



Universidad Nacional
Federico Villarreal

Vicerrectorado de
INVESTIGACIÓN

FACULTAD DE TECNOLOGÍA MÉDICA

FACTORES ASOCIADOS AL JUEGO SIMBÓLICO EN NIÑOS ENTRE 2 A 5 AÑOS SEGÚN PERCEPCIÓN ÉTNICA. PERÚ, 2018.

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
TECNOLOGÍA MÉDICA EN LA ESPECIALIDAD DE TERAPIA FÍSICA Y
REHABILITACIÓN**

AUTOR

Jara Chávez Sheyla Jocelyn

ASESORA

Lovato Sanchez Nita Giannina

JURADOS

Castro Rojas Miriam Corina

Lagos Castillo Moraima Angelica

Chero Pisfil Zoila Santos

Lima - Perú

2020

DEDICATORIA

La presente tesis se lo dedico a Dios por darme la fortaleza para continuar día a día. A mi madre por su gran esfuerzo de sacarme adelante ella sola y por su apoyo emocional. A mis amigos y personas que me ayudaron e hicieron que este trabajo se realice.

AGRADECIMIENTOS

Quiero expresar mi agradecimiento a cada Magíster y Doctor asignado en la revisión y asesoría de esta tesis, por dedicar parte de su tiempo, ayudarme y orientarme durante el desarrollo de esta investigación. Sinceramente muchas gracias.

Índice

Resumen.....	3
Abstract.....	4
I. Introducción.....	5
1.1. Descripción y formulación del problema.....	6
1.2. Antecedentes.....	8
1.3. Objetivos.....	10
- Objetivo General.....	10
- Objetivos Específicos.....	10
1.4. Justificación.....	10
II. Marco Teórico.....	12
2.1. Bases teóricas sobre el tema de investigación.....	12
III. Método.....	20
3.1. Tipo de investigación.....	20
3.2. Ámbito temporal y espacial.....	20
3.3. Variables.....	20
3.4. Población y muestra.....	22
3.5. Instrumentos.....	23
3.6. Procedimientos.....	23
3.7. Análisis de datos.....	25
3.8. Consideraciones éticas	25
IV. Resultados.....	26
V. Discusión de resultados.....	30
VI. Conclusiones.....	32
VII. Recomendaciones.....	34

VIII. Referencias.....	35
IX. Anexos.....	38
9.1. Anexo 1.....	39
9.2. Anexo 2.....	40
9.3. Anexo 3.....	42
9.4. Anexo 4.....	43

Índice de Tablas

Tabla 1: Operacionalización de las variables.....	21
Tabla 2: Características sociodemográficas y de salud de los niños de 2 a 5 años. Perú 2018.....	26
Tabla 3: Características del juego simbólico y contexto donde se realiza el juego de los niños de 2 a 5 años. Perú 2018.....	27
Tabla 4: Asociación del juego simbólico y las características sociodemográficas y de salud de los niños de 2 a 5 años. Perú 2018.....	28
Tabla 5: El juego simbólico según percepción étnica en los niños de 2 a 5 años. Perú 2018	29

Resumen

El presente estudio tiene como objetivo determinar los factores sociodemográficos y de salud asociados al juego simbólico en niños entre 2 a 5 años según percepción étnica. Perú, 2018. Esta investigación tiene un enfoque cuantitativo de diseño no experimental, descriptivo y retrospectivo. Cuya población es de 22 842 niños, con una muestra de 17 180 niños de 2 a 5 años. Como instrumento se utilizó la Encuesta Demográfica y de Salud Familiar ENDES 2018 realizada por el INEI. Para el análisis de datos se utilizó el software SPSS versión 25, cuyos resultados indican que el juego simbólico al ser asociado a las variables sexo y región dan un valor p de 0.7518 y 0.4118 respectivamente. Debido a que $p > 0.05$, se deduce que el sexo y la región donde vive el niño no están asociados al juego simbólico. Sin embargo, la edad de los niños y el juego simbólico si están relacionados, el resultado fue 0.0019 siendo $p < 0.05$. El lugar de residencia (zona rural o zona urbana) y la anemia están asociados al juego simbólico con valor p de 0.0001, el cual es < 0.05 . Concluyendo que respecto a los factores sociodemográficos y de salud, solo la edad, el lugar de residencia y la anemia, están asociados al juego simbólico en los niños de 2 a 5 años. Simultáneamente el sexo y la región donde vive el niño no están asociados al juego simbólico en niños de 2 a 5 años.

Palabras Clave: Juego Simbólico, Factores asociados, Factores Sociodemográficos, Factores de salud, Desarrollo, Niños, Creatividad.

Abstract

The objective of the present study is to determine the sociodemographic and health factors associated with symbolic play in children between 2 and 5 years old according to ethnic perception. Perú, 2018. This investigation has a quantitative approach to non-experimental, descriptive and retrospective design. The population is 22,842 children, with a sample of 17,180 children aged 2 to 5 years. The instrument used was the ENDES 2018 Demographic and Family Health Survey done by the INEI. For the data analysis, the SPSS version 25 software was used, the results of which indicate that the symbolic game being associated with the sex and region variables give a p-value of 0.7518 and 0.4118 respectively. Because $p > 0.05$, it follows that sex and region are not associated with symbolic play. However, the age of the children and the symbolic play if they are related, the result was 0.0019 being $p < 0.05$. The place of residence (rural or urban area) and anemia are associated with the symbolic game with a p value of 0.0001, which is < 0.05 . Concluding that regarding sociodemographic and health factors, only age, place of residence and anemia are associated with symbolic play in children age 2 to 5 years. Simultaneously sex and the region where the child lives are not associated with symbolic play in children aged 2 to 5 years old.

Keywords: Symbolic play, Associated factors, Sociodemographic factors, Health factors, Development, Children, Creativity.

I. Introducción

En los últimos años se viene dando importancia al desarrollo cognitivo en los niños, para que destaquen académicamente. Es por ello por lo que en la mayoría de los casos se considera al juego como una acción irrelevante en el desarrollo del niño, sin saber que este cumple un rol de vital importancia. El juego tiene múltiples beneficios a nivel motor, cognitivo, social y emocional. Existen diversos tipos de juegos los cuales van evolucionando de acuerdo con la edad del infante. Todos ellos cumplen un determinado rol. Pero en esta investigación se estudió especialmente al juego simbólico y que factores sociodemográficos y de salud están asociados en su desarrollo. Con este estudio se pretende concientizar sobre los factores asociados al juego simbólico en los niños de 2 a 5 años, siendo estas las edades donde se desarrolla con más auge. Lo que caracteriza al simbolismo durante el juego es la imitación, el desempeñar roles, hacer como si e imaginar objetos que no conforman parte del lugar donde se juega. (Guerra, 2010). Esto es fundamental para desarrollar la imaginación y la creatividad en los niños, entre otros beneficios. Para la muestra se consideraron niños de 2 a 5 años a nivel nacional. Esto fue posible gracias a los datos obtenidos por el INEI de la Encuesta Demográfica y de Salud Familiar del año 2018. Debido a esto el estudio tiene una percepción etnográfica el cual consideró aspectos de la realidad nacional en costa, sierra y selva incluyendo zonas urbanas y rurales. Para ello se tuvo en cuenta el contexto donde los niños juegan. Si hay peligros a su alrededor y si juega o no. También si hay diferencias en los juegos dependiendo de la región y zona donde viven los niños. Se espera que a partir de esta tesis se incentive más a la concientización sobre la relevancia que tiene el juego simbólico en los niños, para que ya no se los limite al momento de ejecutarlo y hacer de conocimiento de que no es necesario dar juguetes, sino más bien ofrecerles a los niños materiales sencillos que motiven a crear, armar con los que se pueda realizar diversas funciones y que se adapten a sus necesidades durante la ejecución del juego.

El presente estudio consta de los siguientes capítulos:

En el capítulo I se describe y se formula la problemática de la tesis, se considera a los antecedentes nacionales e internacionales, el planteamiento de objetivos, y la justificación de la presente investigación.

En el capítulo II se desarrolla el marco teórico, describiendo las bases teóricas de los factores sociodemográficos, anemia y sobre el juego simbólico explicando definiciones, teorías y beneficios sobre este.

En el capítulo III se describe la metodología, explicando el tipo y diseño de la investigación, el ámbito temporal y espacial, las variables, la población y muestra, los instrumentos utilizados, el procedimiento que se siguió y la forma en que se realizó el análisis de datos.

En el capítulo IV se explica los resultados hallados de la investigación por medio de tablas y una descripción de los datos más importantes que se obtuvieron.

En el capítulo V se presenta la discusión de resultados, comparando y verificando los datos obtenidos en este estudio con los resultados de otras investigaciones.

En el capítulo VI se detallan las conclusiones que se encontraron en esta investigación.

En el capítulo VII se dan recomendaciones a partir de los hallazgos de este estudio, algunas importantes para futuras investigaciones.

1.1. Descripción y formulación del problema

1.1.1. Descripción del problema

Estudios señalan actualmente la importancia del juego en los niños, no solo porque les permite entretenerse y divertirse, sino porque también les permite un adecuado desarrollo en varios aspectos a nivel motor, lenguaje, cognitivo, social, etc. (Meneses y Monge, 2001)

En la actualidad la mayoría de los niños llevan una vida más sedentaria, debido al avance tecnológico y también a que los padres dedican más importancia a que los niños estudien más

horas, limitándoles la acción de jugar, esto es generado al desconocimiento de los beneficios del juego en el aspecto físico y como este va muy relacionado con el desarrollo intelectual.

En algunas regiones del Perú los niños se ven imposibilitados de desarrollar el juego, por distintos factores como son pobreza, desconocimiento de la importancia del juego, violencia y maltrato infantil. (Correa, 2014). Sobre todo, en zonas muy alejadas. Se debe tener en cuenta que el juego es el reflejo de la actitud del niño frente a su realidad y al contexto en el que vive. (Klein, 1929). Generalmente se considera al juego, como una simple actividad que sirve para entretener al niño y que es parte de su edad, sin ver a más profundidad cuáles son sus verdaderas ventajas, sobre todo del juego simbólico, el cual es muy utilizado por los fisioterapeutas pediátricos al momento de realizar la sesión de terapia. El juego simbólico permite al niño aumentar su creatividad e imaginación. Ello porque el niño empezará a transformar un simple objeto en algo grande y necesario durante el desarrollo del juego. También le va a permitir obtener la capacidad de empatía, esto se debe a que al realizar juegos de roles les permite vivir un mundo alternativo al suyo, imitar el comportamiento y la personalidad del personaje que decide ser durante el juego. (Guerra, 2010). El gran desarrollo tecnológico ha hecho que el desarrollo del juego simbólico disminuya, quitando la capacidad creativa y de imaginar de un niño. En esta investigación consideré como factores sociodemográficos el sexo, edad, lugar de residencia y región, y como factores de salud si el niño tiene anemia. Estas son características importantes para el desarrollo saludable del niño.

