



DEPARTAMENTO DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES

CARRERA LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN

EDUCACIÓN INFANTIL

**TESIS PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN
CIENCIAS DE LA EDUCACION MENCIÓN “EDUCACIÓN INFANTIL”**

AUTORA: TATIANA SALAS

**TEMA: EL JUEGO SIMBÓLICO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO
DE LENGUAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 5 AÑOS DE EDAD
DEL CENTRO INFANTIL “EJÉRCITO #3” UBICADO EN LA CIUDAD DE
QUITO. PROPUESTA ALTERNATIVA.**

DIRECTOR: Msc. Ximena Baldeón

CODIRECTOR: Mcs. Ruth Ríos

SANGOLQUÍ, 2014

CERTIFICACIÓN

Msc. Ximena Baldeón DIRECTORA y Msc. Ruth Ríos CODIRECTORA

CERTIFICAN:

Que el trabajo titulado “EL JUEGO SIMBÓLICO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LENGUAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 5 AÑOS DE EDAD DEL CENTRO INFANTIL “EJÉRCITO #3” UBICADO EN LA CIUDAD DE QUITO. PROPUESTA ALTERNATIVA” realizado por la Srta. TATIANA KATHERINE SALAS ROMERO, ha sido guiado y revisado periódicamente y cumple normas estatutarias establecidas por la Universidad de las Fuerzas Armadas-ESPE.

Sangolquí, mayo 2014

Msc. Ximena Baldeón

DIRECTORA

Msc. Ruth Ríos

CODIRECTORA

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

TATIANA KATHERINE SALAS ROMERO

Declaro que:

El proyecto denominado “EL JUEGO SIMBÓLICO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LENGUAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 5 AÑOS DE EDAD DEL CENTRO INFANTIL “EJÉRCITO #3” UBICADO EN LA CIUDAD DE QUITO. PROPUESTA ALTERNATIVA”, ha sido desarrollada con base a una investigación exhaustiva respetando derechos intelectuales de terceros, conforme las citas que constan al final de la tesis, cuyas fuentes se incorporan en la bibliografía.

Consecuentemente este trabajo es de mi autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance científico del proyecto de grado en mención.

Sangolquí, Mayo 2014

Salas Romero Tatiana Katherine

AUTORIZACIÓN

Yo, TATIANA KATHERINE SALAS ROMERO

Autorizo a la Universidad de las Fuerzas Armadas – ESPE la publicación, en la biblioteca virtual de la institución el trabajo “EL JUEGO SIMBÓLICO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LENGUAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 5 AÑOS DE EDAD DEL CENTRO INFANTIL “EJÉRCITO #3” UBICADO EN LA CIUDAD DE QUITO. PROPUESTA ALTERNATIVA”, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y autoría.

Sangolquí, Mayo 2014

Salas Romero Tatiana Katherine

AGRADECIMIENTO

Primeramente a Dios por permitirme culminar una etapa más de mi vida, por guiar mis pasos para alcanzar esta meta.

A mis padres quienes me han dado la oportunidad de prepararme profesionalmente, por velar mi bienestar, y por estar siempre ahí en todo momento apoyándome y guiándome con sus sabios consejos para ser mejor cada día.

A mi hermano con quien hemos compartido buenos y malos momentos y por su apoyo incondicional.

A Lenin Salgado por estar siempre pendiente de mí, por su paciencia comprensión y apoyo incondicional para culminar mi carrera.

A Msc. Ximena Baldeón y Msc. Ruth Ríos quienes me han demostrado ser excelentes personas y maestras ya que me han apoyado incondicionalmente en este proceso compartiéndome sus conocimientos.

DEDICATORIA

A mis padres por darme la oportunidad de estudiar esta carrera, ya que son el pilar fundamental de mi vida, y quienes han dado lo mejor de sí para poder culminar con una etapa más de mi vida. Gracias por su amor incondicional y por el apoyo incondicional en mi formación profesional.

A mi hermano por ser mi ejemplo a seguir y por toda la valentía demostrada en momentos difíciles.

A mis Abuelitas por todo su cariño y dedicación a mi cuidado en su momento.

A mis tías quienes me han brindado su apoyo incondicional durante toda mi vida, y por ser un gran ejemplo de lucha y perseverancia ante las adversidades de la vida.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CERTIFICACIÓN	i
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD	ii
AUTORIZACIÓN	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES	xi
RESUMEN.....	xiii
ABSTRACT	xiv
CAPÍTULO I	1
1.Marco contextual de la investigación.....	1
1.1.Objeto de la investigación.....	1
1.2. Ubicación y Contextualización de la problemática	1
1.3. Misión	1
1.4. Visión	1
1.5. Planteamiento del problema	2
1.6. Formulación del problema.....	4
1.6.1. Sub-problemas de investigación	4
1.7. Delimitación de la investigación	4
1.8. Delimitación espacial	4
1.9. Objetivos.....	5
1.9.1. General	5
1.9.2. Específicos.....	5
1.11. Cambios esperados	7
CAPITULO II.....	8
2. MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN.....	8
2.1. El juego	8
2.1.1. Definición	8
2.1.2. Características y clasificación del juego	9
2.2. Teorías sobre el juego	14
2.2.1. Karl Gross	14
2.2.2. Buytendijk	16
2.2.3. Claperede	17
2.2.4. Sigmund Freud	18

2.2.5. Jean Piaget.....	19
2.2.6. Lev Vigotsky.....	19
2.2.7. Elkonin	20
2.3. Tipos de juego.....	21
2.3.1. Juego funcional.....	21
2.3.2. Juego Simbólico.....	23
2.3.3. Juego de construcción	24
2.3.4. Juego de reglas	25
2.4. Juego simbólico	27
2.4.1. Definición	27
2.4.2. Elementos del juego simbólico.....	28
2.4.2.1. Componente Motor	28
2.4.2.2. Componente cognitivo	29
2.4.3. Estructura social	32
2.5. Etapas del juego simbólico	33
2.6. Dimensiones del juego simbólico.....	36
2.7.1. Características:	37
2.7.2. Objetivos de la metodología:.....	38
2.8. Área de lenguaje.....	39
2.8.1. Concepto.....	39
2.8.2. Importancia del lenguaje	39
2.8.3. Desarrollo del lenguaje	41
2.8.4. Proceso de adquisición del lenguaje.....	43
2.8.5. Alteraciones del lenguaje	44
2.8.6. Retraso del lenguaje	46
2.8.7. Trastornos del lenguaje.....	47
2.8.8. Intervención	50
2.8.9. Evaluación del lenguaje	51
2.8.10. Principios	53
2.8.11. Objetivos de los rincones.....	53
2.8.12. Estrategias de intervención.....	53
2.8.13. Intervención con los padres	54
2.9. La socialización.....	55
2.9.1. Definición	55
2.9.2. Características	56
2.9.3. Proceso y tipos de socialización	58

2.9.4. Agentes de socialización.....	59
2.9.5. Los grupos de iguales	61
2.10. Desarrollo evolutivo de los niños de 3 a 5 años.....	62
2.10.1. Desarrollo del lenguaje	62
2.10.2. Desarrollo socio – afectivo	63
2.10.3. Desarrollo niños/as 3-4 años	63
2.10.4. Desarrollo niños/as 4-5 años	63
2.11. Planteamiento de hipótesis.....	64
CAPÍTULO III	65
3. Metodología	65
3.1. Modalidad básica de la investigación.....	65
3.2. Tipo de investigación	65
3.3. Técnicas e instrumentos	65
3.4. Población y muestra.....	65
CAPÍTULO IV.....	66
4. Organización, tabulación, análisis e interpretación de la información.....	66
4.1. Comprobación de hipótesis.....	128
CAPÍTULO V	129
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	129
5.1. Conclusiones	129
5.2. Recomendaciones.....	130
BLIOGRAFÍA.....	131

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	67
Tabla 2	68
Tabla 3	69
Tabla 4	70
Tabla 5	71
Tabla 6	72
Tabla 7	73
Tabla 8	74
Tabla 9	75
Tabla 10	76
Tabla 11	77
Tabla 12	78
Tabla 13	79
Tabla 14	80
Tabla 15	81
Tabla 16	82
Tabla 17	83
Tabla 18	84
Tabla 19	85
Tabla 20	86
Tabla 21	87
Tabla 22	88
Tabla 23	89
Tabla 24	90
Tabla 25	91
Tabla 26	92
Tabla 27	93
Tabla 28	94
Tabla 29	95
Tabla 30	96
Tabla 31	97
Tabla 32	98
Tabla 33	99
Tabla 34	100

Tabla 35.....	101
Tabla 36.....	102
Tabla 37.....	103
Tabla 38.....	104
Tabla 39.....	105
Tabla 40.....	106
Tabla 41.....	107
Tabla 42.....	108
Tabla 43.....	109
Tabla 44.....	110
Tabla 45.....	111
Tabla 46.....	112
Tabla 47.....	113
Tabla 48.....	114
Tabla 49.....	115
Tabla 50.....	116
Tabla 51.....	117
Tabla 52.....	118
Tabla 53.....	119
Tabla 54.....	120
Tabla 55.....	121
Tabla 56.....	122
Tabla 57.....	123
Tabla 58.....	124
Tabla 59.....	125
Tabla 60.....	126
Tabla 61.....	127

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1.....	67
Ilustración 2.....	68
Ilustración 3.....	69
Ilustración 4.....	70
Ilustración 5.....	71
Ilustración 6.....	72
Ilustración 7.....	73
Ilustración 8.....	74
Ilustración 9.....	75
Ilustración 10.....	76
Ilustración 11.....	77
Ilustración 12.....	78
Ilustración 13.....	79
Ilustración 14.....	80
Ilustración 15.....	81
Ilustración 16.....	82
Ilustración 17.....	83
Ilustración 18.....	84
Ilustración 19.....	85
Ilustración 20.....	86
Ilustración 21.....	87
Ilustración 22.....	88
Ilustración 23.....	89
Ilustración 24.....	90
Ilustración 25.....	91
Ilustración 26.....	92
Ilustración 27.....	93
Ilustración 28.....	94
Ilustración 29.....	95
Ilustración 30.....	96
Ilustración 31.....	97
Ilustración 32.....	98
Ilustración 33.....	99
Ilustración 34.....	100
Ilustración 35.....	101
Ilustración 36.....	102
Ilustración 37.....	103
Ilustración 38.....	104
Ilustración 39.....	105
Ilustración 40.....	106
Ilustración 41.....	107

Ilustración 42	108
Ilustración 43	109
Ilustración 44	110
Ilustración 45	111
Ilustración 46	112
Ilustración 47	113
Ilustración 48	114
Ilustración 49	115
Ilustración 50	116
Ilustración 51	117
Ilustración 52	118
Ilustración 53	119
Ilustración 54	120
Ilustración 55	121
Ilustración 56	122
Ilustración 57	123
Ilustración 58	124
Ilustración 59	125
Ilustración 60	126
Ilustración 61	127

RESUMEN

El presente trabajo investigativo tuvo como objetivo analizar la incidencia del juego simbólico en el desarrollo del lenguaje de los niños de 3 a 5 años, además diagnosticar el nivel de conocimiento de las educadoras y la aplicación del juego simbólico para desarrollar el lenguaje, la información fue aportada por los niños, las educadoras y padres de familia del Centro Infantil “Ejercito #3”. Las técnicas utilizadas para la recolección de información fueron: fichas de observación para los infantes, y encuestas para las maestras y padres de familia. Para analizar la información obtenida se realizó un estudio estadístico porcentual donde se obtuvo como resultado: que el juego simbólico incide significativamente en el desarrollo del lenguaje, permitiéndole al niño/a, mejorar de manera significativa su pronunciación, aumentar su vocabulario, optimizar su relaciones sociales entre pares y expresar sus ideas y sentimientos a través de las actividades realizadas en los diferentes rincones de trabajo que por imitación han participado activamente y han exteriorizado la realidad del mundo que los rodea. Todas las educadoras de este Centro Infantil pese a tener conocimientos sobre el juego simbólico no lo utilizan como una estrategia para desarrollar su lenguaje, pues lo utilizan como recreación de su tiempo libre. Finalmente se presentó la propuesta de elaborar un manual lúdico con actividades relacionadas al juego simbólico y al desarrollo del lenguaje en sus cuatro aspectos, los que permiten perfeccionar su lenguaje, y optimizar su socialización entre pares.

DESCRIPTORES: Juego, Juego Simbólico, Lenguaje, Socialización.

ABSTRACT

This investigation allow analyze the incidence of symbolic play in language development of children of three to five years old, that help measure the level of knowledge of the educators and the application of symbolic play to develop language , the information was provided by children, educators and parents of the " Army # 3" children's Center. The techniques used for collection of data were: observation the diferent reactions of children and surveys for teachers and parents. To analyze the information obtained, have applied statistical analysis which resulted that the symbolic play contributes significantly to the development of language, allowing the child, significantly improve it, increase their vocabulary , and the child improve their social relationships and express their ideas and feelings through activities in the different moments and everyday situations by imitation have been active and have externalized the reality of the world around them. All educators of this Children's Center having knowledge the symbolic play used as a strategy to develop language, for use as a recreation of his leisure time. Finally I submitted a proposal to redesign recreational activities, crafts related to symbolic play and language development currently present in various children's centers, basing it on four main areas, which will allow me to perfect their language, and optimize socialization among children.

WORDS: Play, Symbolic Play, Language, Socialization

EL JUEGO SIMBÓLICO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE
LENGUAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 5 AÑOS DE EDAD DEL
CENTRO INFANTIL “EJÉRCITO #3” UBICADO EN LA CIUDAD DE QUITO.

PROPUESTA ALTERNATIVA.

El presente trabajo investigativo se realizó en el Centro Infantil Ejercito #3 con un grupo de niños y niñas correspondientes a las edad de 3 a 5 años de edad, ubicado en la ciudad Quito, el tema escogido es de mucha importancia ya que se ha observado poco interés por parte de los niños y niñas para representar distintos roles observados en la vida cotidiana.

Luego de haber aplicado instrumentos tales como: fichas de observación a niños /as, encuestas a los padres de familia de los grupos correspondientes y entrevistas a las maestras del Centro Infantil, se pudo determinar que las maestras permiten que los niños/as jueguen por jugar sin dar intencionalidad pedagógica al juego simbólico por tal razón los niños /as no se sienten motivados a realizar juegos simbólicos y por lo tanto se evidencia que los niños/as no han desarrollado totalmente sus habilidades sociales y lingüísticas.

El presente trabajo consta de cuatro capítulos:

Primer capítulo en el consta de varios autores con sus respectivas teorías relacionadas con el juego simbólico, los diferentes tipos de juego que podemos encontrar en nuestro medio, etapas y elementos del juego simbólico.

Segundo capítulo en el cual se conceptualiza el desarrollo del lenguaje, los procesos por los cuales los niños/as deben pasar para adquirir el

lenguaje, las posibles alteraciones e intervenciones que se pueden dar para mejorar el lenguaje de los niños/as.

Tercer capítulo en el cual se define la conceptualización de la socialización, características, procesos, tipos y agentes de socialización y su influencia en los niños/as para desarrollar esta habilidad.

Cuarto capítulo en el cual se establece el desarrollo evolutivo de los niños/as de edades comprendidas entre 3 – 5 años de edad de sus habilidades lingüísticas, sociales afectivas y la evolución del juego en las edades anteriormente mencionadas.

CAPITULO I

1. Marco contextual de la investigación

1.1. Objeto de la investigación

Análisis del juego simbólico en el desarrollo del lenguaje en los niños y niñas de 3 a 5 años de edad.

1.2. Ubicación y Contextualización de la problemática

En la Provincia de Pichincha del Cantón Quito en la Parroquia de Chillogallo se encuentra el Centro Infantil “Ejército N° 3” que tiene como misión y visión

1.3. Misión

La misión del C.D.I. es orientar y fomentar el desarrollo de las potencialidades de los niños, de forma gradual, armónica, equilibrada con la finalidad de formar un niño expresivo, autónomo, creativo, crítico, solidario y reflexivo, capaz de que los niños puedan resolver problemas, para que de esta forma puedan vivir y convivir en paz y armonía dentro de su entorno familiar y social.

El Centro de Desarrollo Infantil “Ejército #3” de la Fuerza Terrestre tiene como objetivo fundamental el desarrollo de destrezas, habilidades y nociones según la edad cronológica que corresponda a cada párvulo, respetando los derechos de los niños.

1.4. Visión

El Centro de Desarrollo Infantil, se caracteriza por ser una institución en desarrollo encaminada a propender a ser un medio de socialización del niño,

el mismo que tenga como ejes centrales el conocimiento a la aceptación de sí mismo y la identidad con su propio yo.

Esto se logrará con la trilogía que comprende padres de familia, alumnos y docentes, para de esta manera lograr una acción educativa coordinada, coherente y armónica tendiente al alcance de visiones en cada una de las etapas

1.5. Planteamiento del problema

Este tema de investigación surge de la inquietud y el interés de conocer la incidencia del juego simbólico en el desarrollo del lenguaje en niños de 3 a 5 años.

Según la Organización para la educación, ciencia y cultura de las Naciones Unidas (UNICEF), en la que se menciona que “El juego es la actividad propia del niño y su forma de conocer el mundo. El juego es indispensable para el crecimiento psíquico, intelectual y social del niño”

Durante las prácticas realizadas en diferentes centros infantiles se ha observado que las educadoras permiten que el niño juegue por jugar, pues no aprovechan al máximo esta herramienta para construir en los niños un aprendizaje significativo.

En la práctica pre-profesional se ha apreciado y observado el ambiente desordenado en las aulas ya que las educadoras permiten que los niños jueguen libremente, sin embargo las mismas actividades todos los días a veces les aburre a los educandos propiciando un ambiente conflictivo entre ellos, se ha observado que la educadora no explora el accionar lúdico de los mismos y en consecuencia de esto se origina un caos total en el salón de

clase pues los educandos empiezan a correr de un lado a otro, tiran los objetos y se pelean con sus compañeros.

Por otro lado las educadoras de dicho centro infantil no toman con responsabilidad el uso adecuado del juego. Mientras los educandos juegan, las educadoras realizan otras actividades, y por lo tanto no dan la importancia debida al juego ya que no preguntan el porqué de las actividades que están realizando los niños y de esta manera se desperdician circunstancias valiosas para poder desarrollar en los niños y niñas sus habilidades tanto socio – afectivas como lingüísticas.

Como educadoras se debería tener en cuenta que el niño a través del juego desarrolla habilidades motoras, cognitivas, socio-afectivas y lingüísticas y que la mejor manera de potenciarlas es guiándoles o incentivándoles a realizar varias actividades cotidianas como parte del juego para poder lograr un aprendizaje significativo en ellos.

Especialmente el juego simbólico permite al niño y niña compartir, involucrarse con los demás, divertirse, aprender, se desarrolla, se desenvuelve con sus pares, sigue las reglas del juego y desarrolla su creatividad e imaginación ya que representa actividades cotidianas.

“El juego en la etapa preescolar no solo es un entretenimiento sino también una forma de expresión mediante la cual el niño desarrolla sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en las relaciones que establece con otras personas, con su entorno espacio temporal en el conocimiento de su cuerpo en sus lenguajes y en general en la

estructuración de su pensamiento” (*Bloque juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el jardín de niños; SEP, 1992; 22*)

1.6. Formulación del problema

El desconocimiento por parte de las educadoras, padres y madres sobre la incidencia del juego simbólico en el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de 3 a 5 años y su inadecuado manejo de técnicas y estrategias promueven conductas inadecuadas que dificultan su normal desenvolvimiento en el entorno social promoviendo así dificultad para comunicarse en forma clara.

1.6.1. Sub-problemas de investigación

- Los niños no desarrollan habilidades lingüísticas a través del juego simbólico
- Desconocimiento de la importancia del juego simbólico por parte de las maestras
- Inadecuado uso del juego simbólico para el desarrollo de habilidades lingüísticas.

1.7. Delimitación de la investigación

Esta investigación se la realizará en la Parroquia de Chillogallo en el Centro Infantil Ejército N°3 con niños y niñas de 3 a 5 años.

1.8. Delimitación espacial

La investigación se realizará en el Centro Infantil Ejército #3 ubicado en la Parroquia de Chillogallo.

1.9. Objetivos

1.9.1. General

Analizar el juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje en los niños y niñas de 3 a 5 años del Centro Infantil Ejercito # 3

1.9.2. Específicos

- Diagnosticar las habilidades lingüísticas de los niños de 3 a 5 años.
- Analizar las técnicas y estrategias docentes que se aplican en el desarrollo del juego simbólico.
- Desarrollar una guía metodológica para orientar a las maestras sobre el uso adecuado del juego simbólico en el desarrollo del lenguaje

1.10. Justificación

El juego simbólico en la actualidad se ha convertido en el pilar fundamental del desarrollo integral de los niños ya que se lo considera como una actividad placentera, de disfrute personal en la que el niño y la niña busca relacionarse, divertirse, sentirse libre, seguro de si mismo dentro de los límites del espacio, tiempo y el lugar donde se encuentra.

El juego simbólico produce placer en los educandos ya que les permite representar una realidad vivida según sus propias interpretaciones, y a su vez por sentir que tienen el control del juego modificando la realidad según el deseo de los jugadores, la ventaja de este tipo de juego es que permite al niño y a la niña demostrar mayor habilidad para emplear símbolos – gestos, palabras, números e imágenes con los cuales representa cosas reales del entorno.

El juego es indispensable para el crecimiento ya que permite desarrollar áreas afectivas, psicomotoras, cognoscitivas y sociales siendo estas las herramientas básicas para manejar múltiples problemas y emociones ante las exigencias de la vida para las cuales no se encuentran preparados

Con el juego simbólico el niño forma parte activa del mundo de los adultos, ya que impone sus propias reglas e intereses libremente, y a la vez paulatinamente va desarrollando su creatividad lo que le permitirá obtener un equilibrio afectivo, afianzar su personalidad y se desarrollar su intelecto.

Este juego le prepara al educando para aprehender dos tipos de realidades: la que no ha podido llegar a experimentar todavía, pero que ha visto en el mundo adulto, y la que todavía no conoce, pero desea conocer, es por esto que se convierte en protagonista de cualquier tipo de actividad asumiendo un papel imposible de ocuparlo en la realidad.

Hay q tener en cuenta que los educandos a través del juego se están preparando para la vida y para afrontar las dificultades que se presenten en su vida cotidiana con optimismo y confianza en si mismo para solucionarlos de la mejor manera posible.

El juego simbólico es una consecuencia y la natural evolución del juego infantil, podemos decir que es indispensable en la vida del niño, ya que le permite explorar la realidad en la cual se desenvuelve, asumiendo diversos papeles e incorporándolos a su estilo de vida.

El juego simbólico significa revivir algo en el que el lenguaje juega un papel muy importante, el niño habla, actúa y por lo tanto va desarrollando su habilidad lingüística con la cual comenzará a dominar el mundo adulto que

resulta tan complejo para ellos, empezara a conocer el lenguaje de los adultos, el cual tratarán de imitar y con el que enriquecerán el suyo propio. Con el juego simbólico, los niños exploran, organizan y afianzan sus conocimientos del mundo social que les rodea.

1.11. Cambios esperados

- Mejorar el desarrollo del lenguaje de los niños y niñas de 3 a 5 años.
- Fortalecer el conocimiento de las educadoras en cuanto a la importancia del juego simbólico para desarrollar el lenguaje en el salón de clase.

CAPITULO II

2. MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. El juego

2.1.1. Definición

El juego es una actividad que ha estado presente durante toda la vida y en todas las sociedades, pues debemos recordar que en la antigüedad el juego no era considerado como una actividad indispensable para los niños ya que se desconocía todas las ventajas que éste aporta para el desarrollo de los mismos.

El juego es innato en los seres humanos, esta actividad se manifiesta desde los primeros meses de vida hasta la edad adulta, dicha acción permite lograr un aprendizaje y dar significado a los acontecimientos que se presentan por medio de las experiencias vividas.

“El juego infantil se define como una actividad placentera, libre y espontánea, sin un fin determinado, pero de gran utilidad para el desarrollo del niño.”(Gómez, 2003, pág. 5)

Es decir que los niños y niñas juegan por sentir satisfacción y por descubrir todo lo que les rodea, el juego es una acción libre y escogida por quien desea jugar ya que se siente libre de hacerlo, esta actividad está vinculada con el gusto que experimentan los niños y niñas al jugar.

El juego es considerado como una actividad de libre elección de quienes desean jugar, ya que no necesita cumplir con determinadas reglas para poder iniciar, suspender o culminar con dicha actividad ya que el juego no responde necesidades físicas ni obligaciones morales.

En la actualidad el juego es considerado como una de las actividades básicas e indispensables en la infancia pues esta actividad exige al niño y a la niña una participación activa dentro del juego favoreciendo así su creatividad y su interacción con la cultura que lo rodea, así como también aporta en el desarrollo integral de los niños y niñas a nivel psicomotor, intelectual, afectivo y social.

2.1.2. Características y clasificación del juego

El juego es una actividad libre y esencial en la infancia, ya que le permite al niño y la niña investigar, descubrir, crear, expresar ideas, sentimientos y emociones para de esta manera conocer el mundo que lo rodea, darse a conocer a los demás y conocerse a sí mismo.

El juego contiene varias características que lo diferencian de otras actividades similares a continuación podemos establecer algunas de ellas:

- **El juego como actividad placentera:** Se lo considera así ya que le permite al niño y a la niña disfrutar y sentir satisfacción de la actividad que se encuentra realizando.
- **El juego como una actividad voluntaria:** El niño y la niña juegan por el deseo de hacerlo, pues no requiere de un lugar especial, ni preparación o planificación específica para poder ejecutarlo, es importante tener en cuenta que el juego o actividad que desee realizar el niño y la niña debe ser escogida por ellos mismos.
- **Situación ficticia que supone un tiempo y un espacio:** Todo juego es considerado como una situación imaginaria que de cierta manera le permite al niño y a la niña a salir de la cotidianidad utilizando

objetos y creando con ellos un contexto que define el sentido del juego. Es importante mencionar que el tiempo en el que el niño y la niña ocupa para realizar esta actividad será de su propio interés, así como también se debe considerar el lugar en los cuales los niños puedan jugar de una manera segura evitando así que los niños estén expuestos a cualquier clase de peligro.

- **El juego supone motivaciones intrínsecas y guarda un fin en sí mismo:** Las motivaciones que originan y orientan al niño y a la niña al juego son intrínsecas es decir que realizan esta actividad por deseo propio, lo que en realidad importa de esta actividad es el proceso de la misma ya que por medio de esta situación las educadoras pueden darse cuenta que el niño y la niña han alcanzado aprendizajes significativos aprendidos ya sea en el Centro Infantil o del entorno y las circunstancias que lo rodea.
- **El juego se desarrolla en una realidad ficticia:** Mientras el niño y la niña juegan pueden realizar cualquier tipo de actividad sin preocupación alguna, ya que durante este tiempo libre ellos son protagonistas de su propia realidad, imitando lo que ven a su alrededor como jugar a papá y mamá, jugar al doctor, peluquero, chofer, entre otros, lo cual le permite al niño a sumergirse en un mundo de ficción en el cual tanto el niño como la niña pueden ir creando sus propias reglas y leyes para sobrellevar dicha actividad de manera organizada y libre ya que todas las actividades y actitudes que realiza en este tiempo no tendrá consecuencia alguna.

- **El juego puede ser repetido pero su desarrollo nunca determinado:** El niño y la niña quienes son los protagonistas de su propio juego pueden repetir dicha actividad las veces que deseen hacerlo sin necesidad de que siempre el juego repetido sea tal y como fue la primera vez que lo realizaron, es decir que durante el proceso o tiempo que perdure esta actividad pueden darse modificaciones dentro del mismo según la imaginación y creatividad de los niños, por tal razón el juego es considerado como una actividad incierta, la misma que permite al jugador buscar alternativas y construir posibles respuestas a las situaciones que se presentan durante el proceso de la actividad y las cuales a su vez son consideradas como libres y originales.
- **El juego ayuda al niño a afirmarse:** Una de las ventajas del juego es que mediante el mismo, el niño y la niña pueden incluir determinadas actitudes y comportamientos propios de sí mismos. Así como también le permite dar una solución a los problemas que se presenten en dicha actividad la cual será satisfactoria para el niño y a la niña, de esta manera fortalecen su personalidad y lo más importante creen en sí mismos y que toda acción que realizan es coherente y que de cierta manera es agradable para los que lo rodean, es importante mencionar que el desarrollo de su personalidad en tempranas edades tendrá influencia relevante en su futuro.
- **El juego genera orden y tensión en el jugador:** El juego crea orden ya que para su procedimiento o desarrollo es importante el

cumplimiento de reglas establecidas o creadas por el niño y la niña quienes resultan participantes de dicha actividad. En el caso de que los niños y niñas no respeten las reglas establecidas durante el juego puede ocasionar inconformidad por parte de los jugadores y como consecuencia de ello el juego puede darse por terminado. El orden es una característica importante y propia del juego ya que permite al niño y a la niña resolver problemas y les incentiva a realizar esfuerzos para alcanzar el éxito convirtiendo así al niño y la niña en entes activos dentro del juego y poniendo a prueba sus habilidades tales como: fuerza corporal, resistencia, y creatividad para lograr ganar el juego, para de esta manera consolidar y afianzar sus destrezas.

“De los escenarios lúdicos los niños aprenden a dominar ámbitos del saber y saber-hacer, preservando su significado cultural” (Aizencang, 2010, pág. 27)

Es decir que el niño y la niña a medida que van jugando experimentan y descubren diferentes objetos los cuales inicialmente desconocen su verdadero significado pero sin embargo el niño y la niña le dan utilidad según sus necesidades y de acuerdo al medio en el que se encuentra.

