?</li> <li>✓ ¿Qué utilizaste?</li> </ul>
Evaluación de actividades realizadas	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Como nos contagiamos las personas con el corona virus.</li> <li>▪ Mediante el juego una corona de color verde.</li> <li>▪ Papel y tempera verde.</li> </ul> Esta actividad permitió que los niños tomen conciencia a pesar de su edad de la gravedad del covid-19.

<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE Nro. 13</b>	
<b>NOMBRE</b>	El medico corona
<b>PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</b>	Observar, asimilar e interiorizar el tratamiento de una persona infectada con COVID 19
<b>COMPETENCIA</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
Indaga para construir sus conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora su entorno para conocerlo como se encuentra en proceso al nivel esperado, hace preguntas, expresa su curiosidad.</li> <li>• Obtiene información sobre las características del material de trabajo.</li> <li>• Compara sus respuestas de acuerdo al trabajo desarrollado.</li> <li>• Comunica las acciones que realizó para obtener información y comparte los resultados</li> </ul>
<b>MATERIALES</b>	
Sombreros de papel de doctor y enfermera Maletín de primeros auxilios	
<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>	
Inicio	Asamblea: Se dialoga de la actividad a realizar
Desarrollo	<u>Desarrollo de la Actividad:</u> Exploración del material  <u>Procedimiento:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Un niño desempeñará el rol de médico</li> <li>✓ Un niño desempeñará el rol de un enfermero</li> <li>✓ Un niño se le colocará la corona verde y recurrirá a la atención del personal de salud.</li> <li>✓ Se reforzará la sesión Nro. 11 y 12</li> </ul>
Cierre	Comentamos y recordamos lo que hicimos: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué aprendiste hoy?</li> <li>✓ ¿Cómo lo aprendiste?</li> <li>✓ ¿Qué utilizaste?</li> </ul>
Evaluación de actividades realizadas	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aprendimos que enfermarnos de corona virus podemos hasta morir.</li> <li>▪ A través de la simulación del desempeño, del rol médico y rol enfermo.</li> <li>▪ Maletín de primeros auxilios donde podemos tomarnos la pulsación.</li> <li>▪ Un termómetro para saber si tenemos fiebre alta, tomamos paracetamol, para bajar la fiebre y tomemos cama.</li> </ul>

<b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE Nro. 14</b>	
<b>NOMBRE</b>	Me protejo del coronavirus
<b>PROPÓSITO DE APRENDIZAJE</b>	Observar, asimilar e interiorizar las medidas preventivas de contagio del COVID 19
<b>COMPETENCIA</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
Indaga para construir sus conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora su entorno para conocerlo como se encuentra en proceso al nivel esperado, hace preguntas, expresa su curiosidad.</li> <li>• Obtiene información sobre las características del material de trabajo.</li> <li>• Compara sus respuestas de acuerdo al trabajo desarrollado.</li> <li>• Comunica las acciones que realizó para obtener información y comparte los resultados</li> </ul>
<b>MATERIALES</b>	
Mascarilla Alcohol en Gel	Trapo humedecido con lejía Figuras móviles del coronavirus Pabilo
<b>DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</b>	
Inicio	Asamblea: Se dialoga de la actividad a realizar
Desarrollo	<p><u>Desarrollo de la Actividad:</u> Exploración del material</p> <p><u>Procedimiento:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se colgará del techo con ayuda del pabilo, figuras del coronavirus.</li> <li>✓ Se colocará fichas en el piso, en la pared, en la manija de la puerta.</li> <li>✓ Estos carteles con la imagen del coronavirus del mismo modo se colocarán en los diversos sectores del aula, patio.</li> <li>✓ Se pintará el virus en las manos a dos niños, quienes procuraran tocar a sus demás compañeros o propiciar que ellos se pinten con la tempera.</li> <li>✓ El juego se realizará en los diferentes sectores del aula, así como del patio.</li> <li>✓ Cada niño escogerá libremente una medida de protección</li> <li>✓ El niño deberá protegerse y evitar que pintarse con la tempera fresca.</li> <li>✓ El niño deberá explicar a sus compañeros en que consiste</li> <li>✓</li> </ul>
Cierre	Comentamos y recordamos lo que hicimos: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué aprendiste hoy?</li> <li>✓ ¿Cómo lo aprendiste?</li> <li>✓ ¿Qué utilizaste?</li> </ul>