1.1.2. Formulación del problema

Pregunta general:

¿Los factores sociodemográficos y de salud están asociados al juego simbólico en niños entre 2 a 5 años según percepción étnica Perú, 2018?

Preguntas específicas:

- ¿Los factores sociodemográficos estarán asociados al juego simbólico en niños entre 2 a 5 años según percepción étnica Perú, 2018?
- ¿Los factores de salud estarán asociados al juego simbólico en niños entre 2 a 5 años según percepción étnica Perú, 2018?
- ¿Cuáles son las características del juego simbólico de los niños entre 2 a 5 años Perú, 2018?
- ¿Cuáles son las condiciones del contexto donde los niños entre 2 a 5 años juegan según percepción étnica Perú, 2018?

1.2. Antecedentes

Antecedentes Nacionales:

Alcocer y Díaz (2015), En la ciudad de Arequipa durante el año 2015, realizaron un estudio sobre la expresión corporal y el juego simbólico en dos instituciones educativas “San Juan Apóstol” y “Hunter”, en estudiantes del nivel inicial, cuya finalidad fue identificar las características que manifiestan los niños en relación con el juego simbólico y la expresión corporal. El método de esta investigación fue observacional y el instrumento fue una ficha de observación. Se consideró una muestra de 30 niños. Se obtuvo el siguiente resultado, la “I. E. Hunter” alcanzó un 88% en niños que lograron realizar actividades de juego simbólico y la “I. E. San Juan Apóstol” logró un 82%, por lo tanto, se consideró un resultado óptimo. Se concluyó que los niños de ambas instituciones educativas realizaron las características como el juego libre, imitación de roles, expresión verbal y representación corporal, esto demostró que lograron desarrollar el juego simbólico en base a la expresión corporal.

Antecedentes Internacionales:

Ojeda (2017), en Loja, Ecuador en el año 2016, estudió entre los meses de junio y noviembre a la anemia y el desarrollo psicomotriz de los niños que acudieron al “Centro

Infantil del buen vivir Infancia Universitaria”, la finalidad fue determinar la asociación entre la anemia y el desarrollo psicomotor. Esta investigación fue descriptiva correlacional, con una muestra de 58 niños entre 1 y 4 años. Para ello se revisó la historia clínica de cada niño y se utilizó el Test de Denver como instrumento de investigación. El resultado fue que, de los niños con anemia, solo el 8.6% logró un desarrollo psicomotor normal, el 12% lo realizó de manera inexacta, mientras que el 24% no alcanzó los valores del test de Denver y lo hizo erradamente. Se concluyó que hay una relación significativa entre la anemia y el desarrollo psicomotor en los niños.

Soliz (2016), estudió en la ciudad de Quito en niños de 3 años durante el año 2014 y el 2015 del “Jardín de Infantes Pedro Vicente Maldonado”, sobre como por medio el juego simbólico se desarrolla el pensamiento, cuya finalidad fue saber de qué forma influye el juego simbólico para el desarrollo del pensamiento creativo. Fue un estudio de tipo cuanti-cualitativo, de nivel de profundidad descriptivo y explicativo, con modalidad de campo. Esta investigación incluyó 75 niños y 10 maestras, para la obtención de datos se utilizó una encuesta la cual fue respondida por las docentes y una ficha de observación, donde se anotó información necesaria de los niños para el estudio. En los resultados se observó que el 48% de los niños siempre representan roles y objetos, el 13% y el 28% casi siempre y a veces realizan representación de roles y objetos respectivamente. Y el 11% nunca lo realiza. Se concluyó que la mayor parte de los niños imitan roles al jugar.

Bonilla (2013), en su estudio sobre la “Formación de la función simbólica en preescolares a través de las actividades de juego”, la finalidad fue observar que efecto tiene la ejecución de un proyecto sistematizado de juego de roles en el desarrollo de la capacidad simbólica. La muestra fue de 59 niños. Fue un estudio longitudinal, cuantitativo y cualitativo, de tipo descriptivo, con diseño cuasi-experimental. El resultado obtenido fue, que el grupo experimental con el que se ejecutó el proyecto obtuvo un

mejor desempeño en la función simbólica ($p < 0.001$), en el cual casi el 50% de los niños pudo cumplir el rol del personaje durante el juego simbólico. Se concluyó, en que el programa para desarrollar la función simbólica en los niños fue exitoso, debido a que se lograron buenos resultados con el grupo experimental.

1.3. Objetivos

Objetivo General

Determinar si los factores sociodemográficos y de salud están asociados al juego simbólico en niños entre 2 a 5 años según percepción étnica. Perú, 2018.

Objetivos Específicos

- Determinar si los factores sociodemográficos están asociados al juego simbólico en niños entre 2 a 5 años según percepción étnica. Perú, 2018.
- Identificar si los factores de salud están asociados al juego simbólico en niños entre 2 a 5 años según percepción étnica. Perú, 2018.
- Señalar las características del juego simbólico en los niños entre 2 a 5 años. Perú, 2018.
- Especificar las condiciones del contexto donde los niños entre 2 a 5 años juegan según percepción étnica. Perú, 2018.

1.4. Justificación

Siendo el primer trabajo realizado sobre los factores asociados en el desarrollo del juego simbólico en niños de 2 a 5 años en el Perú, se contribuye en el aspecto cultural al conocimiento de la realidad nacional, en lo que respecta a la importancia del desarrollo del juego en los niños. También su trascendencia radica porque se hace desde una perspectiva étnica, según las regiones del Perú. En el aspecto científico su valor radica a que, a partir de este estudio se podrá identificar si existen problemas en el desarrollo del juego simbólico, a qué edad predomina más, cuál es el factor más influyente y el menos influyente para el desarrollo del juego simbólico en los niños entre 2 a 5 años en la costa,

sierra y selva del Perú. Esto aportará mucho en futuras investigaciones sobre el tema tratado. En el aspecto económico el estudio del juego simbólico es importante porque contribuye al desarrollo del niño, no solo de su creatividad e imaginación sino también en el área física y cognitiva. Las cuales son vitales para mejorar el nivel educativo de los niños del Perú. Y si la educación se optimiza desde edades tempranas también mejorará la economía de nuestro país. En lo social el juego simbólico ayuda al desarrollo de las áreas cognitiva y creativa en los niños, las cuales les brindará herramientas necesarias para enfrentar desafíos que le interponga la sociedad. Logrando actuar de manera adecuada ante las adversidades y conflictos que se le presenten en su vida adulta y laboral. Así mismo esta investigación será de vital importancia para fisioterapeutas que se dedican al área pediátrica y de psicomotricidad, padres y docentes porque les dará a conocer la importancia del desarrollo y la ejecución de juegos simbólicos en los niños a nivel nacional sin distinción étnica. El conocimiento de los beneficios a nivel físico, las destrezas y habilidades motoras, que proporciona el juego desde la infancia, es significativo para los fisioterapeutas quienes son promotores del movimiento y de la salud física.

II. Marco Teórico

2.1. Bases teóricas sobre el tema de investigación

- **Factores Sociodemográficos**

En los estudios de estadísticas y demografía es importante realizar la medición de la realidad poblacional. Una de las maneras más comunes de plantear la medición y el análisis de estructuras sociodemográficas es mediante los indicadores sociodemográficos como, edad, sexo, peso, talla, lugar de residencia y región entre otros. (Miguel, 1993). Algunos de ellos mencionados y utilizados en esta investigación.

- **Anemia**

Se considera anemia al estado en la que se observa la baja de una proteína llamada hemoglobina en los glóbulos rojos de la sangre, la cual se encarga de la pigmentación roja de la sangre y de trasladar oxígeno desde los pulmones hacia los tejidos. Puede ser producida por la disminución de hierro o vitamina B12, por desnutrición, entre otros problemas en el sistema inmunitario. En los niños las consecuencias son fatiga, cansancio y en casos severos puede ocasionar la muerte. (Hernández, 2012)

- **Juego**

El juego es una actividad innata en todos los seres humanos. Desde los primeros meses de vida, el bebé busca jugar y esto continúa a lo largo de toda la infancia, contribuyendo a la adquisición de nuevas habilidades motoras y cognitivas en el niño. Investigadores han señalado al juego como, algo placentero y de libre elección, que exige la continua participación del niño por lo cual ayuda al desarrollo social y de la creatividad. (Gómez, 2011). Según la RAE (2014) define el juego como la “acción y efecto de jugar por entretenimiento, como un ejercicio recreativo de competición sometido a reglas, en el cual se gana o pierde”. En niños de mayor edad el hecho de respetar reglas durante el juego le ayuda a respetar normas lo cual es de vital importancia en la sociedad y para una

adecuada convivencia en su vida escolar. Pero el juego no solo se basa en eso y no siempre debe tener reglas. El juego tiene funciones principales durante la etapa de desarrollo del niño, a nivel educativo, porque desarrolla su creatividad, imaginación e inteligencia, permitiéndole solucionar problemas creados por el mismo juego. Permite mejorar tres funciones básicas para la maduración psíquica y cognitiva, que son la asimilación, la comprensión y la aceptación de la realidad externa. (Gómez, 2011). A nivel motor le ayuda a que sus movimientos sean más coordinados, control corporal y fortalecimiento muscular. A nivel emocional le ayuda a expresar sus emociones, adquirir confianza y ser más independiente. Y a nivel social el niño se hace consciente de su entorno cultural. Aprende a compartir y a relacionarse con las personas que lo rodean y son parte de su contexto. (Arango, 2000). Bernard Aucouturier (2007) en su libro “Los Fantasmas de acción y la práctica psicomotriz” clasifica dos tipos de juego: Los juegos de placer sensomotor y los juegos de aseguración profunda. El primero hace referencia a los verdaderos juegos simbólicos y permite el acceso a los juegos de identificación. Y el segundo hace más referencia a los juegos que complementan la parte tónico emocional del niño. Los juegos de placer sensomotor activan el sistema laberintico y la musculatura del equilibrio o lo que se le conoce como músculos del Core. Los juegos de este tipo son aquellos en los que el niño salta, cae, gira o se columpia. Mediante esto y por la cantidad de repeticiones que realizará al ejecutar el juego el niño reconocerá los límites impuestos por su cuerpo y por el peso de este. Lo que permite la auto identificación corporal. Los juegos de aseguración profunda permiten al niño la maduración psíquica y cognitiva, frente a la pérdida o distanciamiento con la madre por muy corto que este sea. La función principal es dar seguridad al niño frente a la pérdida y que la pueda afrontar de manera adecuada, sin afectarlo emocionalmente. Dentro de este grupo están los juegos de esconderse y ser descubierto, ser perseguido y perseguir, equilibrarse y desequilibrarse.