El niño y la niña, por ejemplo, manipulan los objetos que están a su alcance, lo cual le permite experimentar todo lo que le rodea y a su vez conocer la utilidad de cada uno de ellos, antes los objetos eran considerados sólo presencias que aparecían o desaparecían de su campo visual del niño/a hoy

en día la manipulación de objetos es importante para poder desarrollar sus sentidos.

Una vez que el niño y la niña van descubriendo la utilidad de los objetos serán capaces de construir un nuevo esquema de acción, al empujar una pelota que posiblemente rodará. Sabe entonces empujar (saber hacer), pero también sabe algo más sobre los objetos; conoce que a la pelota se la puede empujar y a la vez hacerla rodar.

Por esta razón se considera al juego como un factor relevante para el aprendizaje y desarrollo subjetivo ya que intervienen factores cognitivos y sociales que permiten al niño y a la niña a experimentar el placer por el juego.

- **El juego favorece su proceso socializador:** El juego permite al niño y a la niña interactuar y relacionarse con sus pares, es indispensable esta convivencia ya que de esta manera aprende normas, hábitos, habilidades y actitudes para poder convivir con los demás y así el niño y la niña podrá sentirse aceptado por los demás.
- **En el juego el material no es imprescindible:** El niño y la niña son capaces de crear juegos sin necesidad de poseer algún tipo de material para poder llevar a cabo dicha actividad, es importante destacar que los niños poseen la capacidad de adaptar materiales que encuentren a su alrededor según sus necesidades.

Según las características anteriormente mencionadas es importante destacar el juego siempre ha sido y será una actividad libre y voluntaria la misma que brinda a los niños la posibilidad de ser inventores su propio

mundo partiendo de motivaciones intrínsecas, y a su vez es considerado un formador de ideas ya que le permite al niño y a la niña aumentar sus conocimientos.

El juego hoy en día es considerado como una herramienta fundamental para propiciar en el niño y la niña aprendizajes significativos los cuales están estrechamente relacionados con la cultura que los rodea, de esta manera se están preparando para la vida ya que así pueden conocer de forma dinámica la realidad externa.

En el juego los pilares fundamentales que desarrolla en el niño son su imaginación e independencia, se debe considerar que la capacidad de un niño para desarrollar su imaginación es ilimitada, ya que mentalmente puede hacer representaciones de cualquier cosa como por ejemplo puede pensar que es un superhéroe y que es capaz de volar, o convertirse en animal creando así mundos que no han existido nunca; también favorece su independencia ya que es libre de iniciar, dirigir, reír, expresar sus ideas sin necesidad de que un adulto lo acompañe, y a su vez le permite desarrollar confianza en sí mismo, autocontrol y cooperación con los demás.

2.2. Teorías sobre el juego

2.2.1. Karl Gross

A finales del siglo XIX y a principios del siglo XX la teoría del pre-ejercicio de Karl Groos fue considerada como una de las más influyentes de esta época ya que Groos menciona que: *“El juego es una actividad que sirve para practicar o entrenar aquellas habilidades que más tarde serán útiles en la vida adulta”* (Romero, 2003, p.14)

Es decir que a través del juego los niños y las niñas son capaces de representar todo aquello que observan a su alrededor, lo cual le permite al niño y a la niña experimentar y crear nuevas experiencias.

Es importante destacar que la teoría de Gross está basada en los estudios de Darwin que indica que los animales luchan por sobrevivir y adaptarse a las condiciones cambiantes del medio. Por ello este autor considera que el juego permite al niño y a la niña a madurar las funciones de su esquema corporal y a expresar sus emociones pues de esta manera los niños/as se preparan para la vida adulta.

Según esta teoría el juego tiene un fin educativo para los niños/as, ya que así podrán irse preparando para la vida a la que, posteriormente, tendrán que enfrentarse, también contribuye al desarrollo de ciertas funciones que serán básicas para los niños/as cuando se conviertan en adultos, así como su autoafirmación como persona, podrá resolver problemas, ser independiente y autónomo.

Es importante mencionar que Karl Gros también aportó de manera significativa con la función simbólica del juego sobre la base del pre-ejercicio ya que mediante esta actividad los niños/as van adquiriendo experiencias y sobretodo madurando sus órganos y las funciones correspondientes a cada uno de ellos, por esta razón los niños/as ya empiezan a simular o imitar todo lo que ven sin embargo la inmadurez de los instintos no les permite diferenciar la realidad de la ficción.

Karl Gross destaca que el juego es una actividad innata y que el desarrollo del organismo son funciones naturales, las mismas que pueden ser adquiridas en y durante el juego.

En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande.

2.2.2. Buytendijk

Partiendo de la teoría de Goss y en oposición a la misma crea otra teoría del juego denominada “Teoría general del juego”, en la cual realiza dos objeciones a la teoría de Gross las mismas que son:

1. La actividad psicomotora no necesita ser ensayada para que pueda funcionar, ya que los mecanismos nerviosos en que se basan esas conductas maduran independientemente del ejercicio realizado.
2. Los ejercicios preparatorios no constituyen parte del juego. Es decir que la maduración de los órganos y del sistema nervioso es innata y no es indispensable realizar algún tipo de pre-ejercicio para lograr el desarrollo psicomotor de los niños y niñas.

Buytendijk menciona que el juego es la característica más importante de la infancia y que el niño o la niña no puede realizar actividades sistemáticas como las que realizan los adultos.

Este autor menciona 4 condiciones que posibilitan el juego en la infancia:

- La ambigüedad de los movimientos, es decir que cuando se observa a los niños/as jugando sus movimientos no están definidos y por lo tanto no se puede definir una intención clara del juego.
- El carácter impulsivo de los movimientos, los niños/as siempre están activos, no paran de jugar ya que su infancia no le permite realizar otra actividad que no sea jugar.
- La actitud patética ante la realidad, esta característica esta estrechamente relacionada con la facilidad con la que los niños/as se distraen ya sea por estímulos externos, ingenuidad o curiosidad que los caracteriza.
- La timidez y la presteza en avergonzarse.

Es importante mencionar que para este autor la base del juego no esta conformada por instintos sino por impulsos generales por lo cual menciona tres impulsos importantes de partida que conducen al juego los mismos que están basados en las ideas psicoanalistas:

- El impulso de libertad, pues el juego satisface el deseo de autonomía individual.
- El deseo de fusión, de comunidad con el entorno, de ser como los demás.
- La tendencia a la reiteración, o a jugar siempre a lo mismo.

2.2.3. Claperede

Define al juego *“Como una actitud distinta del organismo ante la realidad”* (Gómez, 2003, pág. 16) es decir que este autor considera que el niño y la niña a través del juego, persiguen fines ficticios brindándoles la oportunidad

de experimentar sensaciones nuevas, considera que la clave del juego es su componente de ficción y la manera en que se relaciona el jugador con la realidad en un contexto determinado.

Lo esencial del juego está en la actitud interna de los niños/as ante la realidad, es decir que la conducta real se convierte en juego a causa de la ficción, lo cual se puede considerar como un refugio para cumplir sus anhelos, sus deseos de jugar como un mayor.

2.2.4. Sigmund Freud

Considera al juego como un proceso intrínseco emocional propio del ser humano de esta manera Freud relaciona; el juego con la expresión de los instintos, especialmente al instinto del placer.

El juego permite a los niños/as expresar sus sentimientos de una manera natural y espontánea ya que mediante este proceso se puede reflejar distintos estados de ánimo, lo cual llevara a los niños/as a sentir satisfacción y placer de realizar dicha actividad.

Este autor consideraba al juego simbólico como una expresión de deseos insatisfechos, por lo que creía que el juego era una manifestación de sentimientos inconscientes, una vez que pudo observar detenidamente a su nieto como jugaba Freud reconoció que en el juego también influyen las experiencias reales, por lo cual los niños/as de cierta manera reproducen lo que verdaderamente ocasiono un gran impacto en ellos y por lo tanto sienten la necesidad de poder tener el control de las mismas y sentirse como adultos.

2.2.5. Jean Piaget

En su teoría del desarrollo destaca que los niños tienen la necesidad de jugar ya que es la única manera que tiene para poder relacionarse con la realidad en la que desenvuelve, considera el juego como una fuente indispensable para el desarrollo cognitivo de los seres humanos especialmente en la infancia ya que ayuda al fortalecimiento de estructuras mentales las mismas que les permiten a los niños relacionarse con sus pares y con el medio que lo rodea.

Es importante mencionar que Piaget relaciona los tres tipos de juego que son: juego del ejercicio que los niños de 0-2 años lo desarrollan en la etapa sensorio motora, el juego simbólico que se desarrolla de 2-6 años en esta etapa los niños presentan diferentes manifestaciones simbólicas tales como: imitación, lenguaje, dibujo, y la imagen mental que les permitirá reproducir experiencias vividas en las cuales podrán manifestar sus ideas y sentimientos, y por último el juego reglado este se desarrolla a partir de los 4 años en este juego los niños ya empiezan a respetar las reglas del juego y a organizarlo de una mejor manera.

La interacción de estos 3 tipos de juego es significativa ya que en cada etapa aprende algo nuevo y por ende su pensamiento se va madurando y por lo tanto se considera al juego placentera de intentar entender y comprender el funcionamiento de los objetos y de la realidad externa.

2.2.6. Lev Vigotsky

Consideró el juego como un instrumento socio-cultural, el mismo que ayuda al niño y a la niña a desarrollar las capacidades mentales superiores.

Su teoría es constructivista ya que considera que a través de juego el niño y la niña pueden construir su aprendizaje y su propia realidad según el medio en el que se desenvuelven.

Para Vigotsky el juego está estrechamente relacionado con la Zona de Desarrollo Próximo, esta zona no es más que la distancia que hay entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver problemas de manera independiente y el nivel de desarrollo potencial, que es la capacidad de resolver los problemas con la ayuda y orientación de un adulto.

Es decir que es la distancia que un niño debe recorrer partiendo de lo que ya conoce y lo que puede aprender, es importante destacar que en este espacio deben situarse los procesos de enseñanza y de aprendizaje de los niños ya que empieza el proceso de construcción de conocimientos los mismos que permitirán fortalecer las capacidades superiores.

Considera que en el juego predomina la ficción y como consecuencia de esto es indispensable que los niños utilicen su imaginación la misma que se desarrolla a partir de los 3 años y ayuda al desarrollo del pensamiento abstracto en las etapas posteriores.

Para este autor el juego nace de la curiosidad, el deseo de saber, de conocer y dominar los objetos y por lo tanto surge el impulso en el niño y la niña al juego de la representación.

2.2.7. Elkonin

Investigó la naturaleza social del juego protagonizado, donde se reconstruyen sin fines utilitarios directos las relaciones, destacando las normas, tareas y las relaciones sociales.

Para lo cual creo fases del juego las mismas que se dividen por niveles:

- **Primer nivel:** la esencia del juego son acciones sencillas observadas por los niños/as en su entorno, las mismas que se realizan con objetos orientados a sus compañeros de juego.
- **Segundo nivel:** en este nivel se considera importante la acción con el objeto, es decir que los papeles establecidos por los niños/as y su representación deben estar estrechamente relacionados con las acciones a ejecutarse según el papel dado.
- **Tercer nivel:** en este nivel se considera como indispensable la interpretación y ejecución del papel adquirido por los niños/as, es importante que exista un orden lógico en la secuencia de las acciones.
- **Cuarto nivel:** es importante que los niños/as realicen acciones ligadas con las actitudes adoptadas de otras perspectivas, es decir que los niños/as deben interactuar de manera lógica con otros niños/as que interpreten un papel diferente.

2.3. Tipos de juego

2.3.1. Juego funcional

Este tipo de juego se desarrolla en niños y niñas de 0 a 2 años de edad, también se lo conoce como juegos de ejercicio característico del estadio sensorio-motor según Piaget.

Esta etapa el niño y la niña usan sus sentidos y su capacidad motora para indagar y percibir el mundo que lo rodea. En esta etapa, empiezan a formarse las primeras estructuras cognoscitivas que servirán de base a las

nuevas de acuerdo al desarrollo evolutivo. Para Piaget, la inteligencia existe antes del lenguaje y en este nivel puede hablarse de inteligencia sensomotora, también considera que el desarrollo se inicia con movimientos espontáneos. En este periodo el niño y la niña están centrados en sus cuerpos y en su propio accionar, por tal razón repiten movimientos y gestos que causan una sensación de placer en los niños. Surgen los primeros hábitos alcanzando la coordinación entre su boca y su mano y luego entre el ojo y la mano, los mismos que son considerados como movimientos simples pero a la vez elementales ya que esto da inicio al desarrollo de su estructura mental cognitiva y por lo tanto empezara a explorar mediante sus sentidos y su capacidad motriz, el mundo que lo rodea

Este tipo de juego facilita el desarrollo físico, sensorial y motor ya que le permite conocerse a sí mismo y dominar su cuerpo de manera progresiva, así como también desarrollar sus sentidos y descubrir todo aquello que se encuentra a su alrededor.

Es importante destacar que en los tres primeros meses de vida bebé ya puede controlar el movimiento de su mirada para poder observar todo lo que le rodea en un espacio y tiempo determinado.

En el segundo trimestre el bebé ya fija su mirada y sigue objetos por más tiempo, tiene ya la intención de jugar ya que en este periodo intenta llevar todos los objetos a la boca, y producir sonidos con los mismos.

Desde los seis meses hasta el año el bebé logra mayor independencia motriz; a medida que el bebé va creciendo el juego también evoluciona, pues

en esta etapa ya pueden raptar, girar, en algunos casos gatear para así poder alcanzar el objeto deseado.

Desde los doce meses hasta los dos años el niño ya es independiente y puede elegir que desea jugar, tiene más libertad para trasladarse de un lugar a otro, explorar objetos, observarlos, manipularlos y jugar con ellos ya que dichas acciones son predominantes en esta etapa y por esta razón el niño o la niña es poco sociable.

2.3.2. Juego Simbólico

Este tipo de juego empieza a partir de los 2 años de edad, en el cual el niño y la niña desarrollan la capacidad de abstracción, la misma que es una característica innata en los seres humanos y que a su vez permite imaginar y recordar situaciones, objetos y acciones que no están presentes en ese momento y que no pueden ser percibidas por sus sentidos.

Según Piaget *“Cuando el niño se encuentra en este estadio, el conjunto de manifestaciones simbólicas son: la imitación, el lenguaje, el dibujo y la imagen mental”* (Gómez, 2003, pág. 18)

Es decir que el niño y la niña ya tienen la capacidad de representar o imitar a su personaje favorito y por lo tanto le permitirá desarrollar y aumentar su vocabulario de manera progresiva. Piaget también considera que en este tipo de juego se origina el pensamiento egocéntrico en su estado puro, es decir que se vuelven individualistas y no les gusta compartir sus juguetes con sus pares.

Se considera al juego simbólico como esencial e importante en la vida del niño y la niña ya que les permite adaptarse continuamente al mundo social

que los rodea y a lograr un equilibrio afectivo e intelectual para lo cual es importante que realicen una actividad cuya motivación sea la asimilación de lo real al yo.

La herramienta indispensable para la adaptación en este tipo de juego es el lenguaje, ya que así los niños podrán llegar a un acuerdo y establecer reglas entre sí, es importante mencionar que el lenguaje no es inventado por el niño, ya que simplemente repite todo lo que escucha de acuerdo a las experiencias vividas. Por lo tanto es indispensable para el niño y la niña que pueda disponer de un medio propio de expresión construida por ellos mismo y adaptables a sus deseos.

Por lo tanto el juego simbólico, no es sólo asimilación de lo real al yo, como el juego en general, sino una asimilación asegurada (lo que la refuerza) por un lenguaje simbólico construido por el niño y la niña y modificable a la medida de sus necesidades.

La función de asimilación al yo que cumple el juego simbólico se manifiesta bajo las formas particulares más diversas, en la mayor parte de los casos afectivos, sobre todo, pero a veces al servicio de intereses cognoscitivos.

2.3.3. Juego de construcción

Este juego se desarrolla durante el estadio sensorio-motor y pre operacional aparece aproximadamente a los doce meses de edad cuando el niño y la niña empiezan a tener nociones de lo que pueden hacer y como lo pueden hacer y se desarrolla de manera progresiva empezando desde una actividad simple hasta el grado de complejidad que se le permita.

Este juego contribuye fundamentalmente a aumentar y afianzar la motricidad fina así como también la coordinación ojo-mano, control muscular, el razonamiento, la organización espacial, la atención, la memoria lógica, la concentración, la paciencia, el esfuerzo por conseguir lo que desea y la capacidad de entender órdenes o advertencias dadas por un adulto. También fortalece el autoestima y la auto superación ya que cada vez que el niño y la niña logra armar puzzles o apilar piezas sienten que son capaces de hacer muchas cosas más, por lo tanto esta idea creada de sí mismo le permitirá seguir experimentando con actividades diferentes, y más complejas a medida que desarrolle, lo cual reafirmará su capacidad de logro y tendrá mayor seguridad en sí mismo para realizar cualquier actividad.

Es importante destacar que el grado de dificultad de los juegos debe estar un poco por encima de la edad evolutiva en que se encuentre el niño y la niña, ya que con esto se pretende lograr un equilibrio cognitivo entre no frustrar al niño con juegos o juguetes difíciles de entender o manejar y a su vez con juegos que le parezcan aburridos.

Para Piaget este juego permite al niño y a la niña desarrollar su pensamiento abstracto, es por esto que considera que se debe jugar con ideas matemáticas y de construcción para poder afrontarse a las operaciones concretas y después a las abstractas.

2.3.4. Juego de reglas

Este juego aparece en el estadio de operaciones formales que comprende desde los 7 hasta 12 años de edad. Este juego es considerado de carácter social ya que los niños y las niñas aprenden a jugar en equipo de

una manera menos individualista a diferencia del juego simbólico, así como también acogen y respetan reglas, las mismas que permitirán establecer límites en los que el juego va a tener lugar, con la mutua aceptación de lo que se puede hacer y lo que no, así también aprenden reglas que les facilitan coordinar sus acciones con las de los otros jugadores y así regular la competencia con otro grupo.

En este tipo de juego se integran y combinan las habilidades logradas anteriormente como: habilidades sensorio-motoras, juegos de ejercicio y el juego simbólico por lo tanto el niño y la niña en esta etapa ya alcanzan un nivel de madurez social lo cual le permite entender que en este tipo de juego es indispensable mantener la organización, realizar una negociación inicial y mantener las reglas establecidas mientras dure el juego.

Piaget menciona que: *“La regla del juego no es una simple regla prestada a la vida moral o jurídica, sino una regla especialmente construida en función del juego, pero que puede conducir a valores que lo sobrepasan”*

Es decir que el juego es netamente socializador ya que enseña al niño y a la niña a ganar y a perder, a respetar turnos, normas, reglas y a considerar las opiniones o acciones de los jugadores. También favorece en el aprendizaje de distintos tipos de conocimientos y habilidades, favorece al desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento lógico, la atención y la reflexión.

Este juego perdura hasta la edad adulta, aunque el niño y la niña o el adulto ya no consideran la regla como un factor determinante para poder desarrollar esta actividad, sino que lo ven como un conjunto de reglas que se

deben respetar y dentro de las cuales tienen que buscar la manera para poder ganar. Es decir que con el paso del tiempo este juego se vuelve competitivo ya que el objetivo del mismo ahora es ganar.

2.4. Juego simbólico

2.4.1. Definición

La característica principal de este juego se lo define como la capacidad que tiene el niño y la niña para recordar un objeto o acontecimiento ausente, como se menciona anteriormente este juego empieza a partir de los dos años de edad y perdura hasta los cinco años.

“El símbolo implica la representación de un objeto ausente, puesto que es la comparación entre un elemento dado y un elemento imaginado, y una representación de un objeto ausente” (Piaget, 1986, pág. 155)

Es decir que el niño y la niña en esta edad son capaces de representar y fingir conductas, en las cuales asignan a los objetos nuevos significados y asumen roles que no le son propios de forma imaginaria, realizando acciones de ficción como si fueran reales. Recuerda objetos, personajes y situaciones vividas que gracias a su capacidad de imitación y de representación adquieren vida en el juego.

Vigotsky considera que el origen de los símbolos está en el desarrollo social y del lenguaje. Ya que el niño y la niña deben moverse socializar, relacionarse y comunicarse con otras personas con las mismas que ejercitará e intercambiará los símbolos que vaya adquiriendo. Por tal razón se considera que las experiencias emocionales y afectivas del niño y la niña

con otras personas son muy importantes para el desarrollo de la función simbólica.

A través del juego simbólico el niño/a aprenden a conocer el mundo que lo rodea e interpretan esta realidad, reproducen conductas sociales observadas en su medio, asumen diferentes roles, aprenden y establecen reglas al momento de jugar así como también manifiestan sus emociones y fantasías.

Los objetos que los niños y las niñas utilizan en el juego simbólico dejan de tener su propio significado para convertirse en carro, caballo, teléfonos entre otros, dando paso a la transformación de los mismos para simbolizar objetos que no existen o no están presentes a su alrededor, y de la misma manera los niños/as dejan de representar situaciones reales para convertirlas en imaginarias.

Inmersos en el juego simbólico podemos encontrar el rincón del hogar, en el cual el niño y la niña podrán representar situaciones observadas en su casa utilizando todos los materiales inmersos en este rincón, la tiendita, los niños y las niñas podrán jugar a comparar o cobrar con dinero de juguete, el médico, rincón de teatro en el cual es indispensable tener disfraces y cuentos con los cuales se podrán realizar dramatizaciones e imitaciones de diferentes personajes teniendo en cuenta la creatividad de los niños/as.

2.4.2. Elementos del juego simbólico

2.4.2.1. Componente Motor

El juego estimula el desarrollo motor ya que impulsa a realizar al niño y la niña una acción deseada, por lo tanto el deseo de alcanzar un objeto le

permitirá planificar y coordinar sus movimientos; el desarrollo motor es algo que el niño y la niña ira produciendo conforme actué en relación al entorno que lo rodea.

Este componente está estrechamente relacionado con el periodo sensorio-motor ya que en esa etapa se desarrolla el juego del ejerció el mismo que ayuda al niño y a la niña a mantener el control de sus movimiento y coordinación entre los mismos.

Es importante mencionar que el juego del ejercicio no desaparece completamente cuando aparece el juego simbólico sino que se transforma en un complemento indispensable a medida que el niño y la niña evolucionan ya que se perfecciona y contribuye a mejorar los movimientos y la comprensión de la realidad física.

2.4.2.2. Componente cognitivo

Según Piaget la evolución de las estructuras mentales parten de dos procesos inseparables: *“Un proceso de adaptación (plano externo), que se produce precisamente cuando en la interacción del individuo con el medio, el organismo experimenta cambios beneficiosos (útiles para la supervivencia) y un proceso de organización (plano interno), por el que se irían integrando esos cambios, mediante reestructuraciones internas del sistema del conjunto”* (Guerra, 2010)

Es decir que el desarrollo cognitivo depende del proceso de adaptación del organismo al entorno que lo rodea, ya que de esta manera el niño y la niña pueden aprender de manera significativa.

El desarrollo cognitivo en la etapa sensorio-motora empieza cuando el niño y la niña comprende la información que percibe de sus sentidos y la capacidad de interactuar con el mundo que lo rodea.

En esta etapa el niño y la niña son capaces de manipular objetos, sin embargo es de vital importancia jugar a desaparecer y aparecer un objeto o persona de la vista del niño o niña y así podrá comprender la permanencia de los mismos; uno de los mayores logros de esta etapa: es la capacidad que adquiere para entender que estos objetos continúan existiendo aunque no pueda verlos. Esta capacidad suelen adquirirla hacia el final de esta etapa y representa la habilidad para mantener una imagen mental del objeto o persona aunque esté ausente.

En la etapa pre operacional el desarrollo cognitivo empieza cuando esta consiente de la permanencia de los objetos, esta etapa comprende de los dos hasta los siete años. Durante esta etapa, el niño y la niña aprenden a interactuar con su ambiente de una manera más compleja mediante el uso de palabras e imágenes mentales.

Esta etapa está marcada por el egocentrismo, en la cual creen que todas las personas ven el mundo de la misma manera, creen que los objetos inertes tienen las mismas percepciones que ellos, y pueden ver, sentir, escuchar, etc.

En esta edad también ya aparece la noción de conservación, que consiste en la capacidad para entender que la cantidad no cambia cuando la forma cambia. Es decir, si el agua contenida en un vaso corto y ancho se

vierte en un vaso alto y fino, el niño y la niña en esta etapa creerán que el vaso más alto contiene más agua debido solamente a su altura.

Esto ocurre ya que el niño y la niña no tienen la capacidad de entender la reversibilidad y debido a que se centran en sólo un aspecto del estímulo, por ejemplo la altura, sin tener en cuenta otros aspectos como la anchura.

El pensamiento pre operacional puede dividirse en dos sub-etapas tales como: función simbólica y pensamiento intuitivo:

- **Función simbólica:** se presenta aproximadamente entre los dos y cuatro años, en esta sub-etapa, el niño y la niña adquiere la habilidad de representar mentalmente un objeto o acción ausente. En esta sub-etapa se produce un mayor uso del lenguaje y del juego simulado en el cual son capaces de representar acciones de sus personajes favoritas o de experiencias vividas en su entorno.
- **Pensamiento intuitivo:** inicia aproximadamente a los cuatro años de edad y termina alrededor de los siete años, en esta sub-etapa, los niños empiezan a utilizar un razonamiento primitivo y desean saber la respuesta a todo tipo de preguntas. Piaget la denominó “intuitiva” porque los niños se muestra muy seguros de sus conocimientos y de su comprensión, pero no están conscientes de cómo saben lo que saben; es decir, dicen conocer algo, pero lo conocen sin el uso del pensamiento racional.

Es por esta razón que el juego simbólico es considerado como un factor importante para la construcción de procesos cognitivos, el momento en el que la niña y el niño desean jugar implica que las acciones sean

transformadas en significados de manera efectiva para lograr representar aquello que piensan.

Jugar implica realizar procesos de análisis, combinación, comparación de acciones, selección de materiales a partir de criterios y de producción de argumentos. Estos procesos construyen el desarrollo cognitivo necesario para todos los aprendizajes específicos.

2.4.3. Estructura social

El ser humano es netamente social ya que no puede vivir solo siempre necesita de otras personas para alcanzar una madurez física y psicológica que le permita desarrollarse y desenvolverse adecuadamente dentro de un grupo de personas, en este caso el niño y la niña desde su nacimiento necesitarán de la atención de sus padres, para alcanzar una madurez cognitiva y física que le permitirá poco a poco ir descubriendo y experimentando todo aquello que le rodea y de esta manera podrán ser capaces de convivir en una sociedad o un grupo determinado en el cual logran desarrollarse de manera íntegra es decir que alcanzara el desarrollo psicomotor, cognitivo, afectivo y social.

Para lograr un juego compartido en el que el niño y la niña puedan interactuar es importante destacar el proceso por el cual se tiene que seguir para llegar al juego compartido.

Antes de los 2 años se puede observar que el niño y la niña realizan un juego individual, es decir que no toman en cuenta la presencia de otros niños en su entorno.

A partir de los 2 años se presenta el juego paralelo, este tipo de juego también es individual, ya que aunque parece que los niños juegan juntos no existe ninguna relación entre ellos, pues el niño y la niña se observan mutuamente de manera constante para realizar el mismo juego pero con pequeñas modificaciones realizadas por si mismos.

Por ultimo a los 4 años el niño y la niña ya logran el juego compartido en el cual ya expresa sus ideas, acepta sugerencias de los demás, establece reglas y asumen roles diferentes dentro del juego.

Es por esto que el juego simbólico es considerado como un medio facilitador para que los niños y niñas puedan, descubrir, experimentar, compartir y comunicarse en el momento en que interactúan con sus pares y con el medio que los rodea; el juego es un ente socializador que les permite cooperar, compartir expresar sus deseos y sobretodo respetar reglas impuestas por si mismos y aceptar las ideas de sus compañeros de juego.

A través de la interacción que proporciona el juego simbólico el niño y la niña adquieren aprendizajes significativos proporcionados por su propio entorno favoreciendo así a su desarrollo cognitivo y social lo cual le permitirá ser independiente, creer en sí mismo y expresar sus ideas y pensamientos con total libertad.

2.5. Etapas del juego simbólico

Las etapas del juego simbólico aparecen a partir de los dos años de edad, en esta edad los niños y niñas ya son capaces de representar hechos de la vida real, por lo tanto es importante mencionar las siguientes etapas:

- **Dibujo infantil:** comienza a aparecer aproximadamente a los dos años y medio, el dibujo ha sido considerado como una manera de expresar ideas y opiniones, y representar la realidad o ideas abstractas. Para el niño y la niña esta actividad se convierte en su primer lenguaje y a través del cual logran expresar sus ideas y sentimientos. El dibujo también es considerado como la representación de una imagen mental por lo que Piaget menciona que el dibujo infantil *“es el resultado de una elaboración mental donde el niño reúne diferentes elementos de su experiencia sensorio-motora, socioeducativa, afectiva una remodificación mental de una realidad”* (Tiso, 1990, pág. 215)

Es decir que para que el niño y la niña puedan dibujar primero deben imaginar o recordar las experiencias vividas para de esta manera poder expresarlo mediante el dibujo.

Es importante mencionar que el niño y la niña en esta edad ya logran realizar una conservación de esquemas es decir que ya es capaz de recordar objetos, hechos o acontecimientos de la vida real.