Evaluación de actividades realizadas	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aprendimos como cuidarnos para no contagiarnos con el corona virus.</li> <li>▪ Utilizando adecuadamente la mascarilla, facial y alcohol en gel.</li> <li>▪ Utilicé figuras móviles del coronavirus pábilo mascarilla alcohol en gel.</li> </ul> <p>La participación de los niños de esta Institución a pesar de no estar de forma presencial es muy consciente de la forma como las personas no contagiamos con el corona virus.</p>
--------------------------------------	---

Todo el trabajo realizado en estas sesiones nos ha dado mucha satisfacción por la y preocupación de los niños del coronavirus.

## CONCLUSIONES

**PRIMERA:** El juego simbólico constituye una estrategia didáctica que beneficia significativamente en el desarrollo cognitivo del niño, permitiéndole asimilar el entorno que le rodea, como es el caso de esta cuarentena por el COVID-19. Prueba de ello están los resultados que arroja el Pre Test sobre los conocimientos del niño acerca del coronavirus, pues se observó que el 36% de niños tenían un bajo nivel de conocimientos sobre el tema, y solo el 14% de niños tenía un alto nivel de conocimientos sobre el coronavirus, pero aún así la descripción que dieron era limitada. Luego de la implementación de la propuesta de juego simbólico, en la Prueba Post Test se obtuvo que el 9% de niños alcanzó el nivel medio en cuanto a conocimientos sobre el coronavirus, con una noción superficial del tema, mientras que el 91% de niños del grupo han logrado realizar un análisis más exhaustivo por lo tanto demuestran dominio alto del tema, al poder dar una explicación sobre los motivos de su respuesta.

**SEGUNDA:** La realidad actual de esta crisis social y en salud que afrontamos, ha hecho que las personas adultas, ignoren la relevancia que tiene el niño en cuanto al conocimiento de lo que hoy en día acontece mundialmente. Es por esta razón que el nivel de conocimiento de los niños de la IE Inicial Koreanitos, sobre medidas preventivas en el contagio del COVID 19, esto se puede ver claramente en el hecho de que en un inicio en el Pre Test, donde el 59% de niños demostró tener un conocimiento limitado y carente de coherencia sobre el tema, y el 41% solo alcanzó en nivel medio en cuanto a conocimientos. Mientras que luego de la aplicación de la propuesta, el 100% de niños logró alcanzar un nivel alto en conocimientos sobre las medidas para evitar el contagio del coronavirus. Se debe tomar en cuenta entonces, que el juego simbólico es de agrado absoluto del niño, actividad por la que el crea expectativas e interés, logrando así que el niño pueda apropiarse adecuadamente del conocimiento.

**TERCERA:** En la propuesta elaborada sobre el juego simbólico para desarrollar el nivel cognitivo del niño respecto a las medidas de prevención en el contagio del COVID, se evidencia en los resultados de la prueba post test de las tablas 7, 5,

3 y 2 la efectividad de las actividades sugeridas, ya que los niños identifican con facilidad y dominio las formas de transmisión del COVID, el nivel de contagio o propagación, e identifican a la cuarentena o confinamiento en casa como parte del protocolo de prevención de contagio del COVID. Además, sienten el compromiso de manifestarlo y a colaborar con que los miembros de su entorno asuman el cumplimiento de dichas medidas.