Las características del juego según Lavega (2000) son:

- Es voluntario y libre. El juego no es involuntario y no se da por casualidad, el niño juega cuando se le antoja y en cualquier espacio y momento.
- Divertido y satisfactorio. El juego es una actividad alegre que agrada a todos tanto grandes como chicos. Aporta emociones y momentos agradables.
- Irracional, instintivo y espontáneo. El juego ayuda a olvidar el estrés y las preocupaciones, porque es una actividad en la que los participantes no se muestran serios ni formales, simplemente hace que actúen como ellos mismos.
- Intrascendente y gratuito. El juego es momentáneo en la cual los niños se la pasan bien sin producir algo y ni buscar nada a cambio.
- Fluctuante, incierto y aventurero. El juego es una actividad en la que el resultado final se desconoce, simplemente hace que el niño se aventure en la experiencia sin saber lo que pasará durante y final del juego.
- Ambivalente, oscilatorio. Durante el juego ocurren situaciones que permiten contrastar distintas situaciones de acuerdo con lo que se realiza durante el juego.
- Comprometido, intencionado, consciente. Al jugar los niños toman decisiones conscientes y con una intención respecto al juego.
- Estético, creativo. Cada juego es único y con sus propias características, las cuales tienen que ser agradables y entretenidos. Por ello tienen su propia estética y armonía.
- Fantasioso, simbólico, ficticio. Durante el juego el niño se transporta a un mundo ficticio, en la que predomina el simbolismo mediante la creación de personajes e historias que no suceden en la vida real.
- Serio y necesario. Debido a que los niños se concentran únicamente en lo que sucede durante el juego.

- Reglado y normativo. Cada juego tiene sus propias reglas. Esto ayuda a generar orden y límites durante el juego.

Teorías del juego:

El tema del juego empezó a ser tema de interés entre muchos investigadores los cuales empezaron a plantear distintas teorías, que para una mejor comprensión fueron divididas en dos grupos. Teorías clasistas y Teorías modernas (Lull, 2016) (citado en Gallardo, 2018).

Teorías clasistas:

Teoría Fisiológica:

Fue planteada por Herbert Spencer (1855) y por Friedrich Schiller (1861). Describe que la necesidad que tiene el ser humano para agotar toda su energía diaria. Durante el día lo pueden gastar en el trabajo o realizando otras actividades, pero aun sobra energía, esta se verá gastada en actividades superfluas como el juego. En el caso de los niños al no realizar actividades que generen un gran gasto de energía, es por ello por lo que recurren al juego de forma natural. Tanto en los adultos como en los niños el juego es una manera de gastar toda su energía para que puedan descansar física y emocionalmente (citados en Gallardo, 2018).

Teoría psicológica:

Fue planteada por Moritz Lazarus (1883). La cual es totalmente opuesta a la teoría fisiológica. Esta teoría describe que el juego lo que busca en el ser humano es hacerlo descansar de actividades rutinarias, las cuales producen estrés. Esto se logra porque el juego busca distraernos y disminuir la tensión mediante actividades lúdicas y recreativas. Por lo tanto, refiere que el juego ayuda a recuperar la energía y no a gastarla (citado en Gallardo, 2018).

Teoría de la recapitulación:

Fue planteada por Stanley Hall (1904). Esta teoría se basa en las etapas del juego que desarrolla el niño, basándose en la teoría de la evolución de las especies de Darwin. Este va a revivir cada etapa empezando por la etapa animal en la cual el niño trepará, le sigue la etapa salvaje en la que realizará actividades de rastreo o escondite, luego pasa a la etapa nómada en la cual los niños tienen mucho interés por los animales, la etapa neolítica se caracteriza porque los niños juegan a cavar y por último esta la etapa tribal en la que realizan juegos organizados en grupo (citado en Gallardo, 2018).

Teoría del pre-ejercicio:

Fue planteada por Karl Gross (1896-1899). Esta teoría describe que el juego es muy importante en el niño debido a que le permite desarrollar destrezas las cuales en su vida adulta le serán útiles, mediante ensayo y error. Sostiene su teoría con el ejemplo de Garaigordobil (2003, p 54), en la cual dice: “Se juega como entrenamiento para la lucha por la vida y la supervivencia, así el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo” (citado en Gallardo, 2018).

Teorías modernas:

Teoría general del juego:

Fue planteada por Buytendijk (1935). Describe que el juego es propio de las características de la infancia, el cual ayuda a que el niño sea más independiente, mediante tres grandes impulsos.

El primero es el impulso de libertad, en el que se manifiesta la necesidad de quitar limitaciones del medio que impiden la autonomía. El segundo hace referencia a intención de integrarse con el medio y semejarse a los demás. Y el tercero la tendencia a la reiteración, que se expresa en el hábito de jugar siempre a lo mismo (citado en Gallardo, 2018).

Teoría de la Ficción:

Fue planteada por Claparède (1934), quien consideró que la clave del juego es la ficción, la cual está bajo la influencia de la edad, la cultura, sexo y contexto social de cada persona. En el juego se satisfacen deseos que en la vida real son difíciles de cumplir, debido a eso es importante la transformación que da el jugador a una conducta real a una conducta lúdica, mediante la ficción. El juego es la actitud que adopta el ser humano frente a la realidad (citado en Gallardo, 2018).

Teoría culturalista:

Según Huizinga (1954) y Caillois (1967). Consideran que el juego es importante al momento de expresar valores culturales, tradiciones, costumbres y que pueden cambiar dependiendo de la época, el contexto social, etc. (citado en Gallardo, 2018).

Teoría Psicoevolutiva:

Según Piaget (1970), considera que el juego manifiesta y desarrolla estructuras mentales, según las etapas de desarrollo de cada niño. En las etapas iniciales de desarrollo el niño utilizará su cuerpo durante el juego de manera que le permitirá desarrollar esquemas motores, conocer su propio cuerpo y desarrollar habilidades motoras mientras estas son adquiridas (citado en Gallardo, 2018).

Teoría del juego y psicoanálisis:

Según Freud (1896), consideró al juego como la forma para manifestar y saciar necesidades, fue por ello por lo que lo vinculó al instinto del placer. No obstante, también consideró al juego como una manera de expresar emociones reprimidas y pensamientos inconscientes. Es por ello por lo que el niño durante el juego puede representar acontecimientos muy desagradables. El juego ayuda de manera terapéutica haciendo que los hechos traumáticos sean dominados solucionando los conflictos internos (citado en Gallardo, 2018).

Juego simbólico

El juego simbólico o también llamado juego de ficción es aquel implica el uso representativo de los objetivos, simulando que un objeto representa a otro. También consiste cuando el niño asume durante el juego situaciones y roles de personas o animales. (Kasari, 2006) Es un tipo de juego importante porque aumenta habilidades correlacionadas con el desarrollo físico, cognitivo, social y emocional. (Lee, 2017)

Piaget (1962), argumenta que el juego simbólico empieza a desarrollarse a la edad de dos años, cuando el niño obtiene la capacidad de recordar objetos, situaciones o personas que no están en el momento, esto señala el comienzo de la etapa preoperacional, la cual se da entre los dos y seis años. En esta etapa se observa que el niño tiene una mayor capacidad para hacer el empleo de funciones simbólicas. (Citado en Shuare, 1997). En el juego simbólico, el niño desarrolla más su nivel de imaginación y creatividad, lo que a su vez mejora su área cognitiva e intelectual. Esto se debe a que el niño simboliza o reemplaza objetos, que no están presentes en su entorno. (Quirós, 2005) También permite que el niño exteriorice sus emociones al momento de realizar representaciones durante el juego. (Guerra, 2010). La importancia del juego simbólico radica en que no solamente es una actuación de eventos o el hecho de asumir un rol, si no también es jugar con la realidad social en la que el niño se desenvuelve. El representar su realidad durante el juego le permitirá comprender más y saber cómo actuar mediante la constante repetición que haga dentro del juego. Generando de esta manera una predisposición al niño para ir de la fantasía a la realidad. (Bretherton, 2010)

El desarrollo psicomotor del niño es un proceso neurológico evolutivo y coordinado, en la cual el niño ira mejorando las estructuras y factores motrices, cognitivos, sociales y emocionales. (Fernández, 2015). Según Piaget (1962) define que la inteligencia se adquiere a partir de las actividades motrices que el niño realice durante sus primeros años

de vida. (Citado en Shuare, 1997). El juego simbólico ayuda a que el niño tenga conciencia corporal, conozca sus posibilidades físicas mediante el desarrollo de su psicomotricidad y el autodomínio de su cuerpo. (Tarrés, 2015). Para jugar mayormente se requiere que los niños se muevan de manera que realizan ejercicios sin percatarse y de una forma divertida, así es como van desarrollando su coordinación, equilibrio, fortalecer músculos y motricidad gruesa y fina, etc. (Nuevo, 2013). La importancia motora del juego simbólico se expresa en que durante el juego aparecerán elementos simbólicos (todo tipo de representación o rol asumido), los cuales deducen la separación entre la acción y el pensamiento de manera que ya no es solo realizar una acción por acción, sino símbolo para la acción o acción para el símbolo es decir planificar el movimiento. (Navarro, 2010). Hay factores que facilitan el adecuado desarrollo psicomotor. Estos son: buena nutrición, que en el contexto donde se ejecuta el juego no haya peligros para el niño, adecuada estimulación sensorial, ambiente familiar y social sin perturbaciones. (Serra, 2015)

III. Método

3.1. Tipo de investigación

La investigación está bajo el enfoque cuantitativo, en la cual el objeto de investigación fue proporcionado a través de materiales objetivos de medición. En el estudio se hizo una detallada observación de los datos y sus características por lo tanto según la profundidad de la investigación es analítica. El diseño fue no experimental, descriptivo y retrospectivo, porque los datos tomados se consiguieron de la encuesta demográfica y de salud familiar del año 2018, los cuales no estaban destinados para este estudio.

3.2. Ámbito temporal y espacial

Esta investigación correspondió al año 2018, en que se realizó la encuesta cuyos datos fueron considerados y en el ámbito espacial este estudio fue a nivel nacional, en las zonas urbanas y rurales de las regiones de costa, sierra y selva del Perú. Según INEI (2018).

3.3. Variables

3.3.1. Variable independiente:

- Variables sociodemográficas.
 - Edad.
 - Sexo.
 - Región.
- Variable de salud:
 - Anemia.

3.3.2. Variable dependiente:

- Juego Simbólico.
 - Juegos de roles.
 - Juegos imaginativos.

Tabla 1. Operacionalización de las variables.