El dibujo en esta etapa tiene un significado muy especial para quien lo realice ya que cada niño o niña crea su propia imagen y concepto de su dibujo, cambiando la interpretación inicial del mismo; para los niños la opinión de los adultos en esta etapa es muy importante ya que son ellos quienes pueden afianzar la confianza en sí mismos.

- **La imagen mental:** es considerada como una imitación interiorizada de las experiencias vividas, las mismas que están ausentes, y que

construyen representaciones mentales según el entorno que los rodea, sobre sí mismos, la sociedad y sobre la naturaleza en la cual se constituyen como personas. En esta etapa el niño y la niña son capaces de recordar los acontecimientos observados y los cuales posteriormente serán representados por sí mismo por medio del juego simbólico.

- **Asimilación:** es el proceso mediante el cual nuevos acontecimientos se incorporan a los esquemas mentales que no existía en la mente del el niño y la niña, es decir que se aplican ideas antiguas a los nuevos conocimientos esta actividad implica entender algo nuevo y adaptarlo a los conocimientos que ya se conoce.
- **Acomodación:** es el proceso mediante el cual se producen transformaciones en los esquemas mentales en relación al medio que lo rodea y a las nuevas experiencias o conocimientos adquiridos. En este proceso el niño y la niña debe adaptarse a las condiciones externas del medio en el que se desenvuelve para de esta manera crear un nuevo y mejor concepto de aquello que ya se conocía anteriormente.
- **Equilibrio:** es cuando existe un balance entre lo que ya se conoce y la nueva información que se incorpora al esquema mental, el desarrollo cognoscitivo comienza cuando el niño va realizando un equilibrio interno entre la acomodación y el medio que lo rodea y la asimilación de esta misma realidad a sus estructuras mentales. Es decir, que el niño y la niña al relacionarse con su medio ambiente, irá

incorporando las experiencias a su propia actividad y las reacomoda con las experiencias obtenidas; para que este proceso se lleve a cabo debe de presentarse el mecanismo del equilibrio, el cual es el balance que surge entre el medio externo y las estructuras internas de pensamiento.

2.6. Dimensiones del juego simbólico

- **La dimensión integración:** esta se refiere a la complejidad estructural del juego, va desde las acciones aisladas y simples hasta las combinaciones en secuencia
- **La dimensión sustitución:** esta etapa abarca las relaciones existentes entre el objeto representado y el simbólico, es decir que el niño y la niña cogen cualquier objeto y proporcionan un concepto totalmente distinto a la función real de dicho objeto.
- **La descentración:** son acciones infantiles que están dirigidas por el niño y la niña de manera individual, hasta que progresivamente comienzan a ser ejecutadas en otros participantes. Estos participantes son tratados como pasivos al principio, pero luego son quienes se convertirán en los elementos activos e indispensables para jugar.
- **La planificación:** esta dimensión indica que el niño y la niña han alcanzado madurez para poder llevar a cabo un juego, es decir que ya empieza a existir una preparación previa del juego. Esto ocurre aproximadamente a los 2 años cuando el niño y la niña ya son capaces de decidir libremente que desean jugar.

2.7. Metodología del juego por rincones

Es una estrategia metodológica lúdica que permite al niño y a la niña adquirir aprendizajes significativos de manera simultánea, a través de la organización el aula en distintos espacios, donde se ubican diferentes tipos de materiales los mismos que les permitirán realizar actividades para facilitar el desarrollo de procesos de comprensión, representación, expresión del lenguaje verbal, contextual, creativo, y así que cada niño o niña pueda avanzar a su ritmo, ya que existe intercambio de experiencias entre la educadora y sus compañeros.

El juego por rincones se lo realiza con intencionalidad pedagógica, partiendo de una experiencia o contexto real, sobre lo que el niño y la niña comentan y comparten sus saberes para de esta manera dar origen a un proyecto.

El juego por rincones permite una actividad autónoma, permite cooperación, solidaridad y participación a través del trabajo en equipo en torno a situaciones de aprendizaje relacionadas con la identidad local, la cultura y el medio ambiente.

2.7.1. Características:

- Delimitar con claridad el espacio, los materiales y las actividades.
- El rincón debe ser atractivo y llamar la atención del niño y la niña para que de esta manera estén motivados a jugar el dicho espacio.
- La maestra debe proporcionar el material suficiente para toda la clase.
- Se debe crear un ambiente que favorezca la autonomía.

- Debe desarrollarse la creatividad del niño y la niña de manera dinámica.
- Se debe fomentar a la interrelación y la actividad en grupo.
- Objetivos y contenidos estén claramente establecidos.
- Para que un rincón sea operativo el número de alumnos y alumnas por rincón debe ser de 5-6 como máximo

2.7.2. Objetivos de la metodología:

- Se debe motivar al aprendizaje de la lector-escritura
- Hallar la funcionalidad matemática a través de diferentes actividades relacionadas con números.
- Asumir roles de la vida cotidiana y social como son el médico, enfermera, vendedor etc.
- Utilizar y ordenar adecuadamente el material que se dispone para jugar.
- Aprender a trabajar en equipo
- Utilizar un trato cordial y afectuoso con los participantes de las actividades que se realizan.
- Al finalizar esta actividad la maestra debe valorar positivamente los logros y habilidades desarrolladas por los niños y las niñas participantes en dicha actividad.

Esta metodología es importante para el niño y la niña ya que considera al juego como la base sobre la cual se genera paulatinamente el aprendizaje y se desarrollan habilidades y destrezas de manera integral y progresiva en

los niños. Con la participación de los mismos en los diferentes rincones, se construye el conocimiento del mundo a su propio ritmo y motivación.

Cuando el niño o la niña juega a la maestra, al bombero, al médico y otros, está desarrollando su habilidad lingüística, imitando comportamientos o reflejando el papel de un personaje o miembro de la comunidad y, a la vez, fortaleciendo sus habilidades motoras, artísticas, cognitivas y afectivas.

2.8. Área de lenguaje

2.8.1. Concepto

El lenguaje es un conjunto de elementos y reglas que distinguen a los seres humanos de las demás especies y por lo tanto nos permiten usar un conjunto símbolos que nos permite expresar ideas, conocimientos, sentimientos, deseos y vivencias a través de dibujos, gestos, movimientos, y sonidos entre dos o más personas, lo cual nos permite ponernos en contacto con las personas que nos rodea.

2.8.2. Importancia del lenguaje

El lenguaje es innato en los seres humanos y es indispensable en el periodo preescolar ya que el niño y la niña desarrollan el lenguaje a través de sus experiencias y contextos en los cuales tienen una participación directa y significativa.

Es importante mencionar que la adquisición del lenguaje favorece al desarrollo mental ya que permite estructurar el conocimiento del mundo, es decir que el niño y la niña podrán descubrir e interiorizar todo aquello que les rodea y mantener contacto con la realidad y así desarrollar la atención,

memoria, pensamiento, imaginación, y abstracción, en el niño y la niña para fortalecer el desarrollo del pensamiento.

El lenguaje, la memoria, y la atención están estrechamente relacionados ya que favorece al niño y a la niña en el proceso de discriminación visual y auditiva.

“La palabra ayuda a hacer generalizaciones, a asociar y a diferenciar los rasgos más significativos de las cosas; el lenguaje es el que permite la acumulación de recuerdos e información” (Quintero, 2009)

Es decir que el lenguaje es indispensable para que el ser humano pueda desenvolverse dentro de una sociedad comunicándose entre si y a la vez interiorizar el significado de las cosas que se encuentran a su alrededor.

El lenguaje es una actividad que desarrollamos durante toda nuestra vida ya que día a día utilizamos un sin número de palabras convertidas en oraciones las mismas que requieren ser organizadas para que las otras personas puedan entender lo que queremos decir, es importante mencionar que el lenguaje es una actividad compleja ya que requiere de coordinación en las operaciones mentales para poder expresar nuestras ideas.

El niño y la niña necesitan ser estimulados, para que puedan adquirir el lenguaje es necesario que estén rodeados de una persona adulta que al mismo tiempo se convierte en su modelo a seguir pues en esta etapa aprenden por imitación. Esto le permitirá comprender que a través de palabras puede comunicarse con los demás y por lo tanto expresar sus ideas, pensamientos y emociones.

2.8.3. Desarrollo del lenguaje

En este ámbito se potencia el desarrollo del lenguaje de los niños como elemento fundamental de la comunicación que le permite exteriorizar sus pensamientos, ideas, deseos, emociones, vivencias y sentimientos, mediante símbolos verbales y no verbales y como medio de relación con los otros. Tiene gran importancia el tratamiento de las consciencias lingüísticas que pretenden cimentar las bases para procesos futuros de lectura y escritura, así como para un adecuado desarrollo de la pronunciación en el habla de los niños.

El lenguaje también apoya a la construcción de los procesos cognitivos que facilitan el conocimiento y la representación del mundo, la creatividad y la imaginación. En este sentido, el lenguaje es una herramienta fundamental para el desarrollo y el aprendizaje integral infantil

El niño y la niña desde que nacen tienen la necesidad de comunicarse por esta razón tratan de reproducir los sonidos que escuchan es decir que empiezan con la etapa de balbuceo aproximadamente a los 6 meses en la cual reproducen sonidos cortos tales como: gritos y llanto los cuales le permiten comunicar sus necesidades e interaccionar socialmente, a medida que pasa el tiempo el niño y la niña va modulando su voz para lograr reproducir los mismos fonemas o sonidos que escucha de un adulto.

Alrededor de los 12 meses el niño y la niña ya pronuncia sus primeras palabras, y las manifestaciones de determinados vocablos de manera repetitiva permite la construcción de sus primeras palabras como: mamá,

papá, teta, toto, las mismas que niño y la niña consideran frases simples con las cuales pueden expresar algún tipo de acción sobre el objeto designado.

“La aparición de las primeras palabras, a los 12 meses debe ser tenido como un indicador con carácter predictor muy significativo del desarrollo del lenguaje” (Adell, 2003)

Es decir que la presencia de las primeras palabras en esta edad es de vital importancia ya que así podemos tener en cuenta el nivel de desarrollo cognitivo en el que se encuentra el niño o la niña según la edad cronológica del mismo.

Es importante destacar que en esta etapa aparte del lenguaje, el niño y la niña ya empieza a desarrollar la marcha es decir que ya siente el deseo o la necesidad de caminar por si solo; ambas destrezas requieren el control de habilidades motrices finas y coordinadas.

Desde los 12-24 meses el niño y la niña ya presenta factores madurativos de tipo motor lo cual le permite ya manifestar sus primeras palabras dando lugar a un lenguaje combinatorio, mediante un proceso de aprendizaje asociativo el mismo que consiste en dar un significado a los objetos dando como resultado una elaboración cognitiva, desarrollando así un vocabulario más amplio de palabras en su lenguaje que le permitirá expresar frases sencillas.

También utiliza el lenguaje no verbal es decir que utiliza gestos para expresar sus ideas, emociones y sentimientos. En esta etapa el niño y la niña muchas veces señalan con el dedo los objetos que desean.

A partir de los dos años de edad el niño y la niña incrementa su lenguaje oral de una manera significativa ya que paulatinamente va adquiriendo e interiorizando palabras nuevas a su léxico con su respectivo significado.

El incremento de su lenguaje es de carácter cuantitativo ya que el niño y la niña incorpora nuevas palabras a su léxico, tienen la posibilidad de comunicar estructuras cognitivas de complejidad creciente, dando origen al desarrollo de la sintaxis.

En esta etapa ya es capaz de comprender lo que el adulto le explica, ya interioriza los significados de los objetos, se identifica a si mismo y a los demás, ya se reconoce como una persona íntegra autónoma y sobretodo es consciente que forma parte de una sociedad.

2.8.4. Proceso de adquisición del lenguaje

- **Llanto indiferenciado:** Este es el llanto inicial del bebé causado por una reacción refleja del medio ambiente en esta caso se puede considerar como llanto diferenciado a la reacción de un recién nacido ya que ocurre por un estímulo externo.
- **Llanto diferenciado:** Este llanto se da cuando el bebé intenta comunicar algo, por esta razón la persona más cercana al bebe es quien ya puede distinguir con frecuencia distintas pautas, intensidades, y tonos del llanto de un niño y reconocer si siente hambre, sueño, ira o dolor. De esta manera el llanto se convierte en un medio de comunicación más eficiente entre el niño y el adulto.
- **Sonidos simples y emisión de vocales:** Aproximadamente a las seis semanas, los movimientos casuales de los mecanismos del habla

producen sonidos simples, lo que permiten al niño reproducir gorgoteos o pequeños gritos mediante los cuales manifiesta su felicidad. En esta etapa los niños y las niñas por lo general utilizan la j como medio de comunicación.

- **Baluceo** se presenta aproximadamente a los 5 meses cuando el niño y la niña repiten varios sonidos por varias veces, como “ma-ma-ma, pa-pa-pa, ta-ta-ta”, estos sonidos por lo general lo reproducen cuando están solos y felices.
- **Laleo:** alrededor del año y medio el niño y la niña al escuchar sonidos se sorprenden e intentan reproducir el mayor número de sonidos que escucha del medio que le rodea.
- **Jerga expresiva:** se presenta aproximadamente a los 2 años de edad en esta etapa utilizan hilera de expresiones que suenan frases pausadas, en algunas ocasiones estas no tiene sentido alguno para el adulto ya que los niños cambian el orden lógico de las oraciones.

A los 3 años ya empiezan a tener conciencia lógica de lo que desea expresar, son capaces de contar cuentos por si solos, aumentan su memoria.

A los 4 años ya presentan un léxico con mayor número de palabras, comenta de manera lógica y secuencial las actividades que realiza en el día.

2.8.5. Alteraciones del lenguaje

El lenguaje es una función de orden superior de nuestro cerebro, la misma ya es innata en los seres humanos, según Chomsky quien se basa en el principio de que “nuestro lenguaje es el resultado de descifrar un

programa genéticamente determinado” es decir que para Chomsky el niño y la niña ya tiene un lenguaje predeterminado y lo desarrolla desde que nace a través de llanto ya que es considerado como un medio de comunicación, con el paso del tiempo el niño y la niña simplemente van entendiendo y comprendiendo el lenguaje que utilizan las personas que los rodea.

Se consideran como cambios que se pueden observarse según el desarrollo evolutivo del niño y la conducta lingüística que presente según su edad.

Es importante mencionar que todavía no hay un concepto consolidado entre especialistas ya que varios autores interpretan los significados existentes según su criterio, es decir que un mismo concepto es etiquetado con diferente terminología, y a l revés, el mismo término es referido por autores distintos con diferentes manifestaciones.

Es importante mantener un criterio de normalidad en la producción del lenguaje tanto del niño y de la niña basándose y respetando la edad cronológica y evolutiva del mismo, considerando así que su lenguaje sea acorde a su edad.

“Se considera que la alteración aparecerá siempre que haya una desviación más allá de lo estadísticamente aceptable” (Marc Monfort, 2007, pág. 139))

Es decir que para estos autores se considera como alteración a una variación en el comportamiento que se considera como normal de un niño o niña de acuerdo a la edad evolutiva del mismo.

Las alteraciones del lenguaje se dan por afecciones genéticas y no se las puede diagnosticar de manera física.

2.8.6. Retraso del lenguaje

Se considera como retraso del lenguaje simple cuando el lenguaje en el niño y la niña no presenta ningún tipo de alteración en su uso, en las relaciones o interacciones entre distintos niveles se mantienen adecuadamente pero en la construcción del mismo se presenta un retraso, el cual no es normal.

El retraso del lenguaje puede presentarse con las siguientes variaciones:

“La forma más habitual en que se presenta el retraso del lenguaje consiste en el progreso lento aunque armónico de las habilidades lingüísticas” (Shames, 1994, pág. 139)

Es decir que se considera como un retraso del lenguaje cuando el niño y la niña presenta una conducta lingüística considerada como normal, pero en la reproducción del mismo presenta un retardo leve que se lo considera como propio de un estadio evolutivo menos desarrollado. El niño y la niña deberán lograr adquirir la estructura y uso adecuado del lenguaje en un estadio más avanzado de lo normal.

El retraso del lenguaje debe estar referido al momento inicial de la aparición del lenguaje o de las habilidades propias de un periodo.

El segundo retraso ocurre cuando el lenguaje no alcanza en su totalidad, sino que se detiene en un punto determinado y no se desarrolla de acuerdo a la edad evolutiva del niño y la niña, este retraso por lo general se presenta

cuando los niños han tenido algún trauma o enfermedad que impide el desarrollo madurativo en general del niño y la niña.

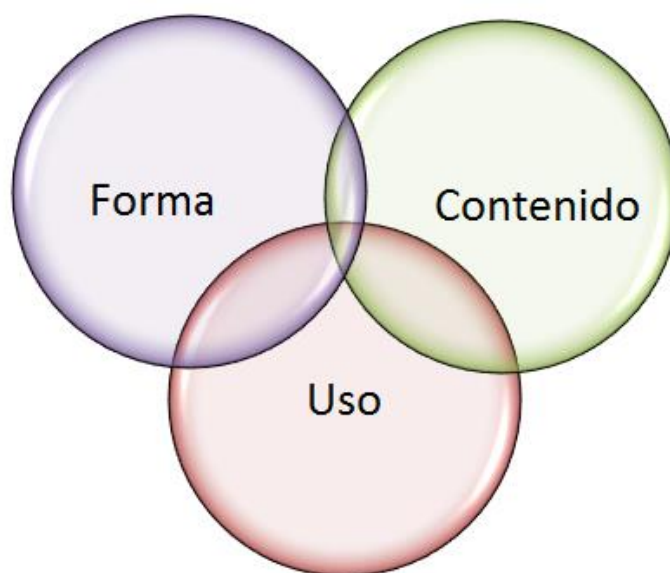
2.8.7. Trastornos del lenguaje

Es considerado como la poca comprensión y/o producción del lenguaje oral, escrito o cualquier otro sistema de símbolos.

El trastorno del lenguaje es la desestructuración de uno o más niveles de manera permanente.

“El lenguaje normal facilita la interpretación de de las distintas manifestaciones y formas que pueden darse en los trastornos del lenguaje”
(Margaret Lahey, 1978, pág. 140)

Estos autores plantean tres niveles que se encuentran estrechamente relacionados entre si de tal manera que el lenguaje normal estaría representado por la intersección de estos tres niveles.



Niveles del lenguaje según el modelo (Margaret Lahey, 1978)

Según el modelo de Bloom y Lahey podemos observar los niveles de lenguaje interactúan entre sí, de manera que si falta uno de ellos puede

admitir también la falta de otros o en el resultado final de la interacción entre sí.

Ejemplo: un niño puede tener problemas a la hora de representar conceptualmente el conocimiento y esta dificultad se manifestara a la hora de codificarlo lingüísticamente, o bien los problemas pueden manifestarse como una dificultad en el aprendizaje de un código o en la incapacidad para usar el código de acuerdo con las normas y estándares establecidos por su comunidad social, y ello afectara a la pobreza de la representación conceptual y de la comunicación.

- **Nivel Semántico:** estudia el significado de los signos lingüísticos por lo que se considera como propiedades y características que definen un concepto o una proposición de las palabras. El niño y la niña deben alcanzar un nivel elevado de abstracción y simbolización para poder crear un significado e imagen mental de los objetos que se encuentran a su alrededor, este concepto lo puede adquirir por aprendizaje o por medio de la interacción social.

Es importante mencionar que a partir de los dos años el niño y la niña ya poseen un lenguaje autónomo y aparece el lenguaje combinatorio en el cual ya puede combinar varias palabras y construir frases o expresiones un poco complejas, las mismas que para el adulto no tienen mayor significado pero para el niño y la niña expresarse resulta satisfactorio.

- **Nivel Formal:** se entiende por forma a aquella información oportuna relacionada con la fonología en la cual existe una estrecha relación

entre fonemas o signos para formar una palabra, mientras que la fonética estudia los sonidos que emitidos según el fonema que se desea pronunciar, el niño y la niña logran llegar a este nivel de manera progresiva aproximadamente a los 2 años de edad ya que aprenden por imitación por lo tanto repiten lo que escuchan y lo reproducen de la misma manera, logrando así relacionar diferentes fonemas para la construcción de palabras u oraciones que expresen sus deseos.

En este sentido cuando el niño o la niña presentan dificultades para pronunciar o repetir fonemas se puede considerar que tiene dificultades de orden cognitivo lo cual le produce dificultad al momento de elaborar un fonema y por lo tanto reproducir un conjunto de sonidos emitidos durante su pronunciación.

Cuando el niño y la niña presentan alteraciones fonéticas se considera que se derivan de trastornos netamente auditivos o de una disfunción en los órganos articuladores.

El uso correcto del lenguaje en que para entender y explicar sus deseos depende de la capacidad que posee el niño y la niña para combinar correctamente los fonemas formando así palabras y oraciones.

- **Nivel pragmático:** regula el uso del lenguaje, es indispensable para que el lenguaje pase de ser simplemente un sistema de signos que pueden usarse de manera abstracta a ser un sistema de comunicación real, desde edades tempranas el niño y la niña escoge

estructuras modificadas para interactuar con sus pares o con personas adultas.

Es importante mencionar que el uso correcto del lenguaje depende de la capacidad que los niños y niñas tienen para comprender y entender su propio lenguaje.

Los trastornos en este nivel pueden presentarse por la incapacidad que demuestra el niño y la niña al momento de mantener una conversación sobre un tema específico, demuestra poca fluidez verbal es decir que pronuncia pocas palabras, expresa oraciones con poca coherencia, tiene dificultad para seguir una secuencia lógica de ideas y es poco sociable no participa fácilmente en su grupo de iguales.

2.8.8. Intervención

“El niño y la niña se comunica por razones personales, por razones instrumentales, o por razones sociales” (McDonald, 1989, pág. 147)

La primera razón está estrechamente relacionada con la actividad física que realiza el niño y la niña ya que para él representa una actividad satisfactoria, por ejemplo durante el primer año se presenta la etapa del balbuceo en la cual el niño y la niña trata de emitir y repetir los sonidos que escucha y esto causa cierto placer en sí mismo; la segunda razón se da ya que el niño y la niña se comunica para expresar sus necesidades básicas y para lograr conseguir algo que se encuentra en su entorno; y la razón social por la cual el niño y la niña interactúa con sus pares para comunicarse o intercambiar ideas.

Es importante destacar que el uso del lenguaje es netamente social y permite crear la comunicación entre seres humanos, existen dos tipos de intervención la primera que se considera como:

Estructura lógica del lenguaje: propone objetivo a alcanzar en cada uno de los niveles que se estructura el lenguaje y se observa de qué manera el niño lo ejecuta.

El niño/a y sus necesidades de comunicación: inicia desde las situaciones diarias que vive el niño y la niña, estas experiencias incentivan a los niños/as a desarrollar de manera más eficiente su lenguaje ya que por tratar de comunicarse con los demás hará todo lo posible para expresar y pedir lo que desea.

2.8.9. Evaluación del lenguaje

La identificación de un trastorno de lenguaje es primordial para iniciar con el tratamiento en el momento oportuno para que sea más eficaz, es importante tener en cuenta la plasticidad cerebral ya que en los primeros años de vida es de vital importancia aprovechar esta plasticidad para mejorar los aspectos del procesamiento alterado a excepción de casos en los cuales el niño y la niña presente una alteración lingüística heredada o genética.

Los trastornos del lenguaje solo pueden ser identificados a partir de los 3 años de edad o a su vez cuando empieza la escolarización sistemática.

Para evaluar el lenguaje se puede utilizar instrumentos tales como:

- **Pruebas estandarizadas:** las cuales tienen la ventaja de obtenerlas en un periodo relativamente corto de tiempo, con información

relevante, lo cual permitirá la comparación con bases lingüísticas ya establecidas según la edad cronológica del niño/a, estas pruebas exigen de mucha rigidez lo cual limita la cantidad y calidad de información que se puede obtener en un periodo determinado.

- **Pruebas informales:** estas pruebas se caracterizan por su flexibilidad y adaptabilidad a las circunstancias que se presentan con cada niño/a, la adaptabilidad de esta prueba permite obtener datos lingüísticos como paralingüísticos que pueden ser contruidos realizando un análisis cuantitativo y cualitativo del desarrollo del lenguaje

Según Miller 1986 establece 4 procedimientos básicos para la evaluación del lenguaje mediante técnicas informales.

- Producción verbal espontanea.
- Producción verbal provocada
- Comprensión verbal y contextual
- Imitación provocada

El análisis de estas 4 áreas permite evaluar el uso del lenguaje en cuanto a comprensión y evaluación del mismo.

- **Registro observacional:** este registro es adecuado para estudiar el lenguaje infantil,

“La observación del comportamiento lingüístico en las primeras edades debe tener en cuenta: a) el uso social del lenguaje, b) la producción oral en todos los niveles lingüísticos; c) el propósito o intencionalidad comunicativa”

(Tough, 1987, pág. 140)

Es decir que este registro nos permite evaluar el lenguaje de manera global ya que se puede identificar si el niño y la niña lo utilizan adecuadamente para entenderse entre sí y darse a entender con los adultos.

2.8.10. Principios

Se consideran como la base teórica de un programa de intervención. Se trata del perfil que fundamentara el tipo de intervención teniendo como base el conocimiento de los sistemas teóricos y metodológicos.

2.8.11. Objetivos de los rincones

Los objetivos se establecen en base a los resultados de las evaluaciones ya que mediante estas se puede determinar el origen y la gravedad del problema para de esta manera poder programar la intervención adecuada y correspondiente a cada caso. Los objetivos con los cuales se debe establecer la intervención deben estar acordes con las funciones principales del lenguaje como son: comunicación y representación del conocimiento para lo cual es indispensable que el niño y la niña interactúe con sus pares y con el medio que la rodea.

El objetivo neto de la intervención debe consistir en que el niño y la niña que presente un trastorno lingüístico considerado como normal deberá alcanzar un desarrollo normal en su lenguaje, por lo contrario si el niño o la niña presenta un trastorno adquirido o genético.

2.8.12. Estrategias de intervención

Para elegir una técnica de intervención y asegurar que el procedimiento sea efectivo es importante analizar las tareas que se van a realizar con el paciente para lo cual se debe tener en cuenta el resultado de la evaluación

y el objetivo al cual se desea que el paciente llegue. La persona involucrada en dirigir al terapia debe ser proactiva es decir que el tratamiento lo puede manejar de manera creativa utilizando situaciones cotidianas que experimenta el niño/a para reforzar su aprendizaje, ya que el niño/a aprende y expresa lo que conoce mediante el juego

2.8.13. Intervención con los padres

El apoyo de los padres en la intervención o terapia lingüística es indispensable ya que el niño y la niña pasan la mayor parte del tiempo con sus padres y por lo tanto ellos también juegan un papel importante para alcanzar los objetivos planteadas para el niño o niña con trastorno del lenguaje planteado al inicio de la terapia.

Una vez que se inicia la terapia de lenguaje es importante plantear objetivos para los padres de familia estos objetivos deberán ser orientados a la eliminación de conductas negativas que obstaculizan el desarrollo eficaz de la comunicación y el lenguaje, es importante que los padres de familia eviten sobreproteger a sus hijos/as ya que esto ocasiona inseguridad e impide que explore y experimente todo aquello que lo rodea evitando así la construcción de sus propios esquemas de adaptación.

Los padres de familia deberán proporcionar a los niños/as, estimulación adecuada de cantidad y calidad, para lo cual los padres deberán conocer qué tipo de trastorno y sus características tienen sus hijos/as, básicamente su orientación deberá estar orientada en sentido funcional, es decir que deberán estimular la conducta comunicativa del niño/a más que a la correcta utilización del lenguaje.

2.9. La socialización

2.9.1. Definición

El proceso de socialización tiene como base la relación interpersonal, el niño y la niña dependen mucho de la interacción con sus pares y especialmente de la relación con personas adultas ya que en los primeros años de vida el niño/a necesitan estimulación para aprender la lengua materna, aprende hablar si está rodeado de personas que hablan, en este sentido el niño/a considera al adulto como su modelo a seguir lo cual le estimulara para aprender a valerse del lenguaje como medio de comunicación e interacción social.

El niño y la niña desde el momento en que nace sienten el deseo de comunicarse con el mundo que lo rodea y se esfuerza por reproducir el sonido que escucha, desde edades tempranas los niños y las niñas gozan con la conversación provocando el dialogo con los adultos y hace todo lo posible para llamar la atención del adulto y cuando no lo consiguen se enojan.

En este sentido el adulto debe utilizar palabras concretas, refiriéndose a situaciones inmediatas que ocurren en su entorno utilizando frases cortas y sencillas proporcionando al niño un clima afectivo ya que es uno de los elementos básicos y primordiales en el aprendizaje de lenguaje oral.

Cuando no existe una interacción continua entre niños/as y adultos, el desarrollo del lenguaje se detiene, por esta razón es importante propiciar un medio social adecuado, pues la afectividad que recibe el niño/a de las

personas que le rodean juegan un papel fundamental para la adquisición del lenguaje oral.

El deseo de expresar lo que desea tanto el niño y la niña viene determinado de la relación positiva o negativa que estos tengan con las personas cercanas a su entorno, especialmente de los padres, ya que si existe afectividad hacia el niño/a es más fácil que se identifique y se esfuerce por imitarlos y aprender de ellos.

La socialización juega un papel muy importante en el desarrollo del lenguaje, *“Esencialmente interpretativo, en el cual el niño es percibido como el descubridor de un mundo dotado de significado. Desde esta perspectiva, el niño comienza su vida como ser social dentro de una red social ya definida y, al mismo tiempo en que va desarrollando su comunicación y su lenguaje, a través de su interacción con otros, construye un mundo social”* (Galindo, 1985, págs. 72-73).