## SUGERENCIAS

1. Incentivar a los docentes la implementación y el uso del juego simbólico como estrategia en las diferentes actividades pedagógicas, para desarrollar el nivel cognitivo en los niños, tomando en cuenta la efectividad en sus resultados, en la presente investigación se desarrolló en alusión al COVID-19.
2. Involucrar el trabajo con padres de familia y todos sus integrantes, para que conozcan de esta manera las demás áreas de desarrollo del niño, haciendo énfasis en este caso temas en alusión al COVID-19. Del mismo modo para lograr la integración intrafamiliar que ayudará a evitar el estrés en los niños, como parte de su desarrollo cognitivo.
3. Brindar el tiempo necesario para el desarrollo de estas actividades lúdicas, para lograr un resultado favorable en el niño tomando en cuenta que no solo son sesiones generadoras de gozo y placer del niño, por el contrario, a través de ellas el niño explora, descubre e interpreta su mundo obteniendo el conocimiento adecuado para su progresivo desarrollo.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Buendía, L.; Colás, P. y Hernández, F. (1998): Métodos de investigación en psicopedagogía. Madrid, McGraw-Hill, 343 páginas.
- DRE Apurímac, (2017). Guía El juego simbólico en la “hora del juego libre”.
- Estela (2018). El juego como estrategia para mejorar la motricidad en los niños de 5 años de la I.E. 401 Frutillo Bajo – Bambamarca.
- Hernández L. (2015). Desarrollo Cognitivo y Motor
- Hernández L. (2015). Teorías del Desarrollo Cognitivo
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación (6a. ed. --.). México D.F.: McGraw-Hill.
- Johnson, J. E., J.F Christie, D. Yawkey, Thomas, (1999). Play and early Childhood Development, 2da. Edición. Nueva York: Longman
- Lázaro, A. (2003). El juego en el desarrollo del niño. Psicomotricidad. Revista de estudios y experiencias. N° 35: 83-92. Madrid: CITAP.
- Lozada, J. (2014). Investigación Aplicada: Definición, Propiedad Intelectual e Industria. CienciAmérica, [S.l.], v. 3, n. 1, p. 47-50, ISSN 1390-9592. Disponible en: <<http://cienciamerica.uti.edu.ec/openjournal/index.php/uti/article/view/30>>.
- Ministerio de Educación. (2015). Resolución Ministerial N.º 199-2015-MINEDU. Publicado en portal web del Ministerio de Educación.
- Ministerio de Educación, Rutas Del Aprendizaje Área Curricular Comunicación, 2015.
- Silva Rodríguez (Ed.), Métodos cuantitativos en psicología. Un enfoque metodológico (pp. 45-70). México: Trillas.
- UGEL La Convención 2020. Conociendo al COVID
- UGEL N°6, Lineamientos de Planificación Curricular en el nivel Inicial, 2017.

## WEBGRAFÍAS

[http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1316-49102007000100014](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102007000100014)

<https://www.bbc.com/mundo/noticias-52824767>

<https://depor.com/off-side/coronavirus-peru-minsa-mas-de-4300-ninos-y-adolescentes-han-sido-contagiados-con-covid-19-noticia/>

<https://rpp.pe/vital/salud/coronavirus-en-ninos-cuales-son-los-sintomas-y-como-es-la-atencion-de-emergencia-de-pacientes-pediatricos-noticia-1268396>

<https://inversionenlainfancia.net/?blog/entrada/noticia/4311/0>

<https://worldvision.pe/noticias/coronavirus-los-efectos-colaterales-del-covid-19-en-los-ninos>

<https://www.bbc.com/mundo/noticias-52092558>

<https://www.conmishijos.com/ninos/salud/preguntas-y-respuestas-sobre-el-coronavirus-para-ninos/>

<https://www.who.int/es/health-topics/coronavirus>

<https://www.paho.org/es/temas/coronavirus>

## **ANEXOS**

**ANEXO 1**  
**FICHA DE OBSERVACIÓN**

(Pre Test y Post Test)

Instrumento para medir el nivel de conocimiento de medidas preventivas frente al contagio del COVID 2019, en los niños de 04 años de la I.E. Inicial Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacutec – Cerro Colorado – Arequipa 2020

	INDICADOR	NIVEL DE CONOCIMIENTO		
		BAJO	MEDIO	ALTO
01	Conoce la razón por la que el mundo cambió			
02	Identifica lo que es el coronavirus			
03	Describe las formas de contagio del corona virus			
04	Identifica si alguien tiene corona virus			
05	Conoce si le puede dar corona virus a los niños			
06	Identifica lo síntomas del coronavirus que debo hacer			
07	Explica lo que debe hacer si tuviera coronavirus			
08	¿Sabe cómo puede evitar contagiarme del coronavirus?			
09	Sabe si puede salir de casa			
10	¿Qué deben hacer los niños?			
11	¿Por qué debes cuidarte de la corona virus?			
12	¿De dónde es el coronavirus?			