Variable	Definición Conceptual	Tipo de Variables	Indicador	Instrumento de medición
<u>Variables independientes:</u>				
Edad	Tiempo de vida.	Cualitativo Ordinal	2 años 3 años 4 años 5 años	Cuestionario
Sexo	Estado orgánico que tienen los seres vivos, sea por humanos, animal y planta.	Cualitativo Nominal Dicotómica	Femenino Masculino	Cuestionario
Anemia	Condición en la que una persona tiene insuficiente cantidad de glóbulos rojos en la sangre.	Cualitativo Ordinal Dicotómica	Si No	Cuestionario
Residencia	Lugar que se encuentra diseñado estructuralmente para que un individuo lo habite.	Cualitativo Nominal Dicotómica	Urbano Rural	Cuestionario
Región	Territorio demarcado por	Cualitativo Nominal	Costa Sierra Selva	Cuestionario

	características geográficas, etc.			
<u>Variables Dependientes</u>				
Juegos de roles.		Cualitativo	Si realiza	Cuestionario
	Es un tipo de juego o actividad en la que los niños representan o imitan un determinado papel, puede ser el de sus padres, desempeñar un oficio, un animal, etc.	Nominal Dicotómica	No realiza	
Juegos imaginativos.		Cualitativo	Si realiza	Cuestionario
	Es un juego en el cual se utiliza objetos como si fueran otra cosa o con cosas que el niño no tiene en ese momento.	Nominal Dicotómica	No realiza	

3.4. Población y muestra

3.4.1. Población

La población estuvo conformada por 22842 niños de 9 a 71 meses de edad, a nivel nacional. Los cuales fueron registrados por sus padres durante la entrevista, considerando que respondieron las preguntas del módulo 70 sobre el desarrollo del juego simbólico.

3.4.2. Muestra

Se realizó un muestreo no probabilístico por conveniencia porque los padres encuestados fueron designados por tener acceso a ellos debido a las entrevistas realizadas por

representantes de INEI. También se basó en criterios de inclusión y exclusión. La muestra quedó conformada por 17180 niños de 2 a 5 años.

Criterios de inclusión

- ✓ Niños entre las edades de 2 a 5 años. (De 24 meses a 71 meses)
- ✓ Niños que fueron considerados por la participaron de los padres en la entrevista de la Encuesta Demográfica y de Salud Familiar 2018.
- ✓ Niños con desarrollo psicomotor normal y regular.

Criterios de exclusión

- ✓ Niños con desarrollo psicomotor atípico (discapacidad)
- ✓ Niños sin registros de las variables de interés (juego simbólico).
- ✓ Niños que no viven con su madre.

3.5. Instrumentos

Se utilizó como instrumento tablas estadísticas, con las cuales se formaron una nueva base de datos solo con la información requerida para esta investigación, estos se obtuvieron de la Encuesta Demográfica y de Salud Familiar ENDES 2018, brindada por la base de datos del INEI. Esta encuesta tiene como objetivo principal ofrecer datos actualizados y verídicos del Perú, sobre la dinámica demográfica, el estado de salud y nutrición de las madres y los menores de 5 años.

3.6. Procedimientos

El proceso de investigación fue de fuente secundaria, porque los datos se obtuvieron de cuestionarios registrados por el INEI.

1. La base de datos se obtuvo en la ficha técnica de la Encuesta Demográfica y de Salud Familiar 2018. Extraída de la página web del INEI. (<https://www.inei.gob.pe>).
2. Se fusionaron los datos del módulo 70 con los datos de los módulos 64, 67 y 74. El módulo 70 dio información de la edad en meses y sobre los juegos simbólicos que los niños

empiezan a desarrollar, como imitar a una persona o personaje de la TV o cuento y usar algo como si fuera otra cosa; también brindaron información sobre las características del juego simbólico y el contexto donde los niños juegan. Mientras que los módulos 64, 67 y 74, dieron información sobre la región, residencia, sexo y nivel de anemia.

3. Las variables de interés seleccionadas fueron, factores asociados (región, residencia, sexo, edad, anemia) como variables independientes y juego simbólico como variable dependiente. Para verificar que los resultados sean de acuerdo con las variables de interés se seleccionaron las siguientes preguntas:

- Del módulo 70:

QI478: Edad en meses.

QI478H6: Imita lo que hace una persona/ personaje cuando este no está presente

QI478H8_A: En casa tiene materiales especialmente hechos para jugar.

QI478H8_B: En casa tiene otros materiales con los que puede jugar.

QI478I3: Juega a ser un personaje de Tv o de cuentos.

QI478J1: Juega de “mentirita”, con cosas que no tiene en ese momento.

QI478J2: Juega a ser otra persona, personaje, monstruo o animalito

QI478F2_ A: ¿Dónde juega hay objetos pesados que le pueden caer encima?

QI478F2_ B: ¿Dónde juega hay objetos con los que se puede cortar?

QI478F2_ C: ¿Dónde juega está cerca de desperdicios o basura?

QI478F2_ D: ¿Dónde juega hay elementos tóxicos, detergentes, insecticidas?

QI478F2_ E: ¿Dónde juega está cerca de pistas, carreteras, acequias o abismos?

- Del módulo 64:

HV024: Región.

HV025: Área de residencia.

- Del módulo 67:

B4: Sexo del hijo.

- Del módulo 74:

HW57: Nivel de anemia.

4. Se realizó la verificación y control de calidad de la base de datos. No se consideraron valores atípicos o respuestas erróneas y valores perdidos o faltantes.

3.7. Análisis de datos

Con el fin de realizar el análisis de los datos se utilizó el software SPSS versión 25 ®, la base de datos en extensión *.sav extraída de la página web del INEI (www.inei.microdatos), a la cual se le hizo el control de calidad respectivo y para la realización de las tablas se utilizó el software Microsoft Excel 2016.

En el análisis descriptivo las variables de interés fueron examinadas dependiendo de su tipo y naturaleza. Como las variables fueron cualitativas se mostraron mediante frecuencias y porcentajes.

La variable dependiente fue asociada a las variables independientes por medio de pruebas paramétricas. Para poder asociar las variables cualitativas se utilizó la prueba de Chi Cuadrado. Se consideró el nivel de confianza al 95%. Los valores de p menores e iguales a 0.05 fueron considerados importantes para el análisis de asociación.

3.8. Consideraciones éticas

Los datos estadísticos de esta investigación son de una fuente secundaria los cuales se descargaron de la página web del INEI, con el permiso de ésta, el cual está detallado en los términos y condiciones de dicha página web (www.inei.microdatos).

IV. Resultados

Los resultados obtenidos de esta investigación para una mejor interpretación se muestran en tablas.

*Tabla 2. Características sociodemográficas y de salud de los niños de 2 a 5 años.
Perú 2018*

Características		n	%	
Sexo	Masculino	8721	50.8%	
	Femenino	8459	49.2%	
Edad	2 años	4581	26.7%	
	3 años	4815	28.0%	
	4 años	4846	28.2%	
	5 años	2938	17.1%	
Lugar de residencia	Urbano	10802	62.9%	
	Rural	6378	37.1%	
Región	Costa	4833	28.1%	
	Sierra	9247	53.8%	
	Selva	3100	18.0%	
Salud	Anemia	Si	7145	41.6%
		No	10035	58.4%

En la tabla 2 se muestran las características sociodemográficas y de salud, teniendo en cuenta que se tomó una muestra de 17180 niños de 2 a 5 años. Se evidencia que, del total de niños de la muestra, la mayoría son varones siendo el 50.8%. La mayor cantidad de niños tienen 4 años, los cuales representan el 28.2%, mientras que la menor cantidad de niños son de 5 años, lo que en porcentaje es 17.1%. El 62.9% de los niños viven en zona urbana por lo que son más de los que viven en la zona rural. El 53.8% de los niños viven en la sierra que son gran parte de la muestra, y la menor parte de los niños viven en la selva que es el 18%. Y el 58.4% que es más de la mitad de los niños, no tienen anemia.

Tabla 3. Características del juego simbólico y contexto donde se realiza el juego de los niños de 2 a 5 años. Perú 2018

		Características		n	%
Características del juego simbólico	Materiales	Materiales especiales para jugar	Si	16696	97.2%
			No	484	2.8%
		Otros materiales para jugar	Si	15602	90.8%
	No		1578	9.2%	
	Tipo de juego simbólico	Juegos de roles	Si	13200	76.8%
			No	3980	23.2%
Juegos imaginativos		Si	2836	16.5%	
		No	2062	12.0%	
Contexto donde se realiza el juego		Objetos pesados que le pueden caer encima	Si	373	2.2%
			No	1907	11.1%
		Objetos con los que se pueden cortar	Si	205	1.2%
			No	2075	12.1%
	Elementos peligrosos en el área	Está cerca de desperdicios o basura	Si	109	0.6%
			No	2171	12.6%
		Hay elementos tóxicos, detergentes e insecticidas	Si	91	0.5%
			No	2189	12.7%
	Está cerca de pistas, acequias y abismos	Si	191	1.1%	
		No	2089	12.2%	

En la tabla 3 sobre las características del juego simbólico y el contexto donde los niños juegan, se considera que en los resultados de juegos imaginativos y elementos peligrosos en el área de juego se perdieron algunos datos, por lo que quedan como porcentajes faltantes el 71.5% que corresponde a 12282 niños y el 86.7% que son 14900 niños respectivamente. Siendo la mayor parte de la muestra. Según los datos obtenidos se evidencia que la mayoría de los niños tienen materiales especiales para jugar siendo el 97.2%. El 76.8% de los niños realizan juegos de roles el cual es el tipo de juego simbólico que más se realiza. La mayoría de los niños, no están expuestos a elementos peligrosos en el área donde juegan. El 2.2% están expuestos a objetos pesados que les puede caer encima, mientras que el 0.5% juega cerca de elementos tóxicos, detergentes e insecticidas. Siendo porcentajes mínimos.

Tabla 4. Asociación del juego simbólico y las características sociodemográficas y de salud de los niños de 2 a 5 años. Perú 2018

Características		Juego Simbólico				p	
		Si		No			
		N	%	n	%		
Sociodemográficas	Sexo	Masculino	6670	38.8%	1999	11.6%	0.7518
		Femenino	6530	38.0%	1981	11.5%	
	Edad	2 años	3157	18.4%	1496	8.7%	0.0019
		3 años	3721	21.7%	1063	6.2%	
		4 años	3940	22.9%	881	5.1%	
		5 años	2382	13.9%	540	3.1%	
	Lugar de residencia	Urbano	8368	48.7%	2415	14.1%	0.0001
		Rural	4832	28.1%	1565	9.1%	
	Región	Costa	3731	21.7%	1100	6.4%	0.4118
		Sierra	7086	41.3%	2156	12.6%	
Selva		2383	13.9%	724	4.2%		
Salud	Anemia	Si	5005	29.1%	2193	12.8%	0.0001
		No	7659	44.6%	2323	13.5%	

En la tabla 4 de asociación del juego simbólico y las características sociodemográficas y de salud de los niños de 2 a 5 años. Se tuvo en cuenta que si $p > 0.05$ entonces los factores sociodemográficos y de salud no tienen relación con el juego simbólico. Mientras que si $p < 0.05$ entonces los factores sociodemográficos y de salud si tienen relación con el juego simbólico. Al asociar juego simbólico a las variables sexo y región ambas con valor p de 0.7518 y 0.4118 respectivamente. Al ser $p > 0.05$, entonces se deduce que son factores que no están relacionados al desarrollo del juego simbólico. Se deriva que la edad de los niños y el juego simbólico si están relacionados. Debido a que el resultado fue 0.0019 siendo $p < 0.05$. El lugar de residencia está asociado al juego simbólico con valor p de 0.0001, el cual es < 0.05 . Por lo tanto, el hecho de que el niño viva en área rural o urbana tiene que ver con el desarrollo del juego simbólico. En la asociación de anemia y juego simbólico el resultado de p fue 0.0001 por lo que $p < 0.05$. Lo que quiere decir que si hay relación entre anemia y el juego simbólico en los niños.