Es decir que se les considera al niño y a la niña como explorador propio de todo lo que se encuentra a su alrededor, por lo tanto empieza el deseo de expresar todo aquello que le llama la atención convirtiéndose así en un ente social a través del lenguaje y creando así un contexto social propio de su edad.

2.9.2. Características

La socialización es la capacidad que tienen los seres humanos para relacionarse con los demás en un determinado grupo de personas, e identificarse a sí mismo como ente participativo de este grupo.

En la primera infancia el medio social del niño y la niña está constituido principalmente por su familia especialmente por su madre, lo cual constituye un marco de referencia fundamental en sus primeros años de vida.

Al iniciar la etapa preescolar su contexto cambia completamente, ya que al encontrarse con un grupo de iguales le permite al niño y a la niña desenvolverse por sí mismo, ser más independiente, descubrir lo que es capaz de hacer, expresar ideas acordes a su edad, aprende a compartir, le permite tomar decisiones e intervenir en varias actividades que se realizan en un determinado grupo.

Para que el niño y la niña puedan aprender a vivir es importante que se relacione con otros niños/as de su edad.

“Observaciones minuciosas demuestran que, en realidad, a los niños no les tan ciertos instintos sociales que aparecerán más tarde. Es que sus primeros impulsos hacia otros sufren ciertos cambios en sus modos de expresión a medida que se amplía su experiencia ” (Isacc, 1981, pág. 3)

Es decir que en esta etapa el niño y la niña ya empiezan a formar sus propias conductas según las experiencias adquiridas en su entorno, generando así cierta incompatibilidad entre sus pares ya que cada niño/a es un mundo diferente y por lo tanto existen varias diferencias entre sí mismo ya que cada niño/a desea realizar actividades diferentes.

Sin embargo existe un momento neutro en el cual de una u otra manera llegan a comprenderse y a compartir determinados momentos, como por ejemplo el juego, que es una actividad libre en la que aun existiendo diferencias llegan a un acuerdo mutuo entre todo el grupo para poder

realizar una sola actividad que este al gusto de todos los miembros de grupo.

2.9.3. Proceso y tipos de socialización

Al nacer, el niño/a se encuentra totalmente indefenso por lo tanto necesita del adulto para poder vivir en un mundo nuevo. Durante el primer año tiene respuestas netamente emocionales, poco específicas y diferenciadas. Durante las primeras semanas, su actividad es únicamente sensomotora, no tiene aún una representación mental del mundo físico y social que le rodea.

Sin embargo, tiene capacidades perceptivas y de aprendizaje y está reorientado socialmente. Podríamos decir que el ser humano nace con una predisposición innata para integrarse a una sociedad, entendiendo a esta como una actitud vital, positiva, abierta y dinámica para saber convivir en grupo de personas.

El niño/a manifiesta preferencia por aquellos estímulos de carácter social como por ejemplo, gestos, el tono de voz, especialmente de su madre por otra parte el recién nacido siente la necesidad de crear vínculos afectivos con las personas más cercanas de su entorno. El niño/a, desde el momento en que nacen busca estímulos sociales.

Los vínculos establecidos serán la base afectiva y social para que durante su infancia y parte de su adolescencia, el niño y la puedan ir adquiriendo todos aquellos aprendizajes y habilidades que en el futuro le van a caracterizar como adulto capaz de interactuar en un determinado grupo

social, respetando y aceptando las diferencias de las otras personas. A este proceso de adquisición se le denomina Proceso de Socialización

El proceso de socialización perdura durante toda nuestra vida ya que el ser humano es netamente social, necesita de otros para poder sobrevivir, existen diferentes tipos de socialización tales como:

- **Socialización primaria:** esta socialización se da en los primeros años de vida del ser humano, emprende el proceso de aprendizaje en el cual el niño y la niña empieza a formar parte de un grupo de individuos en el cual ya se inicia la formación de su personalidad en relación a las actitudes que presenta el adulto en actividades cotidianas, las mismas que para el niño y la niña se transforman en una experiencia de aprendizaje significativa que posteriormente imitara dicha conducta.
- **Socialización Secundaria:** es un proceso de aprendizaje en el cual el niño y la niña asume papeles sociales iniciando así con la etapa del juego simbólico, interpretando diferentes roles, ocupaciones y actitudes observadas en su diario vivir, por ejemplo imita a sus padres, a su profesora, a sus iguales entre otros. Es importante destacar que las actividades mencionadas anteriormente también ayudan al desarrollo de su imaginación y creatividad.

2.9.4. Agentes de socialización

Agentes de socialización se considera a todos aquellos elementos mediadores que facilitan al niño y la niña a desarrollar todas sus aptitudes sociales, mediante las cuales sean capaces de conocer la cultura,

costumbres y valores del entorno que le rodea. Los principales agentes de socialización son:

- **La familia:** es considerada como el agente socializador más importante en la vida del niño y la niña, ya que es considerada como un vínculo de interacción entre el niño/a y la sociedad. La familia permite al niño/a interiorizar los conocimientos básicos de su cultura, forma parte de la formación de la personalidad del individuo, da lugar a las primeras relaciones interpersonales mediante las cuales el niño y la niña empiezan a conocer a otros, establece vínculos afectivos muy fuertes especialmente con sus padres ya que en los primeros años de vida el niño y la niña se sienten protegidos por un adulto que les brinda seguridad y sobretodo mucho amor, lo cual constituye una base de conocimientos que le permitirá conocer el mundo físico y social que le rodea. Para el niño y la niña no existe otra posibilidad más que aceptar el mundo tal y como se lo presenta su familia, pues esta aceptación inicial es una de las precondiciones de su propio desarrollo, por ello es tan importante la orientación que les proporcionen las personas adultas más cercanas a ellos. Las formas de interacción de los distintos miembros de la familia están determinadas tanto por la manera en que cada uno vive su papel, como por las actitudes, actuaciones y expectativas que los padres y madres mantienen con relación a sus hijos. Generalmente, actúan como reguladores, ya que son ellos los que dirigen el proceso de

distribución de necesidades y en ellos pone el niño y la niña las expectativas de alcanzar su bienestar.

- **La escuela:** se encarga de transmitir conocimientos, normas y costumbres, necesarias para incorporarse a la vida social, el objetivo principal es la preparación del individuo para el desempeño de un rol en su futuro. Se le enseñan explícitamente una serie de conocimientos y de prácticas o hábitos sociales; en donde el modo como el niño/a se relaciona con los adultos, sus posibilidades de tomar iniciativas o simplemente de ejecutar consignas, el trabajar en grupos o aislado, van a influir decisivamente sobre la conducta futura del niño cuando sea un adulto.

Mejoran de manera significativa sus relaciones sociales ya que conocen y se desempeñan activamente en otros ambientes, son más independientes, aprenden a desenvolverse de mejor manera en un grupo determinado, desarrollan su creatividad y libertad de expresión, conocen valores morales y éticos de comportamiento social diferentes a los que aprenden en casa. Son capaces de resolver pequeños problemas, lo cual les permitirá prepararse para su vida futura.

2.9.5. Los grupos de iguales

Específicamente en la infancia, el grupo de iguales ayuda a interiorizar en sus miembros la noción de autoridad informal y, por tanto, a desarrollar una idea diferente de la estructura de mando con relación a la familia.

En este ámbito el niño y la niña se sienten más independientes ya que sienten la libertad de expresar todo lo que piensan y desean, pues al estar

en un grupo homogéneo tienen cosas en común que les permite compartir las mismas experiencias pero con distintas maneras de obtener un aprendizaje significativo ya que cada niño/a es un mundo diferente por lo tanto cada uno tiene su ritmo de aprendizaje.

A medida que los niños se vayan integrando en distintos grupos sociales, irán aprendiendo los procedimientos de participación habitual, tales como saludar, escuchar y al mismo tiempo, articular los propios intereses, punto de vista y aportaciones con los de los demás. Contribuirán, en la medida de sus posibilidades, a la elaboración de las normas necesarias para regular el funcionamiento de los grupos en los que participan y, de esta manera, empezarán a asumir de forma personal los valores de la cultura en la que viven y a elaborar sus propios criterios de actuación.

2.10. Desarrollo evolutivo de los niños de 3 a 5 años

2.10.1. Desarrollo del lenguaje

El desarrollo del lenguaje de los niños/as es un elemento fundamental de la comunicación ya que le permite exteriorizar sus pensamientos, ideas, deseos, emociones, vivencias y sentimientos, mediante símbolos verbales y no verbales y como medio de interacción con los otros. El lenguaje es importante ya que se lo considera como la base para procesos futuros de lectura y escritura, así como para un adecuado desarrollo de la pronunciación en el habla de los niños/as.

El lenguaje también apoya a la construcción de los procesos cognitivos que facilitan el conocimiento y la representación del mundo, la creatividad y

la imaginación. En este sentido, el lenguaje es una herramienta fundamental para el desarrollo y el aprendizaje integral infantil.

2.10.2. Desarrollo socio – afectivo

En este ámbito se consideran aspectos relacionados con las diferentes interrelaciones sociales que tiene el niño en su interacción con los otros, partiendo de su núcleo familiar a espacios y relaciones cada vez más amplias como los centros educativos. Para esto es necesario incorporar el aprendizaje de ciertas pautas que faciliten su sana convivencia, a partir de entender la necesidad y utilidad de las normas de organización social, de promover el desarrollo de actitudes de respeto, empatía, el goce de sus derechos y la puesta en práctica de sus obligaciones.

2.10.3. Desarrollo niños/as 3-4 años

- Integrarse progresivamente en juegos grupales de reglas sencillas.
- Demostrar preferencia por jugar con un niño específico estableciendo amistad en función de algún grado de empatía.
- Demostrar preocupación ante emociones y sentimientos de las personas de su entorno familiar y escolar.
- Relacionarse con sus compañeros sin discriminación de aspectos como: género y diversidad cultural, necesidades especiales, entre otros.

2.10.4. Desarrollo niños/as 4-5 años

- Participar juegos grupales respetando reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares.

- Propone juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otro.
- Respetar las diferencias individuales que existe entre sus compañeros como: género, diversidad cultural, necesidades especiales, estructura familiar, entre otros.
- Demostrar preferencia de jugar la mayor parte del tiempo con un amigo estableciendo niveles de empatías más estables.
- Colaborar en actividades que se desarrollan con otros niños y adultos de su entorno.
- Demostrar sensibilidad ante deseos, emociones y sentimientos de otras personas.

2.11. Planteamiento de hipótesis

El juego simbólico incide en el desarrollo del lenguaje de los niños y niñas de 3-5 años de edad.

CAPITULO III

3. Metodología

3.1. Modalidad básica de la investigación.

En la presente investigación se utilizara la modalidad de campo, es decir aquella que se realiza en el sitio del problema, llegando directamente a las fuentes primarias del hecho. Será además bibliográfica – documental porque se recurrirá a la bibliografía primaria, secundaria e internet.

3.2. Tipo de investigación

Esta investigación será de tipo correlacional porque medirá las variables de investigación, las relacionará y comprobará sus efectos o resultados, pretende observar cómo se relacionan o vinculan diversos fenómenos entre sí.

3.3. Técnicas e instrumentos

- Guía de observación a los niños y niñas.
- Encuestas a las profesoras
- Encuesta a los padres de familia.

3.4. Población y muestra

- El UNIVERSO de la investigación es de 70 niños
- La POBLACIÓN es de 55 niños y niñas de 3 a 5 años de edad
- La MUESTRA se trabajara con la totalidad de la población es decir 30 niños y niñas de 3 a 5 años de edad.

CAPITULO IV

4. Organización, tabulación, análisis e interpretación de la información

Los datos obtenidos mediante los instrumentos de recolección tales como guías de observación a los niños y niñas de 3 a 5 años, encuestas a las profesoras y padres de familia establecidos serán debidamente organizados y tabulados, para obtener resultados reales correspondientes a la aplicación del presente proyecto investigativo.

La codificación y tabulación de datos, son técnicas estadísticas para evaluar la calidad de los datos, comprobación de hipótesis y obtención de conclusiones.

El análisis analítico de cada gráfico debe proveer de una visión general de las partes o capítulos que va a contener el trabajo a realizar.

Los resultados obtenidos en esta investigación nos permiten conocer las fortalezas y debilidades de las maestras, niños/as y padres de familia.

1.- Pronuncia claramente las partes de un disfraz

Tabla 1

PRE- TEST			POST – TEST		
Ítems	Cantidad	Porcentaje	Ítems	Cantidad	Porcentaje
Si	4	26,67	Si	10	66,67
No	7	46,67	No	3	20,00
A veces	4	26,67	A veces	2	13,33
Total	15	100,00	Total	15	100

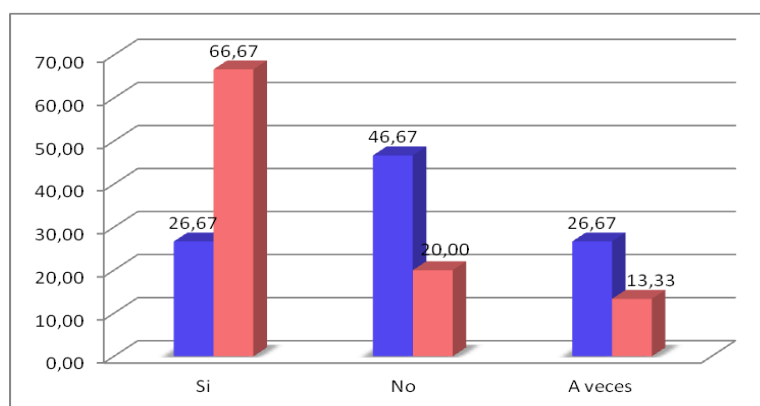


Ilustración 1

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

En el pre-test se puede observar que el 26.67% de los niños/as si pronuncia correctamente las partes de un disfraz, el 46.67% no lo hace y el 26,67% lo hace a veces.

En el pos-test se puede observar que el 66,67% de los niños/as si pronuncia correctamente las partes de un disfraz, 20% no lo hace y el 13,33% lo hace a veces. Aproximadamente la mitad de los niños/as observados mejoraron la pronunciación de palabras y aumentaron significativamente su vocabulario a través de la utilización de las actividades elaboradas para la investigación.

2.- Enuncia correctamente los nombres de los objetos que se encuentran a su alrededor (rincón del hogar)

Tabla 2

PRE- TEST			POST – TEST		
Ítems	Cantidad	Porcentaje	Ítems	Cantidad	Porcentaje
Si	4	26,67	Si	10	66,67
No	5	33,33	No	3	20,00
A veces	6	40,00	A veces	2	13,33
Total	15	100,00	Total	15	100

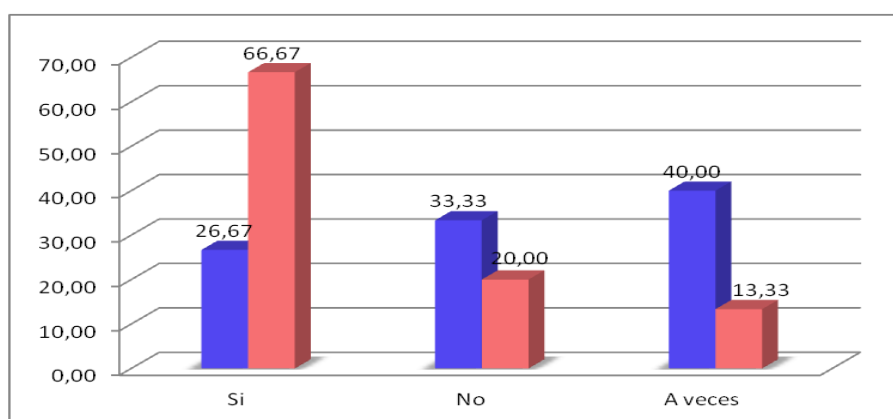


Ilustración 2

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

En el pre-test se puede observar que el 26.67% de los niños/as si enuncia correctamente los nombres de los objetos que se encuentran a su alrededor, el 33,33% no lo hace y el 40% lo hace a veces.

En el pos-test se puede observar que el 66,67% de los niños/as si enuncia correctamente los nombres de los objetos que se encuentran a su alrededor, el 20% no lo hace y el 13.30% lo hace a veces. Por el juego simbólico permite a los niños/as adquirir nuevas palabras y mejorar la pronunciación de fonemas.

3.- Repite varias veces la consonante (yyy) cuando narra una historia o cuento

Tabla 3

PRE- TEST			POST – TEST		
Ítems	Cantidad	Porcentaje	Ítems	Cantidad	Porcentaje
Si	8	53,33	Si	4	26,67
No	5	33,33	No	10	66,67
A veces	2	13,33	A veces	1	6,67
Total	15	100,00	Total	15	100

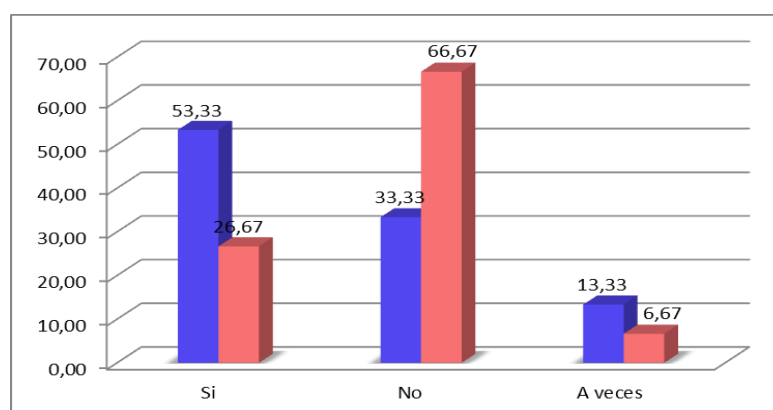


Ilustración 3

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

En el pre-test se puede observar que el 53,33% de los niños/as si pronuncia la consonante (yyy) cuando cuenta una historia o cuento, el 33,33% no lo hace y el 13,33% lo hace a veces. En el pos-test se puede observar que el 16.67% de los niños/as si pronuncia la consonante (yyy) cuando cuenta una historia o cuento, el 66,67% no lo hace y el 6,67% lo hace a veces. Por lo tanto más de la mitad de los niños/as observados no pronuncia la consonante (yyy), ya que mediante el juego simbólico desarrollan sus habilidades sociales con sus pares, y afianzan la seguridad en sí mismos

4.- Su lenguaje es entendible para los demás

Tabla 4

PRE- TEST			POST – TEST		
Ítems	Cantidad	Porcentaje	Ítems	Cantidad	Porcentaje
Si	5	33,33	Si	9	60,00
No	7	46,67	No	4	26,67
A veces	3	20,00	A veces	2	13,33
Total	15	100,00	Total	15	100

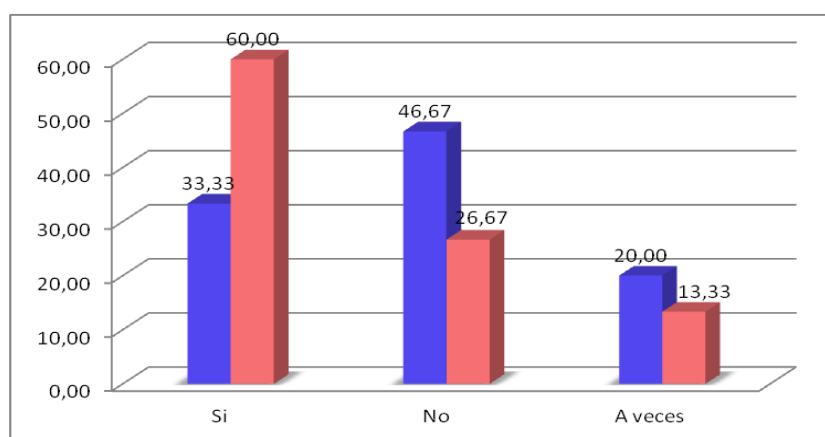


Ilustración 4

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

En el pre-test se puede observar que el 33,33% de los niños/as tiene un lenguaje entendible para los demás, el 26,67% no lo hace y el 13,33% lo hace a veces. En el pos-test se puede observar que el 60% de los niños/as tiene un lenguaje entendible para los demás, el 26,67% no lo hace y el 13,33% lo hace a veces. Se puede decir que a través del juego simbólico ayuda de manera significativa a mejorar el lenguaje de los niños/as, ya que mejora su pronunciación y por lo tanto su lenguaje es más claro y entendible para los demás.

5.- Pronuncia correctamente el nombre de los títeres o personajes de diferentes cuentos

Tabla 5

PRE- TEST			POST – TEST		
Ítems	Cantidad	Porcentaje	Ítems	Cantidad	Porcentaje
Si	6	40,00	Si	9	60,00
No	4	26,67	No	3	20,00
A veces	5	33,33	A veces	3	20,00
Total	15	100,00	Total	15	100

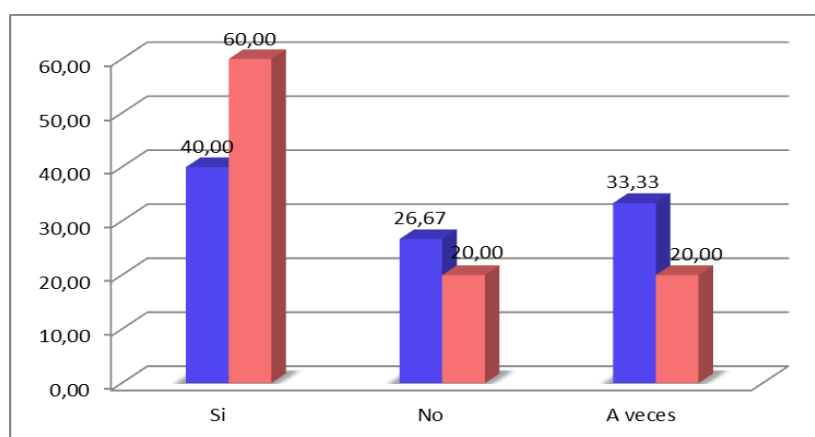


Ilustración 5

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

En el pre-test se puede observar que el 40% de los niños/as si pronuncia correctamente el nombre de los títeres o personajes de un cuento, el 26,67% no lo hace y el 33,33% lo hace a veces. En el post-test se puede observar que el 60% de los niños/as si pronuncia correctamente el nombre de los títeres o personajes de un cuento, el 20% no lo hace y el 20% lo hace a veces. Por lo tanto mediante el juego simbólico es factible que los niños/as mejoren la pronunciación y vocalización de palabras que se las recuerda constantemente.

6.- Comprende el significado de las partes de un disfraz

Tabla 6

PRE- TEST			POST – TEST		
Ítems	Cantidad	Porcentaje	Ítems	Cantidad	Porcentaje
Si	5	33,33	Si	9	60,00
No	7	46,67	No	4	26,67
A veces	3	20,00	A veces	2	13,33
Total	15	100,00	Total	15	100

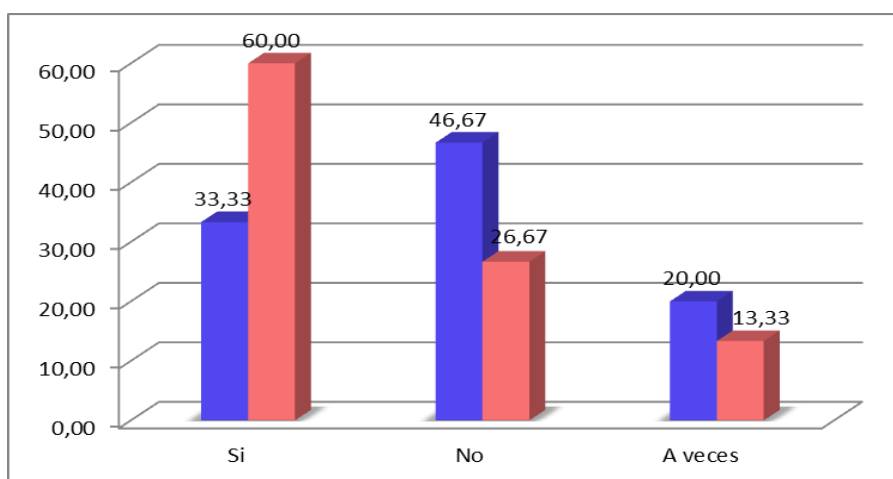


Ilustración 6

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

En el pre-test el 33.33% de los niños/as si comprende las partes de un disfraz, el 46,67% no lo hace y el 20% lo hace a veces.

En el post-test e el 60% de los niños/as si pronuncia correctamente el nombre de los títeres o personajes de un cuento, el 26,67% no lo hace y el 13,33% lo hace a veces. Los niños/as ha mejorado su comprensión y por lo tanto su lenguaje ya que el juego simbólico permite al niño/a recrear una situación vivida, por lo tanto para representar a su personaje favorito, debe tener en cuenta que elementos utiliza el mismo y para qué sirve.

7.- Comprende el significado de los objetos existentes en el rincón del hogar.

Tabla 7

PRE- TEST			POST – TEST		
Ítems	Cantidad	Porcentaje	Ítems	Cantidad	Porcentaje
Si	10	66,67	Si	13	86,67
No	0	0,00	No	0	0,00
A veces	5	33,33	A veces	2	13,33
Total	15	100,00	Total	15	100,00

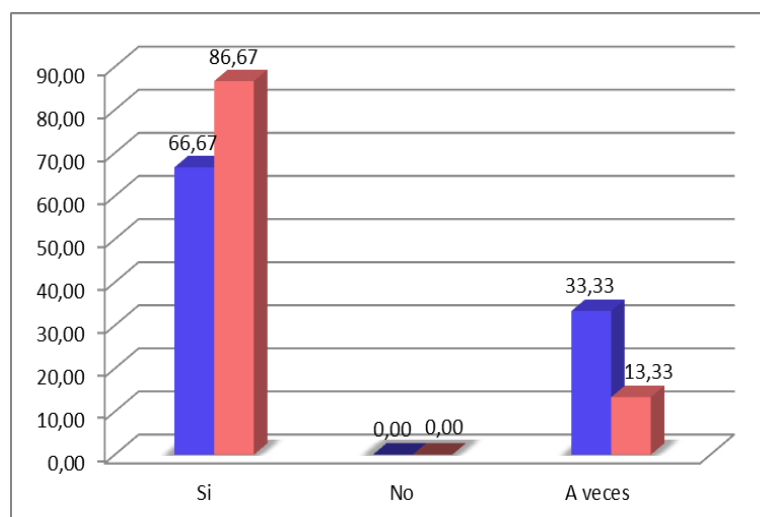


Ilustración 7

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

En el pre-test 66,67% de los niños/as si comprende el significado de los objetos existentes en el rincón del hogar el 0% no lo hace y el 33,33% lo hace a veces.

En el post-test que el 86,76% de los niños/as si comprende el significado de los objetos existentes en el rincón del hogar, el 0% no lo hace y el 13,33% lo hace a veces Es decir que la mayor parte de los niños/as ha mejorado su comprensión y por lo tanto su a través el juego simbólico.

8.- Comprende el contenido de diferentes cuentos

Tabla 8

PRE- TEST			POST – TEST		
Ítems	Cantidad	Porcentaje	Ítems	Cantidad	Porcentaje
Si	6	40,00	Si	11	73,33
No	4	26,67	No	2	13,33
A veces	5	33,33	A veces	2	13,33
Total	15	100,00	Total	15	100,00

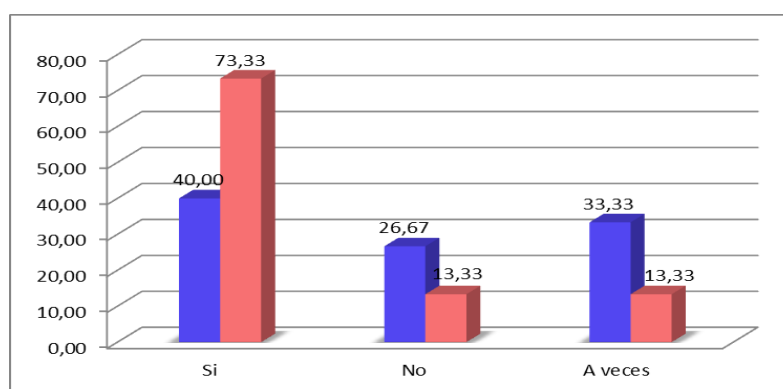


Ilustración 8

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

En el pre-test se puede observar que el 40% de los niños/as si comprende el contenido de diferentes cuentos el 26,67% no lo hace y el 33,33% lo hace a veces. En el post-test se puede observar que el 73,33% de los niños/as si comprende el contenido de diferentes cuentos, el 13,33% no lo hace y el 13,33% lo hace a veces. La mayor parte de los niños/as ha mejorado su comprensión ya que el juego simbólico permite representar un acontecimiento ausente por lo tanto, al dramatizar un cuento se asigna a los niños/as diferentes personajes y roles de cada uno de ellos para desarrollar su imaginación e incrementar su lenguaje de manera significativa.

9.- Comprende el significado de adivinanzas cortas.