### ANEXO 3

#### MATRIZ DE CONSISTENCIA

**TITULO: JUEGO SIMBÓLICO PARA DESARROLLAR EL CONOCIMIENTO DE MEDIDAS PREVENTIVAS DE CONTAGIO DEL COVID 19 EN LOS NIÑOS DE 04 AÑOS DE LA I.E. INICIAL KOREANITOS AMPEKO DE SEMI RURAL PACHACUTEC – CERRO COLORADO - 2020**

PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p><b>Pregunta General</b></p> <p>¿Cómo el juego simbólico puede desarrollar el conocimiento de medidas preventivas de contagio del COVID 19 en los niños de 04 años de la I.E. I. Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacútec – Cerro Colorado– Arequipa 2020?</p> <p><b>Preguntas Específicas</b></p> <p>¿Cuál es el nivel cognitivo de las medidas de prevención del COVID 19 en los niños de 04 años de la I.E. Inicial</p>	<p><b>Objetivo General</b></p> <p>Determinar como se relaciona la aplicación del juego simbólico en el desarrollo del conocimiento de medidas preventivas de contagio del COVID 19 en los niños de 04 años de la I.E. I. Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacútec – Cerro Colorado– Arequipa 2020.</p> <p><b>Objetivos Específicos</b></p> <p>Identificar el nivel cognitivo de las medidas de prevención del COVID 19 en los niños de 04 años de la I.E. Inicial Koreanitos Ampeko de Semi</p>	<p>El juego simbólico tiene una influencia significativa en el desarrollo favorable del conocimiento de las medidas preventivas del contagio de COVID-19 en los niños de 04 años de la I.E. Inicial Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacutec – Cerro Colorado – Arequipa 2020.</p>	<p><b>JUEGO SIMBÓLICO</b></p> <p><u>Dimensiones</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Componente Motor</li> <li>• Componente Cognitivo</li> <li>• Componente Social</li> </ul> <p><b>CONOCIMIENTO DE MEDIDAS PREVENTIVAS</b></p> <p><u>Dimensiones</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alto</li> <li>• Medio</li> <li>• Bajo</li> </ul>	<p><b>Enfoque de la Investigación</b></p> <p>Cuantitativo</p> <p><b>Tipo de investigación</b></p> <p>Descriptiva Explicativa</p> <p><b>Diseño de investigación</b></p> <p>Cuasi-experimental: Pre test– Post test</p> <p><b>Método</b></p> <p>Cuantitativo</p>

<p>Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacutec – Cerro Colorado – Arequipa 2020?</p> <p>¿De qué manera se desarrollará el juego simbólico para desarrollar el conocimiento de medidas preventivas de contagio del COVID 19 en los niños de 04 años de la I.E. Inicial Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacútec – Cerro Colorado – Arequipa 2020?</p> <p>¿Cómo evidencian el conocimiento de medidas preventivas de contagio del COVID 19 los niños de 04 años de la I.E. Inicial Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacutec – Cerro Colorado – Arequipa 2020?</p>	<p>Rural Pachacútec – Cerro Colorado– Arequipa 2020.</p> <p>Diseñar una propuesta de juego simbólico para desarrollar el conocimiento de medidas preventivas de contagio del COVID 19 en los niños de 04 años de la I.E. Inicial Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacutec – Cerro Colorado – Arequipa 2020.</p> <p>Valorar el nivel de conocimiento de medidas preventivas de contagio del COVID 19 los niños de 04 años de la I.E. Inicial Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacutec – Cerro Colorado – Arequipa 2020.</p>			<p><b>Técnica de recolección de datos</b> Entrevista</p> <p><b>Instrumentos</b> Ficha de Observación (Pre Test – Post Test)</p> <p><b>Población</b> 22 niños</p>
--	--	--	--	--