Tabla 5. El juego simbólico según percepción étnica en los niños de 2 a 5 años.

Perú 2018

Etnia	Juego Simbólico			n	%
	Si	No	NR / NS		
Quechua	377	77	5	459	83.9%
Aimara	5	4	0	9	1.6%
Asháninca	3	3	0	6	1.1%
Aguaruna	31	2	0	33	6.0%
Shipibo / Conibo	0	2	0	2	0.4%
Machigenga	1	0	0	1	0.2%
Achuar	1	0	0	1	0.2%
Otra etnia nativa	32	4	0	36	6.6%

En la tabla 5 se muestra el juego simbólico en según percepción étnica, teniendo en cuenta que, de la muestra total de 17180 niños, para este cuadro se tomó en cuenta solo a 547 niños de diferentes etnias de 2 a 5 años, esto se debió a que solo ellos fueron considerados en la base de datos de ENDES. Se observa que, en toda las etnias del Perú que se mencionan en la encuesta la mayor parte de niños realiza juego simbólico con excepción únicamente de la etnia Shipibo/Conibo.

V. Discusión de resultados

En los hallazgos de este estudio, la muestra es de 17180 niños entre 2 y 5 años. Los resultados de los datos sociodemográficos son que, el 50.8% lo conforman varones, respecto a la zona de residencia el 62.9% son del área urbana y la región de dónde son la mayoría de los niños encuestados, el 53.8% es de la sierra. En esta investigación se halló que el 97.2% de los niños utilizan materiales que están hechos especialmente para jugar (carros, muñecas entre otros) lo que limita al pensamiento creativo y a la capacidad imaginativa porque dan una predisposición sobre que jugar al niño. Según Licona (2000) en su estudio sobre los materiales durante el juego simbólico, refiere que es preferible que los niños tengan materiales sencillos, los cuales puedan armar, crear y amoldar de acuerdo con el juego que estén desarrollando esto con la finalidad de incrementar su capacidad de creatividad e imaginativa. Entre los tipos de juego simbólico, se evidenció que el más realizado es el de juego de roles 76.8%. Este resultado se apoya en varios estudios (Alcocer y Diaz, 2017; Soliz, 2016; Bonilla, 2013) en los que también la mayoría de los niños de las muestras de cada estudio, realizaron juego de roles. Esto ayudó a que los niños desarrollen su capacidad cognitiva y de aprendizaje. En el estudio de Alcocer y Diaz (2017), los niños que realizaron juegos simbólicos fueron los que tenían mejor desempeño y expresión corporal. Respecto a la relación entre la edad del niño y el juego simbólico se obtuvo que la significancia es alta siendo $p = 0.0001$ ($p < 0.05$). Por lo que el desarrollo del juego simbólico depende de la edad del niño. Siendo la edad de 4 años donde se da más auge según los resultados de esta investigación. Esto se sustenta el artículo sobre las definiciones del juego hecho por Secadas (1978) donde diferencia a los juegos por etapas según la edad del niño y refiere que desde los 4 años imita el comportamiento de los adultos en sus juegos y también incluye reglas.

También investigaciones que mencionan a Piaget (1990) quien explico las etapas del desarrollo cognoscitivo y la formación del simbolismo según la edad del niño. Todo esto evidencia

claramente como la edad del niño depende para la realización del tipo de juego y mientras más edad tenga el niño más complejo se irá haciendo el juego. Cabe decir que en este estudio la menor parte de los niños tenían 5 años, por ello posiblemente en los resultados fueron los que menos realizaron juego simbólico. Se obtuvo que la residencia (zona urbano-rural) donde vive el niño también tiene relación con el desarrollo del juego simbólico ($p < 0.05$). Donde 8368 niños (48%) fueron de la zona urbana. Esto se evidencia por el estudio descriptivo hecho por Guete (2000) en la que determina que existe una notoria influencia de la condición sociocultural en la que viven los niños para la ejecución de los juegos representativos. Entre los resultados se obtuvo que hay una relación directa entre la anemia y el desarrollo de juego simbólico en niños siendo $p < 0.05$. Este resultado es similar al estudio hecho en Ecuador por Ojeda (2017) quien investigó la asociación entre la anemia y el desarrollo motor en niños, en la cual también se obtuvo que hay una relación directa, debido a que solo el 8.6% de los niños con anemia logró realizar el Test de Denver, con el cual se logró realizar la evaluación del desempeño motor.

VI. Conclusiones

Las conclusiones obtenidas en base a los resultados adquiridos en esta investigación son:

- De los factores sociodemográficos, solo la edad y el lugar de residencia (zona urbano-rural) están asociados al juego simbólico en los niños de 2 a 5 años. En tanto que el sexo y la región donde vive el niño no están asociados al juego simbólico en niños de 2 a 5 años.
- Considerando el lugar de residencia la zona urbana fue donde la mayoría de los niños realizaron juego simbólico. Y teniendo en cuenta la edad fueron los niños de 4 años quienes ejecutaron el juego simbólico en su mayoría, esto se debe a que mientras más edad tenga un niño su juego será más complejo y utilizará más creatividad, aunque también pudo deberse a que la mayoría de los niños de la muestra tenían 4 años.
- El factor de salud, siendo considerada solo la anemia está asociada al juego simbólico en los niños de 2 a 5 años. Es por ello fundamental el tema de la buena alimentación en los niños para su desarrollo motor y cognitivo.
- Respecto a las características de los juegos simbólicos en los niños de 2 a 5 años considerados en la presente investigación, sobre los materiales utilizados y el tipo de juego simbólico ejecutado. La mayoría de los niños usa materiales hechos especialmente para jugar como carros, muñecas, etc., lo que limita que el niño desarrolle su capacidad creativa y de imaginación. Entre los juegos simbólicos realizados como los imaginativos y juego de roles fueron estos últimos los más desarrollados por los niños.
- Sobre el contexto donde juegan los niños, en su mayoría no se exponen a peligros. De las áreas peligrosas se consideró si hay objetos pesados, objetos con los que se puede cortar, si juega cerca de desperdicios o basura, si hay elementos tóxicos, detergentes e insecticidas y si juegan cerca de pistas, acequias y abismos. Del porcentaje de niños que juegan en áreas peligrosas, la mayoría que es el 2.2% lo hace donde hay objetos pesados que le pueden caer encima.

- En el juego simbólico en según percepción étnica, la mayor parte de los niños de 2 a 5 años de las diferentes etnias consideradas por ENDES, realiza distintos tipos de juegos simbólicos como imitar algo o imaginar distintos contextos y objetos, con excepción únicamente de la etnia Shipibo/ Conibo en la que sus niños no realizan juego simbólico según los datos arrojados.

VII. Recomendaciones

- Se recomienda realizar más estudios sobre el juego simbólico en el Perú, en base a este estudio, teniendo en consideración más características y las áreas donde los niños desarrollan el juego. Para conocer la realidad del juego simbólico en el Perú.
- Tomar en cuenta que la cantidad de niños de las etnias sean de mayor cantidad para obtener datos más exactos.
- Es importante considerar en futuras investigaciones la asociación del juego simbólico a más factores de salud.
- Después de los datos obtenidos donde la mayoría de los niños usan materiales que son hechos especialmente para jugar. Se recomienda hacer de conocimiento a los padres, docentes, fisioterapeutas y otros profesionales relacionados con el desarrollo de los niños, la importancia de utilizar materiales sencillos, que incentiven la creatividad y que sean adaptables para la realización de diferentes escenarios en los juegos simbólicos.
- Así mismo es importante exhortar a los futuros profesionales de terapia física desarrollar cursos de preparación de materiales a fin de estimular a los niños de acuerdo con las etapas.
- Incentivar a los padres en el uso adecuado del juego simbólico y los beneficios que este trae para sus hijos.

VIII. Referencias

- Alcocer, C. y Díaz, K. (2015). *El juego simbólico y la expresión corporal en los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones educativas San Juan Apóstol y Hunter*. (Tesis de pregrado). Universidad Católica Santa María, Arequipa, Perú.
- Arango, E. (2000). *La importancia del juego*. Ducere.
- Aucouturier, B. (2007). *Los fantasmas de acción y la practica psicomotriz*. GRAÓ.
- Bonilla, M. (2013). *Formación de la función simbólica en preescolares a través de las actividades de juego*. (Tesis doctoral). Universidad Iberoamericana Puebla, Puebla, México.
- Bretherton, I. (2010). *Symbolic Play, The Development of social understanding*. Inge
- Correa, J. (1 de mayo de 2014). *RPP: Trujillo. Triste realidad de los niños que cambian los juegos por trabajo*. Recuperado el 10 de mayo del 2019 de: <https://bit.ly/2WMxRCY>
- Fernández, Y. y Serra, S. (2015). Importancia del juego para los niños. *Revista InfoHEM*. 13(1), 38-56.
- Gallardo, J. y Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 24, 41-51.
- Gómez, J. (2011). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *Curso Continuo de actualización en pediatría CCAP* 10(4), 5-13.
- Guerra, M. (2010). El juego simbólico. *Revista Digital Eduinnova*, 27, 10-13.
- Guete, G. (2000). Influencias socioculturales sobre el juego representativo en los niños de 5 años. Recuperado el 1 de diciembre del 2019 de: <https://bit.ly/388RTth>
- Hernández, A. (2012). Anemias en la infancia y adolescencia. Clasificación y diagnóstico. *Revista Pediatría Integral*, 16(5), 357- 365.
- INEI (2018). Manual de la Entrevistadora – ENDES 2018. Recuperado el 9 de diciembre del 2019 de: <https://bit.ly/36mwrPV>

- Kasari, C. & Freeman, S. (2006). Joint attention and symbolic play in Young children with autism: a randomized controlled intervention study. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*. 47(6), 611-620.
- Klein, M. (1929). *La personificación en los juegos de los niños*. Recuperado el 1 de diciembre del 2019 de: <https://bit.ly/2qlpcrU>
- Lavega, P. (2000). *Juegos y deportes populares-tradicionales*. Inde.
- Lee, G. & Feng, H. (2017). Increasing “Object- Substitution” Symbolic play in young children with autism spectrum disorders. *Journals Sagepu*, 43(1), 82-114.
- Licon, A. (2000). La importancia de los recursos materiales en el juego simbólico. *Revista de Medios y Educación*, 14 13-21.
- Llull, J. y García, A. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Editex.
- Meneses, M. y Monge, M. (2001). El juego en los niños: Enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(2), 113-124.
- Miguel, A. (1993). *La Sociedad Española*. Alianza
- Navarro, V. (2010). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Inde.
- Nuevo, M. (2013). *Importancia del juego en el desarrollo del niño*. Recuperado el 15 de junio del 2019 de: <https://bit.ly/2DfRNCX>
- Ojeda, C. (2017). *Anemia y desarrollo psicomotriz en niños y niñas que asisten al centro infantil del buen vivir infancia universitaria, durante el periodo junio- noviembre 2016*. (Tesis de pregrado). Universidad Nacional de Loja, Loja, Ecuador.
- Quirós, V. y Arráez, J. (2005). Juego y psicomotricidad. *Revista Retos. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*. 8, 24-31.
- Real Academia Española (2014). *Diccionario de la lengua española (23.ª ed.)*. Consultado el 7 de mayo del 2019 de: <https://dle.rae.es>