Tabla 9

PRE- TEST			POST – TEST		
Ítems	Cantidad	Porcentaje	Ítems	Cantidad	Porcentaje
Si	7	46,67	Si	12	80,00
No	5	33,33	No	2	13,33
A veces	3	20,00	A veces	1	6,67
Total	15	100,00	Total	15	100,00

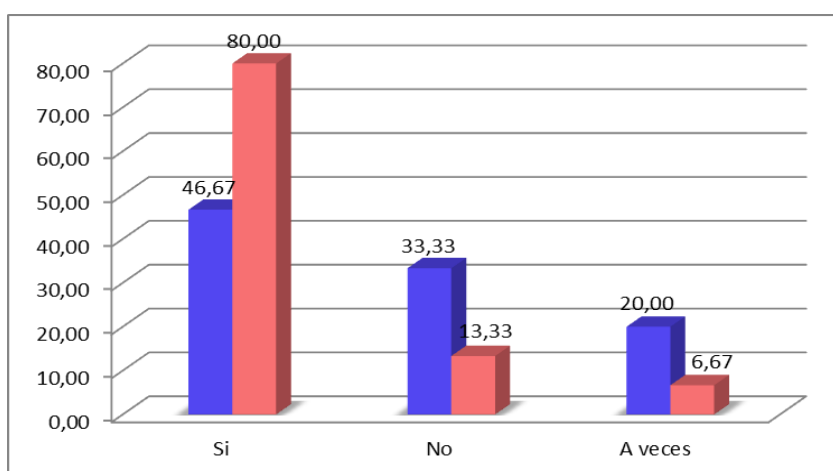


Ilustración 9

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

En el pre-test se puede observar que el 46,67% de los niños/as si comprende el significado de adivinanzas cortas el 33,33% no lo hace y el 20% lo hace a veces. En el post-test se puede observar que el 80% de los niños/as si comprende el significado de adivinanzas cortas, el 13,33% no lo hace y el 6,67% lo hace a veces

Casi todos los niños/as comprenden adivinanzas cortas, pues el juego simbólico le permite interiorizar, conocer y representar el mundo que le rodea, interpretándolo a su manera.

10.- Comprende 2 o más ordenes sencillas.

Tabla 10

PRE- TEST			POST – TEST		
Ítems	Cantidad	Porcentaje	Ítems	Cantidad	Porcentaje
Si	8	53,33	Si	12	80,00
No	2	13,33	No	1	6,67
A veces	5	33,33	A veces	2	13,33
Total	15	100,00	Total	15	100,00

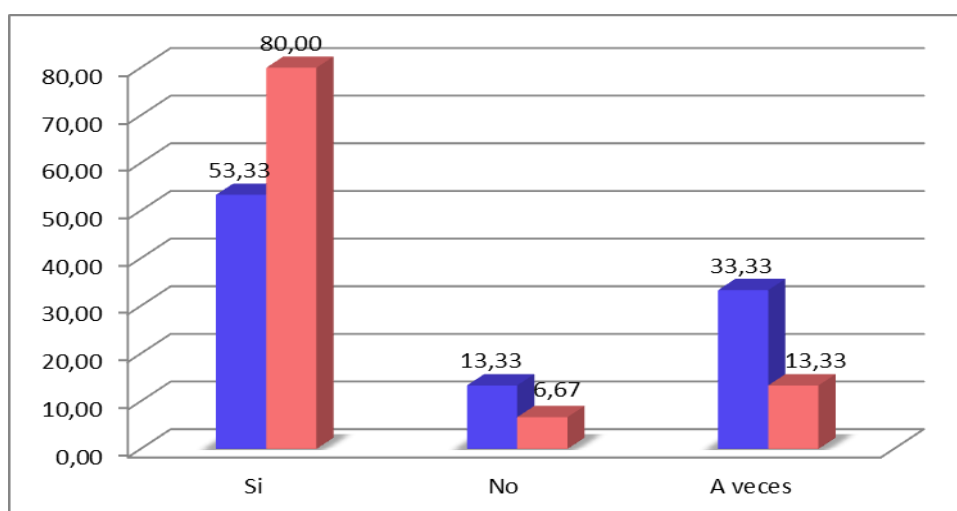


Ilustración 10

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

En el pre-test el 53,33% de los niños/as si comprende 2 o más ordenes simples, el 13,33% no lo hace y el 33,33% lo hace a veces.

En el post-test el 80% de los niños/as si comprende 2 o más ordenes simples, el 6,67% no lo hace y el 13,33% lo hace a veces

A través de los roles asignados durante el juego simbólico la mayor parte de los niños/as lograron comprender ordenes simples relacionadas con el rol asignado

11.- Expresa frases que contienen 5 o más palabras

Tabla 11

PRE- TEST			POST – TEST		
Ítems	Cantidad	Porcentaje	Ítems	Cantidad	Porcentaje
Si	7	46,67	Si	11	73,33
No	5	33,33	No	3	20,00
A veces	3	20,00	A veces	1	6,67
Total	15	100,00	Total	15	100,00

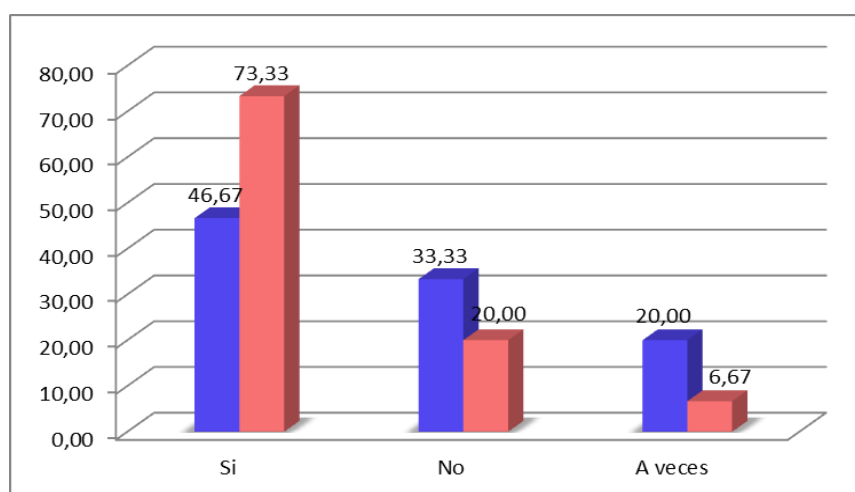


Ilustración 11

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

En el pre-test que el 46.67% de los niños/as si expresa frases que contienen 5 o más palabras, el 33,33% no lo hace y el 20% lo hace a veces.

En el post-test el 73,33% de los niños/as Expresa frases que contienen 5 o más palabras, el 20% no lo hace y el 6,67% lo hace a veces Se puede decir que el juego simbólico aumenta de manera significativa su vocabulario, ya que la socialización con sus pares permite que los niños/as compartan experiencias de la vida real y por lo tanto intercambien palabras nuevas entre sí.

12.- Sigue una secuencia lógica al momento de intentar narrar un cuento.

Tabla 12

PRE- TEST			POST – TEST		
Ítems	Cantidad	Porcentaje	Ítems	Cantidad	Porcentaje
Si	6	40,00	Si	10	66,67
No	4	26,67	No	3	20,00
A veces	5	33,33	A veces	2	13,33
Total	15	100,00	Total	15	100,00

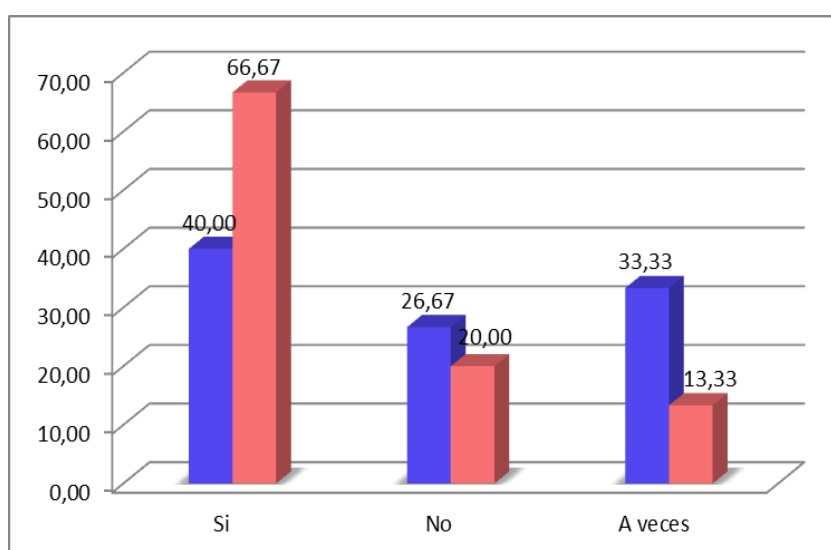


Ilustración 12

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

En el pre-test el 40% de los niños/as sigue una secuencia lógica al momento de intentar narrar un cuento, el 26,67% no lo hace y el 33,33% lo hace a veces. En el post-test que el 66,67% de los niños/as sigue una secuencia lógica al momento de intentar narrar un cuento, el 20% no lo hace y el 13,33% lo hace a veces. A través del juego simbólico los niños/as pueden desarrollar su pensamiento lógico ya que para representar un cuento deben recordar los diferentes roles.

13.- Trata a sus compañeros utilizando correctamente su género (él / ella)

Tabla 13

PRE- TEST			POST – TEST		
Ítems	Cantidad	Porcentaje	Ítems	Cantidad	Porcentaje
Si	5	33,33	Si	10	66,67
No	4	26,67	No	2	13,33
A veces	6	40,00	A veces	3	20,00
Total	15	100,00	Total	15	100,00

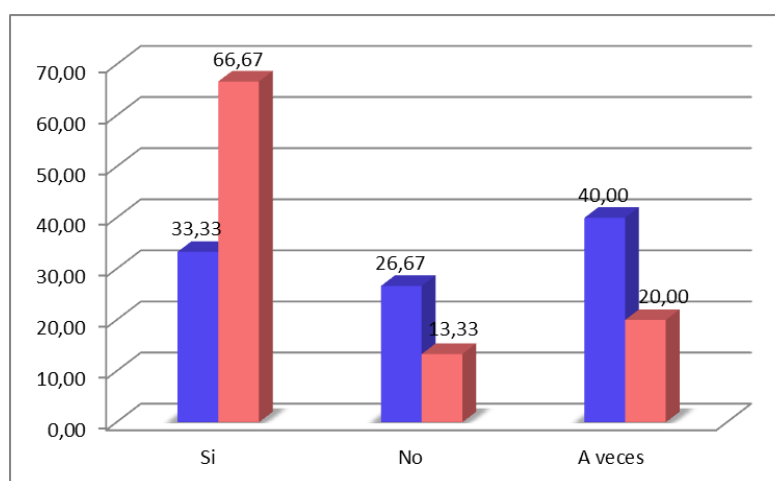


Ilustración 13

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

En el pre-test el 33,33% de los niños/as trata a sus compañeros utilizando correctamente su género (él / ella), el 26,67% no lo hace y el 40% lo hace a veces. En el post-test el 66,67% de los niños/as trata a sus compañeros utilizando correctamente su género (él / ella), el 13,33% no lo hace y el 20% lo hace a veces

A través del juego simbólico los niños/as lograron identificar y tratar correctamente por género a sus compañeros.

14.- Cuando nombra objetos del rincón del hogar utiliza número, singular (el plato) o plural (los platos).

Tabla 14

PRE- TEST			POST – TEST		
Ítems	Cantidad	Porcentaje	Ítems	Cantidad	Porcentaje
Si	6	40,00	Si	11	80,00
No	3	26,67	No	2	13,33
A veces	6	33,33	A veces	2	6,67
Total	15	100,00	Total	15	100,00

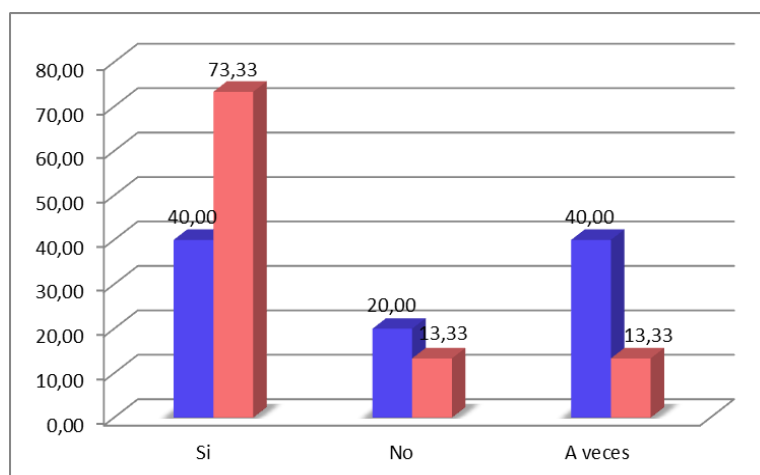


Ilustración 14

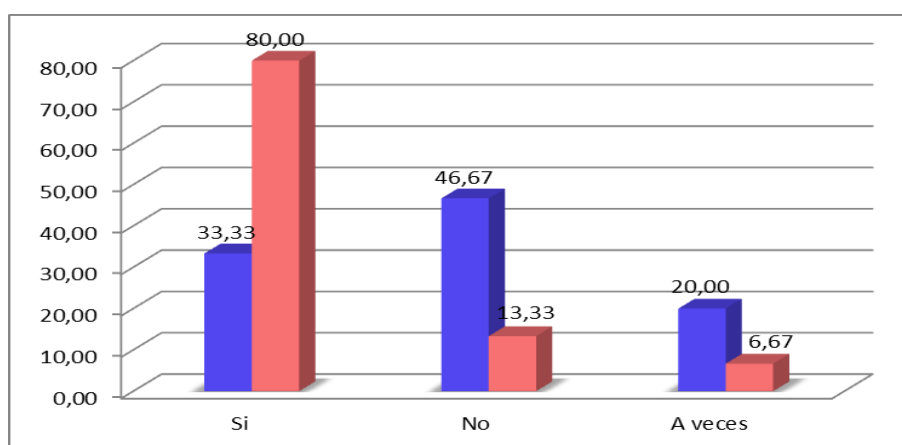
Análisis estadístico e interpretación pedagógica

En el pre-test se puede observar que el 40% de los niños/as nombra objetos del rincón del hogar utiliza número, el 20% no lo hace y el 13,33% lo hace a veces. En el post-test se puede observar que el 73,33% de los niños/as nombra objetos del rincón del hogar utiliza número, el 13,33% no lo hace y el 13,33% lo hace a veces. Los niños/as lograron desarrollar su pensamiento cognitivo y mejoraron su lenguaje ya que identificaron correctamente el número.

15.- Identifica objetos que no pertenecen al rincón del hogar

Tabla 15

PRE-TEST			POST – TEST		
Ítems	Cantidad	Porcentaje	Ítems	Cantidad	Porcentaje
Si	5	33,33	Si	12	80,00
No	7	46,67	No	2	13,33
A veces	3	20,00	A veces	1	6,67
Total	15	100,00	Total	15	100,00

**Ilustración 15****Análisis estadístico e interpretación pedagógica**

En el pre-test el 33,33% de los niños/as identifica objetos que no pertenecen al rincón del hogar, el 46,67% no lo hace y el 20% lo hace a veces. En el post-test se puede observar que el 80% de los niños/as identifica objetos que no pertenecen al rincón del hogar, el 13,33 no lo hace y el 6,67 lo hace a veces.

A través del juego simbólico los niños/as aprendieron a identificar el objeto que no pertenecía al rincón del hogar y por lo tanto incrementaron su vocabulario ya que aprendieron palabras nuevas.

16.- Utiliza su lenguaje oral para:

- Pedir de favor objetos de los diferentes rincones.
- Expresa sus ideas y sentimientos.
- Asigna diferentes roles a sus amigos en los distintos rincones en los que juega.

Tabla 16

PRE- TEST			POST – TEST		
Ítems	Cantidad	Porcentaje	Ítems	Cantidad	Porcentaje
Si	4	26,67	Si	13	86,67
No	7	46,67	No	2	13,33
A veces	4	26,67	A veces	0	0,00
Total	15	100,00	Total	15	100,00

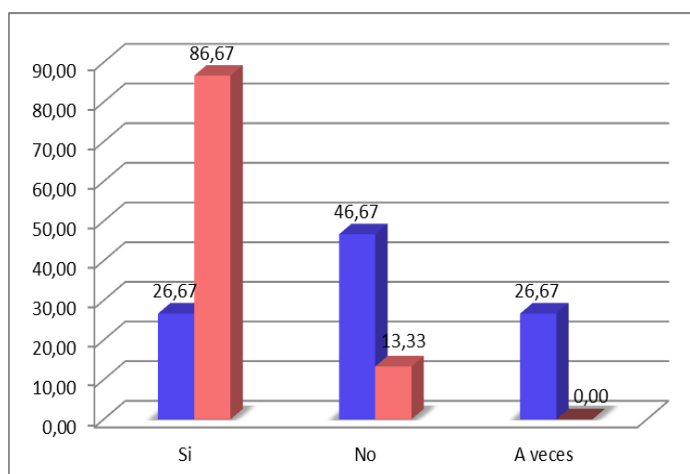


Ilustración 16

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

En el pre-test el 26,67% de los niños/as si utiliza su lenguaje oral, el 46,67% no lo hace y el 26,67% lo hace a veces. En el post-test se puede observar que el 86,67% de los niños/as si utiliza su lenguaje oral, el 13,33% no lo hace.

A través del juego simbólico los niños/as practican normas de cortesía.

17.- Comprende los gestos que realiza un adulto. (feliz, triste, enojado)

Tabla 17

PRE- TEST			POST – TEST		
Ítems	Cantidad	Porcentaje	Ítems	Cantidad	Porcentaje
Si	7	46,67	Si	12	80,00
No	3	20,00	No	1	6,67
A veces	5	33,33	A veces	2	13,33
Total	15	100,00	Total	15	100,00

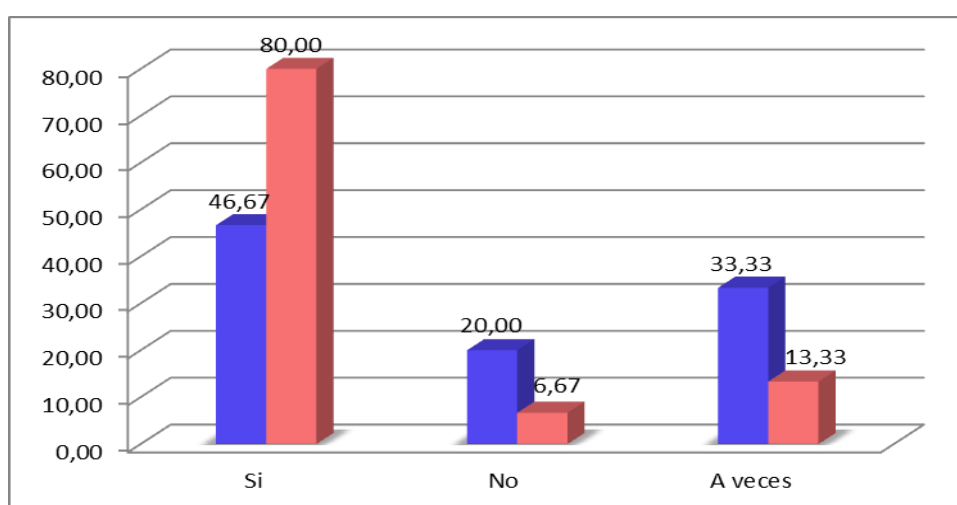


Ilustración 17

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

En el pre-test se puede observar que el 46,67% comprende los gestos que realiza un adulto, el 20% no lo hace y el 33,33% lo hace a veces.

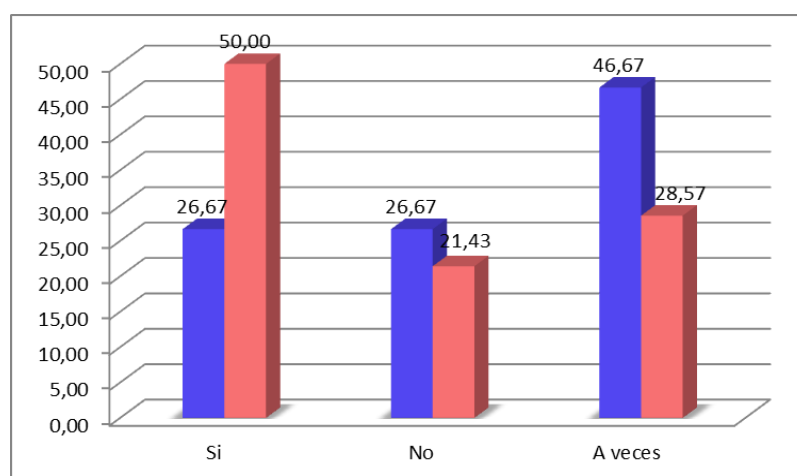
En el post-test se puede observar que el 80% de los niños/as comprende los gestos que realiza un adulto, el 6,67% no lo hace y el 13,33% lo hace a veces.

La mayor parte de los niños/as identifica los gestos que realiza un adulto ya que el juego simbólico le permite imitar o representar distintas emociones observadas en casa.

18.- Cuenta experiencias en los diferentes rincones de manera coherente

Tabla 18

PRE- TEST			POST – TEST		
Ítems	Cantidad	Porcentaje	Ítems	Cantidad	Porcentaje
Si	4	26,67	Si	7	50,00
No	4	26,67	No	3	21,43
A veces	7	46,67	A veces	4	28,57
Total	15	100,00	Total	14	100,00

**Ilustración 18****Análisis estadístico e interpretación pedagógica**

En el pre-test el 26,67% de los niños/as si cuenta experiencias en los diferentes rincones de manera coherente, el 26,67% no lo hace y el 46,67% lo hace a veces. En el post-test el 50% de los niños/as si experiencias en los diferentes rincones de manera coherente, el 21,43% no lo hace y el 28,57% lo hace a veces

A través del juego simbólico los niños/as pueden desarrollar su pensamiento lógico ya que pueden representar experiencias observadas en los distintos ambientes que le rodean lo cual fortalecerá su imaginación y su vocabulario.

19.- Habla solo mientras juega en los rincones. (Hogar, títeres, disfraces)

Tabla 19

PRE- TEST			POST – TEST		
Ítems	Cantidad	Porcentaje	Ítems	Cantidad	Porcentaje
Si	7	46,67	Si	3	20,00
No	4	26,67	No	10	66,67
A veces	4	26,67	A veces	2	13,33
Total	15	100,00	Total	15	100,00

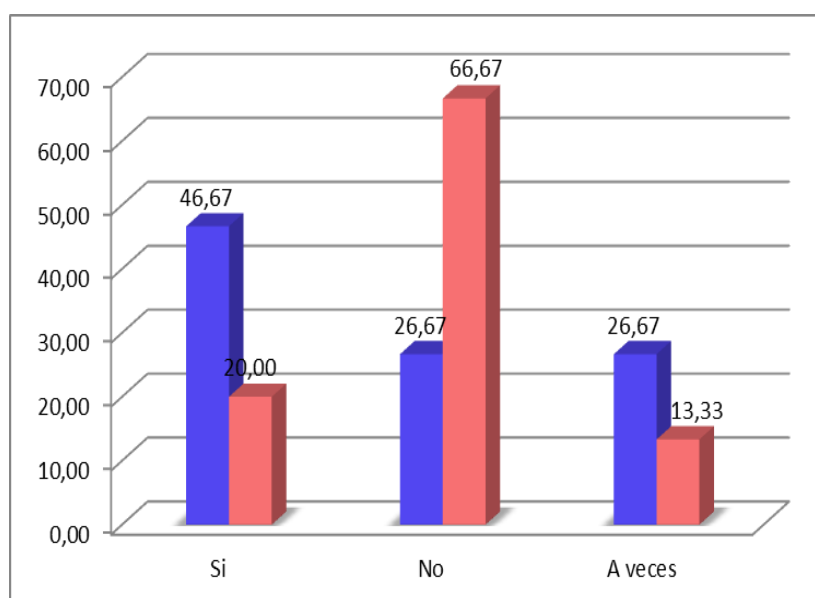


Ilustración 19

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

En el pre-test el 46,67% de los niños/as habla solo mientras juega en los rincones, el 26,67% no lo hace y el 26,67% lo hace a veces. En el post-test el 20% de los niños/as habla solo mientras juega en los rincones, el 66,67% no lo hace y el 13,33% lo hace a veces. La mayor parte de los niños/as ya no hablan solos en los diferentes rincones, pues el juego simbólico ayuda al proceso de socialización con sus pares por lo tanto incrementa su lenguaje ya que siente la necesidad de intercambiar ideas y emociones para iniciar el juego.

20.- Asigna roles a sus compañeros en los diferentes rincones en los que juega.

Tabla 20

PRE- TEST			POST – TEST		
Ítems	Cantidad	Porcentaje	Ítems	Cantidad	Porcentaje
Si	6	40,00	Si	8	53,33
No	4	26,67	No	3	20,00
A veces	5	33,33	A veces	4	26,67
Total	15	100,00	Total	15	100,00

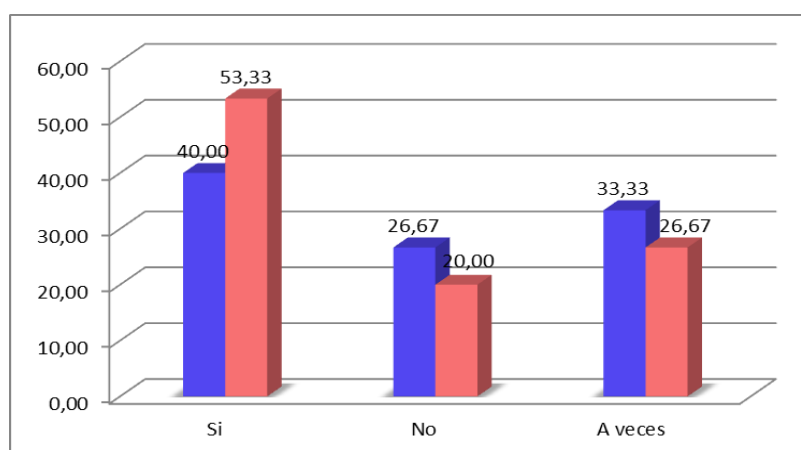


Ilustración 20

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

En el pre-test que el 40% de los niños/as si asigna roles a sus compañeros en los diferentes rincones en los que juega, el 26,67% no lo hace y el 33,33% lo hace a veces. En el post-test el 53,33% de los niños/as si asigna roles a sus compañeros en los diferentes rincones en los que juega, el 20% no lo hace y el 26,67% lo hace a veces. La mayor parte de los niños/as observados si asignan roles para realizar el juego simbólico.

1.- Pronuncia claramente las partes de un disfraz

Tabla 21

PRE- TEST			POST – TEST		
Ítems	Cantidad	Porcentaje	Ítems	Cantidad	Porcentaje
Si	7	46,67	Si	10	66,67
No	3	20,00	No	2	13,33
A veces	5	33,33	A veces	3	20,00
Total	15	100,00	Total	15	100,00

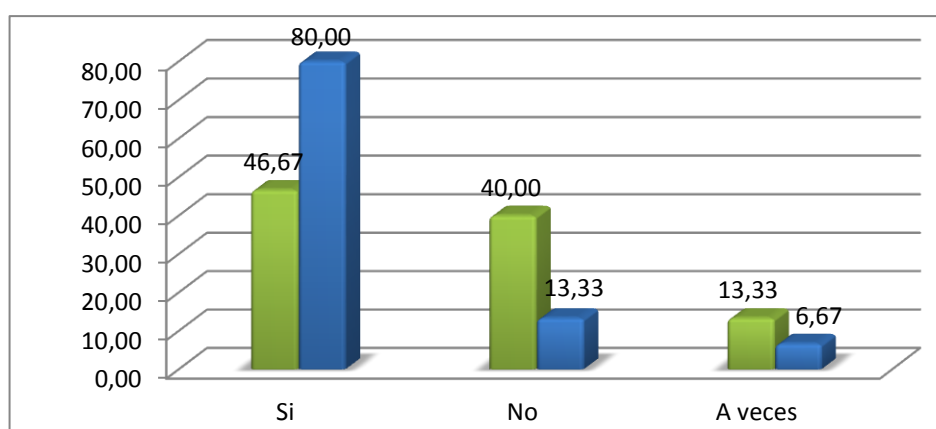


Ilustración 21

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

En el pre-test el 46.67% de los niños/as si pronuncia correctamente las partes de un disfraz, el 20% no lo hace y el 33,33% lo hace a veces .En el pos-test el 66,67% de los niños/as si pronuncia correctamente las partes de un disfraz, 13,33% no lo hace y el 20% lo hace a veces.

Por lo tanto se puede decir que la mitad de los niños/as observados mejoró la pronunciación de palabras y aumentaron significativamente su vocabulario a través del juego simbólico.

2.- Enuncia correctamente los nombres de los objetos que se encuentran a su alrededor (rincón del hogar).

Tabla 22

PRE- TEST			POST - TEST		
Ítems	Cantidad	Porcentaje	Ítems	Cantidad	Porcentaje
Si	8	53,33	Si	12	80,00
No	3	20,00	No	1	6,67
A veces	4	26,67	A veces	2	13,33
Total	15	100,00	Total	15	100,00

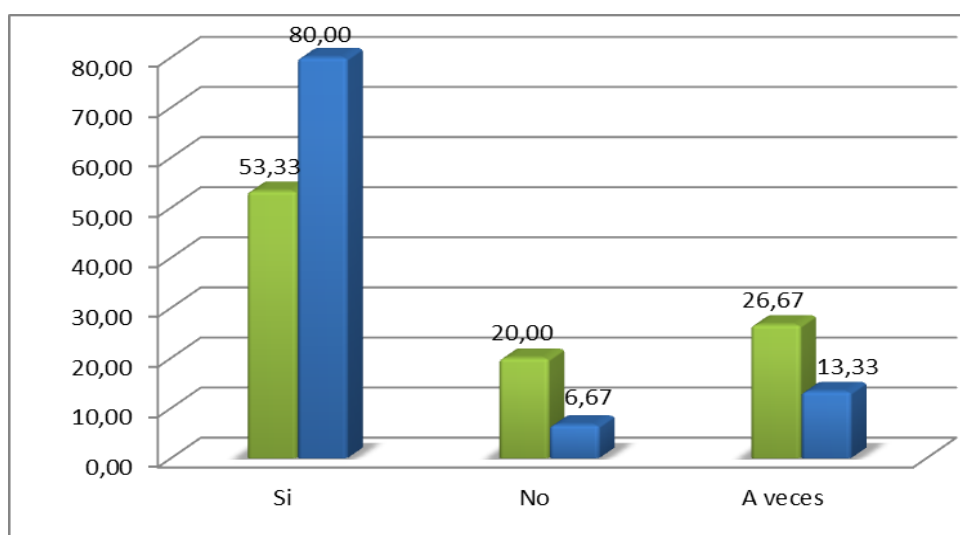


Ilustración 22

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

En el pre-test se puede observar que el 53,33% de los niños/as si enuncia correctamente los nombres de los objetos que se encuentran a su alrededor, el 20% no lo hace y el 26,67% lo hace a veces. En el pos-test se puede observar que el 80% de los niños/as si enuncia correctamente los nombres de los objetos que se encuentran a su alrededor, el 6,67% no lo hace y el 13.33% lo hace a veces.