# Prevención del coronavirus



Cubre tu boca con un pañuelo para toser o estornudar



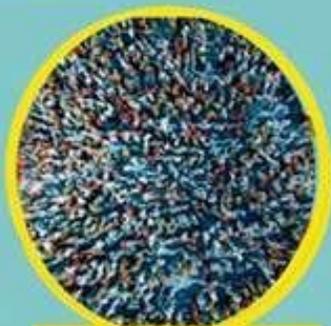
Cubre tu boca con una mascarilla si estás enfermo



Hay que llamar al teléfono de salud habilitado si crees que tienes síntomas



Lávate las manos bien con frecuencia



No vayas a lugares concurridos



Mtén una distancia de seguridad con los demás

## ANEXO 4

### Estadística de la Institución Educativa



2019

#### FICHA DE DATOS

KOREANITOS - AMPEKO			
Código modular	1567692	Dirección	Jiron Choquehuanca 208
Anexo	0	Localidad	CERRO COLORADO
Código de local	642912	Centro Poblado	SEMI RURAL PACHACUTEC
Nivel/Modalidad	Inicial - Jardín	Área Censal (500 Habitantes)	Urbana
Forma	Escolarizado	Distrito	Cerro Colorado
Género	Mixto	Provincia	Arequipa
Tipo de Gestión	Pública de gestión privada	Departamento	Arequipa
Gestión / Dependencia	Pública - En convenio	Código de DRE o UGEL que supervisa el S. E.	040001
Director(a)	Rondan Quispe Roxana Nancy	Nombre de la DRE o UGEL que supervisa el S.E.	UGEL Arequipa Norte
Teléfono		Característica (Censo Educativo 2019)	No Aplica
Correo electrónico		Latitud	-16.3874
Página web		Longitud	-71.57219
Turno	Continuo sólo en la mañana		
Tipo de programa	No aplica		
Estado	Activo		

**ANEXO 5**  
**Validación de Instrumento de Investigación**



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN DE AREQUIPA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN  
VALIDACIÓN DE LOS  
INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

**INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

Estimado Validador:

Me es grato dirigirme a Ud. a fin de solicitar su apreciable colaboración como experto para validar la ficha de monitoreo al desempeño docente presentado, Determinar cómo se relaciona la aplicación del juego simbólico en el desarrollo del conocimiento de medidas preventivas de contagio del COVID 19 en los niños de 04 años de la I.E. I. Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacútec – Cerro Colorado– Arequipa 2020, por cuanto considero que sus observaciones y subsecuentes aportes serán de utilidad.

El instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado: **JUEGO SIMBÓLICO PARA DESARROLLAR EL CONOCIMIENTO DE MEDIDAS PREVENTIVAS DE CONTAGIO DEL COVID 19 EN LOS NIÑOS DE 04 AÑOS DE LA I.E. INICIAL KOREANITOS AMPEKO DE SEMI RURAL PACHACUTEC – CERRO COLORADO - 2020**; esto con el objeto de presentarla como requisito para obtener **GRADO DE MAESTRIA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**.

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se puedan seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Por otra parte, se les agradece cualquier sugerencia relativa a redacción, pertinencia, contenido y congruencia y otros aspectos que se considere relevante para mejorar el mismo

Gracias por su aporte



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN DE AREQUIPA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Título de la tesis:

**JUEGO SIMBÓLICO PARA DESARROLLAR EL CONOCIMIENTO DE MEDIDAS PREVENTIVAS DE CONTAGIO DEL COVID 19 EN LOS NIÑOS DE 04 AÑOS DE LA I.E. INICIAL KOREANITOS AMPEKO DE SEMI RURAL PACHACUTEC – CERRO COLORADO – 2020**

INFORME DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTO

**I. DATOS GENERALES:**

**1.1 Apellidos y nombres(s) del experto:** Fancy Úrsula Rivas Almonte

**1.2 Institución donde labora:** Universidad Nacional de San Agustín

**1.3 Cargo que desempeña:** Docente

**1.4 Nombre del instrumento a validar:** Cuestionario aplicado para evaluar la influencia del juego simbólico en el desarrollo del conocimiento de medidas preventivas de contagio del COVID 19 en los niños de 04 años de la I.E. I. Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacútec.