- Redondo, M. (2008). El juego infantil, su estudio y como abordarlo. *Revista Digital Innovación y experiencias educativas*, 45(13), 1-8.
- Secadas, F. (1978). Las definiciones del juego. *Revista Española de Pedagogía*. 36(142), 15-83.
- Shuare, M. y Montealegre, R. (1997). La situación imaginaria, el rol y el simbolismo en el juego infantil. *Revista Colombiana de psicología*, 5, 82-88.
- Soliz, R. (2016). *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*. (Tesis de pregrado). Universidad Central del Ecuador, Quito, Ecuador.
- Tarrés, S. (21 diciembre de 2015). *El juego simbólico. Cómo beneficia a los niños*. Recuperado el 1 de junio del 2019 de: <https://bit.ly/2xcEzS1>
- UNICEF (2009). Maltrato infantil: una dolorosa realidad puertas adentro. Recuperado el 25 de Julio del 2019 de: <https://bit.ly/2YwsJTs>

IX. Anexos

A) Encuesta Demográfica y de Salud Familiar.

El objetivo de esta encuesta es brindar datos estadísticos sobre las características demográficas y de salud, considerando temas sobre salud y desarrollo infantil (INEI, 2018). Los cuales fueron fundamentales para la realización de este estudio.

B) Módulo DIT.

Se consideró el “Módulo de Desarrollo Infantil Temprano (DIT)” que incluyó niños desde 9 meses hasta 71 meses de edad. Entre los objetivos específicos, al que se le dio mayor importancia para realizar esta investigación fue al que estuvo relacionado con la función simbólica en niños de 24 a 71 meses (2 a 5 años) y sus factores asociados. (INEI, 2018). Para ello evaluó los datos obtenidos entre los 24 y 71 meses, en la que consideró las siguientes conductas:

- Imitación.
- Juego de ficción o simbólico.
- Representación gráfica.
- Representación mental.
- Mención verbal de hechos no recientes.

El módulo DIT se aplicó a los niños que viven con su madre y que no cuentan con alguna discapacidad permanente. Fue por eso, por lo que dicho módulo fue hecho especialmente para que las madres sean las que den información esencial de las características del desarrollo de sus hijos. (INEI, 2018). A continuación, se muestra las tablas con las preguntas de la encuesta, de las cuales fueron consideradas aquellas que están en cerradas en un cuadro de color verde.

Anexo 1

REPÚBLICA DEL PERÚ
INSTITUTO NACIONAL DE ESTADÍSTICA E INFORMÁTICA
ENCUESTA DEMOGRÁFICA Y DE SALUD FAMILIAR
ENDES - 2018
PRIMER SEMESTRE
CUESTIONARIO INDIVIDUAL - MUJERES DE 12 A 49 AÑOS

CONGLOMERADO			VIVIENDA			HOGAR		

CONSENTIMIENTO

Señora (Señorita), mi nombre es _____ y estoy trabajando para el Instituto Nacional de Estadística e Informática, institución que por especial encargo del Ministerio de Salud está realizando un estudio sobre la salud de las mujeres, las niñas y los niños menores de seis años, a nivel nacional y en cada uno de los departamentos del país, con el objeto de evaluar y orientar la futura implementación de los programas de salud materno infantil, orientados a elevar las condiciones de salud de la población en el país.

Con tal motivo, me gustaría hacerle algunas preguntas sobre su salud y la salud de sus hijas e hijos. La información que nos brinde es estrictamente confidencial y permanecerá en absoluta reserva.

En este momento, ¿Usted desea preguntarme algo acerca de esta investigación o estudio? ¿Puedo iniciar la entrevista ahora?

FIRMA DE LA ENTREVISTADORA: _____ FECHA: _____

SI, ACEPTA: 1

SI, EN OTRO MOMENTO: 2

NO, NO ACEPTA LA ENTREVISTA: 3

NOMBRE Y NÚMERO DE ORDEN DE LA ENTREVISTADA

EN EL CUESTIONARIO DE HOGAR: _____

MUJER SELECCIONADA PARA SECCIÓN DE VIOLENCIA DOMÉSTICA SI = 1 NO = 2

VISITAS DE LA ENTREVISTADORA

	1a.	2a.	3a.	4a.	5a.	VISITA FINAL	
FECHA						FECHA:	
						DÍA	<input type="text"/>
						MES	<input type="text"/>
						AÑO	<input type="text"/>
NOMBRE DE LA ENTREVISTADORA						EQUIPO NÚMERO	<input type="text"/>
						ENTREVISTADORA	<input type="text"/>
RESULTADO***						RESULTADO FINAL	<input type="text"/>
PRÓXIMA VISITA: FECHA						NÚMERO	
HORA						TOTAL DE VISITAS	<input type="text"/>
***CÓDIGOS DE RESULTADO:						TOTAL NIÑAS / OS < 5 AÑOS <input type="text"/>	
1 COMPLETA						TOTAL NIÑAS / OS CON CARNÉ <input type="text"/>	
2 AUSENTE							
3 APLAZADA							
4 RECHAZADA							
5 INCOMPLETA							
6 DISCAPACITADA (marque con X)							
Ver <input type="checkbox"/>							
Oír <input type="checkbox"/>							
Hablar <input type="checkbox"/>							
Moverse <input type="checkbox"/>							
Entender <input type="checkbox"/>							
Relacionarse <input type="checkbox"/>							
7 OTRA (ESPECIFIQUE)							
NOMBRE Y FECHA DE SUPERVISIÓN	SUPERVISORA LOCAL <input type="checkbox"/>		SUPERVISORA NACIONAL <input type="checkbox"/>		DIGITADOR (A) <input type="checkbox"/>		
NOMBRE Y FECHA DE REVISIÓN	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		

Fuente: Encuesta demográfica y de salud familiar 2018- INEI.

Anexo 2

TRAMO 4: DE 24 A 36 MESES DE EDAD

NÚMERO DE ORDEN DE LA PREGUNTA 212	ÚLTIMO NACIDO VIVO	PENÚLTIMO NACIDO VIVO	ANTEPENÚLTIMO NACIDO VIVO	
	NÚMERO DE ORDEN <input type="text"/> <input type="text"/>	NÚMERO DE ORDEN <input type="text"/> <input type="text"/>	NÚMERO DE ORDEN <input type="text"/> <input type="text"/>	
	NOMBRE _____	NOMBRE _____	NOMBRE _____	
A continuación le voy a formular algunas preguntas para conocer aspectos importantes del desarrollo de su hija (o).				
Le pido que cuando usted responda las preguntas, piense en las cosas que generalmente hace su hija(o); además, considere las cosas que hizo en estas últimas dos semanas .				
478H1	<p>Cuando (NOMBRE) habla ¿dice frases con un sujeto y una acción como "bebé llora"?</p> <p>SI LA MADRE RESPONDE SÍ, PREGUNTE: Por ejemplo, ¿Qué frases dice?</p> <p>MARQUE SÍ CUANDO LA MADRE REPORTE UNA FRASE QUE TIENE POR LO MENOS UN SUJETO Y UN VERBO O ACCIÓN</p>	<p>SI..... 1</p> <p>NO..... 2</p> <p>NR / NS..... 8</p>	<p>SI..... 1</p> <p>NO..... 2</p> <p>NR / NS..... 8</p>	<p>SI..... 1</p> <p>NO..... 2</p> <p>NR / NS..... 8</p>
478H2	<p>Cuando (NOMBRE) habla ¿dice oraciones como "vamos a la casa", "dónde está la abuela", "mi mamá es linda"?</p> <p>SI LA MADRE RESPONDE SÍ, PREGUNTE: Por ejemplo, ¿qué oraciones dice?</p> <p>MARQUE SÍ CUANDO LA MADRE REPORTE UNA ORACIÓN QUE INCLUYE ARTICULOS (POR EJEMPLO EL, LA, LOS) Y/O PREPOSICIONES (POR EJEMPLO MI, PARA, EN).</p>	<p>SI..... 1</p> <p>NO..... 2</p> <p>NR / NS..... 8</p>	<p>SI..... 1</p> <p>NO..... 2</p> <p>NR / NS..... 8</p>	<p>SI..... 1</p> <p>NO..... 2</p> <p>NR / NS..... 8</p>
478H3	<p>(NOMBRE) ¿entiende palabras que indican la posición de las cosas como "dentro" y "fuera" o "encima" y "debajo"?</p>	<p>SI..... 1</p> <p>NO..... 2</p> <p>NR/NS..... 8</p>	<p>SI..... 1</p> <p>NO..... 2</p> <p>NR/NS..... 8</p>	<p>SI..... 1</p> <p>NO..... 2</p> <p>NR/NS..... 8</p>
478H4	<p>(NOMBRE) generalmente ¿participa en las conversaciones con adultos?</p> <p>SIEMPRE LEA: Por ejemplo, su hija(o) pregunta o responde o se expresa verbalmente como parte de la conversación de los adultos.</p>	<p>SI..... 1</p> <p>NO..... 2</p> <p>NR / NS..... 8</p>	<p>SI..... 1</p> <p>NO..... 2</p> <p>NR / NS..... 8</p>	<p>SI..... 1</p> <p>NO..... 2</p> <p>NR / NS..... 8</p>
478H5	<p>Cuando (NOMBRE) hace un garabato o dibujo ¿dice lo que dibujó?</p> <p>SIEMPRE LEA: Por ejemplo, le dice que ha dibujado a una mamá, a una niña o un carro aunque su dibujo no se parezca a ninguno de estos objetos.</p>	<p>SI..... 1</p> <p>NO..... 2</p> <p>NR / NS..... 8</p>	<p>SI..... 1</p> <p>NO..... 2</p> <p>NR / NS..... 8</p>	<p>SI..... 1</p> <p>NO..... 2</p> <p>NR / NS..... 8</p>
478H6	<p>(NOMBRE) ¿imita lo que hace una persona o personaje cuando esta(este) no se encuentra presente?</p> <p>DE SER NECESARIO LEA: Por ejemplo, su hija(o) imita lo que hace o dice su tía(o) cuando ella(él) no está o imita un personaje como el hombre araña cuando no lo ve.</p>	<p>SI..... 1</p> <p>NO..... 2</p> <p>NR / NS..... 8</p>	<p>SI..... 1</p> <p>NO..... 2</p> <p>NR / NS..... 8</p>	<p>SI..... 1</p> <p>NO..... 2</p> <p>NR / NS..... 8</p>
478H7	<p>(NOMBRE) ¿le habla a sus muñecos o juguetes?</p> <p>REFIERE A SI LA (EL) NIÑA (O) HABLA CON SUS JUGUETES CUANDO JUEGA.</p>	<p>SI..... 1</p> <p>NO..... 2</p> <p>NR / NS..... 8</p>	<p>SI..... 1</p> <p>NO..... 2</p> <p>NR / NS..... 8</p>	<p>SI..... 1</p> <p>NO..... 2</p> <p>NR / NS..... 8</p>

Fuente: Encuesta demográfica y de salud familiar 2018- INEI. Módulo DIT- Tramo 4.

NÚMERO DE ORDEN DE LA PREGUNTA 212	ÚLTIMO NACIDO VIVO	PENÚLTIMO NACIDO VIVO	ANTEPENÚLTIMO NACIDO VIVO	
	NÚMERO DE ORDEN <input type="text"/> <input type="text"/> NOMBRE _____	NÚMERO DE ORDEN <input type="text"/> <input type="text"/> NOMBRE _____	NÚMERO DE ORDEN <input type="text"/> <input type="text"/> NOMBRE _____	
478H8	<p>En casa (NOMBRE) tiene:</p> <p>A. ¿Materiales especialmente hechos para jugar como una pelota o una muñeca?</p> <p>DE SER NECESARIO, LEA:</p> <p>Considere si en casa tiene materiales que solo pueden ser usados de una forma específica para jugar, como cubos para encajar, pelotas, rompecabezas, muñecos, etc.</p>	<p>SI..... 1</p> <p>NO..... 2</p> <p>NR / NS..... 8</p>	<p>SI..... 1</p> <p>NO..... 2</p> <p>NR / NS..... 8</p>	<p>SI..... 1</p> <p>NO..... 2</p> <p>NR / NS..... 8</p>
	<p>B. ¿Y tiene otros materiales con los que puede jugar como bloques, palitos, botellas, lápices o algún tipo de papel?</p> <p>SIEMPRE LEA:</p> <p>Considere si en casa tiene materiales que pueden ser utilizados de diferentes formas al jugar como lápices, papeles, bloques, plastilinas, objetos de la casa (ollas, botellas de plástico), objetos de origen natural (conchas, pallos, plantas).</p>	<p>SI..... 1</p> <p>NO..... 2</p> <p>NR / NS..... 8</p>	<p>SI..... 1</p> <p>NO..... 2</p> <p>NR / NS..... 8</p>	<p>SI..... 1</p> <p>NO..... 2</p> <p>NR / NS..... 8</p>
478H9	(NOMBRE) ¿llora, grita o hace pataletas la mayor parte del tiempo?	<p>SI..... 1</p> <p>NO..... 2</p> <p>NR / NS..... 8</p>	<p>SI..... 1</p> <p>NO..... 2</p> <p>NR / NS..... 8</p>	<p>SI..... 1</p> <p>NO..... 2</p> <p>NR / NS..... 8</p>
478H10	Cuando (NOMBRE) quiere algo y usted le dice que espere, generalmente ¿espera "tranquila (o)"?	<p>SI ESPERA TRANQUILAMENTE..... 1</p> <p>SI ESPERA PERO NO TRANQUILAMENTE..... 2</p> <p>NO ESPERA..... 3</p> <p>NR / NS..... 8</p>	<p>SI ESPERA TRANQUILAMENTE..... 1</p> <p>SI ESPERA PERO NO TRANQUILAMENTE..... 2</p> <p>NO ESPERA..... 3</p> <p>NR / NS..... 8</p>	<p>SI ESPERA TRANQUILAMENTE..... 1</p> <p>SI ESPERA PERO NO TRANQUILAMENTE..... 2</p> <p>NO ESPERA..... 3</p> <p>NR / NS..... 8</p>
478H11	Cuando (NOMBRE) quiere algo y usted le dice que NO, generalmente ¿se hace daño, agrede a los demás o daña las cosas?	<p>SI..... 1</p> <p>NO..... 2</p> <p>NR / NS..... 8</p>	<p>SI..... 1</p> <p>NO..... 2</p> <p>NR / NS..... 8</p>	<p>SI..... 1</p> <p>NO..... 2</p> <p>NR / NS..... 8</p>
478H12	En los últimos 15 días, ¿Cuántas veces usted le ha dado un palmazo, le ha jalado de los cabellos o la oreja o le ha golpeado con un objeto en cualquier parte de su cuerpo a (NOMBRE), de 1 a 3 veces, de 4 a 6 veces o más de 6 veces?	<p>NINGUNA..... 1</p> <p>DE 1 A 3 VECES..... 2</p> <p>DE 4 A 6 VECES..... 3</p> <p>MÁS DE 6 VECES..... 4</p> <p>NR / NS..... 8</p>	<p>NINGUNA..... 1</p> <p>DE 1 A 3 VECES..... 2</p> <p>DE 4 A 6 VECES..... 3</p> <p>MÁS DE 6 VECES..... 4</p> <p>NR / NS..... 8</p>	<p>NINGUNA..... 1</p> <p>DE 1 A 3 VECES..... 2</p> <p>DE 4 A 6 VECES..... 3</p> <p>MÁS DE 6 VECES..... 4</p> <p>NR / NS..... 8</p>
478H13		REGRESE A 454 EN LA SIGUIENTE COLUMNA; SI NO HAY MÁS NACIMIENTOS, PASE A 479. O SI HAY MENORES DE 6 AÑOS NACIDOS ANTES DE ENERO DEL 2013, PASE A TRAMO 6A	REGRESE A 454 EN LA SIGUIENTE COLUMNA; SI NO HAY MÁS NACIMIENTOS, PASE A 479. O SI HAY MENORES DE 6 AÑOS NACIDOS ANTES DE ENERO DEL 2013, PASE A TRAMO 6A	REGRESE A 454 EN LA SIGUIENTE COLUMNA; SI NO HAY MÁS NACIMIENTOS, PASE A 479. O SI HAY MENORES DE 6 AÑOS NACIDOS ANTES DE ENERO DEL 2013, PASE A TRAMO 6A

Fuente: Encuesta demográfica y de salud familiar 2018- INEI. Módulo DIT- Tramo 4.

Anexo 3

TRAMO 5: DE 37 A 54 MESES DE EDAD				
NÚMERO DE ORDEN DE LA PREGUNTA 212	ÚLTIMO NACIDO VIVO	PENÚLTIMO NACIDO VIVO	ANTEPENÚLTIMO NACIDO VIVO	
	NÚMERO DE ORDEN [][] NOMBRE _____	NÚMERO DE ORDEN [][] NOMBRE _____	NÚMERO DE ORDEN [][] NOMBRE _____	
<p>A continuación le voy a formular algunas preguntas para conocer aspectos importantes del desarrollo de su hija (o).</p> <p>Le pido que cuando usted responde las preguntas, piense en las cosas que generalmente hace su hija(o); además, considere las cosas que hizo en estas últimas dos semanas.</p>				
4781	<p>MUESTRE LA CARTILLA 3.</p> <p>Cuando (NOMBRE) dibuje una persona ¿a cuál de estas figuras se parece más su dibujo?</p> <p>LEA EN VOZ ALTA LA(S) OPCIÓN(ES) ELEGIDA(S) Y CIRCULE LA DE MAYOR NUMERACIÓN.</p>	<p>DIBUJA GARABATOS _____ 1</p> <p>DIBUJA CÍRCULOS GRANDES O PEQUEÑOS DE MANERA DESORDENADA _____ 2</p> <p>DIBUJA LA CABEZA, LOS BRAZOS Y LAS PIERNAS AUNQUE NO ESTÉN EN SU LUGAR _____ 3</p> <p>DIBUJA LA CABEZA, EL CUERPO, LOS BRAZOS Y LAS PIERNAS AUNQUE NO ESTÉN EN SU LUGAR _____ 4</p> <p>LA CABEZA ES MÁS PEQUEÑA QUE EL CUERPO, LOS BRAZOS Y LAS PIERNAS ESTÁN EN SU LUGAR _____ 5</p> <p>NR/NS _____ 8</p>	<p>DIBUJA GARABATOS _____ 1</p> <p>DIBUJA CÍRCULOS GRANDES O PEQUEÑOS DE MANERA DESORDENADA _____ 2</p> <p>DIBUJA LA CABEZA, LOS BRAZOS Y LAS PIERNAS AUNQUE NO ESTÉN EN SU LUGAR _____ 3</p> <p>DIBUJA LA CABEZA, EL CUERPO, LOS BRAZOS Y LAS PIERNAS AUNQUE NO ESTÉN EN SU LUGAR _____ 4</p> <p>LA CABEZA ES MÁS PEQUEÑA QUE EL CUERPO, LOS BRAZOS Y LAS PIERNAS ESTÁN EN SU LUGAR _____ 5</p> <p>NR/NS _____ 8</p>	<p>DIBUJA GARABATOS _____ 1</p> <p>DIBUJA CÍRCULOS GRANDES O PEQUEÑOS DE MANERA DESORDENADA _____ 2</p> <p>DIBUJA LA CABEZA, LOS BRAZOS Y LAS PIERNAS AUNQUE NO ESTÉN EN SU LUGAR _____ 3</p> <p>DIBUJA LA CABEZA, EL CUERPO, LOS BRAZOS Y LAS PIERNAS AUNQUE NO ESTÉN EN SU LUGAR _____ 4</p> <p>LA CABEZA ES MÁS PEQUEÑA QUE EL CUERPO, LOS BRAZOS Y LAS PIERNAS ESTÁN EN SU LUGAR _____ 5</p> <p>NR/NS _____ 8</p>
4782	<p>Cuando (NOMBRE) juega ¿Ella/él dice que las cosas o muñecos tienen emociones o sensaciones, es decir, que están contentos, molestos, tienen hambre o frío, etc?</p> <p>SEMPRE LEA: Por ejemplo, diga que su cambio está triste o contento, o que su muñeca tiene hambre.</p>	<p>SI _____ 1</p> <p>NO _____ 2</p> <p>NR / NS _____ 8</p>	<p>SI _____ 1</p> <p>NO _____ 2</p> <p>NR / NS _____ 8</p>	<p>SI _____ 1</p> <p>NO _____ 2</p> <p>NR / NS _____ 8</p>
4783	<p>(NOMBRE) ¿juega a ser un personaje de televisión o de cuentos como superhéroes, princesas, el lobo feróz o un animalito?</p> <p>REFERE A SI LA (EL) NIÑA(O) JUEGA COMO SI FUESE UN PERSONAJE CON QUIEN NO TIENE INTERACCIÓN DIRECTA.</p>	<p>SI _____ 1</p> <p>NO _____ 2</p> <p>NR / NS _____ 8</p>	<p>SI _____ 1</p> <p>NO _____ 2</p> <p>NR / NS _____ 8</p>	<p>SI _____ 1</p> <p>NO _____ 2</p> <p>NR / NS _____ 8</p>
4784	<p>En casa (NOMBRE) tiene:</p> <p>A. ¿Materiales especialmente hechos para jugar como una pelota o una muñeca?</p> <p>DE SER NECESARIO, LEA: Considere si en casa tiene materiales que solo pueden ser usados de una forma específica para jugar, como cubos para encajar, pelotas, rimpecabzas, muñecos, etc.</p>	<p>SI _____ 1</p> <p>NO _____ 2</p> <p>NR / NS _____ 8</p>	<p>SI _____ 1</p> <p>NO _____ 2</p> <p>NR / NS _____ 8</p>	<p>SI _____ 1</p> <p>NO _____ 2</p> <p>NR / NS _____ 8</p>
	<p>B. ¿Y tiene otros materiales con los que puede jugar como bloques, palitos, botellas, lápices o algún tipo de material?</p> <p>SEMPRE LEA: Considere si en casa tiene materiales que pueden ser utilizados de diferentes formas al jugar como lápices, papeles, bloques, plastilina, objetos de la casa (sillas, botellas de plástico), objetos de origen natural (conchas, palitos, plantas).</p>	<p>SI _____ 1</p> <p>NO _____ 2</p> <p>NR / NS _____ 8</p>	<p>SI _____ 1</p> <p>NO _____ 2</p> <p>NR / NS _____ 8</p>	<p>SI _____ 1</p> <p>NO _____ 2</p> <p>NR / NS _____ 8</p>
4785	<p>(NOMBRE) ¿lora, grita o hace patalletas la mayor parte del tiempo?</p>	<p>SI _____ 1</p> <p>NO _____ 2</p> <p>NR / NS _____ 8</p>	<p>SI _____ 1</p> <p>NO _____ 2</p> <p>NR / NS _____ 8</p>	<p>SI _____ 1</p> <p>NO _____ 2</p> <p>NR / NS _____ 8</p>