3.- Repite varias veces la consonante (yyy) cuando narra una historia o cuento

Tabla 23

PRE- TEST			POST – TEST		
Ítems	Cantidad	Porcentaje	Ítems	Cantidad	Porcentaje
Si	6	40,00	Si	1	6,67
No	7	46,67	No	13	80,00
A veces	2	13,33	A veces	1	13,33
Total	15	100,00	Total	15	100,00

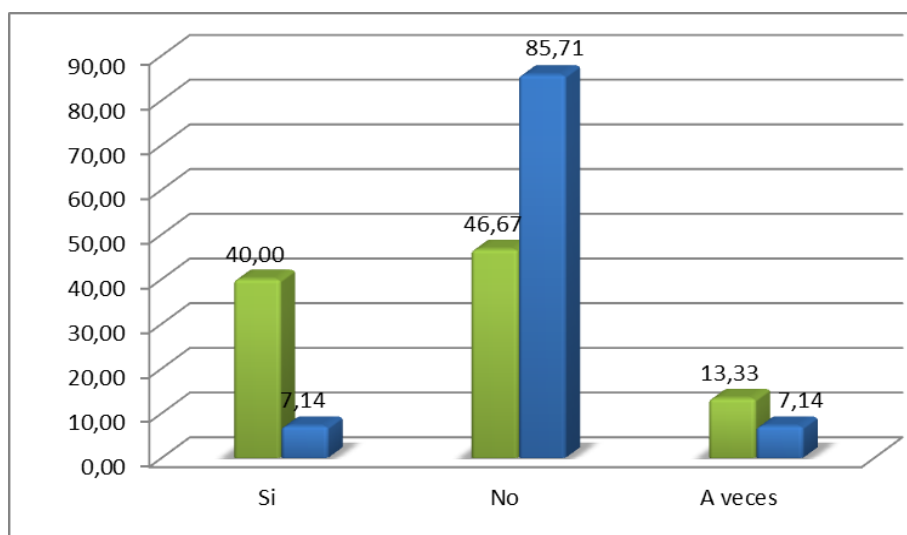


Ilustración 23

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

En el pre-test se puede observar que el 40% de los niños/as si pronuncia la consonante (yyy) cuando cuenta una historia o cuento, el 46,67% no lo hace y el 13,33% lo hace a veces. En el pos-test se puede observar que el 7.14% si lo hace, el 85,71% no lo hace y el 7,14% lo hace a veces, los niños/as no pronuncia la consonante (yyy), ya que mediante el juego simbólico desarrollan sus habilidades sociales con sus pares, y afianzan la seguridad en sí mismos.

4.- Su lenguaje es entendible para los demás

Tabla 24

PRE- TEST			POST - TEST		
Ítems	Cantidad	Porcentaje	Ítems	Cantidad	Porcentaje
Si	9	60,00	Si	12	80,00
No	4	26,67	No	2	13,33
A veces	2	13,33	A veces	1	6,67
Total	15	100,00	Total	15	100,00

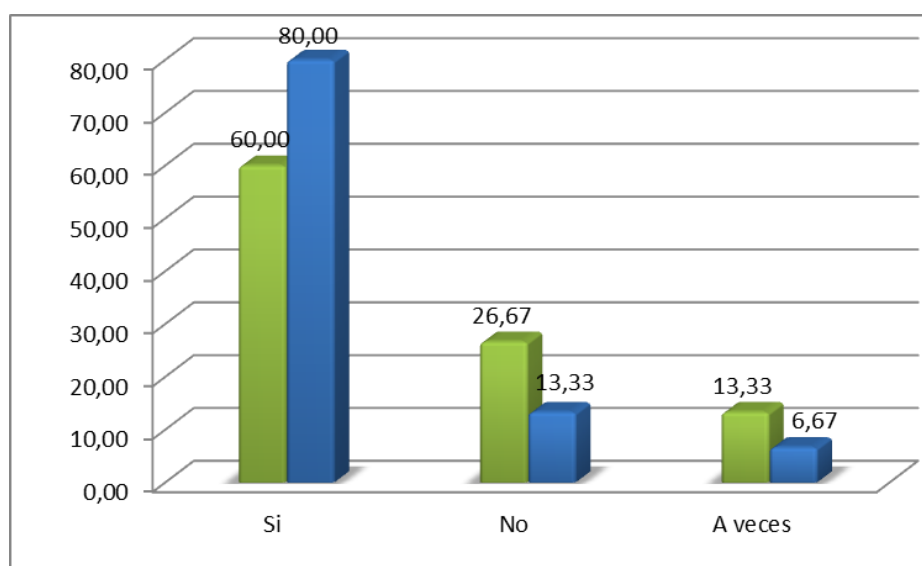


Ilustración 24

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

En el pre-test se puede observar que el 60% de los niños/as tiene un lenguaje entendible para los demás, el 26,67% no lo hace y el 13,33% lo hace a veces. En el pos-test se puede observar que el 80% de los niños/as tiene un lenguaje entendible para los demás, el 13,33% no lo hace y el 6,67% lo hace a veces. A través del juego simbólico ayuda de manera significativa a mejorar el lenguaje de los niños/as, ya que mejora su pronunciación y por lo tanto su lenguaje es más claro y entendible para los demás.

5.- Pronuncia correctamente el nombre de los títeres o personajes de diferentes cuentos.

Tabla 25

PRE- TEST			POST - TEST		
Ítems	Cantidad	Porcentaje	Ítems	Cantidad	Porcentaje
Si	8	53,33	Si	12	75,00
No	3	20,00	No	2	12,50
A veces	4	26,67	A veces	2	12,50
Total	15	100,00	Total	16	100,00

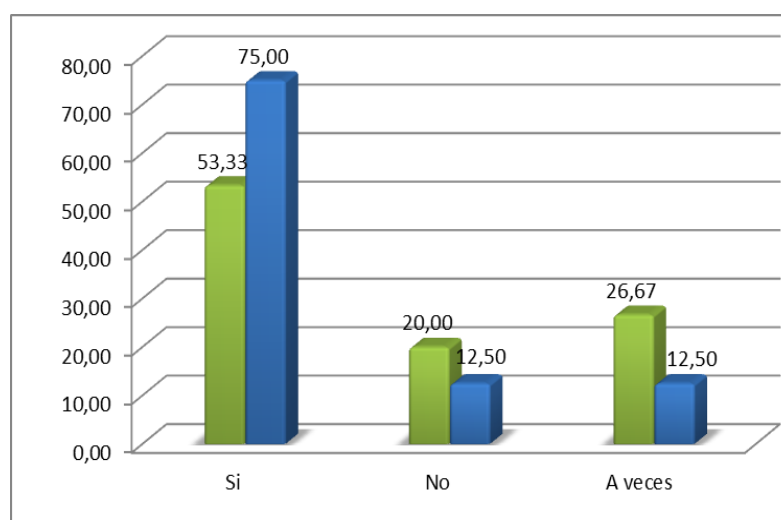


Ilustración 25

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

En el pre-test se puede observar que el 40% de los niños/as si pronuncia correctamente el nombre de los títeres, el 26,67% no lo hace y el 33,33% lo hace a veces. En el post-test se puede observar que el 60% de los niños/as si lo hace, el 20% no lo hace y el 20% lo hace a veces. La mitad de los niños/as ya pronuncian correctamente las partes de un disfraz, mediante el juego simbólico es factible que los niños/as mejoren la pronunciación y vocalización de palabras que se las recuerda constantemente.

6.- Comprende el significado de las partes de un disfraz.

Tabla 26

PRE- TEST			POST - TEST		
Ítems	Cantidad	Porcentaje	Ítems	Cantidad	Porcentaje
Si	9	60,00	Si	13	86,67
No	2	13,33	No	0	0,00
A veces	4	26,67	A veces	2	13,33
Total	15	100,00	Total	15	100,00

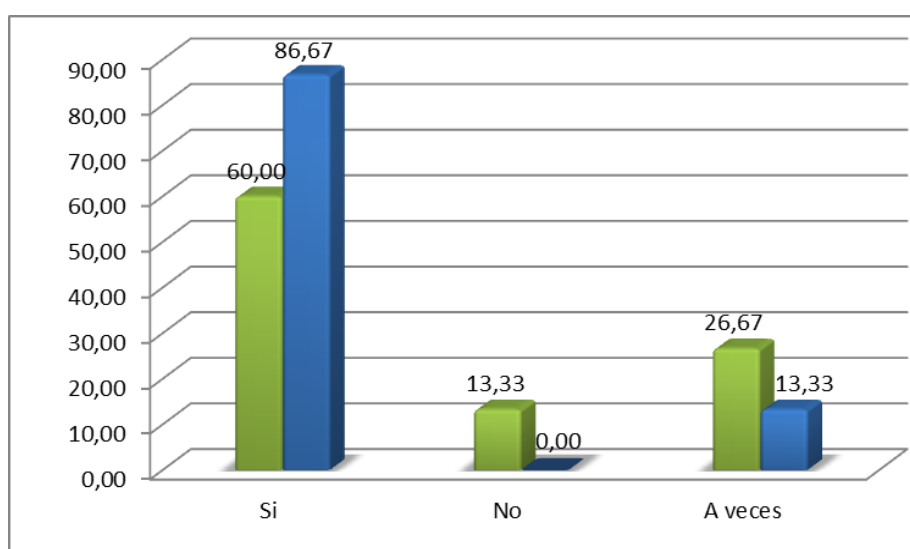


Ilustración 26

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

En el pre-test se puede observar que el 60% de los niños/as si comprende las partes de un disfraz, el 13,33% no lo hace y el 26,67% lo hace a veces. En el post-test se puede observar que el 86,67% de los niños/as si lo hace, el 0% no lo hace y el 13,33% lo hace a veces. La mayor parte de los niños/as ha mejorado su comprensión y por lo tanto su lenguaje ya que el juego simbólico permite al niño/a recrear una situación vivida, por lo tanto para representar a su personaje favorito, debe tener en cuenta que elementos utiliza el mismo y para qué sirve.

7.- Comprende el significado de los objetos existentes en el rincón del hogar.

Tabla 27

PRE- TEST			POST – TEST		
Ítems	Cantidad	Porcentaje	Ítems	Cantidad	Porcentaje
Si	12	80,00	Si	14	93,33
No	0	0,00	No	0	0,00
A veces	3	20,00	A veces	1	6,67
Total	15	100,00	Total	15	100,00

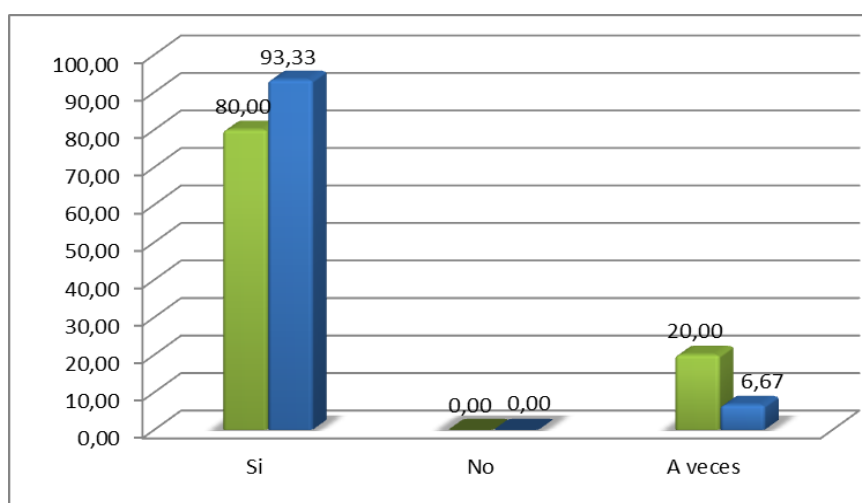


Ilustración 27

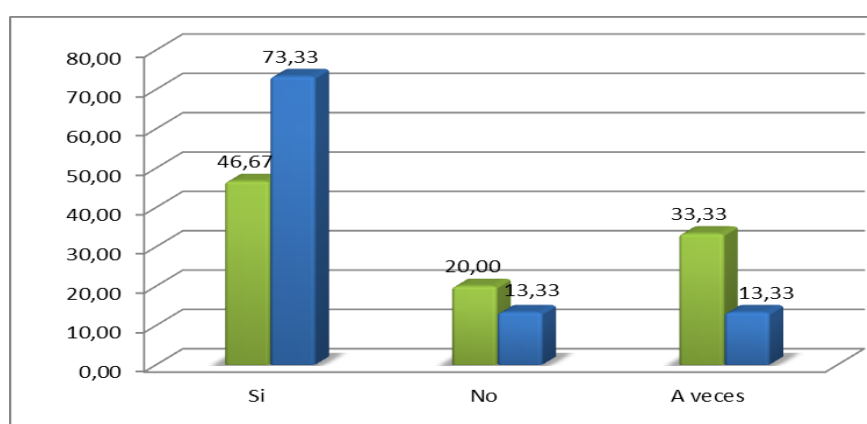
Análisis estadístico e interpretación pedagógica

En el pre-test se puede observar que el 80% de los niños/as si comprende el significado de los objetos existentes en el rincón del hogar el 0% no lo hace y el 20% lo hace a veces. En el post-test se puede observar que el 93,33% de los niños/as si comprende el significado de los objetos existentes en el rincón del hogar, el 0% no lo hace y el 6,67% lo hace a veces. Es decir que la mayor parte de los niños/as ha mejorado su comprensión y por lo tanto su lenguaje ya que el juego simbólico es una actividad lúdica con intención pedagógica la misma que motiva a los niños/as a descubrir para que sirve todo lo está a su alrededor.

8.- Comprende el contenido de diferentes cuentos

Tabla 28

PRE- TEST			POST – TEST		
Ítems	Cantidad	Porcentaje	Ítems	Cantidad	Porcentaje
Si	7	46,67	Si	11	73,33
No	3	20,00	No	2	13,33
A veces	5	33,33	A veces	2	13,33
Total	15	100,00	Total	15	100,00

**Ilustración 28****Análisis estadístico e interpretación pedagógica**

En el pre-test se puede observar que el 46,67% de los niños/as si comprende el contenido de diferentes cuentos el 33,33% no lo hace y el 33,33% lo hace a veces. En el post-test se puede observar que el 73,33 si lo hace, el 13,33% no lo hace y el 13,33% lo hace a veces, los niños/as ha mejorado su comprensión ya que el juego simbólico permite representar un acontecimiento ausente por lo tanto, al dramatizar un cuento se asigna a los niños/as diferentes personajes y roles de cada uno de ellos para desarrollar su imaginación e incrementar su lenguaje de manera significativa.

9.- Comprende el significado de adivinanzas cortas.

Tabla 29

PRE- TEST			POST - TEST		
Ítems	Cantidad	Porcentaje	Ítems	Cantidad	Porcentaje
Si	6	40,00	Si	11	73,33
No	4	26,67	No	1	6,67
A veces	5	33,33	A veces	3	20,00
Total	15	100,00	Total	15	100,00

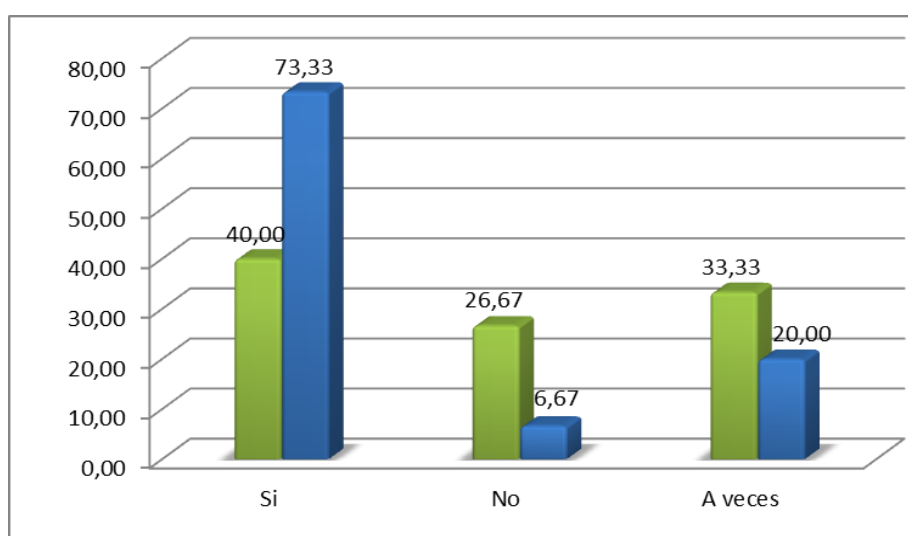


Ilustración 29

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

En el pre-test se puede observar que el 40% de los niños/as si comprende el significado de adivinanzas cortas el 26,67% no lo hace y el 33,33% lo hace a veces. En el post-test se puede observar que el 73,33% de los niños/as si comprende el significado de adivinanzas cortas, el 6,67% no lo hace y el 20% lo hace a veces

Casi todos los niños/as comprenden adivinanzas cortas, pues el juego simbólico le permite interiorizar, conocer y representar el mundo que le rodea, interpretándolo a su manera.

10.- Comprende 2 o más ordenes sencillas.

Tabla 30

PRE- TEST			POST – TEST		
Ítems	Cantidad	Porcentaje	Ítems	Cantidad	Porcentaje
Si	8	53,33	Si	12	80,00
No	3	20,00	No	2	13,33
A veces	4	26,67	A veces	1	6,67
Total	15	100,00	Total	15	100,00

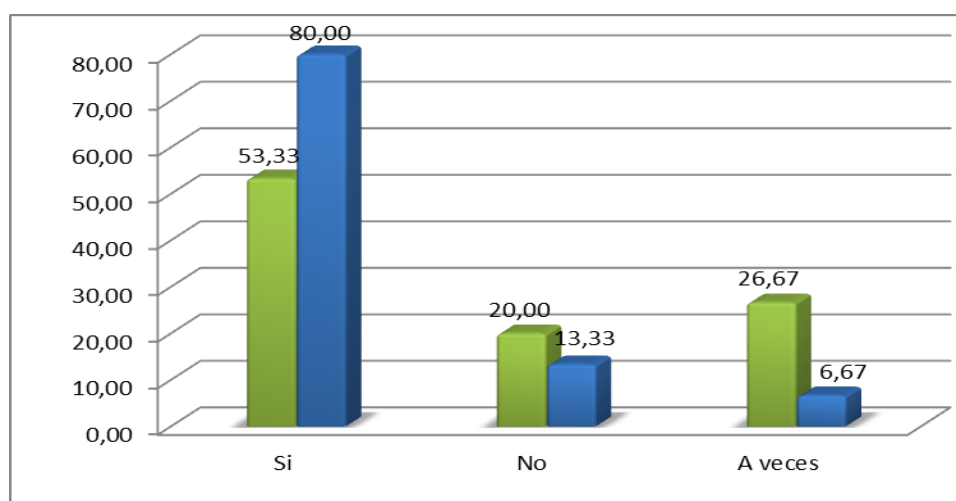


Ilustración 30

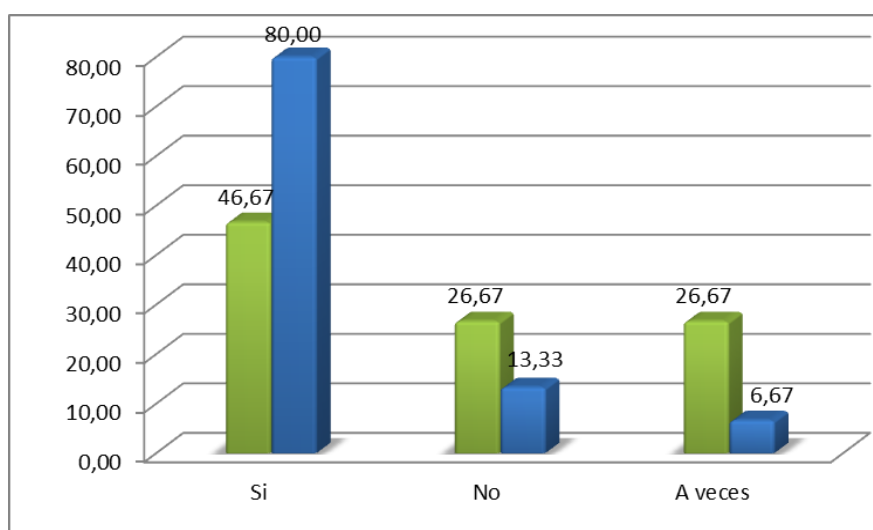
Análisis estadístico e interpretación pedagógica

En el pre-test se puede observar que el 53,33% de los niños/as si comprende 2 o más ordenes simples, el 20% no lo hace y el 26,67% lo hace a veces. En el post-test se puede observar que el 80% de los niños/as si lo hace, el 13,33% no lo hace y el 6,67% lo hace a veces. A través de los roles asignados durante el juego simbólico la mayor parte de los niños/as lograron comprender ordenes simples relacionadas con el rol asignado por la maestra. Por lo tanto se desarrolló en los niños/as habilidades cognitivas ya que tenían que recordar las funciones del personaje al cual estaban representados.

11.- Expresa frases que contienen 5 o más palabras

Tabla 31

PRE- TEST			POST – TEST		
Ítems	Cantidad	Porcentaje	Ítems	Cantidad	Porcentaje
Si	7	46,67	Si	12	80,00
No	4	26,67	No	2	13,33
A veces	4	26,67	A veces	1	6,67
Total	15	100,00	Total	15	100,00

**Ilustración 31****Análisis estadístico e interpretación pedagógica**

En el pre-test se puede observar que el 46.67% de los niños/as si expresa frases que contienen 5 o más palabras, el 26,67% no lo hace y el 26,67% lo hace a veces. En el post-test se puede observar que el 80% de los niños/as expresa frases que contienen 5 o más palabras, el 13,33% no lo hace y el 6,67% lo hace a veces. El juego simbólico aumenta de manera significativa su vocabulario, ya que la socialización con sus pares permite que los niños/as compartan experiencias de la vida real y por lo tanto intercambien palabras nuevas entre sí.

12.- Sigue una secuencia lógica al momento de intentar narrar un cuento.

Tabla 32

PRE- TEST			POST – TEST		
Ítems	Cantidad	Porcentaje	Ítems	Cantidad	Porcentaje
Si	7	46,67	Si	12	80,00
No	3	20,00	No	2	13,33
A veces	5	33,33	A veces	1	6,67
Total	15	100,00	Total	15	100,00

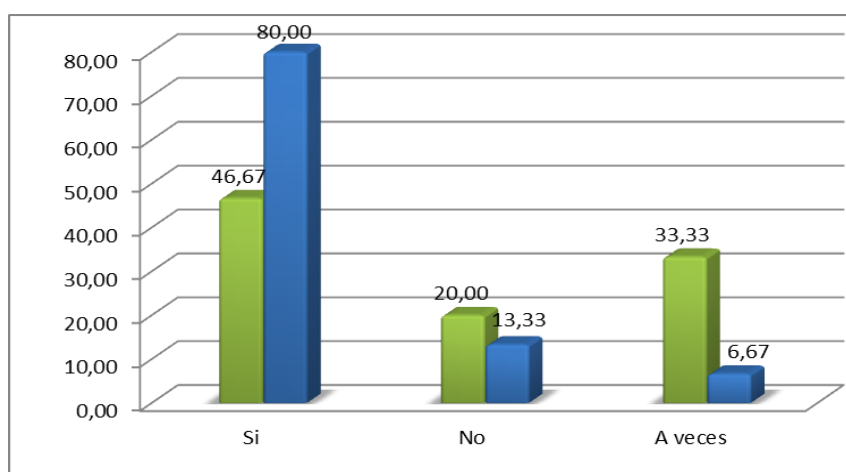


Ilustración 32

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

En el pre-test se puede observar que el 46,67% de los niños/as sigue una secuencia lógica al momento de intentar narrar un cuento, el 20% no lo hace y el 33,33% lo hace a veces. En el post-test se puede observar que el 80% si lo hace, el 13,33% no lo hace y el 6,67% lo hace a veces. A través del juego simbólico los niños/as pueden desarrollar su pensamiento lógico ya que para representar un cuento deben recordar los diferentes roles de cada personaje del cuento al cual representan, por lo tanto mejoran y aumentan sus habilidades lingüísticas.

13.- Trata a sus compañeros utilizando correctamente su género (él / ella)

Tabla 33

PRE- TEST			POST – TEST		
Ítems	Cantidad	Porcentaje	Ítems	Cantidad	Porcentaje
Si	6	40,00	Si	12	80,00
No	4	26,67	No	1	6,67
A veces	5	33,33	A veces	2	13,33
Total	15	100,00	Total	15	100,00

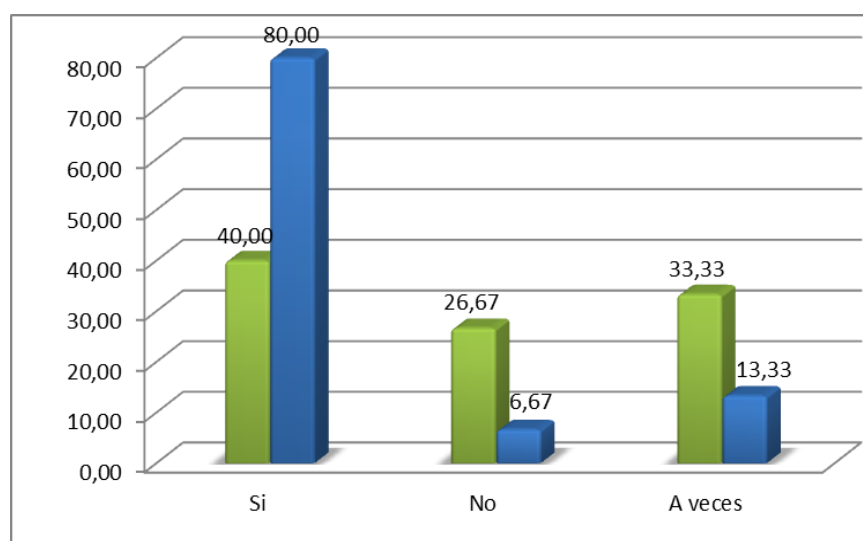


Ilustración 33

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

En el pre-test se puede observar que el 40% de los niños/as trata a sus compañeros utilizando correctamente su género (él / ella), el 26,67% no lo hace y el 33,33% lo hace a veces. En el post-test se puede observar que el 80% de los niños/as trata a sus compañeros utilizando correctamente su género (él / ella), el 26,67% no lo hace y el 13,33% lo hace a veces. A través del juego simbólico los niños/as lograron identificar y tratar correctamente por género a sus compañeros.

14.- Cuando nombra objetos del rincón del hogar utiliza número, singular (el plato) o plural (los platos).

Tabla 34

PRE- TEST			POST – TEST		
Ítems	Cantidad	Porcentaje	Ítems	Cantidad	Porcentaje
Si	8	53,33	Si	13	86,67
No	3	20,00	No	1	6,67
A veces	4	26,67	A veces	1	6,67
Total	15	100,00	Total	15	100,00

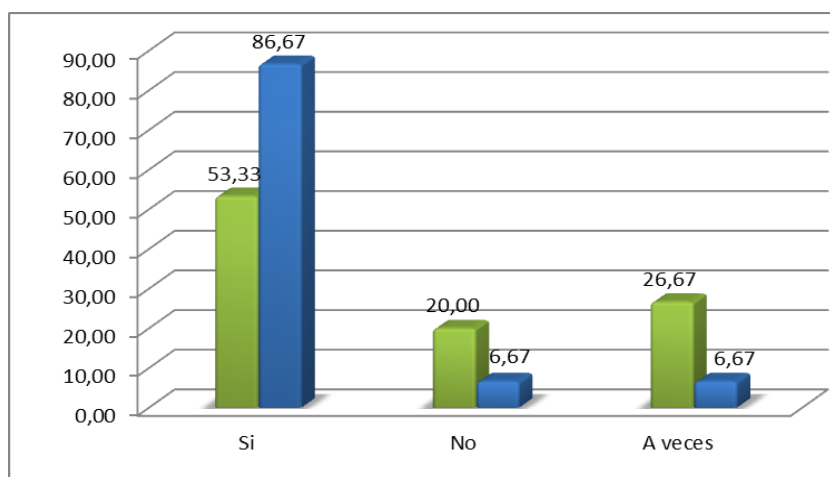


Ilustración 34

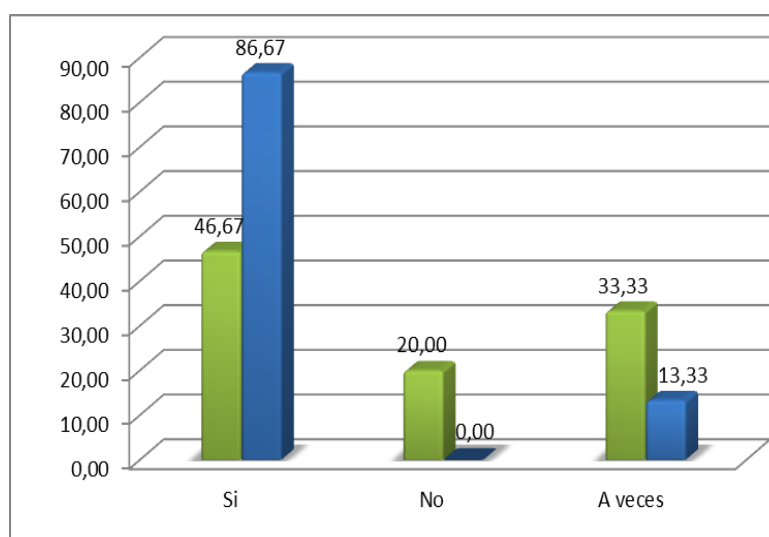
Análisis estadístico e interpretación pedagógica

En el pre-test se puede observar que el 53,33% de los niños/as nombra objetos del rincón del hogar utiliza número, singular (el plato) o plural (los platos), el 20% no lo hace y el 26,67% lo hace a veces. En el post-test se puede observar que el 86,67% si lo hace, el 6,67% no lo hace y el 6,67% lo hace a veces. A través del juego simbólico la mayor parte de niños/as lograron desarrollar su pensamiento cognitivo y mejoraron su lenguaje ya que identificaron correctamente el número, (singular y plural).

15.- Identifica objetos que no pertenecen al rincón del hogar

Tabla 35

PRE- TEST			POST - TEST		
Ítems	Cantidad	Porcentaje	Ítems	Cantidad	Porcentaje
Si	7	46,67	Si	13	86,67
No	3	20,00	No	0	0,00
A veces	5	33,33	A veces	2	13,33
Total	15	100,00	Total	15	100,00

**Ilustración 35****Análisis estadístico e interpretación pedagógica**

En el pre-test se puede observar que el 46,67 % de los niños/as identifica objetos que no pertenecen al rincón del hogar, el 20% no lo hace y el 33,33% lo hace a veces. En el post-test se puede observar que el 86,67% de los niños/as identifica objetos que no pertenecen al rincón del hogar, el 0% no lo hace y el 13,33 lo hace a veces. A través del juego simbólico los niños/as aprendieron a identificar el objeto que no pertenecía al rincón del hogar y por lo tanto incrementaron su vocabulario ya que aprendieron palabras nuevas.

16.- Utiliza su lenguaje oral para:

- Pedir de favor objetos de los diferentes rincones.
- Expresa sus ideas y sentimientos.
- Asigna diferentes roles a sus amigos en los distintos rincones en los que juega.

Tabla 36

PRE- TEST			POST - TEST		
Ítems	Cantidad	Porcentaje	Ítems	Cantidad	Porcentaje
Si	7	46,67	Si	13	86,67
No	3	20,00	No	0	0,00
A veces	5	33,33	A veces	2	13,33
Total	15	100,00	Total	15	100,00

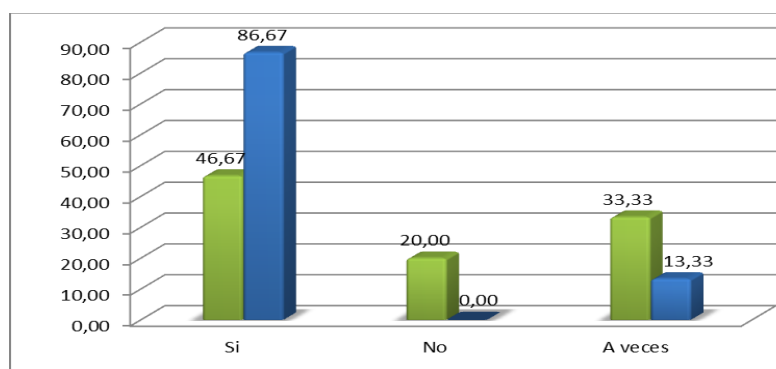


Ilustración 36

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

En el pre-test se puede observar que el 46,67% de los niños/as si utiliza su lenguaje oral, el 20% no lo hace y el 33,33% lo hace a veces. En el post-test se puede observar que el 86,67% si lo hace, el 13,33% lo hace a veces. A través del juego simbólico los niños/as pueden desarrollar su pensamiento lógico ya que para representar un cuento deben recordar los diferentes roles de cada personaje del cuento al cual representan, por lo tanto mejoran y aumentan sus habilidades lingüísticas.

17.- Comprende los gestos que realiza un adulto. (Feliz, triste, enojado)

Tabla 37

PRE- TEST			POST – TEST		
Ítems	Cantidad	Porcentaje	Ítems	Cantidad	Porcentaje
Si	8	53,33	Si	13	86,67
No	4	26,67	No	0	0,00
A veces	3	20,00	A veces	2	13,33
Total	15	100,00	Total	15	100,00

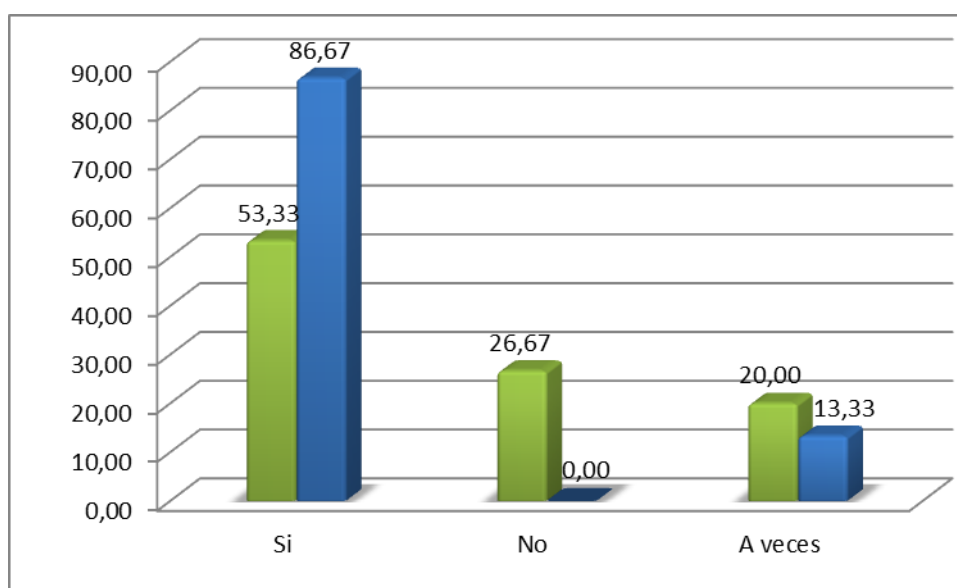


Ilustración 37

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

En el pre-test se puede observar que el 53,33% comprende los gestos que realiza un adulto, el 26,67% no lo hace y el 13,33% lo hace a veces.

En el post-test se puede observar que el 86,67% de los niños/as comprende los gestos que realiza un adulto, el 0% no lo hace y el 13,33% lo hace a veces

La mayor parte de los niños/as identifica los gestos que realiza un adulto ya que el juego simbólico le permite imitar o representar distintas emociones observadas en casa.

18.- Cuenta experiencias en los diferentes rincones de manera coherente.

Tabla 38

PRE- TEST			POST – TEST		
Ítems	Cantidad	Porcentaje	Ítems	Cantidad	Porcentaje
Si	7	46,67	Si	12	80,00
No	4	26,67	No	1	6,67
A veces	4	26,67	A veces	2	13,33
Total	15	100,00	Total	15	100,00

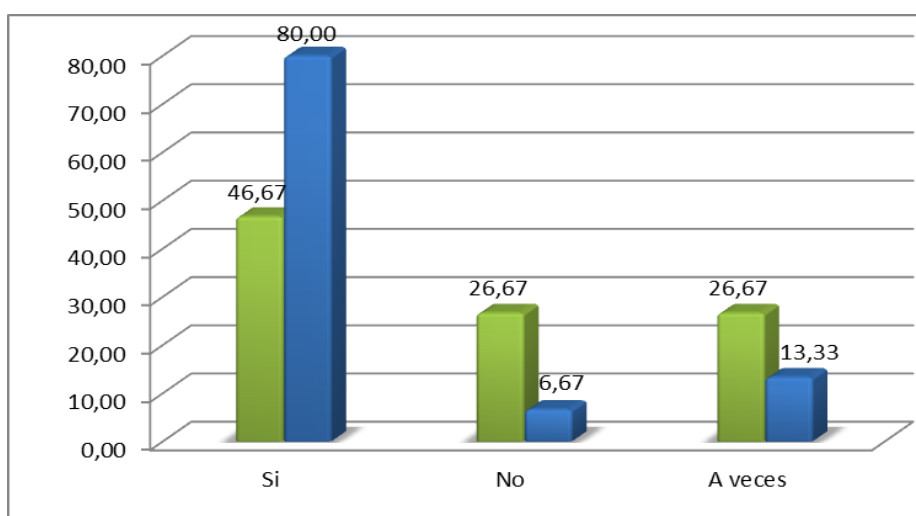


Ilustración 38

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

En el pre-test se puede observar que el 46,67% de los niños/as si cuenta experiencias en los diferentes rincones de manera coherente, el 26,67% no lo hace y el 26,67% lo hace a veces. En el post-test se puede observar que el 80% de los niños/as si lo hace, el 6,67 % no lo hace y el 13,33% lo hace a veces. A través del juego simbólico los niños/as pueden desarrollar su pensamiento lógico ya que pueden representar experiencias observadas en los distintos ambientes que le rodean lo cual fortalecerá su imaginación y su vocabulario.

19.- Habla solo mientras juega en los rincones. (Hogar, títeres, disfraces).

Tabla 39

PRE- TEST			POST - TEST		
Ítems	Cantidad	Porcentaje	Ítems	Cantidad	Porcentaje
Si	5	33,33	Si	1	6,67
No	8	53,33	No	13	86,67
A veces	2	13,33	A veces	1	6,67
Total	15	100,00	Total	15	100,00

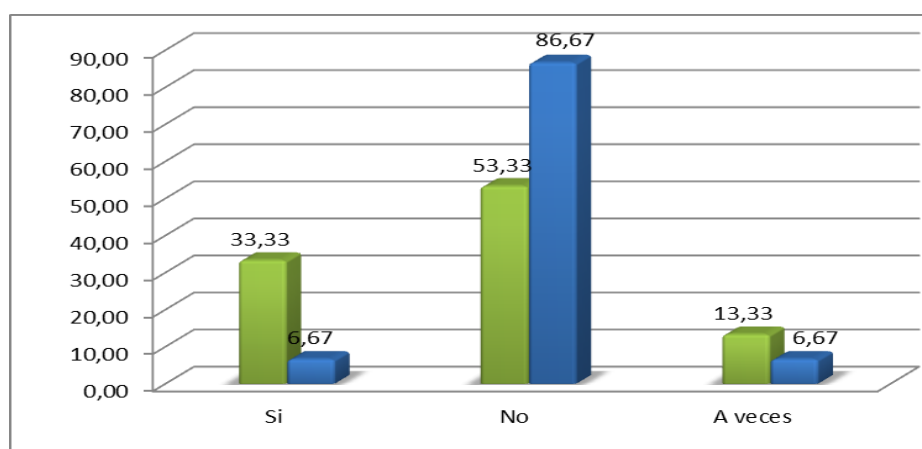


Ilustración 39

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

En el pre-test se puede observar que el 33,33% de los niños/as habla solo mientras juega en los rincones, el 53,33% no lo hace y el 13,33% lo hace a veces. En el post-test se puede observar que el 6,67% de los niños/as habla solo mientras juega en los rincones, el 86,67% no lo hace y el 6,67% lo hace a veces. Según los resultados se puede observar que la mayor parte de los niños/as ya no habla solos en los diferentes rincones, pues el juego simbólico ayuda al proceso de socialización con sus pares por lo tanto incrementa su lenguaje ya que siente la necesidad de intercambiar ideas y emociones para iniciar el juego.

20.- Asigna roles a sus compañeros en los diferentes rincones en los que juega.

Tabla 40

PRE- TEST			POST - TEST		
Ítems	Cantidad	Porcentaje	Ítems	Cantidad	Porcentaje
Si	7	46,67	Si	12	80,00
No	6	40,00	No	2	13,33
A veces	2	13,33	A veces	1	6,67
Total	15	100,00	Total	15	100,00

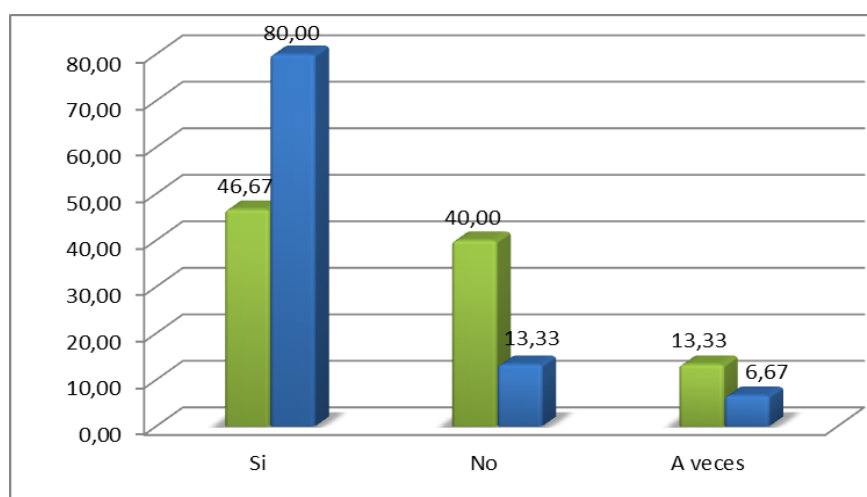


Ilustración 40

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

En el pre-test se puede observar que el 46.67% de los niños/as si asigna roles a sus compañeros en los diferentes rincones en los que juega, el 40% no lo hace y el 13,33% lo hace a veces. En el post-test se puede observar que el 80% si lo hace, el 13,33% no lo hace y el 6,67% lo hace a veces. La mayor parte de los niños/as observados si asignan roles a sus compañeros ya que el juego simbólico permite tener seguridad en si mismo por lo tanto puede expresar todas sus ideas y pensamientos con las personas que lo rodea.

RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS DIRIGIDAS A LOS PADRES Y MADRES DE FAMILIA DEL CENTRO INFANTIL “EJERCITO N3”

1.- ¿Qué es para usted el juego simbólico?

Tabla 41

Ítems	Cantidad	Porcentaje
Juegos de imitación	7	23,33
Actividad recreativa	18	60,00
Juegos reglados	5	16,67
total	30	100,00

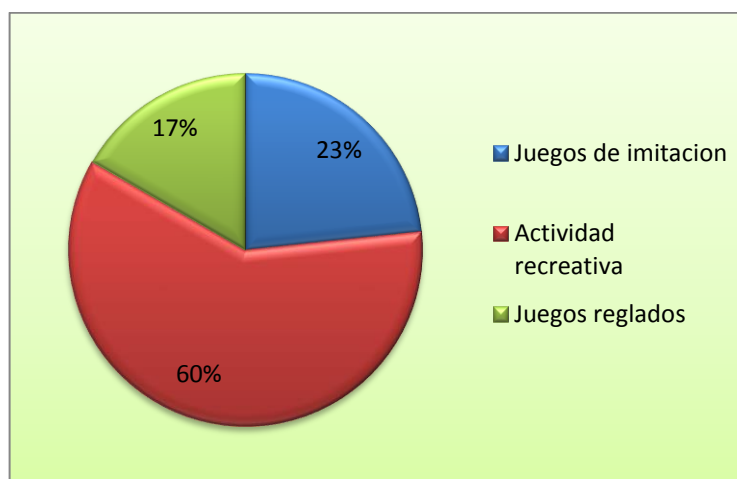


Ilustración 41

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

En la primera pregunta el 60% de padres de familia consideran que el juego simbólico es una actividad recreativa, el 23% consideran que son juegos de imitación y el 16% consideran que son juegos reglados. Los padres de familia deben conocer que el juego simbólico es un juego de imitación mediante el cual el niño y la niña representan situaciones reales observadas en el medio en que se desarrollan.

2.- ¿Permite que su niño/a realice juegos de imitación?

Tabla 42

Ítems	Cantidad	Porcentaje
Siempre	10	33,33
A veces	16	53,33
Nunca	4	13,33
total	30	100,00

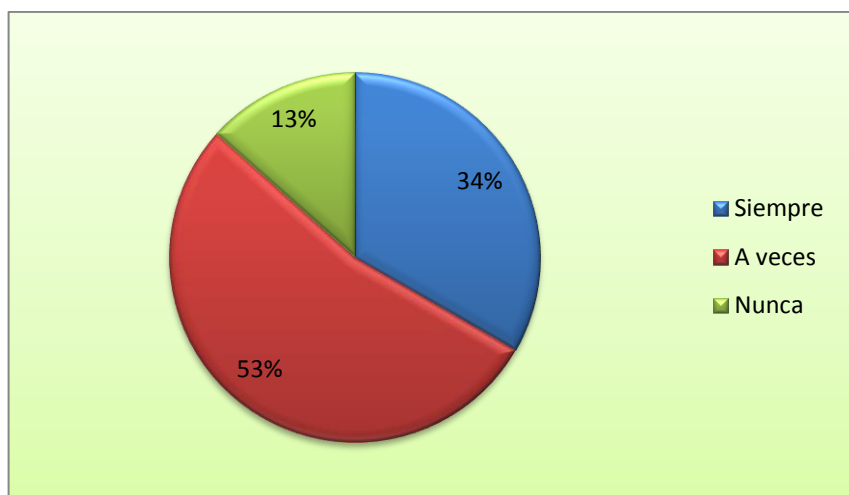


Ilustración 42

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

El 53% de padres de familia a veces permiten a sus hijos/as realizar juegos de imitación, el 33% lo permiten siempre y el 13% nunca lo permite.

Es importante que los padres de familia conozcan que los juegos de imitación permiten a sus hijos/as desarrollar habilidades sociales ya que se relaciona con sus pares, y desarrolla su memoria ya que para representar una realidad cotidiana del medio que le rodea debe recordar aquella situación y reproducirla con elementos de su entorno.

3.- ¿Se involucra en el juego que hijo/a desea jugar?

Tabla 43

Ítems	Cantidad	Porcentaje
Siempre	8	26,67
A veces	18	60,00
Nunca	4	13,33
total	30	100,00

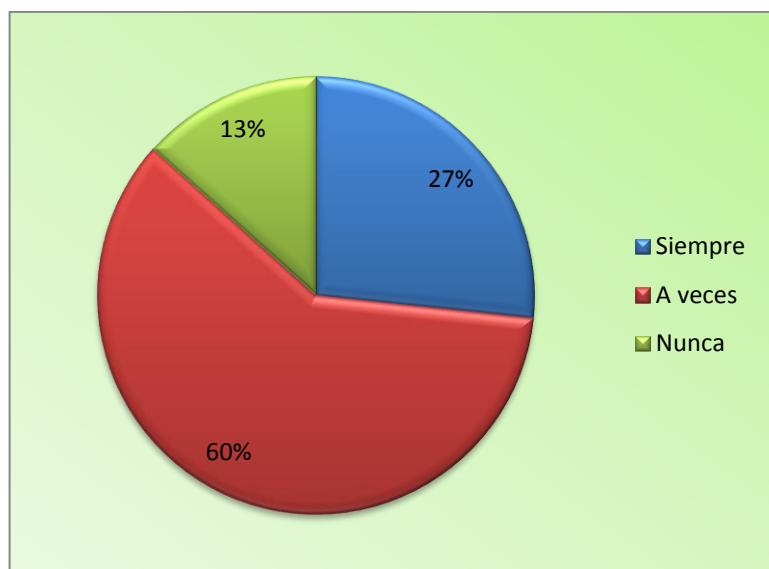


Ilustración 43

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

El 13% de padres de familia nunca se involucran en el juego con sus hijos/as, el 60% lo hace. A veces y el 27% siempre lo hace lo hace.

Los padres de familia deben consideran que es importante que ellos jueguen con sus hijos/as ya que esto permitirá estrechar vínculos de afectividad entre padres e hijos, lo cual le permitir al niño/a expresar con facilidad sus sentimientos.

4. ¿Qué situaciones representa frecuentemente?

Tabla 44

Ítems	Cantidad	Porcentaje
Tiendita	24	43,64
Doctor	10	18,18
Papá y Mamá	16	29,09
Otros	5	9,09
Total	30	100

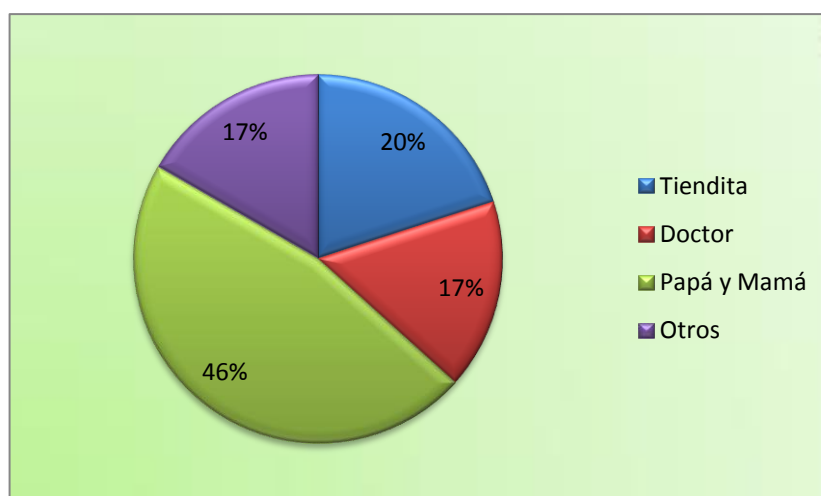


Ilustración 44

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

El 46% de padres de familia señalan que sus hijos/as juegan al Papá y Mamá, el 20% juegan a la tiendita, el 17% juegan al doctor y el 17% realizan otros juegos de imitación.

Es importante que los niños/as practiquen juego simbólico en casa ya que les permite desarrollar su imaginación, creatividad y mejorar sus habilidades lingüísticas, es importante la presencia de un adulto en este tipo de juego ya que debe tener un aprendizaje significativo para el niño/a.

5.- ¿Considera el lenguaje importante para el desarrollo de otras áreas?

Tabla 45

Ítems	Cantidad	Porcentaje
Si	20	66,67
No	10	33,33
Total	30	100,00

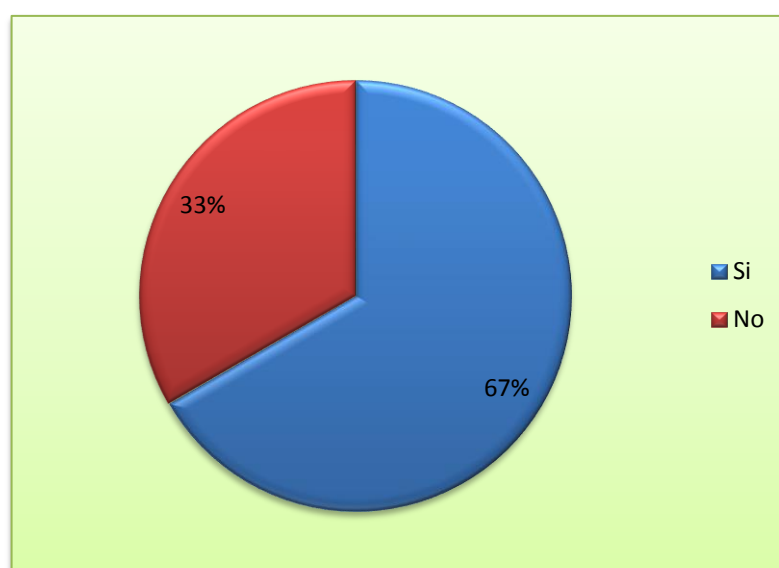


Ilustración 45

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

El 67% de padres de familia consideran que el lenguaje es importante para el desarrollo de otras áreas y el 33% consideran que no es importante.

Los padres de familia deben conocer que el lenguaje si es importante para el desarrollo de otras áreas ya que les permite socializar con sus pares, compartir ideas, pensamientos y sentimientos hacia todo aquello que les rodea.

6.- ¿Cree usted que el lenguaje es?

Tabla 46

Ítems	Cantidad	Porcentaje
Innato	8	26,67
Aprendido	15	50,00
Los dos	7	23,33
Total	30	100,00

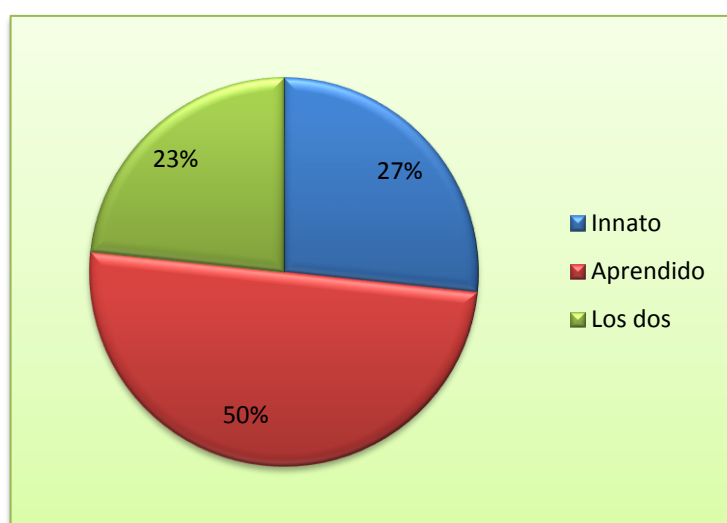


Ilustración 46

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

El 50% de padres de familia consideran que el lenguaje es aprendido, 27 % consideran que es innato y el 23% consideran que el lenguaje es innato y adquirido.

Los padres de familia deben conocer que el lenguaje es innato y que con el tiempo y la ayuda de un adulto el niño/a va desarrollando sus habilidades lingüísticas para poder interactuar con el medio que lo rodea.

7.- ¿Considera usted que guía adecuadamente al desarrollo del lenguaje de su hijo/a?

Tabla 47

Ítems	Cantidad	Porcentaje
Si	25	83,33
No	5	16,67
Total	30	100,00

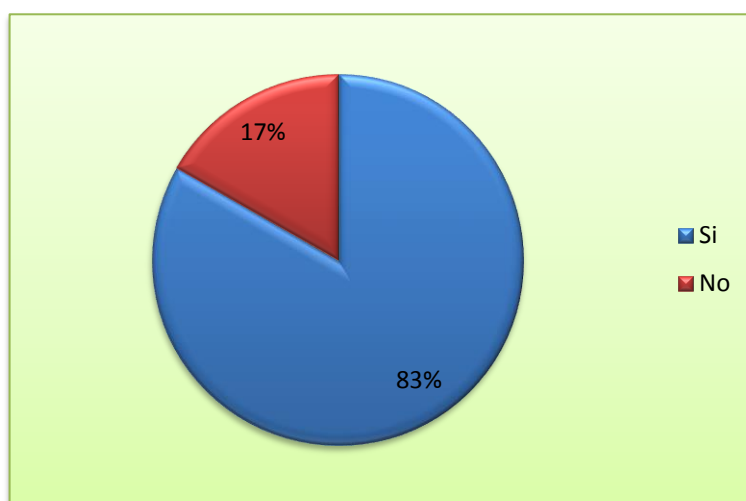


Ilustración 47

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

El 83 % de padres de familia consideran que si guían adecuadamente en el desarrollo del lenguaje de sus hijos/as y el 17% consideran que no.

No existe algún tipo de problema ya que la mayoría de padres de familia guían correctamente en el desarrollo del lenguaje de sus hijos/as siendo esta una habilidad imprescindible en la vida social de un ser humano.

8.- ¿Usted corrige a su hijo cuando no pronuncia adecuadamente las palabras?

Tabla 48

Ítems	Cantidad	Porcentaje
Siempre	22	73,33
A veces	8	26,67
Nunca	0	0,00
Total	30	100,00

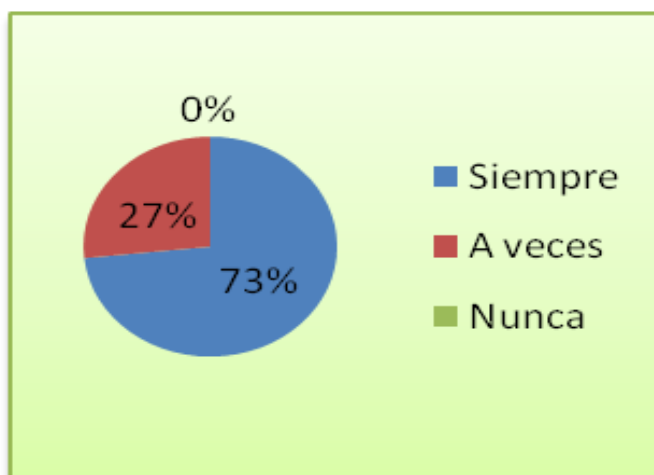


Ilustración 48

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

El 73% de los padres de familia corrigen adecuadamente la pronunciación de las palabras y el 27% lo hace a veces.

La mayor parte de padres de familia corrigen la pronunciación de palabras a sus hijos, no existe ningún problema, el uso adecuado de las palabras es importante para el desarrollo social del niño/a.

9.- ¿Permite que su niño/a exprese libremente sus ideas y sentimientos?

Tabla 49

Ítems	Cantidad	Porcentaje
Siempre	22	73,33
A veces	8	26,67
Nunca	0	0,00
Total	30	100,00

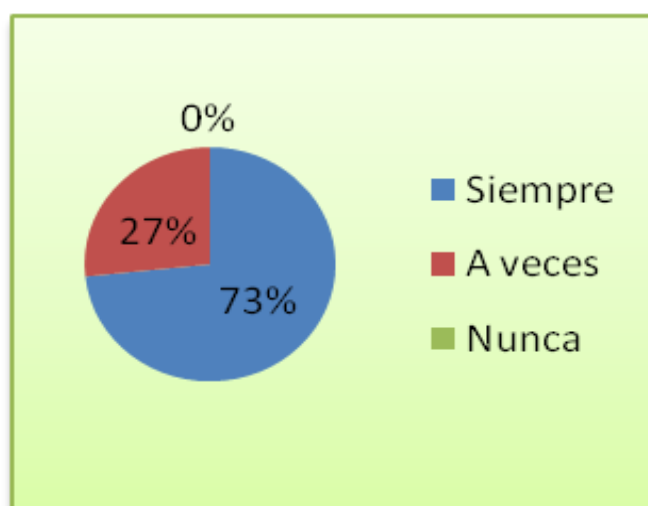


Ilustración 49

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

El 73% de padres de familia permite expresar ideas y sentimientos a sus hijos/as, el 27% lo permite a veces.

Es importante que los padres de familia permitan expresar ideas y sentimientos a sus hijos/as ya que de esta manera permitimos afianzar su autoestima y seguridad para que puedan desenvolverse de mejor manera en el medio que lo rodea.

10.- ¿Considera que el juego simbólico aporta de manera significativa al desarrollo del lenguaje?

Tabla 50

Ítems	Cantidad	Porcentaje
Si	22	73,33
No	8	26,67
Total	30	100,00

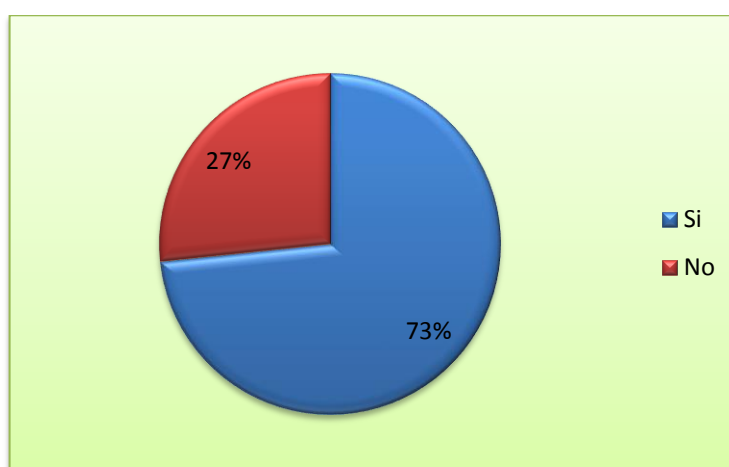


Ilustración 50

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

El 73% de padres de familia considera que el juego simbólico si aporta al desarrollo del lenguaje, y el 26% no considera que el juego simbólico ayude al desarrollo del lenguaje.

No existe ningún tipo de problema ya que el juego simbólico si ayuda de manera significativa al desarrollo del lenguaje ya que mientras el niño/a juega representando situaciones reales suele utilizar las mimas palabras que escucha en determinadas situaciones por tanto incrementa también su vocabulario.

11.- ¿Le motiva a su hijo a realizar juegos de imitación?

Tabla 51

Ítems	Cantidad	Porcentaje
Siempre	8	26,67
A veces	17	56,67
Nunca	5	16,67
Total	30	100,00

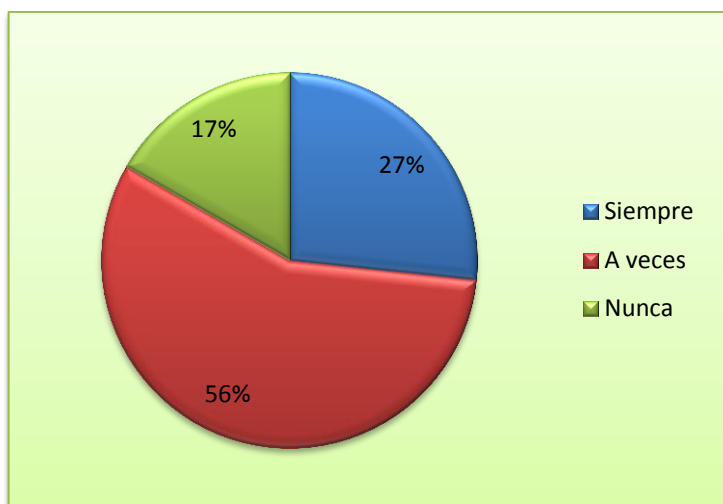


Ilustración 51

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

El 27% de padres de familia siempre motiva a su hijo a realizar juegos de imitación, el 56% lo realiza a veces y el 17% nunca lo realiza.

Por lo tanto se puede observar que más de la mitad de padres motivan a sus hijos a realizar juegos de imitación esporádicamente lo cual no da resultados óptimos en su desarrollo del lenguaje, necesitando de un apoyo en el ambiente escolar.

RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS REALIZADAS A LAS MAESTRAS DEL CENTRO INFANTIL EJERCITO #3

1.- ¿Qué es para usted el juego?

Tabla 52

Ítems	Cantidad	Porcentaje
Acción libre	0	0,00
Acción libre con intencionalidad pedagógica.	1	25,00
Actividad recreativa	3	75,00
Total	4	100

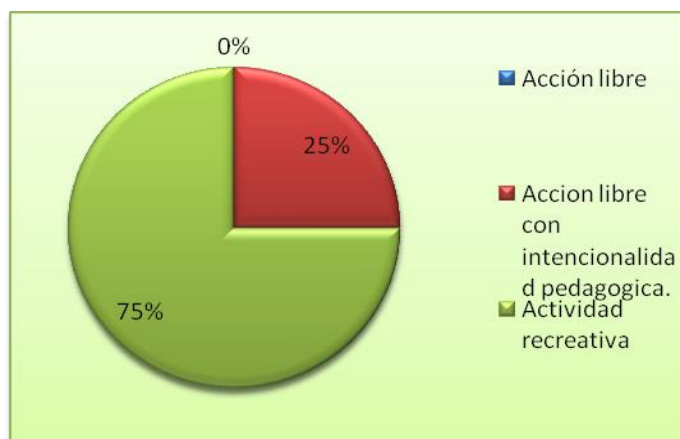


Ilustración 52

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

El 75% de maestras encuestadas consideran que el juego es una actividad recreativa, mientras que el 25% consideran que es una acción libre con intencionalidad pedagógica, razón por la cual podemos concluir que las maestras deben tener en cuenta que el juego es un método de enseñanza ya que a través del mismo se puede impartir aprendizajes significativos en los niños/as.

2.- ¿Qué es el juego simbólico?

Tabla 53

Ítems	Cantidad	Porcentaje
Representación de objetos, acciones, observadas en el medio que lo rodea.	2	50,00
Representación de roles	2	50,00
Otros	0	0,00
Total	4	100

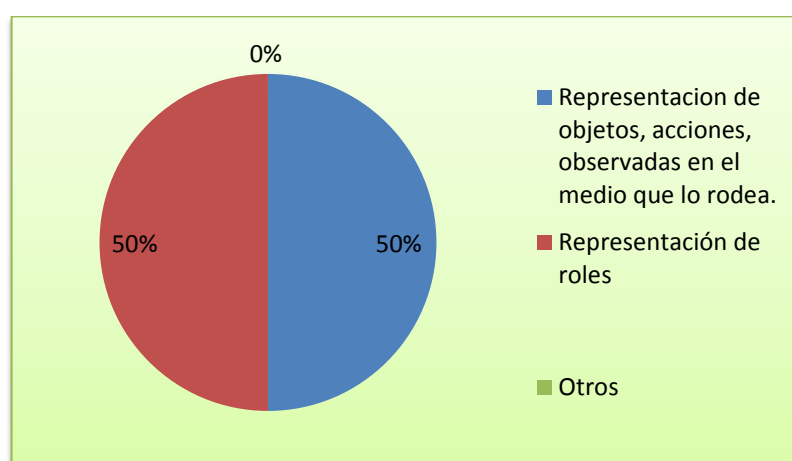


Ilustración 53

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

El 50% de las maestras consideran que el juego simbólico es la representación de objetos, acciones, observadas en el medio que lo rodea y el otro 50% considera que es la representación de roles.

Es importante que las maestras tengan presente que el juego simbólico es la representación de roles, mediante las cuales los niños/as pueden expresar sus ideas y sentimientos fortaleciendo así al desarrollo de su lenguaje y de socialización con quienes le rodean.

3.- El juego simbólico ayuda a desarrollar:

Tabla 54

Ítems	Cantidad	Porcentaje
Pensamiento	2	50,00
Autoestima	1	25,00
Memoria, socialización, lenguaje	1	25,00
Otros	0	0,00
Total	4	100,00

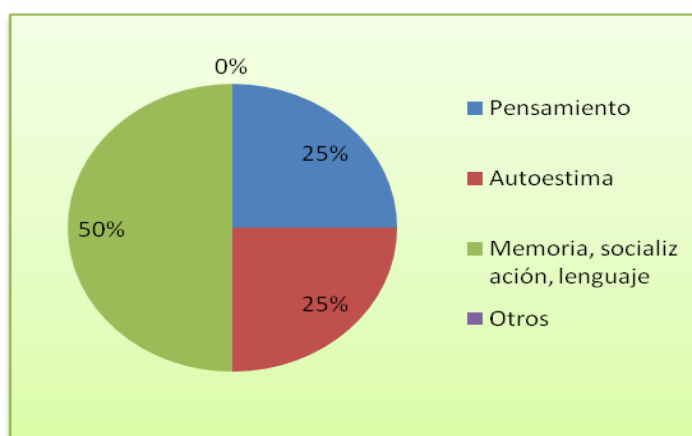


Ilustración 54

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

El 50% de maestras consideran que el juego simbólico ayuda a desarrollar el pensamiento, el 25% comentan que ayuda al desarrollo de la autoestima de los niño/as, mientras el otro 25% considera que ayuda a desarrollar la memoria, socialización y lenguaje. Podemos concluir que descosen cual es verdadero significado del juego simbólico ya que la memoria, la socialización y el lenguaje son herramientas fundamentales para poder realizar representaciones observadas en las diferentes realidades de los niños.

4.- ¿Las etapas del juego simbólico son?

Tabla 55

Ítems	Cantidad	Porcentaje
Simbolización	1	25,00
Dibujo infantil	0	0,00
Imagen mental	1	25,00
Asimilación, acomodación, equilibrio	2	50,00
Total	4	100,00

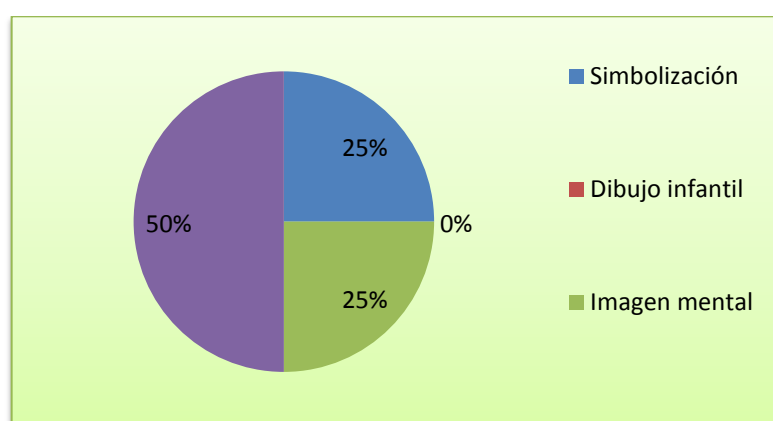


Ilustración 55

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

El 50% de las maestras consideran que las etapas del juego simbólico son asimilación, acomodación y equilibrio mientras que el 25% consideran que es la imagen mental y el otro 25% considera que es la simbolización.

Es importante que las maestras conozcan que las etapas del juego simbólico son asimilación, acomodación y equilibrio ya que a través del juego simbólico los niños/as integran sus nuevos conocimientos a esquemas ya adquiridos.

5.- ¿El objetivo de la metodología del juego por rincones es?

Tabla 56

Ítems	Cantidad	Porcentaje
Incentiva al aprendizaje de la lecto-escritura	0	0,00
Asumir roles de la vida cotidiana	1	25,00
Aprender a compartir	1	25,00
Aprender a trabajar en equipo	2	50,00
Total	4	100,00

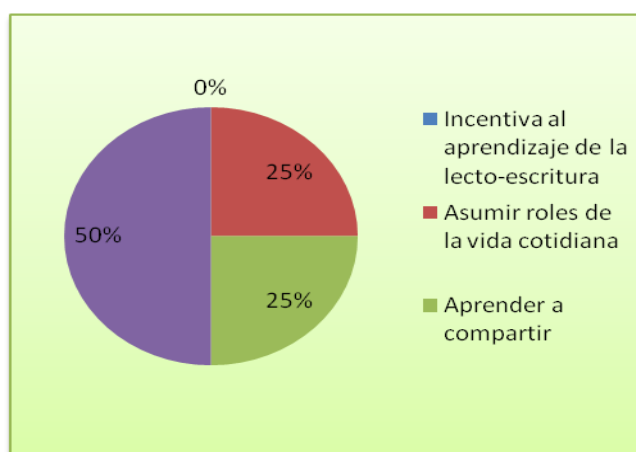


Ilustración 56

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

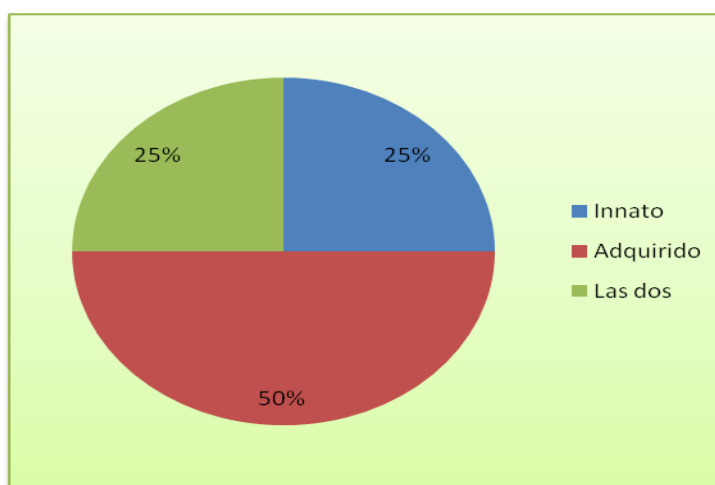
El 50% de maestras consideran que el objetivo del juego simbólico es aprender a trabajar en equipo, el 25% considera que el objetivo es aprender a compartir, y el otro 25% para asumir roles de la vida.

El verdadero objetivo del juego simbólico es que los niños/as aprendan a asumir roles de la vida cotidiana ya que esto les permitirá entender la realidad que los rodea.

6.- El lenguaje es:

Tabla 57

Ítems	Cantidad	Porcentaje
Innato	1	25,00
Adquirido	2	50,00
Las dos	1	100,00
Total	4	100,00

**Ilustración 57****Análisis estadístico e interpretación pedagógica**

El 50% de las maestras dicen que el lenguaje es adquirido, el 25% dice que es innato y el otro 25% considera que es innato y adquirido.

Las maestras deberían conocer que el lenguaje es innato es decir que el niño/a ya tiene incorporado el lenguaje simplemente es necesario desarrollo ya que el ser humano es un ente socializador por naturaleza y por lo tanto para lograr su desarrollo debe relacionarse entre sí.

7.- ¿Se interesa por saber a qué juegan en los diferentes rincones?

Tabla 58

Ítems	Cantidad	Porcentaje
Siempre	1	25,00
A veces	2	50,00
Nunca	1	25,00
Total	4	100,00

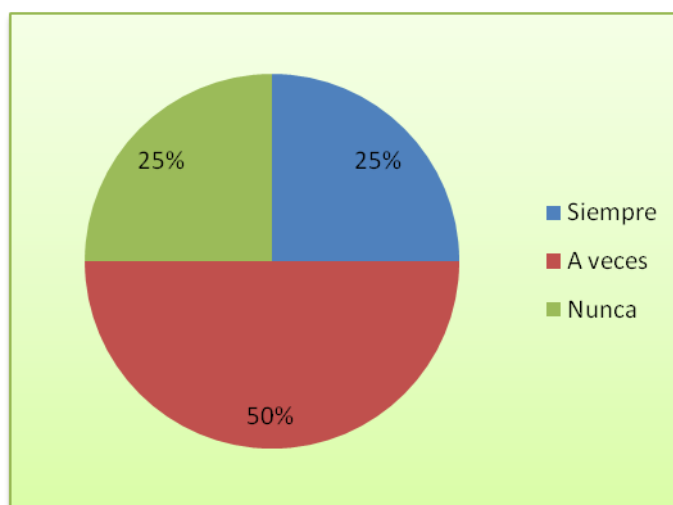


Ilustración 58

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

El 50% de la maestras a veces supervisan el juego de los niños/as, el 25% siempre lo hace y el otro 25% nunca lo hace.

Es necesario que las docentes siempre supervisen la actividad lúdica de sus niños/as ya que esta actividad tiene que ser con intencionalidad pedagógica es decir que el niño/a puede y debe aprender jugando, para lo cual es necesario que su maestra es guíe correctamente esta actividad lúdica.

8- ¿Permite que elijan libremente en que rincón desean jugar?

Tabla 59

Ítems	Cantidad	Porcentaje
Siempre	1	25,00
A veces	2	50,00
Nunca	1	25,00
Total	4	100,00

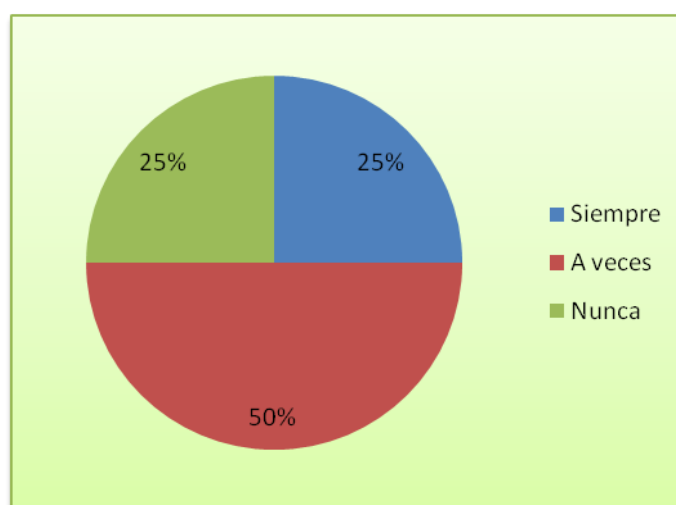


Ilustración 59

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

El 50% de maestras a veces permiten escoger a los niños/as en que rincón desean jugar, el 25% lo hace siempre y el otro 25% lo hace a veces.

Las maestras son quienes deben organizar los rincones en los cuales los niños/as puedan jugar, aprender y fomentar en su grupo de trabajo habilidades sociales y lingüísticas en las cuales les permitirá a los niños/as intercambiar ideas y mejor de manera significativa su lenguaje oral.

9.- ¿Considera que el juego simbólico desarrolla habilidades sociales y afectivas entre pares?

Tabla 60

Ítems	Cantidad	Porcentaje
Siempre	1	25,00
A veces	3	75,00
Nunca	0	0,00
Total	4	100,00

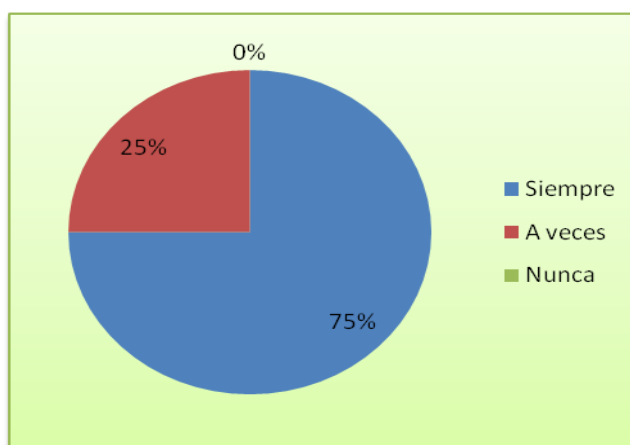


Ilustración 60

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

El 75% consideran que el juego simbólico desarrolla habilidades sociales y afectivas entre pares y el 25% considera que a veces.

Es importante destacar que el juego simbólico ayuda de manera significativa al desarrollo de habilidades sociales y afectivas ya que para empezar a jugar o imitar determinadas situaciones cotidianas el niño/a incentiva a sus otros compañeros a jugar, y asigna diferentes roles a cada uno de ellos para poder simbolizar su pensamiento.

10.- ¿Con que frecuencia representan actividades cotidianas? (Tiendita, bus, papa y mama).

Tabla 61

Ítems	Cantidad	Porcentaje
Siempre	1	25,00
A veces	2	50,00
Nunca	1	25,00
Total	4	100,00

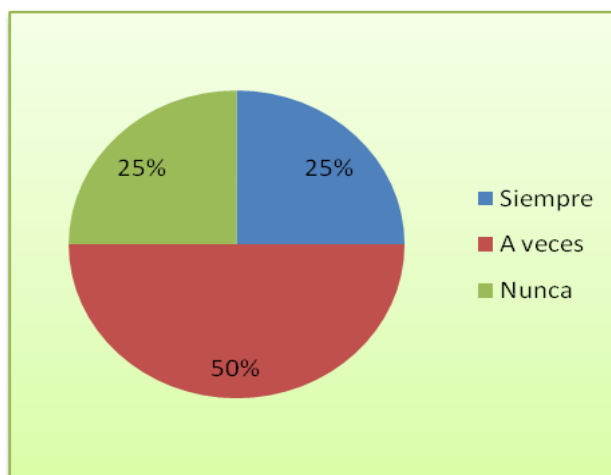


Ilustración 61

Análisis estadístico e interpretación pedagógica

El 50% de maestras dicen que a veces representan situaciones cotidianas, el 25% lo hace siempre y el otro 25% nunca lo hace.

Es decir que la mayor parte de los niños/as a veces juega a imitar diferentes realidades observadas lo cual nos indica que falta más motivación por parte de las maestras del centro para que los niños/as puedan desarrollar su creatividad, imaginación y especialmente la interacción y comunicación entre sus compañeros.

4.1. Comprobación de hipótesis

Al inicio de la investigación se observó que las habilidades lingüísticas de los niños de 3 a 5 años era escasa, ya que algunos no pronunciaban correctamente las palabras, su lenguaje no era entendible para los demás, y no pronunciaban un número significativo de palabras de acuerdo a su edad, por lo tanto se procedió a realizar la aplicación de actividades relacionadas al juego simbólico elaboradas para la investigación.

Al concluir con el proceso establecido en cuanto a la aplicación de una guía de actividades específicas para cada aspecto del lenguaje: fonológico, semántico, morfosintáctico y pragmático relacionadas con juego simbólico, se observó que los niños de 3 a 5 años mejoraron significativamente sus habilidades lingüísticas, aumentaron su vocabulario, optimizaron sus habilidades sociales entre pares, expresaron sus ideas y pensamientos, mejoraron su comprensión.

Se observó que las técnicas y estrategias utilizadas por parte de las docentes para el desarrollo del juego simbólico eran escasas, por falta de información sobre el tema, y por falta de motivación a los niños para realizar juegos simbólicos.

Una vez concluida la investigación queda comprobada la hipótesis la misma que afirma la incidencia del juego simbólico en el desarrollo del lenguaje de los niños/as de 3 a 5 años de edad den Centro Infantil Ejército #3.

CAPITULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- Las docentes no se preocupan debidamente por las actividades que realizan sus niños y niñas en los diferentes rincones lúdicos ya que consideran que es una actividad recreativa.
- Las maestras no proporcionan intencionalidad pedagógica mientras los niños/as realizan representaciones de diferentes roles.
- Los niños/as observados no realizan constantemente juego simbólico por lo tanto tienen poca iniciativa para iniciar este juego, lo cual afecta en su proceso de socialización ya que no se siente seguro de expresar sus ideas y sentimientos.
- Falta se estrategias metodológicas por parte de las docentes para estimular el lenguaje en los niños/as ya que la mayor parte de los niños/as no tienen un lenguaje entendible para los demás.
- Los padres de familia no se involucran a realizar este tipo de juego con sus hijos por falta de tiempo.
- Casi todos los padres de familia corrigen el vocabulario a sus hijos y consideran que ayudan a mejorar su vocabulario.

5.2. Recomendaciones

- Es recomendable que el juego simbólico sea guiado correctamente para que los niños y niñas puedan participar activamente en la organización de este juego y así potencializar sus destrezas y habilidades especialmente la socialización entre pares y el lenguaje lo cual permitirá ser una persona íntegra capaz de expresar sus ideas y sentimientos.
- Es importante estimular a los niños y niñas a relacionarse con el medio que le rodea a través del juego simbólico para así incorporar nuevos conocimientos y experiencias aumentando así de manera significativa su vocabulario.
- La participación de las docentes en el juego simbólico es indispensable ya que se convierten en guías principales del proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños/as.
- Se recomienda utilizar el manual que se presenta en la propuesta ya que contiene actividades basadas en el juego simbólico las mismas que ayudaran a los niños/as a incrementar su vocabulario y mejorar su proceso de socialización.

BLIOGRAFIA

- Adell, J. L. (2003). Intervencion en el desarrollo lingüístico. En P. V. Amparo Gómez Artiaga, *Intervencion Temprana, Desarrollo optimo de 0 a 6 años* (pág. 136). Madrid: Pirámide.
- Aizencang, N. (2010). *Jugar, aprender y enseñar: Relaciones que potencian los aprendizajes escolares*. Buenos Aires: Manantial.
- Gálvez, Á. R. (Septiembre de 20011).
http://books.google.com.ec/books?id=8zgrMuAB_3kC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
 se. Obtenido de
http://books.google.com.ec/books?id=8zgrMuAB_3kC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
 se.
- Garay, J. d. (1994). *El juego: una ética para el mercado*. Madrid: Díaz de Santos, S.A.
- Gómez, V. R. (2003). *Metodología del juego*. Barcelona: Altamar.
- Graciela Perriconi, E. D. (2008). *Los niños tienen la palabra*. Santa Fe: Homo Sapiens.
- Grupo Editorial Oceano. (s.f.). *Consultor de Psicología Infantil y Juvenil*. Barcelona: Océano.
- Guerra, M. G. (2010). Juego Simbólico. *Eduinnova*.
- Isacc, S. (1981). Proceso de Socializacion en la etapa preescolar. *Memoria Académica*, 3.
- Lucio, R. (s.f.). Recuperado el Octubre de 2013, de
<http://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/revistaeyp/article/viewFile/5675/5095>
- Malajovich, A. (200). Recuperado el Septiembre de 2013, de
<http://www.terras.edu.ar/jornadas/55/biblio/55El-juego-en-el-Nivel-Inicial.pdf>
- Marc Monfort, A. J. (2007). *Los niños disfásicos. Descripción y Tratamiento* . Madrid: CEPE.

Margaret Lahey. (1978). *Language development and language disorders*. New York.

McDonald, J. (1989). *Becoming partners with children: From play to conversation*. San Antonio: Special Press.

Párraga, M. T. (s.f.). Recuperado el Noviembre de 2013, de <http://biblioteca.ucm.es/tesis/bba/ucm-t28325.pdf>

Piaget, J. (s.f.). Recuperado el Octubre de 2013, de http://books.google.com.ec/books?id=etPoW_RGDkIC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Piaget, J. (1986). *La formacion del simbolo en el niño*. Mexico D.F.: Gutierrez.

Piaget, J. (Octubre de 2013). http://books.google.com.ec/books?id=etPoW_RGDkIC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false. Obtenido de http://books.google.com.ec/books?id=etPoW_RGDkIC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Piaget, J. (Octubre de 2013). http://books.google.com.ec/books?id=etPoW_RGDkIC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
http://books.google.com.ec/books?id=etPoW_RGDkIC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false. Obtenido de http://books.google.com.ec/books?id=etPoW_RGDkIC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Quintero, M. d. (2009). Desarrollo Infantil. *Innovacion y experiencias educativas*, 7.

Ramírez, J. F. (s.f.). *El juego infantil y su importancia en el desarrollo*. Recuperado el Septiembre de 2013, de

http://www.scp.com.co/precop/precop_files/modulo_10_vin_4/1_jtw.pdf

Sarlé, P. (s.f.). Recuperado el Septiembre de 2013, de

http://www.unicef.org/argentina/spanish/Cuaderno_2_Construcciones.pdf

Sarramona, J. (1984). *Juego libre en el Jardín de Infancia*. Barcelona: Ceac, S.A.

Shames, G. (1994). *Human Communication Disorders: An introduction*. New York: Macmillan College.

Tiso, A. (1990). Arte y cognición: una experiencia con el lenguaje logo. *Revista Arte, Individuo y Sociedad*(3), 215.

Tough, J. (1987). *El lenguaje oral en la escuela: una guía de observación y actuación para el maestro*. Madrid: Visor.

Tourtet, L. (1999). *Lenguaje y Pensamiento Preescolar*. Madrid: Narcea.

Zapata, O. (1989). *Juego y Aprendizaje Preescolar, Perspectiva psicogenética*. México D.F: Pax México.