**1.5 Autor del instrumento:**

- LISET YNOCENCIA GUTIERREZ CHARCA
- MARCIA NATALY HUAMANI CASALI

**1.6 Objetivo del instrumento:** Determinar cómo se relaciona la aplicación del juego simbólico en el desarrollo del conocimiento de medidas preventivas de contagio del COVID 19 en los niños de 04 años de la I.E. I. Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacútec – Cerro Colorado– Arequipa 2020

**1.7 Título de la tesis:** Juego Simbólico para desarrollar el conocimiento de medidas preventivas de contagio del COVID 19 en los niños de 04 años de la I.E. Inicial Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacutec – Cerro Colorado – 2020.

## 1.8 Programa de Segunda especialidad: Facultad de Ciencias de la Educación

## 1.9 Identificación Académica: Licenciado

### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios sobre los ítems del instrumento	DEFICIENTE	REGULAR	BUENA	MUY BUENA	EXCELENTE
1. Claridad	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión				X	
2. Objetividad	Están expresados en conductas observables, medibles					X
3. Actualidad	Adecuado al avance de las tendencias en innovación educativa					X
4. Organización	Existe una organización lógica					X
5. Suficiencia	Contiene los aspectos en cantidad y calidad					X
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar aspectos relacionados al tema de investigación					X
7. Consistencia	Tienen relación lógica con los contenidos y aspectos teóricos científicos del área				X	
8. Coherencia	Entre las variables, dimensiones e indicadores					X
9. Metodología	Responde al propósito de la investigación				X	
10. Pertinencia	Es adecuado para el propósito de la Investigación					X
Promedio de la valoración total						

### III. RESULTADO DE LA VALIDACIÓN:

Opinión de aplicabilidad:

#### IV. Datos del experto (a)

Nombre y apellidos : Dra. Fancy Úrsula Rivas Almonte

N° DNI : 29338625

Identificación académica : Docente

Teléfono : 959359210

Firma :



Arequipa, 10 de marzo del 2021



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**JUICIO DE EXPERTOS PARA LA PERTINENCIA DE UN INSTRUMENTO**  
**INSTRUCCIONES**

Coloque en cada casilla un aspa (X) que corresponda al aspecto cualitativo que le parece que cumpla cada pregunta según los criterios que se detalla.

Las categorías a evaluar son: contenido, congruencia y pertinencia. Y en la casilla de observaciones que puede sugerir el cambio que corresponda.

**INSTRUMENTO**

NRO. DE ÍTEMS	BUENO	REGULAR	MALO	MUY MALO	OBSERVACIONES
1	X				
2	X				
3		X			
4	X				
5	X				
6	X				
7	X				
8		X			
9	X				
10	X				
11		X			
12	X				

**Evaluado por:**

Nombre y apellidos : Fancy Úrsula Rivas Almonte

N° DNI : 29338625

Identificación académica : Docente

Teléfono : 959359210

Firma :



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN DE AREQUIPA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN  
VALIDACIÓN DE LOS  
INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

**INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

Estimado Validador:

Me es grato dirigirme a Ud. a fin de solicitar su apreciable colaboración como experto para validar la ficha de monitoreo al desempeño docente presentado, Determinar cómo se relaciona la aplicación del juego simbólico en el desarrollo del conocimiento de medidas preventivas de contagio del COVID 19 en los niños de 04 años de la I.E. I. Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacútec – Cerro Colorado– Arequipa 2020, por cuanto considero que sus observaciones y subsecuentes aportes serán de utilidad.

El instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado: **JUEGO SIMBÓLICO PARA DESARROLLAR EL CONOCIMIENTO DE MEDIDAS PREVENTIVAS DE CONTAGIO DEL COVID 19 EN LOS NIÑOS DE 04 AÑOS DE LA I.E. INICIAL KOREANITOS AMPEKO DE SEMI RURAL PACHACUTEC – CERRO COLORADO - 2020**; esto con el objeto de presentarla como requisito para obtener **GRADO DE MAESTRIA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**.