Fuente: Encuesta demográfica y de salud familiar 2018- INEI. Módulo DIT- Tramo 5.

Anexo 4

TRAMO 6: DE 55 A 71 MESES DE EDAD

NÚMERO DE ORDEN DE LA PREGUNTA 212	ÚLTIMO NACIDO VIVO		PENÚLTIMO NACIDO VIVO		ANTEPENÚLTIMO NACIDO VIVO	
	NÚMERO DE ORDEN	NOMBRE	NÚMERO DE ORDEN	NOMBRE	NÚMERO DE ORDEN	NOMBRE
A continuación le voy a formular algunas preguntas para conocer aspectos importantes del desarrollo de su hijo(a). Le pido que cuando usted responda las preguntas, piense en las cosas que generalmente hace su hijo(a); además, considere las cosas que hizo en estas últimas dos semanas .						
478.J1	(NOMBRE) ¿Juega de "mentirita", es decir, juega con cosas que no tiene en ese momento? SEMPRE LEA: Por ejemplo, juega a tomar desayuno sin tener las toallas o hace como si estuviese jugando con un carrito pero en realidad no tiene nada en la mano.	SI _____ 1 NO _____ 2 NR/NS _____ 8	SI _____ 1 NO _____ 2 NR/NS _____ 8	SI _____ 1 NO _____ 2 NR/NS _____ 8	SI _____ 1 NO _____ 2 NR/NS _____ 8	SI _____ 1 NO _____ 2 NR/NS _____ 8
478.J2	Cuando (NOMBRE) juega sola(o) ¿juega a ser otra persona? SEMPRE LEA: Por ejemplo, juega a ser una(un) profesora (profesor), una(un) doctora(doctor) o enfermera(o). REFERE A SI LA (EL) NIÑA(O) ASUME EL ROL DE OTRA PERSONA COMO PARTE DE UN JUEGO MÁS COMPLEJO.	SI _____ 1 NO _____ 2 NR/NS _____ 8	SI _____ 1 NO _____ 2 NR/NS _____ 8	SI _____ 1 NO _____ 2 NR/NS _____ 8	SI _____ 1 NO _____ 2 NR/NS _____ 8	SI _____ 1 NO _____ 2 NR/NS _____ 8
478.J3	Cuando (NOMBRE) juega con otras(os) niñas(os) ¿es un personaje como la mamá, el monstruo o un animalito? REFERE A SI LA (EL) NIÑA(O) ASUME EL ROL DE UN PERSONAJE COMO PARTE DE UN JUEGO GRUPAL MÁS COMPLEJO.	SI _____ 1 NO _____ 2 NR/NS _____ 8	SI _____ 1 NO _____ 2 NR/NS _____ 8	SI _____ 1 NO _____ 2 NR/NS _____ 8	SI _____ 1 NO _____ 2 NR/NS _____ 8	SI _____ 1 NO _____ 2 NR/NS _____ 8
478.J4	En casa (NOMBRE) tiene: A. ¿Materiales especialmente hechos para jugar como una pelota o una muñeca? DE SER NECESARIO, LEA: Considere si en casa tiene materiales que solo pueden ser usados de una forma específica para jugar, como cubos para encajar, pelotas, rompecabezas, muñecos, etc.	SI _____ 1 NO _____ 2 NR / NS _____ 8	SI _____ 1 NO _____ 2 NR / NS _____ 8	SI _____ 1 NO _____ 2 NR / NS _____ 8	SI _____ 1 NO _____ 2 NR / NS _____ 8	SI _____ 1 NO _____ 2 NR / NS _____ 8
	B. ¿Y tiene otros materiales con los que puede jugar como bloques, palitos, botellas, lápices o algún tipo de papel? SEMPRE LEA: Considere si en casa tiene materiales que pueden ser utilizados de diferentes formas al jugar como lápices, papeles, bloques, plastilina, objetos de la casa (jotes, botellas de plástico), objetos de origen natural (zonchitos, palitos, stantos).	SI _____ 1 NO _____ 2 NR / NS _____ 8	SI _____ 1 NO _____ 2 NR / NS _____ 8	SI _____ 1 NO _____ 2 NR / NS _____ 8	SI _____ 1 NO _____ 2 NR / NS _____ 8	SI _____ 1 NO _____ 2 NR / NS _____ 8
478.J5	(NOMBRE) ¿lora, grita o hace pataletas la mayor parte del tiempo?	SI _____ 1 NO _____ 2 NR/NS _____ 8	SI _____ 1 NO _____ 2 NR/NS _____ 8	SI _____ 1 NO _____ 2 NR/NS _____ 8	SI _____ 1 NO _____ 2 NR/NS _____ 8	SI _____ 1 NO _____ 2 NR/NS _____ 8
478.J6	Cuando (NOMBRE) quiere algo y usted le dice que espere, generalmente ¿espera "tranquila(o)"?	SI ESPERA TRANQUILAMENTE _____ 1 SI ESPERA PERO NO TRANQUILAMENTE _____ 2 NO ESPERA _____ 3 NR/NS _____ 8	SI ESPERA TRANQUILAMENTE _____ 1 SI ESPERA PERO NO TRANQUILAMENTE _____ 2 NO ESPERA _____ 3 NR/NS _____ 8	SI ESPERA TRANQUILAMENTE _____ 1 SI ESPERA PERO NO TRANQUILAMENTE _____ 2 NO ESPERA _____ 3 NR/NS _____ 8	SI ESPERA TRANQUILAMENTE _____ 1 SI ESPERA PERO NO TRANQUILAMENTE _____ 2 NO ESPERA _____ 3 NR/NS _____ 8	SI ESPERA TRANQUILAMENTE _____ 1 SI ESPERA PERO NO TRANQUILAMENTE _____ 2 NO ESPERA _____ 3 NR/NS _____ 8
478.J7	Cuando (NOMBRE) quiere algo y usted le dice que NO, generalmente ¿se hace daño, agrede a los demás o daña las cosas?	SI _____ 1 NO _____ 2 NR / NS _____ 8	SI _____ 1 NO _____ 2 NR / NS _____ 8	SI _____ 1 NO _____ 2 NR / NS _____ 8	SI _____ 1 NO _____ 2 NR / NS _____ 8	SI _____ 1 NO _____ 2 NR / NS _____ 8
478.J8	En los últimos 15 días, ¿Cuántas veces usted le ha dado un palmazo, le ha jalado de los cabellos o la oreja o le ha golpeado con un objeto en cualquier parte de su cuerpo a (NOMBRE), de 1 a 3 veces, de 4 a 6 veces o más de 6 veces?	NINGUNA _____ 1 DE 1 A 3 VECES _____ 2 DE 4 A 6 VECES _____ 3 MÁS DE 6 VECES _____ 4 NR / NS _____ 8	NINGUNA _____ 1 DE 1 A 3 VECES _____ 2 DE 4 A 6 VECES _____ 3 MÁS DE 6 VECES _____ 4 NR / NS _____ 8	NINGUNA _____ 1 DE 1 A 3 VECES _____ 2 DE 4 A 6 VECES _____ 3 MÁS DE 6 VECES _____ 4 NR / NS _____ 8	NINGUNA _____ 1 DE 1 A 3 VECES _____ 2 DE 4 A 6 VECES _____ 3 MÁS DE 6 VECES _____ 4 NR / NS _____ 8	NINGUNA _____ 1 DE 1 A 3 VECES _____ 2 DE 4 A 6 VECES _____ 3 MÁS DE 6 VECES _____ 4 NR / NS _____ 8
478.J9		REGRESE A 484 EN LA SIGUIENTE COLUMNA; SI NO HAY MÁS NACIMIENTOS, PASE A 479. O SI HAY MENORES DE 8 AÑOS NACIDOS ANTES DE ENERO DEL 2013. PASE A 478B12 5A	REGRESE A 484 EN LA SIGUIENTE COLUMNA; SI NO HAY MÁS NACIMIENTOS, PASE A 479. O SI HAY MENORES DE 8 AÑOS NACIDOS ANTES DE ENERO DEL 2013. PASE A 478B12 5A	REGRESE A 484 EN LA SIGUIENTE COLUMNA; SI NO HAY MÁS NACIMIENTOS, PASE A 479. O SI HAY MENORES DE 8 AÑOS NACIDOS ANTES DE ENERO DEL 2013. PASE A 478B12 5A	REGRESE A 484 EN LA SIGUIENTE COLUMNA; SI NO HAY MÁS NACIMIENTOS, PASE A 479. O SI HAY MENORES DE 8 AÑOS NACIDOS ANTES DE ENERO DEL 2013. PASE A 478B12 5A	REGRESE A 484 EN LA SIGUIENTE COLUMNA; SI NO HAY MÁS NACIMIENTOS, PASE A 479. O SI HAY MENORES DE 8 AÑOS NACIDOS ANTES DE ENERO DEL 2013. PASE A 478B12 5A

Fuente: Encuesta demográfica y de salud familiar 2018- INEI. Módulo DIT- Tramo 6.