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se puedan seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Por otra parte, se les agradece cualquier sugerencia relativa a redacción, pertinencia, contenido y congruencia y otros aspectos que se considere relevante para mejorar el mismo

Gracias por su aporte



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN DE AREQUIPA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Título de la tesis:

**JUEGO SIMBÓLICO PARA DESARROLLAR EL CONOCIMIENTO DE MEDIDAS PREVENTIVAS DE CONTAGIO DEL COVID 19 EN LOS NIÑOS DE 04 AÑOS DE LA I.E. INICIAL KOREANITOS AMPEKO DE SEMI RURAL PACHACUTEC – CERRO COLORADO – 2020**

INFORME DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTO

**I. DATOS GENERALES:**

**1.1 Apellidos y nombres(s) del experto:** JORGE MILTON APAZA HUANCA

**1.2 Institución donde labora:** Universidad Nacional de San Agustín

**1.3 Cargo que desempeña:** Docente

**1.4 Nombre del instrumento a validar:** Cuestionario aplicado para evaluar la influencia del juego simbólico en el desarrollo del conocimiento de medidas preventivas de contagio del COVID 19 en los niños de 04 años de la I.E. I. Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacútec.

**1.5 Autoras del instrumento:**

- LISET YNOCENCIA GUTIERREZ CHARCA
- MARCIA NATALY HUAMANI CASALI

**1.6 Objetivo del instrumento:** Determinar cómo se relaciona la aplicación del juego simbólico en el desarrollo del conocimiento de medidas preventivas de contagio del COVID 19 en los niños de 04 años de la I.E. I. Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacútec – Cerro Colorado– Arequipa 2020

**1.7 Título de la tesis:** Juego Simbólico para desarrollar el conocimiento de medidas preventivas de contagio del COVID 19 en los niños de 04 años de la I.E. Inicial Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacutec – Cerro Colorado – 2020.

## 1.8 Programa de Segunda especialidad: Facultad de Ciencias de la Educación

## 1.9 Identificación Académica: Licenciado

### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios sobre los ítems del instrumento	DEFICIENTE	REGULAR	BUENA	MUY BUENA	EXCELENTE
1. Claridad	<b>Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión</b>					<b>X</b>
2. Objetividad	<b>Están expresados en conductas observables, medibles</b>					<b>X</b>
3. Actualidad	<b>Adecuado al avance de las tendencias en innovación educativa</b>					<b>X</b>
4. Organización	<b>Existe una organización lógica</b>					<b>X</b>
5. Suficiencia	<b>Contiene los aspectos en cantidad y calidad</b>					<b>X</b>
6. Intencionalidad	<b>Adecuado para valorar aspectos relacionados al tema de investigación</b>					<b>X</b>
7. Consistencia	<b>Tienen relación lógica con los contenidos y aspectos teóricos científicos del área</b>					<b>X</b>
8. Coherencia	<b>Entre las variables, dimensiones e indicadores</b>					<b>X</b>
9. Metodología	<b>Responde al propósito de la investigación</b>				<b>X</b>	
10. Pertinencia	<b>Es adecuado para el propósito de la Investigación</b>					<b>X</b>
Promedio de la valoración total						

### III. RESULTADO DE LA VALIDACIÓN:

Opinión de aplicabilidad:

#### IV. Datos del experto (a)

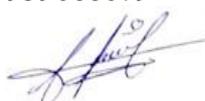
Nombre y apellidos : Dr. Jorge Milton Apaza Huanca

N° DNI 40849550

Identificación académica : Docente

Teléfono 959068079

Firma

: 

Arequipa, 10 de marzo del 2021



**JUICIO DE EXPERTOS PARA LA PERTINENCIA DE UN INSTRUMENTO**  
**INSTRUCCIONES**

Coloque en cada casilla un aspa (X) que corresponda al aspecto cualitativo que le parece que cumpla cada pregunta según los criterios que se detalla.

Las categorías a evaluar son: contenido, congruencia y pertinencia. Y en la casilla de observaciones que puede sugerir el cambio que corresponda.

**INSTRUMENTO**

NRO. DE ÍTEMS	BUENO	REGULAR	MALO	MUY MALO	OBSERVACIONES
1	X				
2	X				
3		X			
4	X				
5	X				
6	X				
7	X				
8		X			
9	X				
10	X				
11		X			
12	X				

Evaluado por:

Nombre y apellidos : Jorge Milton Apaza Huanca

N° DNI 40849550

Identificación académica : Docente

Teléfono 959068079

Firma

: