



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD**  
**CARRERA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA**

INFORME DE INVESTIGACIÓN SOBRE:

**“EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS  
DE 3 A 4 AÑOS EN LA UNIDAD EDUCATIVA NUEVA ERA”**

Requisito previo para optar por el Título de Licenciada en Estimulación  
Temprana

**Autora:** Chicaiza Chicaiza, Lourdes Susana

**Tutora:** Dra. Ruiz Olarte, Ana Mercedes Mg.

Ambato – Ecuador

Junio, 2017

## APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutora del Trabajo de Investigación sobre el tema: “**EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS EN LA UNIDAD EDUCATIVA NUEVA ERA**”, de Chicaiza Lourdes Susana, estudiante de la Carrera de Estimulación Temprana, considero reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del jurado examinador designado por el H. Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias de la Salud.

Ambato, enero del 2017

LA TUTORA

.....  
**Dra. Ruiz Olarte, Ana Mercedes Mg.**

## **AUTORÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

Los criterios emitidos en el trabajo de investigación:” **EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS EN LA UNIDAD EDUCATIVA NUEVA ERA**”, como también los contenidos, idea, análisis, criterios y conclusiones son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autora de éste trabajo de investigación.

Ambato, enero del 2017

LA AUTORA

.....  
Chicaiza Chicaiza, Lourdes Susana

## DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad técnica de Ambato, para que haga de éste proyecto de investigación o parte de él un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación.

Cedo los derechos en líneas patrimoniales de este proyecto de investigación, con fines de difusión pública; además apruebo la reproducción del mismo, dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autora.

Ambato, enero del 2017

LA AUTORA

.....  
Chicaiza Chicaiza, Lourdes Susana

## APROBACIÓN DEL JURADO EXAMINADOR

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el Informe de Investigación, sobre el tema: **EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS EN LA UNIDAD EDUCATIVA NUEVA ERA**", de Chicaiza Chicaiza Lourdes Susana, estudiante de la Carrera de Estimulación Temprana.

Ambato, Junio del 2017

Para constancia firman:

.....

Presidente/a

.....

1 Vocal

.....

2 Vocal

## **DEDICATORIA**

A Dios por permitir llegar a este momento tan especial en mi vida, a mi madre por ser la persona que me ha apoyado durante mi trayecto de estudio, a mis hermanas que siempre han estado junto a mí , brindándome su apoyo , muchas veces poniéndose en el papel de padre. A mis queridas licenciadas gracias por su tiempo ,por su apoyo por sus conocimientos que me transmitieron durante el periodo de estudio, a mis verdaderas amigas que siempre estuvieron a mi lado gracias.

**Susana**

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios por protegerme y estar conmigo en cada momento y darme las fuerzas para poder superar obstáculos y dificultades durante el periodo de estudio, a mi madre por darme la vida y ser una amiga leal que siempre confió en mí, a mi familia por ser el pilar fundamental, al hombre que me dio la vida que ha estado siempre cuidándome y guiándome desde el cielo. A mi Tutora Dra. Anita Ruiz por su paciencia, su motivación y sus conocimientos ha logrado en mí que pueda terminar mi proyecto con éxito.

**Susana**

## ÍNDICE GENERAL

PORTADA.....	i
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.....	iii
DERECHOS DE AUTOR .....	iv
APROBACIÓN DEL JURADO EXAMINADOR .....	v
DEDICATORIA .....	vi
AGRADECIMIENTO .....	vii
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	x
ÍNDICE DE TABLAS .....	xii
RESUMEN.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
INTRODUCCIÓN .....	1
CAPÍTULO I.....	2
EL PROBLEMA.....	2
1.1 Tema:.....	2
1.2 Planteamiento del problema .....	2
1.2.1 Contextualización .....	2
1.2.2 Formulación del Problema .....	5
1.3 Justificación .....	5
1.4 Objetivos.....	6
1.4.1 Objetivo General .....	6
1.4.2 Objetivos Específicos .....	6
CAPÍTULO II.....	7
MARCO TEÓRICO .....	7
2.1 Estado del Arte .....	7
2.2. Bases teóricas .....	8
2.2.1. Variable Independiente: Juego simbólico .....	8
2.2.1.1. El juego .....	8



2.2.1.2. Juego simbólico .....	10
2.2.2. Variable dependiente: Desarrollo cognitivo .....	17
2.2.2.1 Conceptualización de desarrollo cognitivo .....	17
2.2.2.2. Teoría de Piaget -desarrollo cognitivo.....	18
2.2.2.3. Desarrollo cognitivo de los niño de 3 a 4 años.....	22
2.3. Hipótesis.....	23
CAPÍTULO III .....	24
MARCO MEODOLÓGICO .....	24
3.1. Enfoque de la investigación .....	24
3.1.1 Modalidad de investigación .....	24
3.2. Selección del área o ámbito de estudio .....	24
3.3. Población .....	25
3.3.1 Criterios de inclusión y exclusión .....	25
3.3.2. Diseño muestral .....	25
3.4. Operalización de variables .....	26
3.5. Descripción de la intervención y procedimientos para la recolección de información .....	28
3.5.1. Intervención:.....	28
3.5.2. Instrumentos de recolección.....	30
3.5.3. Plan de recolección .....	30
3.5.4. Plan de procesamiento de información .....	31
3.6. Aspectos éticos.....	31
CAPÍTULO IV.....	32
RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	32
4.1. Resultados de la aplicación de Guía de Observación .....	32
4.2. Resultados de la aplicación de la Guía Portage .....	41
4.3. Discusión de resultados.....	87
4.4. Comprobación de la hipótesis .....	87
Conclusiones: .....	92
Bibliografía:.....	93
Linkografía: .....	92
Citas bibliográficas-bases de datos UTA: .....	95
Anexos .....	97

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Representación de roles sociales.....	32
Gráfico 2: Acciones de vida diaria.....	33
Gráfico 3: Juegos secuenciales .....	34
Gráfico 4: Mismos roles .....	35
Gráfico 5: Desarrollo de creatividad e imaginación.....	36
Gráfico 6: Varios juguetes a la vez .....	37
Gráfico 7: Asume personajes.....	38
Gráfico 8: Personajes ficticios.....	39
Gráfico 9: Objetos con diferente funcionalidad .....	40
Gráfico 10: Expresa sentimientos .....	41
Gráfico 11: Nombra objetos grandes y pequeños.....	42
Gráfico 12: Señala 10 partes del cuerpo obedeciendo una orden .....	43
Gráfico 13: Señala a un niño y una niña obedeciendo una orden .....	44
Gráfico 14: Dice si un objeto es pesado o liviano .....	45
Gráfico 15: Junta 2 pares de una figura para hacer un todo.....	46
Gráfico 16: Describe dos sucesos o personajes de un cuento o programa de televisión familiar .....	47
Gráfico 17: Repite juego de dedos con palabras y acciones .....	48
Gráfico 18: Hace pares (3 o más).....	49
Gráfico 19: Señala objetos largos y cortos .....	50
Gráfico 20: Dice que objetos van juntos .....	51
Gráfico 21: Cuenta hasta 3 imitando al adulto .....	52
Gráfico 22: Separa objetos por categorías .....	53
Gráfico 23: Dibuja un V imitando al adulto.....	54
Gráfico 24: Dibuja una línea diagonal de esquina a esquina en un cuadrado de papel de 10cm .....	55
Gráfico 25: Cuenta hasta 10 objetos imitando al adulto.....	56
Gráfico 26: Construye un puente con 3 bloques imitando al adulto .....	57
Gráfico 27: Sigue la secuencia o patrón (tamaño-color) que se le da con bloques o cuentas.....	58
Gráfico 28: Copia una serie de trazos en forma de V conectada (VVVVVVV)..	59
Gráfico 29: Añade una pierna y/o un brazo a una figura incompleta de un hombre.....	60
Gráfico 30: Arma un rompecabezas de 6 piezas sin ensayo error.....	61
Gráfico 31: Nombra objetos que son iguales o diferentes .....	62

Gráfico 32: Dibuja un cuadrado imitando al adulto .....	63
Gráfico 33: Nombra 3 colores cuando se le pide .....	64
Gráfico 34: Nombra 3 formas geométricas .....	65
Gráfico 35: Escoge el número de objetos que se le piden .....	66
Gráfico 36: Nombra 5 texturas .....	67
Gráfico 37: Copia un triángulo cuando se le pide .....	68
Gráfico 38: Recuerda 4 objetos que ha visto en una ilustración .....	69
Gráfico 39: Dice el momento del día en relación de las actividades .....	70
Gráfico 40: Repite poemas familiares .....	71
Gráfico 41: Dice si un objeto es más pesado o más liviano (menos de una libra) .....	72
Gráfico 42: Dice qué falta cuando se quita un objeto de 3.....	73
Gráfico 43: Nombra 8 colores .....	74
Gráfico 44: Nombra 3 monedas de poco valor.....	75
Gráfico 45: Junta símbolos (letras y números).....	76
Gráfico 46: Dice el color de los objetos que se le nombran .....	77
Gráfico 47: Relata 5 hechos importantes de un cuento que escuchó 3 veces.	78
Gráfico 48: Dibuja la figura de un hombre (cabeza, tronco, 4 extremidades) ...	79
Gráfico 49: Canta 5 versos de una canción .....	80
Gráfico 50: Construye una pirámide de 10 boques imitando al adulto.....	81
Gráfico 51: Nombra lo “largo” y lo “corto” .....	82
Gráfico 52: Colorea objetos detrás, alado, junto .....	83
Gráfico 53: Hace conjuntos iguales de 1 a 10 objetos siguiendo una muestra .	84
Gráfico 54: Nombra la parte que le falta en la ilustración de un objeto.....	85

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Teorías del juego .....	9
Tabla 2: Población .....	25
Tabla 3: Operalización de la variable Independiente- Juego simbólico .....	26
Tabla 4: Operalización variable dependiente-desarrollo cognitivo .....	27
Tabla 5: Plan de recolección de información .....	30
Tabla 6: Representación de roles sociales .....	32
Tabla 7: Acciones de vida diaria .....	33
Tabla 8: Juegos secuenciales.....	34
Tabla 9: Mismos roles.....	35
Tabla 10: Desarrollo de creatividad e imaginación .....	36
Tabla 11: Varios juguetes a la vez.....	37
Tabla 12: Asume personajes .....	38
Tabla 13: Personajes ficticios .....	39
Tabla 14: Objetos con diferente funcionalidad .....	40
Tabla 15: Expresa sentimientos.....	41
Tabla 16: Nombra objetos grandes y pequeños .....	42
Tabla 17: Señala 10 partes del cuerpo obedeciendo una orden.....	43
Tabla 18: Señala a un niño y una niña obedeciendo una orden .....	44
Tabla 19: Dice si un objeto es pesado o liviano .....	45
Tabla 20: Junta 2 pares de una figura para hacer un todo .....	46
Tabla 21: Describe dos sucesos o personajes de un cuento o programa de televisión familiar .....	47
Tabla 22: Repite juego de dedos con palabras y acciones.....	48
Tabla 23: Hace pares (3 o más).....	49
Tabla 24: Señala objetos largos y cortos .....	50
Tabla 25: Dice que objetos van juntos .....	51
Tabla 26: Cuenta hasta 3 imitando al adulto.....	52
Tabla 27: Separa objetos por categorías .....	53
Tabla 28: Dibuja un V imitando al adulto .....	54
Tabla 29: Dibuja una línea diagonal de esquina a esquina en un cuadrado de papel de 10cm .....	55
Tabla 30: Cuenta hasta 10 objetos imitando al adulto .....	56
Tabla 31: Construye un puente con 3 bloques imitando al adulto .....	57
Tabla 32: Sigue la secuencia o patrón (tamaño-color) que se le da con bloques o cuentas .....	58
Tabla 33: Copia una serie de trazos en forma de V conectada (VVVVVVV) ....	59
Tabla 34: Añade una pierna y/o un brazo a una figura incompleta de un hombre .....	60

Tabla 35: Arma un rompecabezas de 6 piezas sin ensayo error .....	61
Tabla 36: Nombra objetos que son iguales o diferentes .....	62
Tabla 37: Dibuja un cuadrado imitando al adulto .....	63
Tabla 38: Nombra 3 colores cuando se le pide.....	64
Tabla 39: Nombra 3 formas geométricas .....	65
Tabla 40: Escoge el número de objetos que se le piden .....	66
Tabla 41: Nombra 5 texturas.....	67
Tabla 42: Copia un triángulo cuando se le pide .....	68
Tabla 43: Recuerda 4 objetos que ha visto en una ilustración.....	69
Tabla 44: Dice el momento del día en relación de las actividades.....	70
Tabla 45: Repite poemas familiares.....	71
Tabla 46: Dice si un objeto es más pesado o más liviano (menos de una libra) .....	72
Tabla 47: Dice qué falta cuando se quita un objeto de 3 .....	73
Tabla 48: Nombra 8 colores.....	74
Tabla 49: Nombra 3 monedas de poco valor .....	75
Tabla 50: Junta símbolos (letras y números) .....	76
Tabla 51: Dice el color de los objetos que se le nombran.....	77
Tabla 52: Relata 5 hechos importantes de un cuento que escuchó 3 veces ...	78
Tabla 53: Dibuja la figura de un hombre (cabeza, tronco, 4 extremidades).....	79
Tabla 54: Canta 5 versos de una canción.....	80
Tabla 55: Construye una pirámide de 10 boques imitando al adulto .....	81
Tabla 56: Nombra lo “largo” y lo “corto” .....	82
Tabla 57: Colorea objetos detrás, alado, junto .....	83
Tabla 58: Hace conjuntos iguales de 1 a 10 objetos siguiendo una muestra ...	84
Tabla 59: Nombra la parte que le falta en la ilustración de un objeto .....	85
Tabla 60: Resultados de avance grupo Experimental y Grupo control .....	86
Tabla 61: Cálculo estadístico del T student .....	89
Tabla 62: Distribución t student con 44 grados .....	90

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD  
CARRERA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA

**EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS  
DE 3 A 4 AÑOS EN LA UNIDAD EDUCATIVA NUEVA ERA”**

**Autora:** Chicaiza Chicaiza, Lourdes Susana

**Tutora:** Dra. Ruiz Olarte Ana, Mercedes Mg.

**Fecha:** Enero de 2017

**RESUMEN**

El presente proyecto de investigación se desarrolló con el objetivo de determinar cómo el juego simbólico influye en el desarrollo cognitivo en los niños de 3 a 4 años, para lo cual se utilizó una metodología transversal de cohorte descriptivo que incluyó a 30 niños de la Unidad Educativa Nueva Era, de la ciudad de Ambato, en la provincia de Tungurahua, quienes fueron seleccionados bajo criterios de inclusión y exclusión. La investigación se dirigió al área cognitiva en dichos infantes, para lo cual se incluyó juegos simbólicos en el plan educativo que maneja la institución. El proceso de intervención se efectuó durante 4 meses, tres veces por semana con el uso de material didáctico propio del establecimiento y bajo supervisión de la maestra guía, como instrumento evaluativo se utilizó la técnica de la observación y las actividades de la Guía Portage ,que permitieron concluir que el juego simbólico si influye en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Nueva Era, ello se evidenció en un mayor grado de desempeño para resolución de actividades y problemas propuestos.

**PALABRAS CLAVES:**

DESARROLLO\_COGNITIVO, JUEGOS\_ SIMBÓLICOS, ESTIMULACIÓN,  
ATENCIÓN, MEMORIA

TECHNICAL UNIVERSITY AMBATO  
FACULTY OF HEALTH SCIENCES  
EARLY STIMULATION CAREER

**THE SYMBOLIC GAME IN THE COGNITIVE DEVELOPMENT IN CHILDREN  
OF 3 TO 4 YEARS IN THE EDUCATIONAL UNIT NEW ERA "**

**Author:** Chicaiza Chicaiza, Lourdes Susana

**Tutorial:** Dar. Ruiz Olarte, Ana Mercedes Mg.

**Date:** January 2017

**ABSTRACT**

The present research project was developed with the objective of determining how the symbolic game influences the cognitive development in children from 3 to 4 years, for which a cross-sectional descriptive methodology was used that included 30 children from the Educational Unit Nueva Era, from the city of Ambato, in the province of Tungurahua, who were selected under inclusion and exclusion criteria. The investigation was directed to the cognitive area in these infants, for which symbolic games were included in the educational plan that the institution manages. The intervention process was carried out for 4 months, three times a week with the use of didactic material of the establishment and under supervision of the teacher guide, as an evaluation instrument was used the observation technique and activities of the Portage Guide, which Allowed to conclude that the symbolic game if it influences the cognitive development of the children of 3 to 4 years of the New Age Educational Unit, this was evidenced in a greater degree of performance to solve activities and proposed problems.

**KEYWORDS:**

COGNITIVE \_DEVELOPMENT\_ SYMBOLIC GAMES, STIMULATION,  
ATTENTION, MEMORY

## INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de carácter descriptivo se centró en determinar cómo el juego simbólico influye en el desarrollo cognitivo de 30 niños de entre 3 a 4 años en la Unidad Educativa Nueva Era, del cantón Ambato provincia de Tungurahua, tomando en cuenta que todo niño nace con un marco cognitivo definido, pero es la estimulación del entorno la que le permitirá alcanzar este potencial, es por ello que la estimulación cognitiva es transcendental al ser una técnica que potencia y mejora la capacidad de los infantes al involucrar procesos mentales superiores afines a áreas como la percepción, memoria, atención, razonamiento, por cuanto incluir juegos simbólicos para estimular el desarrollo cognitivo de dichos niños no solo es importante sino indispensable para garantizar un desarrollo pleno.

Es vital estimular a los niños para que se relacionen con el medio que los rodea a través del juego simbólico y con esto incorporar nuevos conocimientos y experiencias acrecentando así su vocabulario, potenciando sus destrezas y habilidades especialmente la socialización, el lenguaje lo que permitirá ser una persona íntegra capaz de expresar sus ideas, sentimientos La inclusión de juegos simbólicos en el plan educativo de la Unidad Educativa Nueva Era fue factible tomando en cuenta la vasta bibliografía y evidencia científica que respalda el tema propuesto, además del apoyo y autorización de representantes legales de los menores, sin embargo, una de las principales limitante fue el tiempo de aplicación de la intervención, pues el establecimiento mencionado mantiene actividades educativas y recreacionales bien definidas con las que continuamente se tuvo que replantear los horarios de aplicación para la culminación del proyecto, otra de las limitantes fue la extensión de la Guía evaluativa Portage que tuvo que ser aplicada de manera grupal (cuantos estudiantes realizan la actividad y cuando no) para cumplir con los tiempos permitidos por la institución.

El proyecto investigativo se planteó mediante cuatro capítulos donde:

El capítulo I: muestra la contextualización del problema a nivel macro, meso y micro, además de la justificación y los objetivos que dirigen la investigación

El capítulo II: incluye el estado del arte y las bases teóricas que sustentan las variables investigativas planteadas

El capítulo III: plantea la metodología para el desarrollo del proyecto, abarca el enfoque, la modalidad, la selección del área de estudio, la población, métodos de recolección de información y la descripción de la intervención

El capítulo IV: contiene los resultados desprendidos de la aplicación de los instrumentos de recolección de datos, además de la discusión y comprobación de la hipótesis planteado.



# **CAPÍTULO I**

## **EL PROBLEMA**

### **1.1 Tema:**

El juego simbólico en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 4 años en la Unidad Educativa Nueva Era

### **1.2 Planteamiento del problema**

#### **1.2.1 Contextualización**

La Organización Mundial de la Salud, expresa que el desarrollo cerebral y biológico durante los primeros años de edad dependen fundamentalmente de la calidad de estimulación que el infante recibe del entorno, familia, ámbito educativo, comunidad y sociedad, por esto es importante que los mismos, sean oportunamente estimulados en la primera infancia teniendo en cuenta que para el futuro de la sociedad humanas es esencial que los niños alcancen un crecimiento físico, cerebral y psicológico óptimo en bien de criar entes que desarrollen todas sus potencialidades y ello repercuta positivamente en la edad adulta e incluso se mejoren generaciones siguientes. (1)

Genéticamente, todo niño nace con un marco cognitivo definido, pero es la estimulación del entorno la que le permitirá alcanzar su potencial genético particular ya que, el desarrollo del cerebro se inicia y desarrolla rápidamente cuando se estimulan adecuadamente los sentidos, por lo que tanto, entidades de salud públicas, privadas y familiar no solo muestren preocupación por enfermedad, desnutrición o muerte infantil, sino que se enfatice el desarrollo cognitivo (2).

La agencia de noticias internacional EFE en 2016, muestra que en un estudio de la Escuela de Salud Pública T.H. Chan de Harvard, se analizaron datos de aproximadamente 100.000 niños recopilados de la Unicef entre 2005 y 2015, con la inclusión de 35 países de bajos recursos, donde se encontró que uno de cada tres niños de entre 3 y 4 años de edad presentan graves carencias cognitivas y socio-emocionales que repercuten posteriormente en su capacidad de aprendizaje, al no desarrollar conocimientos apropiados para su edad, que les permite mantener la atención, comprender ordenes sencilla, comunicarse con otros, controlar la agresión y resolver problemas, todo ello desprendido de la

despreocupación gubernamental por un estímulo cognitivo que permita un adecuado desarrollo integral del niño (3).

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia UNICEF expresa que las actividades de cada país están dirigidas exclusivamente a aspectos específicos como la salud y la nutrición y no tienen en cuenta el desarrollo del niño en la primera infancia por lo que se corre el peligro de obstaculizar el crecimiento y desarrollo pleno de los niños y estos impedimentos pueden afectar a largo plazo la capacidad de los infantes de iniciar sus estudios escolares y posteriormente mostrar un desempeño escolar acorde a su edad cronológica, es así que la despreocupación de ciertos estados ponen en situación de desventaja a grupos humanos al desaprovechar las bases de su desarrollo cognoscitivo, social y emocional reprimiendo de este modo sus probabilidades de éxito. (4)

El Instituto nacional de estadística y censo de INEC en 2010, afirmó que en Ecuador existen 4'333.264 niños y niñas entre 0 y 12 años, de los cuales el 39% corresponde a niños de 0 a 4 años, siendo importante considerar que tan solo un 25% de ellos asiste a un centro de desarrollo infantil, donde reciban apoyo sanitario, pedagógico, estimulación temprana, apoyo psicológico y de cuidado integral (5).

Ecuador al ser un país subdesarrollado ha mostrado poco interés por la estimulación cognitiva en niños, pues a partir de la Convención de los Derechos del Niño, ratificada por Ecuador en 1990, se concibe a las niñas y niños como sujetos sociales de derechos desde el nacimiento lo que ha implicado tener capacidad de pensar, aprender, crear, tomar decisiones, elegir entre opciones, expresar sus sentimientos, interactuar con el entorno, ello basado en la Constitución de la República del Ecuador, que en sus Art.44 y 46 establece que “Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad” (6), por lo mencionado tanto el estado como las instituciones deben propiciar actividades que protejan y respeten los derechos constitucionales de niños y niñas en favor de un desarrollo pleno que garantice mejores oportunidades en el futuro.

La atención al desarrollo de los niños y niñas menores de tres años puede ser mejorada si se impulsan políticas, programas y proyectos que ayuden a las comunidades e instituciones a identificar problemáticas en su real dimensión y desarrollar estrategias para satisfacer las necesidades y el desarrollo básico de los infantes y sus familias, tomando en cuenta que las condiciones carentes de cuidado en salud primaria, alimentación, estimulación infantil, cuidado,

protección, ambientes limpios y seguros, sobre todo vínculos de afecto y buen trato de familias afectan su desarrollo cognitivo futuro (7).

La Estrategia Nacional Intersectorial para la Primera Infancia, constituido como Infancia Plena, liderada por el Ministerio Coordinador de Desarrollo Social se ejecuta, desde 2012, como una apuesta nacional para potenciar el desarrollo integral de las niñas y los niños menores de 5 años, considerando que las condiciones de vida, la estimulación temprana, la educación, la nutrición y el afecto durante la primera infancia, condicionan el futuro de las personas, este apoyo por parte del estado ecuatoriano debe ser aprovechado en búsqueda de una mejor calidad de vida para niñas y niños de la nación, pues se aclara además que en Ecuador tras treinta años de estudios sobre la efectividad de la estimulación cognitiva temprana se asevera que si un infante es estimulado a nivel cognitivo ello repercute en el éxito del niño, al permitir un mayor grado de rendimiento académico, mayor porcentaje de culminación del ciclo educativo básico y mejores proyecciones laborales. (8).

En Tungurahua la preocupación por mejorar la calidad de vida de niños y niñas es evidente pues existen grandes avances en el área de Desarrollo Infantil Integral se procura la potencialización de las capacidades de los infantes de modo que ellos puedan mostrar un mejor desarrollo psicomotor, cognitivo, emocional y con esto se consiga mejores oportunidades de adelanto para la nación (7). Sin embargo, se considera que en Tungurahua existen 8.335 niños y niñas que muestran carencias para desarrollar redes neuronales y mostrar un desarrollo integral y en un aproximado de 36.863 infantes de entre uno y cuatro años, considerando que el juego favorece el lenguaje, la atención, memoria, inteligencia, razonamiento, es necesario que a través de estos el niño pueda crear, modificar, internalizar, comprender, ejecutar y aceptar normas del entorno, es allí donde la contribución del juego simbólico con el desarrollo cognitivo resulta significativo (9).

La Unidad Educativa Nueva Era es una institución ubicada en la provincia de Tungurahua y en el cantón Ambato, caracterizada por incluir múltiples estrategias para potenciar las capacidades del alumnado, tomando en cuenta que es necesario estimular el área cognitiva de los infantes en esta etapa clave para el desarrollo del cerebro, donde la mente del niño está en constante trabajo y proceso, ya que a medida que crecen, maduran y aprenden del mundo. La estimulación cognitiva es transcendental al ser una técnica neuropsicológica que potencia y mejora la capacidad mental al incluir procesos mentales superiores que muestra implicaciones en áreas como la percepción, memoria, atención, razonamiento y simbolización que son las principales

problemáticas que se encuentran en los niños de 3 a 4 años, por lo tanto incluir juegos simbólicos para estimular el desarrollo cognitivo de dichos niños no solo es importante sino indispensable para garantizar un adecuado desempeño en el futuro (10).

### **1.2.2 Formulación del Problema**

¿De qué manera el juego simbólico influye en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 4 años en la Unidad Educativa Nueva Era?

### **1.3 Justificación**

Considerando que la educación preescolar ayuda a promover el desarrollo cognitivo y etapa para preparar a los infantes para desafíos del futuro la investigación es de gran interés al incluir al juego simbólico para que los niños desarrollen habilidades cognitivas fuertes en años venideros con mayor capacidad de resolución de problemas

La presente investigación es de gran importancia, pues está enfocada al juego simbólico para el desarrollo de procesos cognitivos en niños en etapa preescolar, factores esenciales que permiten exteriorizar experiencias sociales y culturales además de fomentar la coordinación, motricidad, habilidades básicas de comunicación inducen fácilmente a un aprendizaje propicio a sus capacidades y edad.

Teniendo en cuenta que el cerebro del niño se encuentra en constante desarrollo y maduración, se hace necesario promover actividades para estimular y potenciar las capacidades cognitivas en niños de 3 a 4 años para garantizar así su desarrollo pleno, lo que convierte a la investigación en beneficiosa tanto para niños, padres, maestros y el desarrollo del país al integrar entes críticos y productivos para la sociedad.

Así también el trabajo de investigación es factible, en virtud del apoyo de autoridades y personal docente de la Unidad Educativa Nueva Era, así como la predisposición de padres de familia y niños para un proceder a la inclusión del juego simbólico como una estrategia que permita el desarrollo cognitivo de manera oportuna y planificada.

## **1.4 Objetivos**

### **1.4.1 Objetivo General**

- Determinar cómo el juego simbólico influye en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 4 años en la Unidad Educativa Nueva Era

### **1.4.2 Objetivos Específicos**

- Describir las características del juego simbólico de los niños 3 a 4 años
- Estimular el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 4 años en la Unidad Educativa Nueva Era a través de juegos simbólicos
- Evaluar el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 4 años .

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1 Estado del Arte

En la investigación de Aravena efectuada en el 2009, con el tema “Rincones y juego simbólico en el desarrollo social de los niños y niñas de preescolar”, se concluye que el aspecto cognitivo se desarrolla cuando los infantes juegan porque ejercitan sus habilidades y destrezas vinculadas al pensamiento, mediante actividades que propician la resolución de problemas y refuerzan la imaginación y creatividad. (11)

Según García et al., en 2010 con el tema: “El desarrollo de la inteligencia del niño a través del juego simbólico en contextos familiares, una aproximación teoría de Piaget”, menciona que el juego, es fundamental para el desarrollo de la persona ya que inicia en la niñez pero subsiste hasta la edad adulta, pues la persona no abandona totalmente la actividad lúdica en el transcurso vital, siendo evidente que el juego siempre será un medio de socialización por excelencia, ya que a través de este se fomenta el aprendizaje infantil, se practican valores culturales y sirve para aprender rutinas interactivas que potencialicen las habilidades sociales y sobretodo que el juego también desarrolla los esquemas cognitivos. (12)

Por su parte Suárez en su investigación: “El juego simbólico en los niños de cinco años”, menciona que el juego simbólico no ha sido aplicado por los docentes, debido a conceptos distorsionados acerca de la actividad lúdica de los niños, que hasta hoy ha sido canalizada hacia la consecución de objetivos, en el campo de la simple recreación. (13)

De acuerdo a Salas y su publicación de 2014: “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”, destaca que es importante estimular a los niños a relacionarse con el medio que lo rodea a través del juego simbólico para así incorporar nuevos conocimientos y experiencias aumentando así su vocabulario, potenciando sus destrezas y habilidades especialmente la socialización entre padres y el lenguaje lo que permitirá ser una persona íntegra capaz de expresar sus ideas y sentimientos. (14).

Así también Zapata, en su informe investigativo desarrollado en 2014 sobre: “El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo social de los niños y niñas del primer año de educación básica de la escuela fiscal mixta “Cristóbal Colón” del cantón Salcedo”, expresa que a pesar de que los docentes están conscientes de que el juego simbólico incide en el desarrollo social su escasa estimulación no evidencia avances significativos por lo que es necesario diseñar recursos didácticos alternativos concretos sobre el Juego simbólico que puedan ayudar a fortalecer el Desarrollo social de los infantes. (15)

Dichas investigaciones sirven de aporte y referencia teórica pues exponen como el juego simbólico potencia las capacidades del niño y lo ayuda a desarrollarse adecuadamente en el entorno incrementando así sus capacidades y oportunidades futuras.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. Variable Independiente: Juego simbólico**

#### **2.2.1.1. El juego**

“El juego es un producto natural de los procesos de desarrollo físico y cognitivo del niño” (16), en el que pueden adaptarse varias formas que cambian y se hacen más elaboradas a medida que el niño va madurando, el juego es una actividad libre y espontánea que evidencia deseos, necesidades, vivencias, percepciones y una manera de interpretar el mundo.

El juego durante la infancia constituye un ejercicio preoperatorio pues a través de las actividades lúdicas se adquiere una gran cantidad de conocimientos y de habilidades útiles para la vida, los juegos que realizan los niños dependen de su nivel de desarrollo intelectual por cuanto jugar es importante para la maduración del niño (16).

La importancia del juego en la infancia está plasmada por una serie de teorías que dan explicación científica sobre esta actividad esencial:

**Tabla 1:** Teorías del juego

<b>Teoría del atavismo</b>	El juego es resurgir de tendencias atávicas, donde le niño juega y repite historias de raza, actos de ancestros (fabrican aros, trepan árboles, luchan, persiguen, etc.)
<b>Teoría del ejercicio preparatorio</b>	El juego es una actividad que sirve de práctica de habilidades que más tarde serán útiles para la vida
<b>Teoría del juego como estimulante de crecimiento</b>	El juego estimula fibras nerviosas y es un importante agente en la evolución, desarrollo y maduración del sistema nervioso
<b>Teoría de ficción</b>	El fondo del juego se encuentra en su actitud interna de la realidad, la conducta real se transforma en lúdica a causa de la ficción
<b>Teoría catártica</b>	Durante el juego se eliminan la energía negativa, lo que permite descargar instintos agresivos
<b>Teoría de la energía superflua</b>	El juego es un placer relacionado con el exceso de energía

**Elaborado por:** Susana Chicaiza

**Fuente:** Bofarull & Fernández (2012)

Dichas teorías son relevantes pues exponen la necesidad y el beneficio del juego en los niños como una actividad lúdica, estimulante y preparatoria para la vida.

Las teorías del juego simbólico se enfocan a aquellas con conceptualizan el juego como una función simbólica indispensable en la infancia, considerando lo siguiente:

- El juego como satisfacción a nivel de las necesidades e intereses profundos del niño: en los juegos los niños manifiestan sus necesidades e intereses de ser o tener alguna cosa en especial, así el juego es evidencia clara de esta búsqueda de satisfacción de necesidades. Por ejemplo, cuando los niños juegan a la casita, la niña simboliza a la madre y con ello pretende ser la líder del juego, influir sobre el resto de jugadores y crear o deshacer cualquier situación a conveniencia
- El juego como función expresiva a nivel del consciente: el niño al jugar no solo crea situaciones de juego, sino que además va construyendo un



sistema de significantes adaptados a sus deseos, de este modo el niño a través del juego manifiesta de manera consciente sus conflictos afectivos y procura resolverlos. Por ejemplo, al tener miedo a un perro, a través del juego simbólico el niño se las arreglará las cosas de modo que el perro dejará de ser malo o a su vez el niño se mostrará valiente ante dicha situación.

- El juego como función expresiva de los conflictos inconscientes: donde se asume al juego como un fenómeno de derivación y compensación, donde a través del juego, el niño logra expresar tendencias reprimidas, logrando exteriorizarlas y pretendiendo solucionar las mismas. (17)

#### **2.2.1.2. Juego simbólico**

La esencia del juego simbólico radica en la imitación que es la capacidad de simbolizar, es decir, en la creación de representaciones mentales, que consiste en simular situaciones, objetos y personajes de la realidad o de ficción que puede ejecutarse de modo individual o grupal (18), acciones que serán de gran utilidad para enseñar al niño a desenvolverse en el futuro.

El juego simbólico hace referencia a un juego en el que los objetos habituales dejan de tener usos cotidianos para pasar a ser coches, caballos, motos y entre otros, donde los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes y las situaciones que crean los niños, donde dejan de ser reales para convertirse en imaginarias (19).

El juego simbólico es conocido también como juego de fantasía o de ficción, donde el infante pone de manifiesto su capacidad para ponerse en el lugar de otro, pues con él se puede descubrir como el pensamiento infantil se desplaza entre la realidad lógica y la irrealidad de la fantasía y como el juego simbólico tiene puentes entre ambas formas de pensamiento, que con el pasar del tiempo el niño tendrá mayor conocimiento de la realidad social, por cuanto se irá planteando que es todo aquello que lo rodea y porque el mundo adulto se comporta de tal o cual manera (20).

El juego simbólico puede ser percibido desde dos puntos de vista:

- En relación con los objetos
- En relación con su propia estructura

En relación con los **objetos** utilizados: se debe tener en cuenta que el niño transfiere una acción con el mismo objeto (peina al osito), lo que contribuye a la generalización de la acción que posteriormente utiliza un objeto sustitutivo que contribuye a separar el objeto del esquema de acción, la sustitución del objeto se lo hace por uno que guarde alguna similitud pero que permita ejecutar la misma acción.

Desde el punto de vista de **estructura de las acciones**, al inicio consisten en un solo juego simbólico (o peina o cocina), que en la siguiente fase realiza varias acciones simbólicas que no necesariamente tienen una concatenación lógica entre sí, ello con el paso del tiempo permite la ejecución de acciones concatenadas que dan paso al papel o rol (19).

### **Argumentos del Juego simbólico**

El juego simbólico refleja el conocimiento de la realidad que rodea al niño, por ello es que mientras más variada es la realidad, más variados son los argumentos que se utilizan (argumentos típicos: jugar a familia, médicos, bailarinas, superhéroes), pero de modo general se puede establecer tres categorías de argumentos del juego simbólico:

- **Primer grupo:** los argumentos se muestran como una versión simplificada o un resumen de la realidad observada o experimentada por los propios niños. Se muestran juegos de casitas, tiendas, colegios o cualquier otra actividad vinculada a su cotidianidad, por ello los argumentos exigen de los infantes un recordatorio de roles e interacciones.
- **Segundo grupo:** los argumentos están mayormente ligados a la realidad de los niños, pero con un vínculo de ficción compartido que tiene poca relación con las experiencias directas. Se incluye el juego de princesa, superhéroes, etc.
- **Tercer grupo:** constituido por los argumentos propios de cada niño y a medida que este se va repitiendo le confiere cierta identidad como un juego diferenciador (21)

Cuando los argumentos resultan poco cotidianos, aunque su conocimiento provenga de informaciones que los diferentes jugadores han podido extraer de fuentes comunes como películas, series, novelas, cuentos, es necesario que se dé entre los infantes una negociación o mediación del juego para el establecimiento de situaciones, objetos y roles asignados.

El juego simbólico está caracterizado por la representación de roles donde se despliega la imitación del entorno, la imaginación y la creatividad del niño, dichas dimensiones se describen a continuación:

- **Representación de roles:** es definida como jugar a ser otro, donde el niño asume un papel determinado para satisfacer las necesidades básicas de parecer un adulto, estableciéndose relaciones relativas en las cuales debe estar presente el cumplimiento de deberes y derechos mediante una creación de una relación ficticia, dicha actividad es indispensable en etapa preescolar, pues el juego de roles permite que los infantes resuelvan una contradicción propia de su edad.

Cuando se da la representación de roles los niños tienen la oportunidad de considerar nuevos puntos de vista, esta flexibilidad de pensamiento es el pilar de todas las actividades de resolución de problemas.

- **Imitación:** vocablo que procede de *imitatio* y hace referencia a la acción que se realiza intentando copiar otra o tomándola como un ejemplo, el imitar es un acto que se encarga de copiar a otro que generalmente está catalogado como mejor o de mayor valor.

La imitación es una adquisición voluntaria de una conducta observada de otras personas o del entorno y esto es una parte fundamental del aprendizaje, tomando en cuenta que el aprendizaje está basado en la observación de la conducta de un modelo

- **Imaginación:** la imaginación es un proceso que permite la manipulación de información creada en el interior del organismo (sin estímulos externos) para desarrollar una representación mental por ello se considera que la imaginación es la fuente de todo pensamiento creativo y la base del conocimiento.

La imaginación es un sistema de comunicación entre el entorno y el cerebro que le permite al ser humano interpretar, decodificar, traducir, almacenar, reproducir, reestructurar, recrear y crear ideas y pensamientos en forma de imágenes mediante los estímulos percibidos o de su propia mente por medio de todos los órganos y especialmente de los sentidos que son guardadas en la memoria consciente e inconsciente

- **Creatividad:** facultad que tienen las personas para crear que consiste en encontrar procedimientos o elementos para desarrollar labores de modo distinto a lo tradicional para lograr un propósito. La creatividad es un proceso que se desarrolla en el tiempo y que tiene como base

la originalidad, es espíritu de adaptación y el cuidado de realización concreta, la creatividad cumple con tres condiciones: implica una idea o respuesta nueva e estadísticamente muy infrecuente, la idea debe adaptarse a la realidad-solucionar un problema o alcanzar una meta y finalmente es preciso que esta idea sea evaluada y desarrollada hasta su aplicación final.

### **Etapas del juego simbólico**

Existen dos etapas en el juego simbólico:

- **Juego pre simbólico:** se da en los dos primeros años de edad, donde el juego consiste en repetir y variar sus movimientos, mediante los cuales el niño obtiene placer o satisfacción, es denominado juego motor o funcional pues se basa en el descubrimiento y dominio de las capacidades motoras, en esta etapa es necesario juguetes que provocan sorpresa y avivan los sentidos para provocar un movimiento.
- **Juego simbólico:** a partir de los dos años de edad, comienza otra etapa para el niño que se refleja claramente en sus actividades lúdicas, el juego simbólico representa el pensamiento egocéntrico del niño que, mediante el juego, deforma la realidad para satisfacer sus necesidades, pues conforme se da el crecimiento se van desarrollando actividades cada vez más complejas con un progreso de la representación hacia la realidad cada vez más exacta (18).

### **Dimensiones del juego simbólico:**

Las dimensiones del juego simbólico son 4, que se van desplegando cronológicamente de la siguiente manera:

<b>Descentración</b>	Consiste en acciones cotidianas referidas al cuerpo propio, sin dificultad real, además aparecen juegos dirigidos hacia otros participantes, personas u objetos
<b>Sustitución de objetos</b>	Superado el primer periodo, el infante evoluciona hacia la progresiva descontextualización en donde empieza utilizando objetos reales, aunque a pequeña escala para el juego y posteriormente es capaz de sustituir objetos por otros de uso indefinido

<b>Integración</b>	Se refiere al grado de complejidad estructural, donde el principio de juegos simbólicos son acciones simples y aisladas y posteriormente se produce una elaboración muy elemental que radica en aplicar la sustitución a dos o más elementos o agentes
<b>Planificación</b>	El juego simbólico es aprovechado por la presencia de determinados objetos o juguetes, evolucionando hacia la búsqueda de materiales de todo tipo para desarrollar el juego

**Elaborado por:** Susana Chicaiza

**Fuente:** Bofarull & Fernández (2012)

### **Importancia del juego simbólico**

El juego simbólico se constituye como una experiencia vital de la infancia pues permite transformar, crear otros mundos, vivir otras vidas, jugar a ser otros, con ello se aprende a pensar y sentir como otros y en definitiva a saber que existen formas de pensar y sentir diferentes a las propias, la importancia del juego simbólico está dada en que el niño representa mental y mímicamente una realidad en la que plasma deseos y necesidades, a más de permitir la expresión de sentimientos y desarrollar la cognición de modo adecuado (22).

La importancia del juego simbólico radica en la inclusión de elementos de carácter diferenciadores y no diferenciadores:

**- Elementos no diferenciadores son:**

- Componente motor
- Componente cognitivo
- La estructura social

**- Elementos diferenciadores son:**

- Dimensión afectiva: si algo caracteriza a esta área es su vertiente hedonista.
- Como sustrato común a todas estas actividades se encuentra el placer que los participantes demuestran al realizarlas.
- Finalidad de la tarea: en la mayoría de los casos la actividad se ejecuta porque sí, no porque esté dirigida a ningún fin (23).

El juego se constituye como una actividad esencial para el niño y que el ser humano no abandona totalmente la actividad lúdica en el transcurso de su vida, pues de ello depende:

- El desarrollo de la socialización: se fomenta el aprendizaje infantil de determinados valores culturales, sirve para aprender y practicar rutinas interactivas de habilidades sociales.
- El desarrollo emocional: liquidación de conflictos.
- El desarrollo cognitivo: en la relación juego – lenguaje (23).

### **Beneficios del juego simbólico:**

El juego simbólico es la capacidad de crear situaciones mentales y combinar hechos con eventos de carácter imaginativo, esto es de beneficio debido a que el lenguaje también está presente en ello, se evidencian capacidades de establecer diálogos y socializar con los demás o con objetos representativos, es así que el juego simbólico va cobrando carácter y maduración acorde a la edad e intereses del niño, entre los principales beneficios del mismo están:

- Estimulación y desarrollo de la creatividad e imaginación, por la necesidad de crear historias con sentido donde se integran diálogos, descripciones, narraciones, juego de roles y más
- Desarrollo del pensamiento lógico y estratégico para resolver problemas cotidianos
- Desarrollo de habilidades que convierten a los niños en más eficientes y eficaces a la hora de abordar o afrontar conflictos
- Permite la representación de situaciones reales y ficticias
- Desarrollo de habilidades cognitivas, donde a través del juego de estrategia y de lógica brinda resultados positivos en la educación a la hora de lograr los objetivos educativos con cada tema de orden lógico matemático, análisis de lecturas, comprensión, reflexión y más.
- Aprendizaje de hábitos, recoger objetos, materiales, juguetes y entre otros que fomenta los valores del orden y de la limpieza
- Estimula la inteligencia interpersonal, la sociabilidad de los niños al incrementarse su capacidad socioemocional
- Estimula eficazmente el lenguaje hablado, debido a la interacción social de juegos de roles (24).

El juego simbólico constituye una etapa primordial en el desarrollo cognitivo del niño pues para poder comprender el significado de las ideas, es necesario ponerlas en práctica de un modo simbólico, así es como mediante el juego simbólico los niños comienzan a separar o diferenciar las cosas reales de su significado (diferenciar el auto real del auto como concepto y un auto de otro

diferente) esta diferenciación se efectúa con el apoyo de un objeto sustitutivo semejante al objeto real que representa (una estructura de madera hace de auto). A medida que el juego evoluciona, el niño podrá ir prescindiendo de la acción sobre los objetos sustitutos y poder imaginarlos porque habrá adquirido una imagen mental de los mismos. (25).

El juego simbólico es beneficioso tomando en cuenta los siguientes:

- El juego simbólico favorece la adquisición y desarrollo del lenguaje, tomando en cuenta que para jugar se suscita nombrar objetos y sus funciones para comunicarse con los demás, a su vez el lenguaje enriquece la actividad lúdica simbólica pues contribuye a interiorizarla, organizar percepciones y experimentar las propias acciones con los objetos
- El juego simbólico es fuente de aprendizaje y asimilación del ambiente pues implica contacto con él, a través del juego el niño experimenta, lo investiga y lo conoce
- El juego simbólico es un estímulo para el desarrollo de funciones intelectuales como la memoria, atención, rendimiento, imaginación, creatividad, comunicación y discriminación entre fantasía y realidad (25).

### **Teoría del juego simbólico según Piaget**

El juego es la principal actividad a través de la cual el niño lleva su vida durante los primeros años de edad, ya que, a través de él, el infante investiga todo lo relacionado a su entorno de una manera libre y espontánea.

Se formula al juego como parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo, donde las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, forman parte de los aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia a tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). (26)

La teoría asume al juego como una actividad en la que el niño tiene la necesidad de actuar de manera eficaz y con independencia y de tener la

capacidad para desarrollar un estado mental de funcionamiento superior cuando interacciona con los demás.

## **2.2.2. Variable dependiente: Desarrollo cognitivo**

### **2.2.2.1 Conceptualización de desarrollo cognitivo**

El desarrollo cognitivo es el “conjunto de actividades mentales que realiza el niño para aprender y resolver problemas. Comprende la memoria, la concentración, la atención, la percepción, la imaginación y la creatividad” (27). Por cuanto el desarrollo cognitivo del niño tiene que ver con las diferentes etapas, en el transcurso de las cuales, se desarrolla su inteligencia, este tiene relaciones íntimas con el desarrollo emocional o afectivo, así como con el desarrollo social y el biológico.

“El desarrollo cognitivo es el conjunto de transformaciones que se dan en el transcurrir de la vida, por el que se aumentan los conocimientos y habilidades para percibir, pensar y comprender” (28), habilidades que son utilizadas para resolución de problemas de la vida diaria.

Conjunto de transformaciones que se generan en las capacidades y características traducidas como un conjunto de actividades que se realizan, relacionadas con conocimiento adquirido a lo largo de la vida por medio del aprendizaje y experiencias, especialmente durante el período del desarrollo, por el que aumentan los conocimientos y habilidades para percibir, pensar, comprender (29) y con estas desenvolverse en la realidad.

El desarrollo cognoscitivo no sólo consiste en cambios cualitativos de hechos y habilidades, sino también de transformaciones radicales de cómo se organiza el conocimiento, donde una vez que el niño o niña entra en una nueva etapa, no retrocederá a una forma anterior de razonamiento ni de funcionamiento (29), por tanto, se desprenden indicadores como la memoria, atención, sensopercepción, concentración, razonamiento y habilidad del infante:

- **Memoria:** la memoria es una capacidad cognitiva básica del ser humano, es un proceso psicológico que permite aprender nueva información, almacenarla y recuperarla en el momento que se requiera
- **Atención:** es un mecanismo que pone en marcha a los procesos que intervienen en el procesamiento de la información, participa y facilita el trabajo de todos los procesos cognitivos, regulando y ejerciendo control



sobre ellos. La atención muestra características importantes como es la concentración, la distribución de la atención, estabilidad de la atención y oscilamiento de la atención.

- **Sensopercepción:** sentimientos experimentados como respuesta a la información recibida mediante los órganos sensoriales, es decir que es una impresión de los objetos a través de los sentidos (gusto, tacto, vista, olfato y oído)
- **Concentración:** proceso psíquico que se efectúa mediante el razonamiento, es un proceso voluntario que implica atención de la mente sobre un objeto o actividad que se esté realizando, esta es indispensable para el aprendizaje.
- **Razonamiento:** conjunto de actividades mentales que consiste en la conexión de ideas de acuerdo a reglas o normas que dan apoyo o justifican una idea, el razonamiento es una facultad humana que permite resolver problemas tras haber llegado a conclusiones que concedan su ejecución.
- **Habilidad:** es la aptitud innata, talento, destreza o capacidad que ostenta una persona para llevar a cabo adecuadamente o con éxito, además es un sistema complejo de actividades psíquicas y prácticas necesarias para la regulación conveniente de actividades de los conocimientos y hábitos que posee un ser humano.

El desarrollo cognoscitivo sigue una secuencia invariable, donde todos los infantes pasan por cuatro etapas en un mismo orden por lo que no es posible omitir ninguna de ellas, pero estas etapas se relacionan generalmente con ciertos niveles de edad, aunque el tiempo de duración de cada etapa muestra gran variación individual y cultural (29).

#### **2.2.2.2. Teoría de Piaget -desarrollo cognitivo**

##### **Principios**

Los principios de desarrollo según Piaget son:

- **Organización y adaptación:**

Son dos principios básicos que de acuerdo a Piaget son llamadas funciones invariables y rigen el desarrollo intelectual del niño. La organización es una predisposición innata en toda especie, donde el niño de acuerdo a como va madurando, integra los patrones físicos simples o esquemas mentales a sistemas complejos. La adaptación por su parte, se refiere a que todos los

organismos nacen con la capacidad de ajustarse mental y conductualmente a las exigencias del medio

- **Asimilación y acomodación:**

Se utilizaron dichos términos para describir como se adapta el niño al entorno, el proceso de asimilación moldea la información nueva para que encaje en esquemas actuales, la asimilación no es un proceso pasivo pues requiere modificar o transformar la nueva información para incorporarla a la existente, cuando esta resulta compatible con la que se conoce, se alcanza un equilibrio y cuando no es así habrá que cambiar de forma de pensar o hacer algo para adaptarla o moldearla activamente la nueva información a esquemas existentes. Por su parte el proceso de modificar esquemas actuales es llamado acomodación, este se da cuando la información discrepa con los esquemas, los procesos de asimilación y acomodación están estrechamente relacionados y explican los cambios de conocimiento a lo largo de la vida

- **Mecanismo de desarrollo:**

El proceso cognoscitivo representa cambios en la estructura cognoscitiva o esquema del niño, donde el desarrollo es una compleja interacción de los factores innatos y ambientales, en los cuales intervienen cuatro factores:

- Maduración de estructuras físicas heredadas
- Experiencias físicas con el ambiente
- Transición social de información y de conocimientos
- Equilibrio (28).

### **Caracterización**

Desde épocas remotas hasta la actualidad, el desarrollo cognitivo ha sido blanco de varios autores interesados en conocer cómo las personas adquieren, conservan y desarrollan el conocimiento, es así que Jean Piaget, sobresale como uno de los principales exponentes del enfoque del desarrollo cognitivo, se constituye como uno de los primeros teóricos del constructivismo al afirmar que los niños construyen de forma activa el conocimiento, se interesa por cambios cualitativos que tiene lugar en la formación mental del individuo desde el nacimiento hacia la madurez (30).

Piaget sostuvo que el organismo tiene una organización interna característica, responsable del modo único de funcionamiento del cuerpo que, por medio de

las funciones invariantes, el mismo adapta sus estructuras cognoscitivas, además dividió el desarrollo cognoscitivo en cuatro fases cada una de las cuales representa la transición a una forma más compleja y abstracta de conocer (29).

Piaget apunta a que el concepto de la inteligencia del niño se centra en el desarrollo cognitivo y la adquisición de competencias o habilidades, donde la inteligencia se justifica como una mejor forma de adaptación biológica considerando el papel activo del individuo en la evolución constructiva de su conocimiento y se reconoce, además que el conocimiento y la inteligencia se encuentran unidos al medio físico y social por lo que incluye conceptos de asimilación y acomodación como principios básicos de evolución y aclimatización del psiquismo humano (30).

### **Postulados**

- El primer postulado consiste en situar principalmente el origen de los conocimientos empíricos en las acciones y en los efectos que producen, las acciones consideradas como generadoras de transformaciones, de cambios que informan sobre las propiedades de los objetos o de las personas del entorno, donde las acciones permiten el descubrimiento del significado del mundo, este postulado es denominado como experiencia física o abstracción simple o empírica.
- El segundo postulado, que consiste en situar el origen de las diferentes estructuras lógicas, que sostienen las conductas sensoriomotoras del bebé en la organización de acciones en sistemas (estructuras coordinadoras), denominadas también coordinaciones generales de diferentes categorías de acciones (cada gran categoría de acciones da lugar a una coordinación de conjunto), procesos internos.
- El tercer postulado, se considera una extensión del anterior, donde las operaciones lógicas que fundamentan el juicio y razonamiento como resultado de la coordinación de acciones interiorizadas o más bien de las coordinaciones generales de las diversas categorías de acciones interiorizadas (nuevamente cada categoría de acciones interiorizadas da lugar a una coordinación de conjunto) (31).

### **Estadíos**

De acuerdo a la teoría de Piaget los estadíos del desarrollo cognitivo son:

- **Estadio sensoriomotor:** ocurre entre los 0 y 2 años, donde la inteligencia es práctica y se relaciona con la resolución de problemas a nivel de la acción, este estadio es anterior al desarrollo del lenguaje y pensamiento, aquí se dan las regulaciones de tipo afectivo elemental y las primeras fijaciones exteriores de la afectividad.
- **Estadio preoperacional :** ocurre entre los 2 y 7 años, donde la inteligencia ya es simbólica, pero las operaciones carecen de estructuras lógicas, nace el pensamiento preoperatorio se puede representar los movimientos sin ejecutarlos, época del juego simbólico, egocentrismo y posteriormente del pensamiento intuitivo.
- **Estadio de las operaciones concretas:** se da entre los 7 y 12 año, donde el pensamiento infantil es ya un pensamiento lógico a condición de que se aplique a situaciones de experimentación y manipulación concreta.
- **Estadio de las operaciones formales:** se da a partir de la adolescencia, donde aparece la lógica formal y la capacidad para trascender la realidad manejando y verificando hipótesis de modo exhaustivo y sistemático, se da con la formación de la personalidad e inserción afectiva e intelectual en la sociedad adulta (29).

Dentro de los estadios planteados el preoperatorio amerita un análisis más profundo al abarcar la edad de 3 a 4 años que se empelará en la presente investigación:

#### **Pensamiento representacional:**

- **Juego simbólico:** comienza con secuencias simples de conductas que utiliza objetitos reales, alrededor de los cuatro años de edad el niño puede crear un guion propio y representar varios papeles de la sociedad, inspirados en hechos reales, personajes de fantasía y más. Este tipo de juego favorece el desarrollo del lenguaje, habilidades cognoscitivas, la creatividad y la imaginación.
- **El lenguaje:** los años preescolares son períodos de desarrollo acelerado del lenguaje, donde al comenzar a hablar se lo hace sobre actividades, eventos y deseos actuales. Durante el periodo preoperacional empieza a

emplearlas en forma representacional, comienzo de uso para representar objetos ausentes y acontecimientos pasados, las usa para referirse a eventos que no experimentan de manera directa, Piaget consideró que el pensamiento antecedería al desarrollo lingüístico.

- **Pinturas e imágenes mentales:** los dibujos llegan a revelar mucho sobre los pensamientos y sentimientos, donde niños de 3 y 4 años comienzan a combinar trazos para plasmar figuras, se inicia además la etapa de representación del dibujo de casas, animales, personas y más figuras tanto de objetos como de fantasía.
- **Conceptos numéricos:** se empieza a utilizar los números como herramientas del pensamiento, los niños en etapa preescolar comprenden relaciones numéricas, así la mayoría de niños de 3 y 4 años conocen que 3 es más que 2 y cuestiones similares (29).

Así también, las limitaciones del pensamiento preoperacional están dadas por el egocentrismo y la centralización:

- **El egocentrismo:** se refiere a la tendencia a percibir e interpretar el mundo a partir del yo, y como dificultad en etapas preescolares se evidencia como la incapacidad de adoptar la perspectiva de otros, se hace poco esfuerzo por modificar su habla a favor del oyente, en niños de 3 a 4 años parecen efectuar los monólogos colectivos, donde los comentarios de interlocutores no guardan relación alguna entre sí.
- **La centralización:** donde se tiende a fijar la atención en un solo aspecto del estímulo, ignoran el resto de las características

### 2.2.2.3. Desarrollo cognitivo de los niño de 3 a 4 años

Cada ser humano es diferente y por lo tanto cada niño va a desarrollar a su propio ritmo, pero las habilidades que desarrolle el niño dependerán en gran parte de la calidad de las interacciones que los padres, adultos, cuidadores y educadores ofrezcan a los niños.

Las habilidades de acuerdo a la edad de los niños de 3 a 4 años en el desarrollo cognitivo son:

- Comienza a dibujar.
- Puede contar mecánicamente hasta 10.
- Puede contar de 3 a 6 objetos que estén delante de él.
- Diferencia los tiempos de hoy, ayer y mañana.
- Diferencia una niña de un niño.
- Puede indicar si un objeto es pesado o ligero.
- Puede hacer un rompecabezas de 6 piezas.
- Puede reconocer 3 colores (27).
- Nombrar colores en una caja de crayones (rojo, amarillo, azul, verde, naranja, púrpura, marrón, negro)
- Comenzar a entender el tiempo en términos de día, noche y días de la semana
- Recordar y contar historias
- Entender y utilizar “lo mismo” y lo “diferente”
- Participa en juegos de fantasía
- Seguimiento de indicaciones simples en pasos (cepíllate los dientes, lávate la cara y vístete) (33).

### **2.3. Hipótesis**

HI: El juego simbólico influye en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 4 años en la Unidad Educativa Nueva Era

HO: El juego simbólico no influye en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 4 años en la Unidad Educativa Nueva Era

## **CAPÍTULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

#### **3.1. Enfoque de la investigación**

La investigación muestra un enfoque cualicuantitativo, pues se empleó el enfoque cuantitativo para el manejo de datos estadísticos que permitan la verificación de la hipótesis mediante la recolección de información, y en el enfoque cualitativo para caracterizar los aspectos más importantes del juego simbólico y el desarrollo cognitivo en niños.

##### **3.1.1 Modalidad de investigación**

###### **Investigación bibliográfica-documental:**

La investigación es bibliográfica y documental pues toma datos e información de fuentes como libros, revistas, informes de tipo físico y virtual que sustentan y orientan el presente proyecto de investigación.

###### **Investigación Experimental:**

La investigación experimental se empleó en virtud de que a través de un proceso sistemático se efectuó una aproximación científica de la investigación, mediante la manipulación de las variables planteadas, por ello se diseñó una investigación experimental en la que se estimuló el desarrollo cognitivo de los niños mediante juego simbólico y con ello plantear conclusiones a base de los resultados observados de manera inicial y final.

#### **3.2. Selección del área o ámbito de estudio**

La investigación se efectuó en la Unidad Educativa Nueva Era, de la ciudad de Ambato, en la provincia de Tungurahua, considerando a niños de 3 a 4 años

El ámbito de estudio estuvo enfocado al área cognitiva en dichos infantes, para lo cual se incluyó juegos simbólicos en el plan educativo que maneja la institución.

### 3.3. Población

El trabajo de investigación está conformado por 30 estudiantes de la Unidad Educativa Nueva Era, como se detalla en la siguiente tabla:

**Tabla 2:** Población

<b>Número</b>	<b>Grupo</b>
Niñas	17
Niños	13
<b>Total</b>	<b>30</b>

Elaborado por: Susana Chicaiza

#### 3.3.1 Criterios de inclusión y exclusión

##### Criterios de Inclusión

- Niños y niñas de la Unidad Educativa Nueva Era
- Niñas y niños matriculados oficialmente
- Niños y niñas con 3 y 4 años cumplidos hasta la fecha de realización del proyecto de investigación

##### Criterios de Exclusión

- Niños y niñas mayores a 4 años de edad
- Niñas y niños menores a 3 años de edad
- Niños y niñas con discapacidad

#### 3.3.2. Diseño muestral

Teniendo en cuenta que el tamaño del universo no es extenso (no se supera las 100 personas), por cuanto no se determina ningún tamaño muestral y se trabaja con toda la población, es decir con los 30 niños de la Unidad Educativa Nueva Era.



### 3.4. Operalización de variables

**Tabla 3:** Operalización de la variable Independiente- Juego simbólico

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
Consiste en simular situaciones, objetos y personajes de la realidad social y de ficción que puede llevarse a cabo de manera individual o colectiva (18)	Personajes de la realidad social  Personajes de ficción	Representa roles sociales  Imitación  Imaginación  Creatividad	¿Representa roles sociales, como por ejemplo vendedor/a, carpintero, policía, doctora, panadero/a?  ¿Los roles son casi siempre los mismos?  ¿Asume un personaje y hace lo mismo con sus juguetes?  ¿Utilizan los objetos de manera muy diferente a su funcionalidad?	<b>Técnica:</b> Guía de observación <b>Instrumento:</b> Cuestionario

Elaborado por: Susana Chicaiza

**Tabla 4:** Operalización variable dependiente-desarrollo cognitivo

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
<p>Conjunto de actividades mentales que realiza el niño, relacionados con el conocimiento que se dispone gracias a un proceso de aprendizaje y las experiencias vivenciales. (29)</p>	<p>Actividades mentales</p> <p>Conocimiento</p> <p>Aprendizaje</p>	<p>Memoria</p> <p>Atención</p> <p>Sensopercepción</p> <p>Concentración</p> <p>Razonamiento</p>	<p>¿Describe dos sucesos o personajes de un cuento o programa de televisión, familia ?</p> <p>¿Sigue la secuencia o patrón (tamaño-color) que se le da con bloques o cuentas?</p> <p>¿Nombra 5 texturas?</p> <p>¿Dice qué falta cuando se quita un objeto de 3?</p> <p>¿Nombra objetos que son iguales o diferentes?</p>	<p><b>Técnica:</b> Guía Portage</p> <p><b>Instrumento:</b> cuestionario</p>

**Elaborado por:** Susana Chicaiza

### 3.5. Descripción de la intervención y procedimientos para la recolección de información

#### 3.5.1. Intervención:

La investigación requirió de un plan de intervención para el cumplimiento de los objetivos específicos planteados, mismos que se detallan a continuación:

Para el cumplimiento del primero objetivo específico que fue: Describir las características del juego simbólico de los niños 3 a 4 años, se efectuaron las siguientes actividades:

- Recolección y selección de información sobre el juego simbólico en niños de 3 a 4 años
- Seleccionar juegos simbólicos propios de la edad 3-4 años
- Selección de recursos didácticos
- Establecer las facilidades y dificultades en la ejecución de juegos simbólicos

Para el cumplimiento del segundo objetivo específico que fue: Estimular el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 4 años en la Unidad Educativa Nueva Era a través de juegos simbólicos, se llevaron a cabo los siguientes pasos:

- **Autorización a la Unidad Educativa:** Petición de autorización para el desarrollo del presente proyecto de investigación a directivos de la Unidad Educativa Nueva Era y a profesoras de inicial I
- **Autorización a padres de familia:** explicación del tema de investigación, autorización y consentimiento escrito de padres de familia para que sus niños formen parte del proyecto
- **Resolución:** Coordinar actividades escolares y juego simbólico dentro del programa educativo de la institución mediante horarios establecidos que no retrasen ni dificulten las actividades escolares.
- **Estimulación:** Inclusión de juego simbólico como estrategia para estimular su desarrollo cognitivo de los niños, esta actividad se desarrolló de la siguiente manera:
  - ✓ Días de ejecución de juegos simbólicos: lunes, miércoles y viernes
  - ✓ Tiempo de ejecución de juegos simbólicos: 1 hora al día durante los días estipulados

- ✓ Hora preestablecida por la institución para el desarrollo de juegos simbólicos: de 8am a 9:00 am
- ✓ Recursos: espacio físico (aula de clase y cancha de institución) y material didáctico propio de la institución (mesas, sillas, casita, colchoneta, muñecas, carros, pelotas, implementos de teatro como ropa, mascararas, pintura etc.)
- ✓ Responsable de ejecución de los juegos simbólicos: Susana Chicaiza (investigadora)
- ✓ La actividad fue supervisada por las maestras de Inicial I
- ✓ Duración total de la intervención: 4 meses.

Para el cumplimiento del tercer objetivo específico que fue: Evaluar el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 4 años, se procedió así:

- Selección del instrumento de evaluación: Guía Portage- sección desarrollo cognitivo en niños de 3 a 4 años.
- Diseño de guía de observación, revisión y validación de expertos previo a su aplicación
- Aplicación de evaluación antes y después de los juegos simbólicos
- Recolección de resultados
- Análisis e interpretación de resultados
- Conclusiones

### 3.5.2. Instrumentos de recolección

Para el procedimiento de recolección de datos se utilizaron los siguientes instrumentos:

#### Guía Portage

- **Autor:** Bluma, S; Shearer, M; Frohman, A; Hilliard, J
- **Año:** 1976
- **Aplicación:** Individual
- **Forma de aplicación:** instrumento que cuenta con indicadores que se pueden completar por medio de observación
- **Tiempo estimado:** sin límite de tiempo
- **Edad:** de 0 a 6 años, pero se toma la sección objeto Portage objeto de estudio (3-4 años).
- **Finalidad:** evaluar y obtener información sobre cognición, socialización, desarrollo motor y auto ayuda
- **Complejidad:** no presenta

#### Guía de Observación

- **Estructura:** cuestionario de 10 preguntas cerradas
- **Dirigida a:** niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Nueva Era
- **Aplicación:** Individual
- **Tiempo estimado de aplicación:** 15 -20 minutos
- **Responsable de aplicación:** Susana Chicaiza
- **Validación de expertos:**
  - ✓ Lcd.Veronica Troya Mg
  - ✓ Lcd.Monica Aguirre Mg
  - ✓ Lcd.Belén Aguirre

### 3.5.3. Plan de recolección

El plan de recolección de información se detalla en el siguiente gráfico:

**Tabla 5:** Plan de recolección de información

<b>Preguntas básicas</b>	<b>Implicaciones</b>
¿Para qué?	Para el cumplimiento de objetivos
¿De qué personas u objetos?	Niños de 3 a 4 años
¿Sobre qué aspectos?	Juego simbólico y desarrollo

	cognitivo
¿Quién?	Investigadora
¿Cuándo?	Octubre 2016- enero 2017
¿Dónde?	Unidad Educativa Nueva Era
¿Cuántas veces?	Dos veces: evaluación inicial, aplicación de juegos simbólicos, evaluación final
¿Qué técnicas de recolección?	Guía Portage y encuesta
¿Con qué?	Cuestionarios
¿En qué situaciones?	Institución educativa-sector privado
¿Seguimiento?	Si, por parte de la institución educativa

Elaborado por: Susana Chicaiza

#### 3.5.4. Plan de procesamiento de información

Una vez recolectados los datos se procedió a procesar los mismos a través de la siguiente secuencia:

- Recolección de datos desprendidos de la aplicación de instrumentos
- Procesamiento y análisis de datos
- Tabulación de datos
- Elaboración de tablas de datos y gráficos estadísticos a través de Microsoft Excel
- Análisis e interpretación de tipo cualitativa
- Elaboración de conclusiones

#### 3.6. Aspectos éticos

Para el desarrollo de la investigación se planteó un consentimiento informado dirigido a los representantes legales de cada niño para confirmar su participación, así también los resultados desprendidos de la investigación fueron manejados de manera confidencial y bajo anonimato para protección de la integridad de los infantes y sus familias.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Tabla 3: Población

Número	Grupo
Niñas	17
Niños	13
<b>Total</b>	<b>30</b>

Elaborado por: Susana Chicaiza

#### 4.1. Resultados de la aplicación de Guía de Observación tras la aplicación de juegos simbólicos

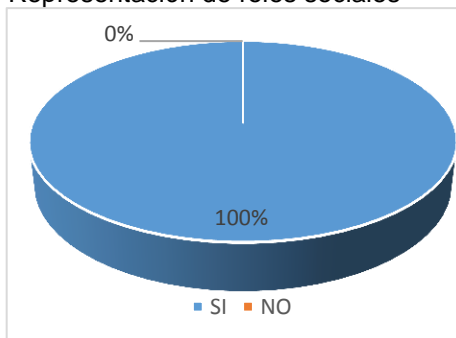
##### 1. ¿Representa roles sociales, como por ejemplo vendedor/a, carpintero, policía, doctora, panadero/a

Tabla 6: Representación de roles sociales

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
SI	30	100%
NO	0	0%
TOTAL	30	100%

Elaborado por: Susana Chicaiza

Gráfico 1: Representación de roles sociales



Elaborado por: Susana Chicaiza

#### Interpretación:

El 100% de niños encuestados representa roles sociales observados desde sus hogares, entorno inmediato, ámbito académico o aquellos roles transmitidos por medios de comunicación

#### Análisis

La totalidad de niños encuestados son capaces de representar roles sociales como vendedor, carpintero, policía, doctor, panadero y muchos más que son observados de su entorno.

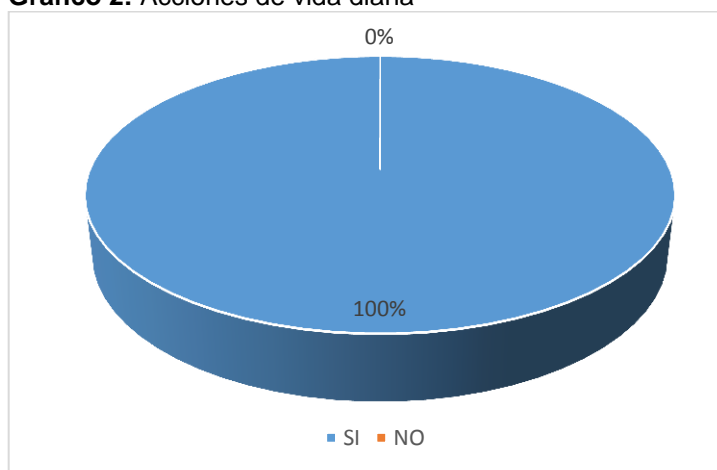
## 2. ¿Imita acciones de la vida diaria?

**Tabla 7:** Acciones de vida diaria

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
SI	30	100%
NO	0	0%
TOTAL	30	100%

Elaborado por: Susana Chicaiza

**Gráfico 2:** Acciones de vida diaria



Elaborado por: Susana Chicaiza

### **Interpretación:**

El 100% de los niños sí imita acciones de la vida diaria como bañarse, cambiarse de ropa, lavarse las manos, comer, cepillarse los dientes y entre otras actividades propias de su estilo de vida.

### **Análisis:**

La totalidad de niños de 3 a 4 años imitan acciones tanto positivas como negativas captadas de su estilo de vida, tomando como referente a los hábitos inculcados por sus padres o a su vez por un proceso de imitación de los mismos.



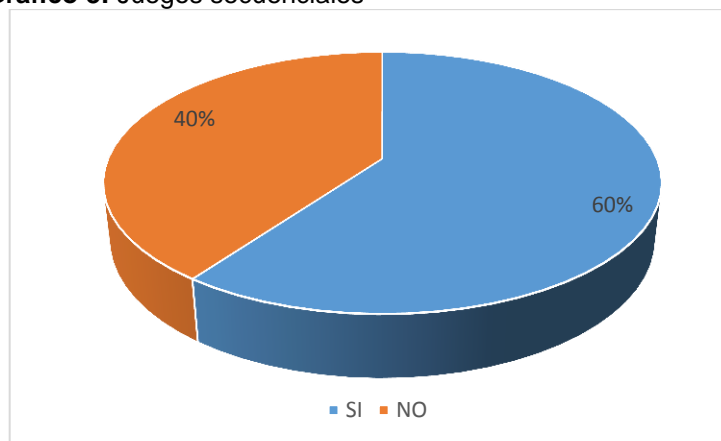
### 3. ¿Es capaz de ejecutar juegos secuenciales?

**Tabla 8:** Juegos secuenciales

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
SI	17	60%
NO	13	40%
TOTAL	30	100%

Elaborado por: Susana Chicaiza

**Gráfico 3:** Juegos secuenciales



Elaborado por: Susana Chicaiza

#### **Interpretación:**

El 60% de niños es capaz de llevar a cabo juegos secuenciales de manera adecuada, mientras un 40% de los niños no logra hacerlos del todo.

#### **Análisis:**

La mayoría de niños entre 3 y 4 años de edad son capaces de llevar a cabo juegos secuenciales adecuadamente, dicho aspecto es importante pues las secuencias agilitan la actividad del cerebro, desarrollan la memoria y por tanto, la capacidad de recordar números, procedimientos, procesos.

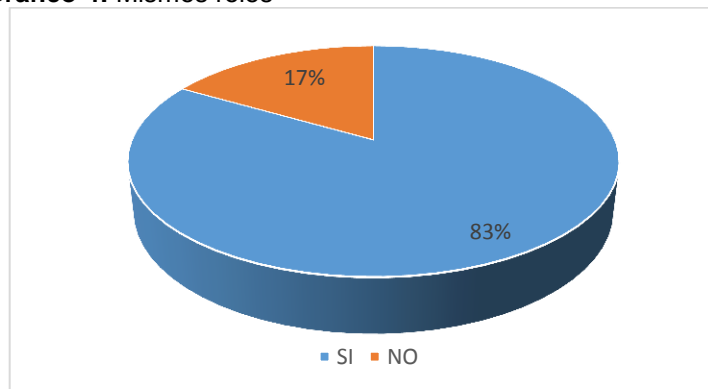
#### 4. ¿Los roles son casi siempre los mismos (Mamá, Papá, princesas)

Tabla 9: Mismos roles

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
SI	20	83%
NO	10	17%
TOTAL	30	100%

Elaborado por: Susana Chicaiza

Gráfico 4: Mismos roles



Elaborado por: Susana Chicaiza

#### Interpretación:

El 83% de los niños representa casi siempre los mismos roles, mientras un 17% representa con poca frecuencia un mismo personaje y opta por variados personajes ya sean contemporáneos, novedosos, tecnológicos, de vida diaria y entre otros.

#### Análisis:

La mayor parte de niños de entre 3 y 4 años imita casi siempre los mismos personajes, es decir que asume uno de ellos como propio y al estar rodeados predominantemente de personas como papá, mamá, hermanos, se asumen dichos roles.

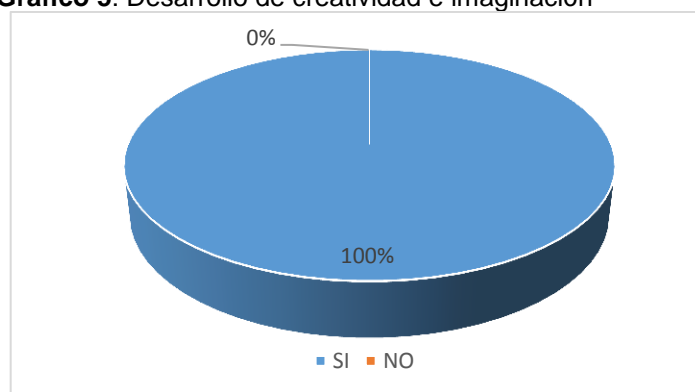
**5. ¿En la ejecución del juego los niños desarrollan su creatividad e imaginación?**

**Tabla 10:** Desarrollo de creatividad e imaginación

<b>Indicadores</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
SI	30	100%
NO	0	0%
TOTAL	30	100%

**Elaborado por:** Susana Chicaiza

**Gráfico 5:** Desarrollo de creatividad e imaginación



**Elaborado por:** Susana Chicaiza

**Interpretación:**

El 100% de los niños de niños son capaces de desarrollar su creatividad ya sea en el ámbito escolar, personal y al momento del juego.

**Análisis:**

La totalidad de niños de entre 3 y 4 años desarrollan toda su creatividad e imaginación para asumir personajes, crear historias, desarrollar tareas, obedecer órdenes y entre otras actividades en el ámbito escolar, artístico o recreativo.

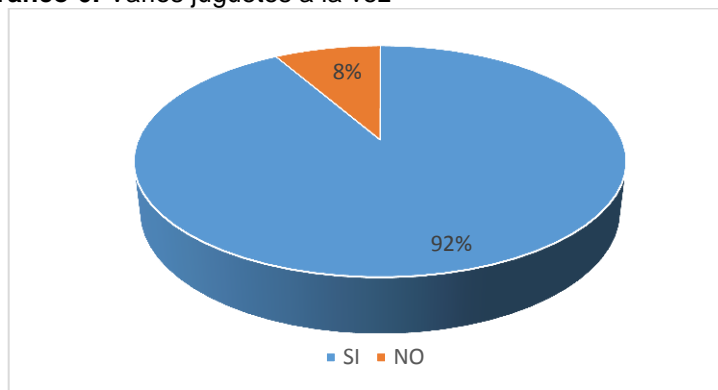
## 6. ¿Juega con varios juguetes a la vez?

Tabla 11: Varios juguetes a la vez

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
SI	25	92%
NO	5	8%
TOTAL	30	100%

Elaborado por: Susana Chicaiza

Gráfico 6: Varios juguetes a la vez



Elaborado por: Susana Chicaiza

### Interpretación:

El 92% de niños juega con varios juguetes a la vez, mientras un 8% muestra inclinación por un solo o por pocos con los que se sienten cómodos.

### Análisis:

La mayoría de niños utilizan varios juguetes a la vez para crear varias escenas en las que evidencian su modo de vida, sentimientos, inclinación hacia personajes, en ello interviene también el género de los infantes, para poder involucrar más o menos objetos.

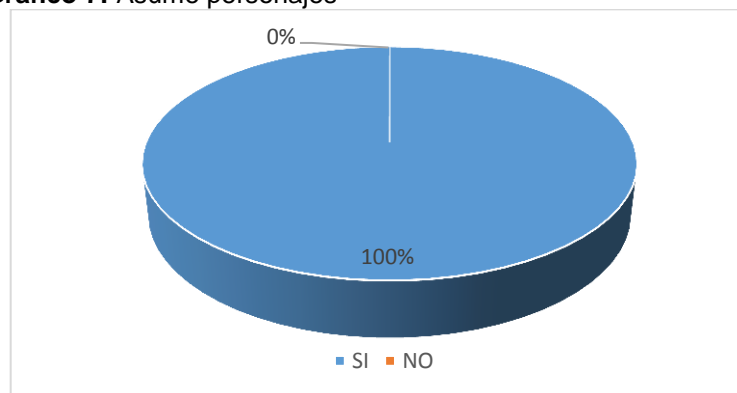
## 7. ¿Asume un personaje y hace lo mismo con sus juguetes?

Tabla 12: Asume personajes

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
SI	30	100%
NO	0	0%
TOTAL	30	100%

Elaborado por: Susana Chicaiza

Gráfico 7: Asume personajes



Elaborado por: Susana Chicaiza

### Interpretación:

El 100% de los niños encuestados asume un personaje y hace lo mismo con sus juguetes

### Análisis:

La totalidad de niños de entre 3 y 4 años muestran preferencia por interpretar personajes y para ello utilizan sus juguetes u objetos similares en cuanto a forma, función para complementar ciertas escenas del juego.

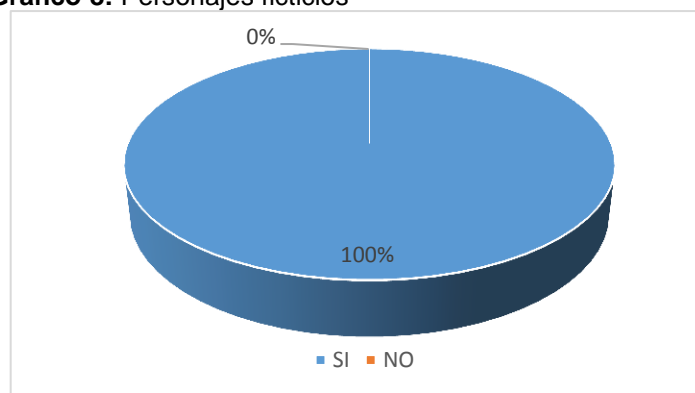
## 8. ¿Juega con personajes ficticios?

**Tabla 13:** Personajes ficticios

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
SI	30	100%
NO	0	0%
TOTAL	30	100%

Elaborado por: Susana Chicaiza

**Gráfico 8:** Personajes ficticios



Elaborado por: Susana Chicaiza

### Interpretación:

El 100% de niños encuestados si representa personajes ficticios desprendidos de su entorno inmediato, pero sobre todo de programas televisivos o de internet como personajes en 3D, películas, series, telenovelas y entre otros.

### Análisis:

La totalidad de niños de entre 3 y 4 años son capaces y prefieren asumir personajes ficticios a quienes admiran, pues dichos personajes se destacan por ser coloridos, presentar poderes especiales y más características que despiertan el interés y atención de los infantes, lo que conlleva a su imitación como por ejemplo a princesas, batman, superman, spiderman, capitán de américa etc.

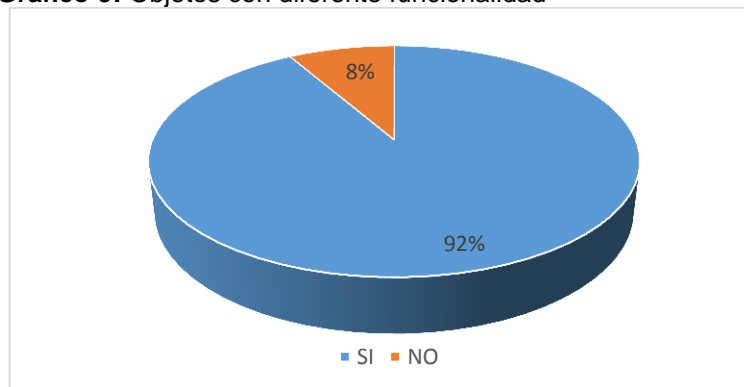
## 9. ¿Utilizan los objetos de manera muy diferente a su funcionalidad?

**Tabla 14:** Objetos con diferente funcionalidad

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
SI	25	92%
NO	5	8%
TOTAL	30	100%

Elaborado por: Susana Chicaiza

**Gráfico 9:** Objetos con diferente funcionalidad



Elaborado por: Susana Chicaiza

### Interpretación:

El 92% de los niños encuestados sí utiliza los objetos de manera diferente a su funcionalidad, mientras que un 8% no lo hace frecuentemente y prefiere utilizar cada objeto con su función específica.

### Análisis:

La mayor parte de los niños de entre 3 y 4 años utiliza los objetos de manera similar a su funcionalidad, pues utiliza su creatividad para asumir que un objeto es otro debido a similitudes como el color, forma o tamaño.

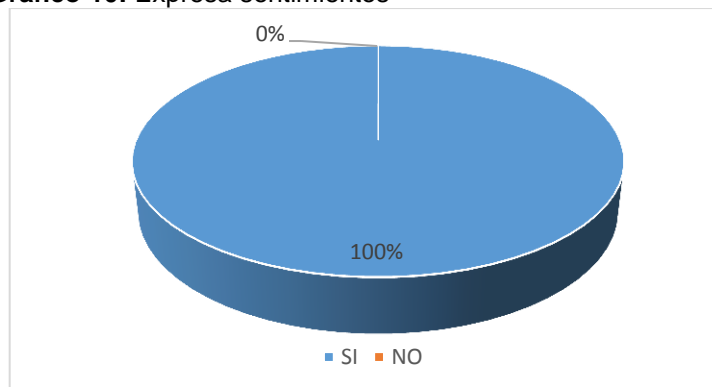
## 10. ¿Expresan sus sentimientos a través del juego simbólico?

**Tabla 15:** Expresa sentimientos

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
SI	30	100%
NO	0	0%
TOTAL	30	100%

Elaborado por: Susana Chicaiza

**Gráfico 10:** Expresa sentimientos



Elaborado por: Susana Chicaiza

### Interpretación:

El 100% de los niños encuestados denota sus sentimientos a través del juego ya sea mostrando energía desbordante, tristeza o preocupación.

### Análisis:

La totalidad de niños entre 3 y 4 años expresan sus sentimientos mediante el juego ya sean de tristeza, alegría, ira, frustraciones y más sentimientos desprendidos de su modo de vida y modo en que asimilan dichas situaciones.

## 4.2. Resultados de la aplicación de la Guía Portage



La aplicación de la guía Portage se realizó de manera inicial y final para efectuar una comparación en cuanto al avance (nivel cognitivo) de los niños de 3 a 4 años estimulados mediante juego simbólico:

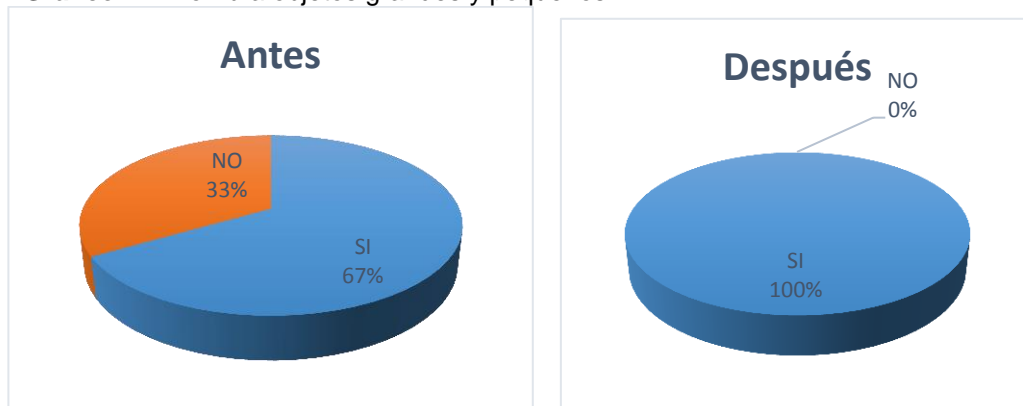
### Actividad 1

**Tabla 16:** Nombra objetos grandes y pequeños

	Antes de Juegos simbólicos			Después de juegos simbólicos		
	Frecuencia	Número	Porcentaje	Frecuencia	Número	Porcentaje
Grupo experimental	SI	20	67%	SI	30	100%
	NO	10	33%	NO	0	0%
<b>TOTAL</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Susana Chicaiza

**Gráfico 11:** Nombra objetos grandes y pequeños



Elaborado por: Susana Chicaiza

#### Interpretación:

Los datos revelan que el 67% de los niños desarrollaron la actividad de manera inicial y un 33% no la realiza, y tras la realización de juegos simbólicos en un lapso de 4 meses se obtuvo que el 100% de los niños desarrolla la actividad adecuadamente.

#### Análisis:

Se determina que tras la práctica de 4 meses de juegos simbólicos, los niños muestran un pensamiento lógico y por tanto, un mayor grado de desempeño o facilidad para reconocer y nombrar objetos grandes y pequeños, ya sea del aula de clase, útiles escolares, juguetes, reconocimiento de estaturas entre compañeros, etc.

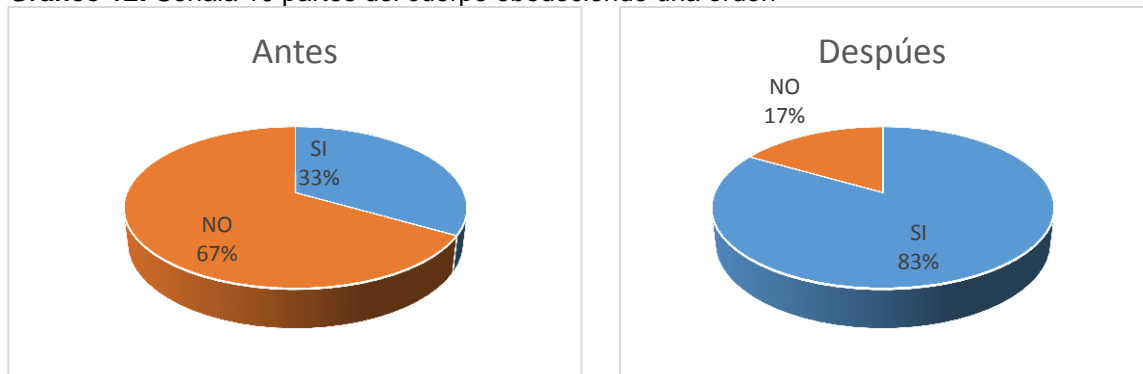
## Actividad 2

**Tabla 17:** Señala 10 partes del cuerpo obedeciendo una orden

	Antes de Juegos simbólicos			Después de juegos simbólicos		
	Frecuencia	Número	Porcentaje	Frecuencia	Número	Porcentaje
Grupo experimental	SI	10	33%	SI	25	83%
	NO	20	67%	NO	5	17%
<b>TOTAL</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Susana Chicaiza

**Gráfico 12:** Señala 10 partes del cuerpo obedeciendo una orden



Elaborado por: Susana Chicaiza

### Interpretación:

Los datos revelan que el 33% de los niños desarrollaron la actividad de manera inicial y un 67% no la realiza, y tras la realización de juegos simbólicos en un lapso de 4 meses se obtuvo que el 83% de los niños desarrolla la actividad adecuadamente y tan solo un 17% no la efectúa del todo.

### Análisis:

Se determina que tras la práctica de 4 meses de juegos simbólicos, los niños muestran mayor facilidad para reconocer y señalar de 10 a más partes del cuerpo, además de conocer la función que estas cumplen.

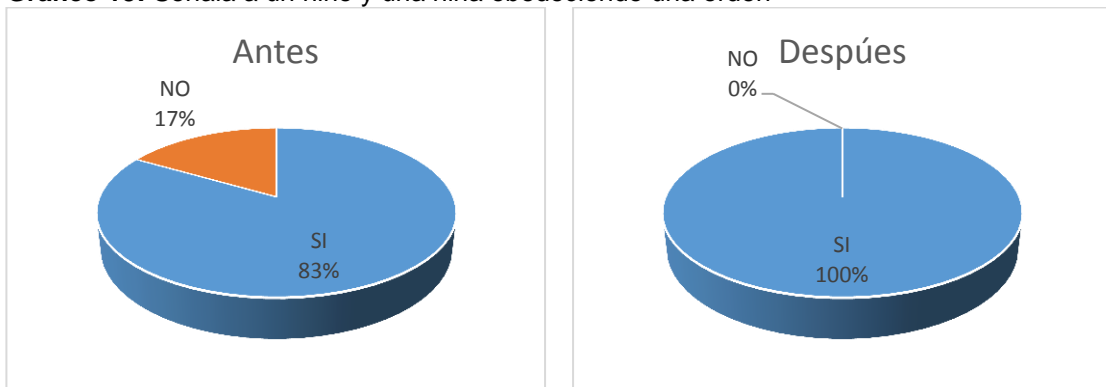
## Actividad 3

**Tabla 18:** Señala a un niño y una niña obedeciendo una orden

	Antes de Juegos simbólicos			Después de juegos simbólicos		
	Frecuencia	Número	Porcentaje	Frecuencia	Número	Porcentaje
Grupo experimental	SI	25	83%	SI	30	100%
	NO	5	17%	NO	0	0%
<b>TOTAL</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Susana Chicaiza

**Gráfico 13:** Señala a un niño y una niña obedeciendo una orden



Elaborado por: Susana Chicaiza

**Interpretación:**

Los datos revelan que el 83% de los niños desarrollaron la actividad de manera inicial y un 17% no la realiza, y tras la realización de juegos simbólicos en un lapso de 4 meses se obtuvo que el 100% de los niños desarrolla la actividad adecuadamente.

**Análisis:**

Se determina que tras la práctica de 4 meses de juegos simbólicos, los niños muestran mayor grado de desarrollo de la memoria, por ello evidencian facilidad para reconocer, señalar y nombrar a un compañero de clase tras una orden dada.

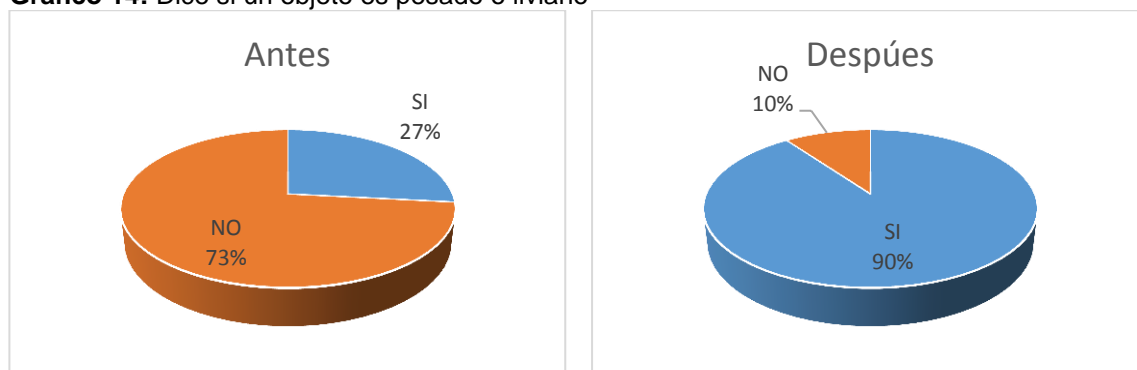
## Actividad 4

**Tabla 19:** Dice si un objeto es pesado o liviano

	Antes de Juegos simbólicos			Después de juegos simbólicos		
	Frecuencia	Número	Porcentaje	Frecuencia	Número	Porcentaje
Grupo experimental	SI	8	27%	SI	27	90%
	NO	22	73%	NO	3	10%
<b>TOTAL</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Susana Chicaiza

**Gráfico 14:** Dice si un objeto es pesado o liviano



Elaborado por: Susana Chicaiza

### Interpretación:

Los datos revelan que el 27% de los niños desarrollaron la actividad de manera inicial y un 73% no la realiza, y tras la realización de juegos simbólicos en un lapso de 4 meses se obtuvo que el 90% de los niños desarrolla la actividad adecuadamente y tan solo un 10% no la efectúa del todo.

### Análisis:

Se determina que tras la práctica de 4 meses de juegos simbólicos, los niños muestran un pensamiento lógico y por tanto, un mayor grado de desempeño o facilidad para reconocer y determinar objetos pesados o livianos, ya sea del aula de clase, útiles escolares, juguetes, etc.

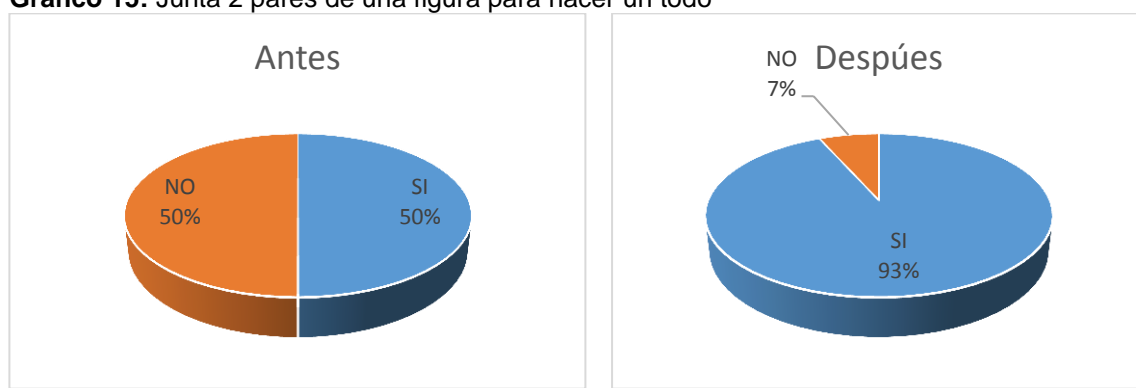
## Actividad 5

**Tabla 20:** Junta 2 pares de una figura para hacer un todo

	Antes de Juegos simbólicos			Después de juegos simbólicos		
	Frecuencia	Número	Porcentaje	Frecuencia	Número	Porcentaje
Grupo experimental	SI	15	50%	SI	28	93%
	NO	15	50%	NO	2	7%
<b>TOTAL</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Susana Chicaiza

**Gráfico 15:** Junta 2 pares de una figura para hacer un todo



Elaborado por: Susana Chicaiza

### Interpretación:

Los datos revelan que el 50% de los niños desarrollaron la actividad de manera inicial y un 50% no la realiza, y tras la realización de juegos simbólicos en un lapso de 4 meses se obtuvo que el 93% de los niños desarrolla la actividad adecuadamente y tan solo un 7% no la efectúa del todo.

### Análisis:

Se determina que tras la práctica de 4 meses de juegos simbólicos, los niños muestran un mayor grado de asimilación, reflexión y facilidad para juntar 2 pares de una figura y hacer un todo que le de sentido a la actividad.

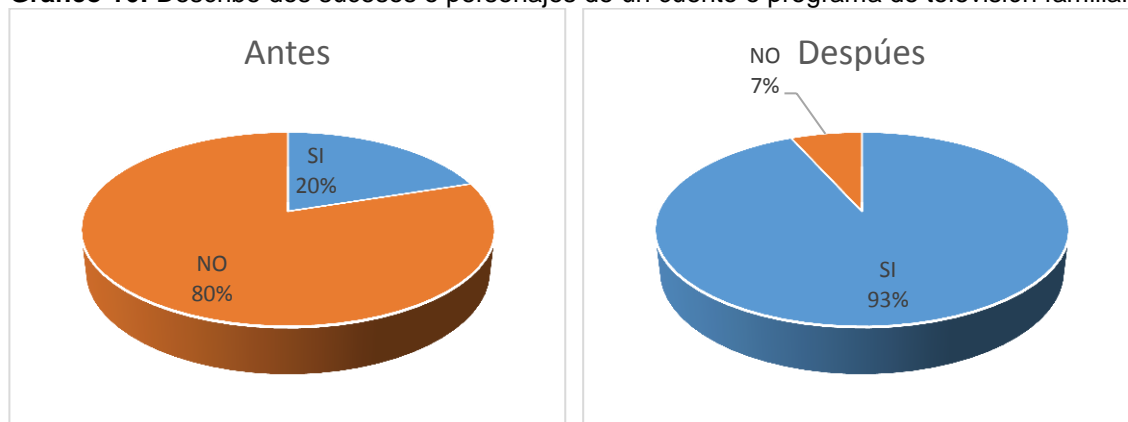
## Actividad 6

**Tabla 21:** Describe dos sucesos o personajes de un cuento o programa de televisión familiar

	Antes de Juegos simbólicos			Después de juegos simbólicos		
	Frecuencia	Número	Porcentaje	Frecuencia	Número	Porcentaje
Grupo experimental	SI	6	20%	SI	28	93%
	NO	24	80%	NO	2	7%
<b>TOTAL</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Susana Chicaiza

**Gráfico 16:** Describe dos sucesos o personajes de un cuento o programa de televisión familiar



Elaborado por: Susana Chicaiza

### Interpretación:

Los datos revelan que el 20% de los niños desarrollaron la actividad de manera inicial y un 80% no la realiza, y tras la realización de juegos simbólicos en un lapso de 4 meses se obtuvo que el 93% de los niños desarrolla la actividad adecuadamente y tan solo un 7% no la efectúa del todo.

### Análisis:

Se determina que tras la práctica de 4 meses de juegos simbólicos, los niños muestran un mayor grado de atención, memoria y retención para evocar y describir sucesos o personajes de un cuento o programa presentado en el aula de clases, dentro de las actividades recreativas o de sus hogares.

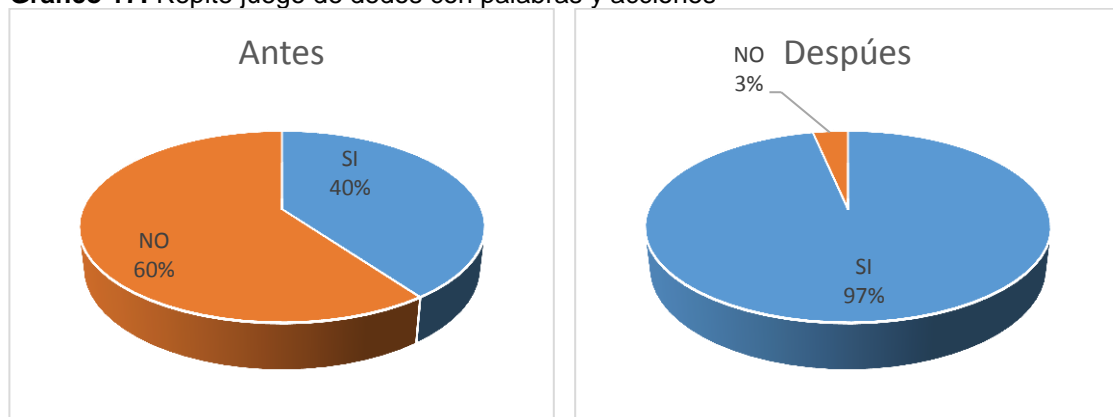
## Actividad 7

**Tabla 22:** Repite juego de dedos con palabras y acciones

	Antes de Juegos simbólicos			Después de juegos simbólicos		
	Frecuencia	Número	Porcentaje	Frecuencia	Número	Porcentaje
Grupo experimental	SI	12	40%	SI	29	97%
	NO	18	60%	NO	1	1%
<b>TOTAL</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Susana Chicaiza

**Gráfico 17:** Repite juego de dedos con palabras y acciones



Elaborado por: Susana Chicaiza

### Interpretación:

Los datos revelan que el 40% de los niños desarrollaron la actividad de manera inicial y un 60% no la realiza, y tras la realización de juegos simbólicos en un lapso de 4 meses se obtuvo que el 97% de los niños desarrolla la actividad adecuadamente y tan solo un 3% no la efectúa del todo.

### Análisis:

Se determina que tras la práctica de 4 meses de juegos simbólicos, los niños muestran un mayor grado de atención, memoria y retención para lograr repetir juegos de dedos con palabras y acciones.

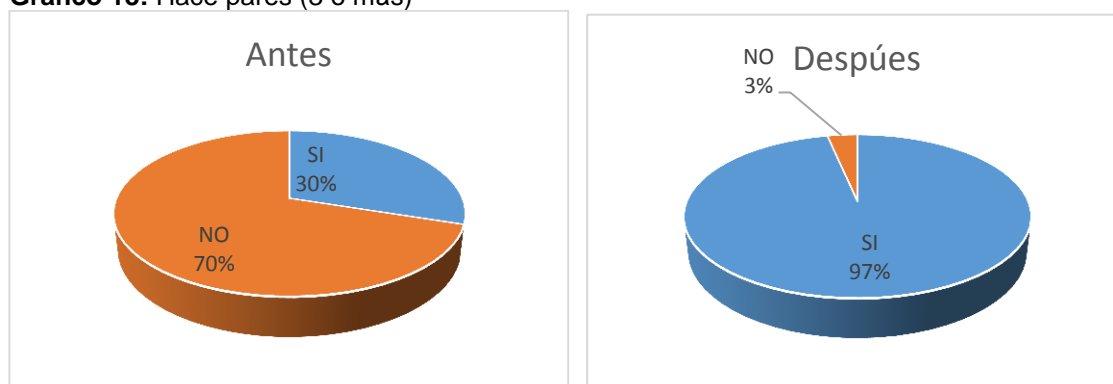
## Actividad 8

**Tabla 23:** Hace pares (3 o más)

	Antes de Juegos simbólicos			Después de juegos simbólicos		
	Frecuencia	Número	Porcentaje	Frecuencia	Número	Porcentaje
Grupo experimental	SI	9	30%	SI	29	97%
	NO	21	70%	NO	1	3%
<b>TOTAL</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Susana Chicaiza

**Gráfico 18:** Hace pares (3 o más)



Elaborado por: Susana Chicaiza

### Interpretación:

Los datos revelan que el 30% de los niños desarrollaron la actividad de manera inicial y un 70% no la realiza, y tras la realización de juegos simbólicos en un lapso de 4 meses se obtuvo que el 97% de los niños desarrolla la actividad adecuadamente y tan solo un 3% no la efectúa del todo.

### Análisis:

Se determina que tras la práctica de 4 meses de juegos simbólicos, los niños muestran un pensamiento lógico y reflexivo evidenciado en un mayor grado de facilidad y rapidez para hacer pares en figuras, colores, texturas y demás.



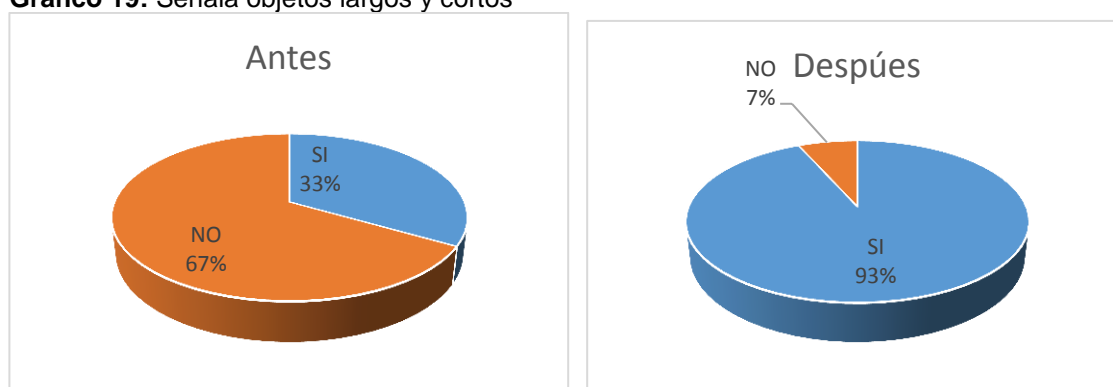
## Actividad 9

**Tabla 24:** Señala objetos largos y cortos

	Antes de Juegos simbólicos			Después de juegos simbólicos		
	Frecuencia	Número	Porcentaje	Frecuencia	Número	Porcentaje
Grupo experimental	SI	10	33%	SI	28	93%
	NO	20	67%	NO	2	7%
<b>TOTAL</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Susana Chicaiza

**Gráfico 19:** Señala objetos largos y cortos



Elaborado por: Susana Chicaiza

### Interpretación:

Los datos revelan que el 33% de los niños desarrollaron la actividad de manera inicial y un 67% no la realiza, y tras la realización de juegos simbólicos en un lapso de 4 meses se obtuvo que el 93% de los niños desarrolla la actividad adecuadamente y tan solo un 7% no la efectúa del todo.

### Análisis:

Se determina que tras la práctica de 4 meses de juegos simbólicos, los niños muestran un pensamiento lógico y por tanto, un mayor grado de desempeño, facilidad y rapidez para determinar, clasificar y ordenar objetos largos y cortos.

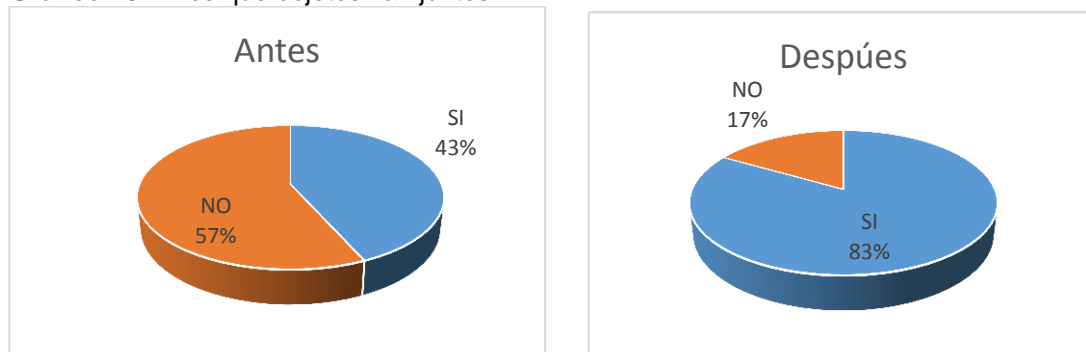
## Actividad 10

**Tabla 25:** Dice que objetos van juntos

	Antes de Juegos simbólicos			Después de juegos simbólicos		
	Frecuencia	Número	Porcentaje	Frecuencia	Número	Porcentaje
Grupo experimental	SI	13	43%	SI	25	83%
	NO	17	57%	NO	5	17%
<b>TOTAL</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Susana Chicaiza

**Gráfico 20:** Dice que objetos van juntos



Elaborado por: Susana Chicaiza

### Interpretación:

Los datos revelan que el 43% de los niños desarrollaron la actividad de manera inicial y un 57% no la realiza, y tras la realización de juegos simbólicos en un lapso de 4 meses se obtuvo que el 83% de los niños desarrolla la actividad adecuadamente y tan solo un 17% no la efectúa del todo.

### Análisis:

Se determina que tras la práctica de 4 meses de juegos simbólicos, los niños muestran un pensamiento lógico, reflexivo y crítico, que se evidencia en un mayor grado de desempeño, facilidad y rapidez para determinar y descartar los objetos que van juntos y separados.

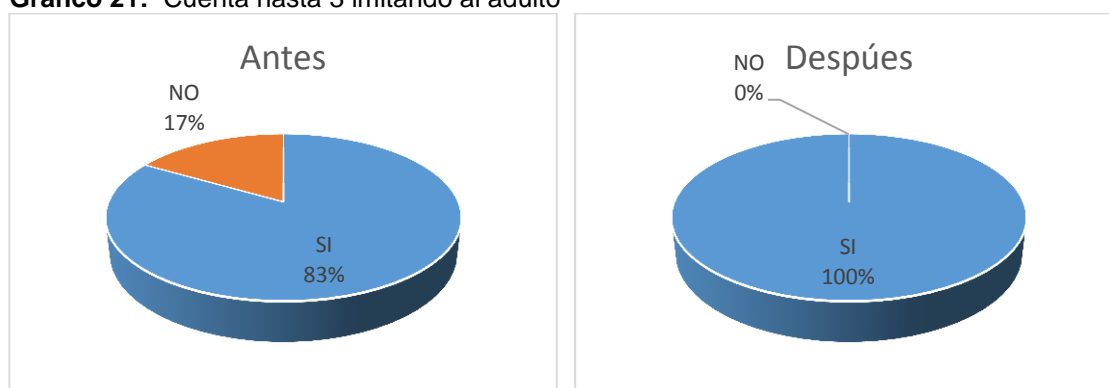
## Actividad 11

**Tabla 26:** Cuenta hasta 3 imitando al adulto

	Antes de Juegos simbólicos			Después de juegos simbólicos		
	Frecuencia	Número	Porcentaje	Frecuencia	Número	Porcentaje
Grupo experimental	SI	25	83%	SI	30	100%
	NO	5	17%	NO	0	0%
<b>TOTAL</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Susana Chicaiza

**Gráfico 21:** Cuenta hasta 3 imitando al adulto



Elaborado por: Susana Chicaiza

### Interpretación:

Los datos revelan que el 83% de los niños desarrollaron la actividad de manera inicial y un 17% no la realiza, y tras la realización de juegos simbólicos en un lapso de 4 meses se obtuvo que el 100% de los niños desarrolla la actividad adecuadamente.

### Análisis:

Se determina que tras la práctica de 4 meses de juegos simbólicos, los niños muestran un mayor grado de atención, memoria y retención para repetir números secuenciales tras la imitación a un adulto.

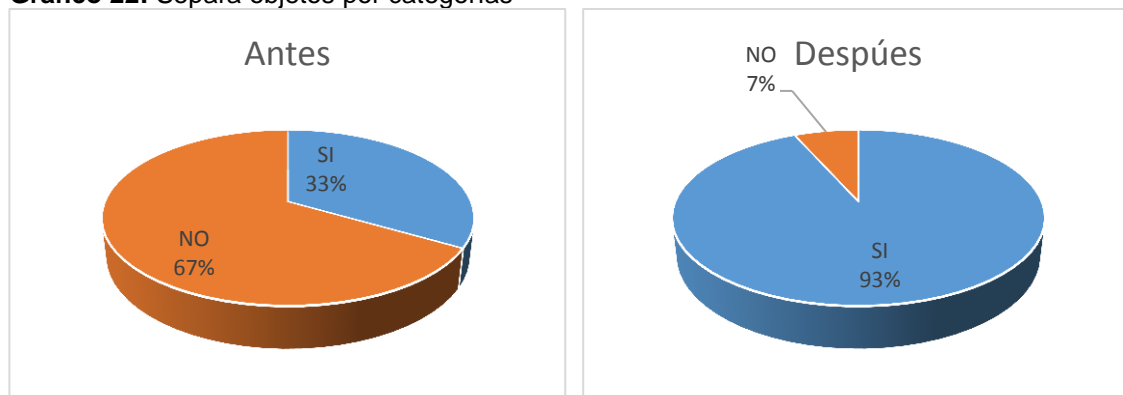
## Actividad 12

Tabla 27: Separa objetos por categorías

	Antes de Juegos simbólicos			Después de juegos simbólicos		
	Frecuencia	Número	Porcentaje	Frecuencia	Número	Porcentaje
Grupo experimental	SI	10	33%	SI	28	93%
	NO	20	67%	NO	2	7%
<b>TOTAL</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Susana Chicaiza

Gráfico 22: Separa objetos por categorías



Elaborado por: Susana Chicaiza

### Interpretación:

Los datos revelan que el 33% de los niños desarrollaron la actividad de manera inicial y un 67% no la realiza, y tras la realización de juegos simbólicos en un lapso de 4 meses se obtuvo que el 93% de los niños desarrolla la actividad adecuadamente y tan solo un 7% no la efectúa del todo.

### Análisis:

Se determina que tras la práctica de 4 meses de juegos simbólicos, los niños muestran un pensamiento lógico y por tanto, un mayor grado de desempeño, facilidad y rapidez para determinar, clasificar objetos por categorías.

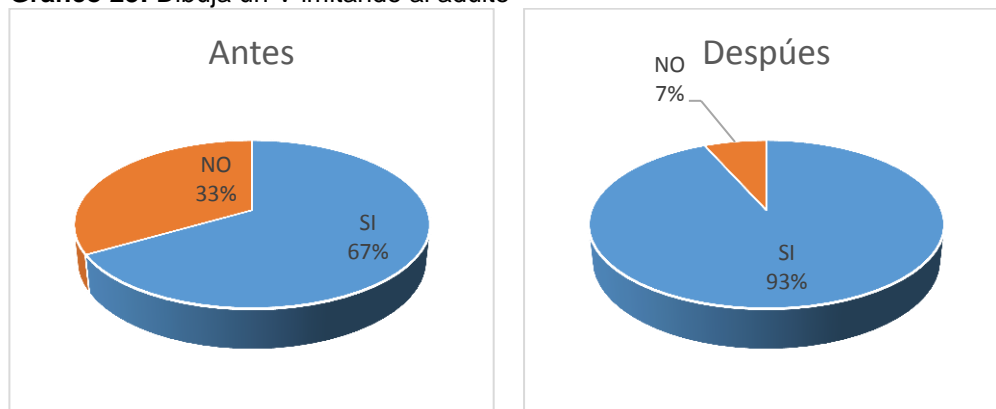
### Actividad 13

**Tabla 28:** Dibuja un V imitando al adulto

	Antes de Juegos simbólicos			Después de juegos simbólicos		
	Frecuencia	Número	Porcentaje	Frecuencia	Número	Porcentaje
Grupo experimental	SI	20	67%	SI	28	93%
	NO	10	33%	NO	2	7%
<b>TOTAL</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Susana Chicaiza

**Gráfico 23:** Dibuja un V imitando al adulto



Elaborado por: Susana Chicaiza

#### Interpretación:

Los datos revelan que el 67% de los niños desarrollaron la actividad de manera inicial y un 33% no la realiza, y tras la realización de juegos simbólicos en un lapso de 4 meses se obtuvo que el 93% de los niños desarrolla la actividad adecuadamente y tan solo un 7% no la efectúa del todo.

#### Análisis:

Se determina que tras la práctica de 4 meses de juegos simbólicos, los niños muestran un mayor grado de atención, memoria y retención para dibujar una V imitando a un adulto.

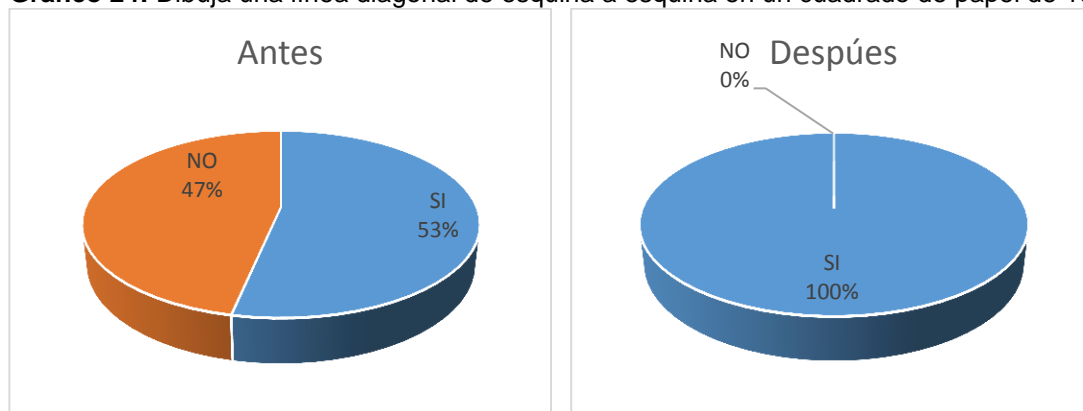
## Actividad 14

Tabla 29: Dibuja una línea diagonal de esquina a esquina en un cuadrado de papel de 10cm

	Antes de Juegos simbólicos			Después de juegos simbólicos		
	Frecuencia	Número	Porcentaje	Frecuencia	Número	Porcentaje
Grupo experimental	SI	16	53%	SI	30	100%
	NO	14	47%	NO	0	0%
<b>TOTAL</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Susana Chicaiza

Gráfico 24: Dibuja una línea diagonal de esquina a esquina en un cuadrado de papel de 10cm



Elaborado por: Susana Chicaiza

### Interpretación:

Los datos revelan que el 53% de los niños desarrollaron la actividad de manera inicial y un 47% no la realiza, y tras la realización de juegos simbólicos en un lapso de 4 meses se obtuvo que el 100% de los niños desarrolla la actividad adecuadamente.

### Análisis:

Se determina que tras la práctica de 4 meses de juegos simbólicos, los niños muestran un mayor grado de atención, concentración y motricidad fina para dibujar una línea diagonal de esquina a esquina en un cuadrado de papel de 10cm.

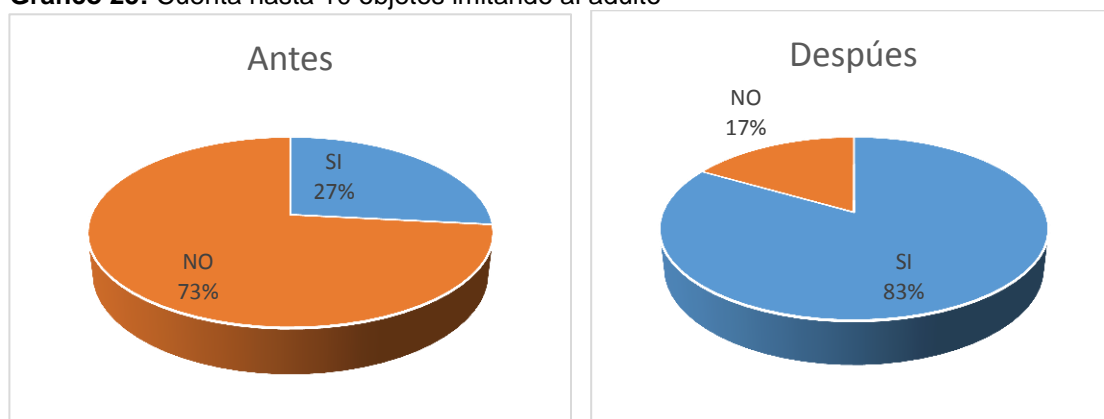
## Actividad 15

**Tabla 30:** Cuenta hasta 10 objetos imitando al adulto

	Antes de Juegos simbólicos			Después de juegos simbólicos		
	Frecuencia	Número	Porcentaje	Frecuencia	Número	Porcentaje
Grupo experimental	SI	8	27%	SI	25	83%
	NO	22	73%	NO	5	17%
<b>TOTAL</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Susana Chicaiza

**Gráfico 25:** Cuenta hasta 10 objetos imitando al adulto



Elaborado por: Susana Chicaiza

### Interpretación:

Los datos revelan que el 27% de los niños desarrollaron la actividad de manera inicial y un 73% no la realiza, y tras la realización de juegos simbólicos en un lapso de 4 meses se obtuvo que el 83% de los niños desarrolla la actividad adecuadamente y tan solo un 17% no la efectúa del todo.

### Análisis:

Se determina que tras la práctica de 4 meses de juegos simbólicos, los niños muestran un mayor grado de atención, memoria y retención para contar hasta 10 objetos imitando a un adulto.

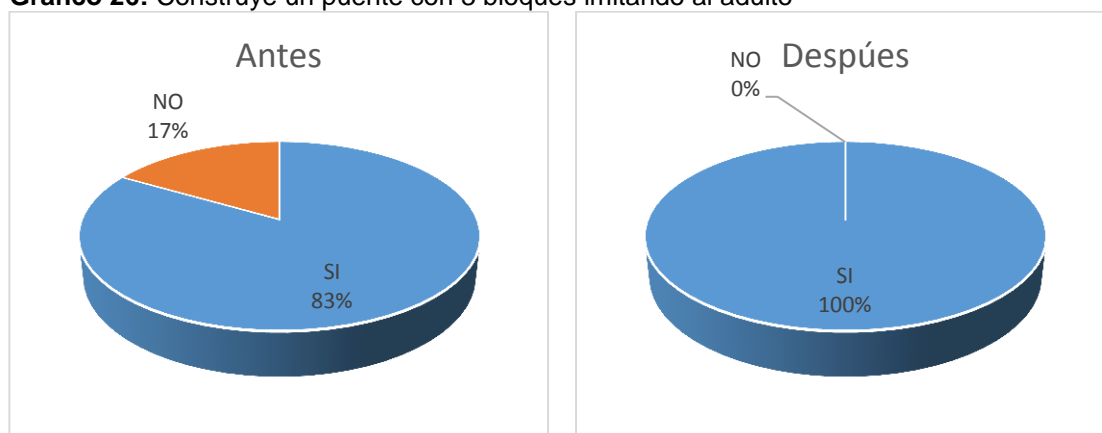
## Actividad 16

Tabla 31: Construye un puente con 3 bloques imitando al adulto

	Antes de Juegos simbólicos			Después de juegos simbólicos		
	Frecuencia	Número	Porcentaje	Frecuencia	Número	Porcentaje
Grupo experimental	SI	25	83%	SI	30	100%
	NO	5	17%	NO	0	0%
<b>TOTAL</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Susana Chicaiza

Gráfico 26: Construye un puente con 3 bloques imitando al adulto



Elaborado por: Susana Chicaiza

### Interpretación:

Los datos revelan que el 83% de los niños desarrollaron la actividad de manera inicial y un 17% no la realiza, y tras la realización de juegos simbólicos en un lapso de 4 meses se obtuvo que el 100% de los niños desarrolla la actividad adecuadamente.

### Análisis:

Se determina que tras la práctica de 4 meses de juegos simbólicos, los niños muestran un mayor grado de atención, memoria y motricidad para contruir un puente con 3 bloques imitando a un adulto.



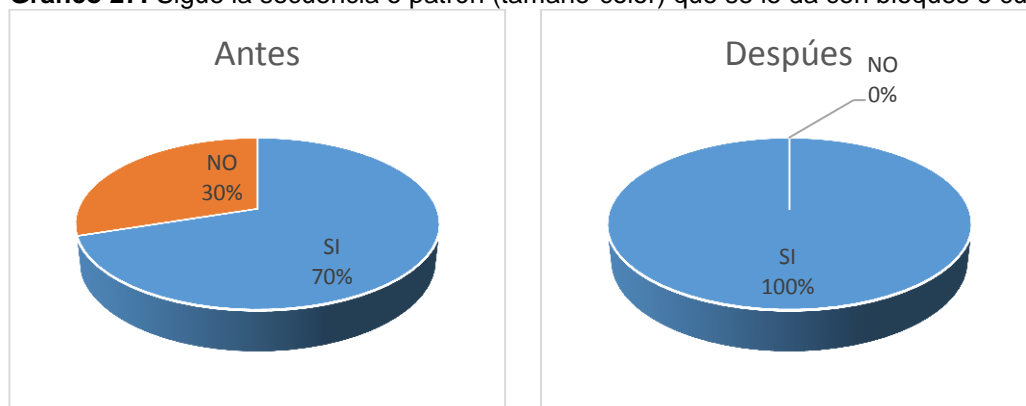
## Actividad 17

**Tabla 32:** Sigue la secuencia o patrón (tamaño-color) que se le da con bloques o cuentas

	Antes de Juegos simbólicos			Después de juegos simbólicos		
	Frecuencia	Número	Porcentaje	Frecuencia	Número	Porcentaje
Grupo experimental	SI	21	70%	SI	30	100%
	NO	9	30%	NO	0	0%
<b>TOTAL</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Susana Chicaiza

**Gráfico 27:** Sigue la secuencia o patrón (tamaño-color) que se le da con bloques o cuentas



Elaborado por: Susana Chicaiza

### Interpretación:

Los datos revelan que el 70% de los niños desarrollaron la actividad de manera inicial y un 30% no la realiza, y tras la realización de juegos simbólicos en un lapso de 4 meses se obtuvo que el 100% de los niños desarrolla la actividad adecuadamente.

### Análisis:

Se determina que tras la práctica de 4 meses de juegos simbólicos, los niños muestran un mayor grado de atención, memoria y concentración para seguir una secuencia o patrón (tamaño-color) que se le da con bloques o cuentas.

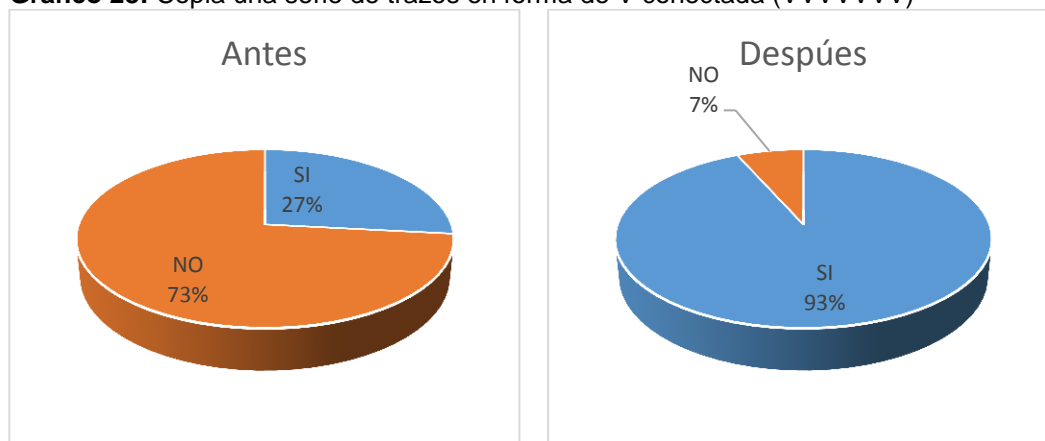
## Actividad 18

**Tabla 33:** Copia una serie de trazos en forma de V conectada (VVVVVVV)

	Antes de Juegos simbólicos			Después de juegos simbólicos		
	Frecuencia	Número	Porcentaje	Frecuencia	Número	Porcentaje
Grupo experimental	SI	8	27%	SI	28	93%
	NO	22	73%	NO	2	7%
<b>TOTAL</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Susana Chicaiza

**Gráfico 28:** Copia una serie de trazos en forma de V conectada (VVVVVVV)



Elaborado por: Susana Chicaiza

### Interpretación:

Los datos revelan que el 27% de los niños desarrollaron la actividad de manera inicial y un 73% no la realiza, y tras la realización de juegos simbólicos en un lapso de 4 meses se obtuvo que el 93% de los niños desarrolla la actividad adecuadamente y tan solo un 7% no lo efectúa del todo.

### Análisis:

Se determina que tras la práctica de 4 meses de juegos simbólicos, los niños muestran un mayor grado de atención, concentración y motricidad fina para copiar una serie de trazos en forma de V conectada (VVVVVVV).

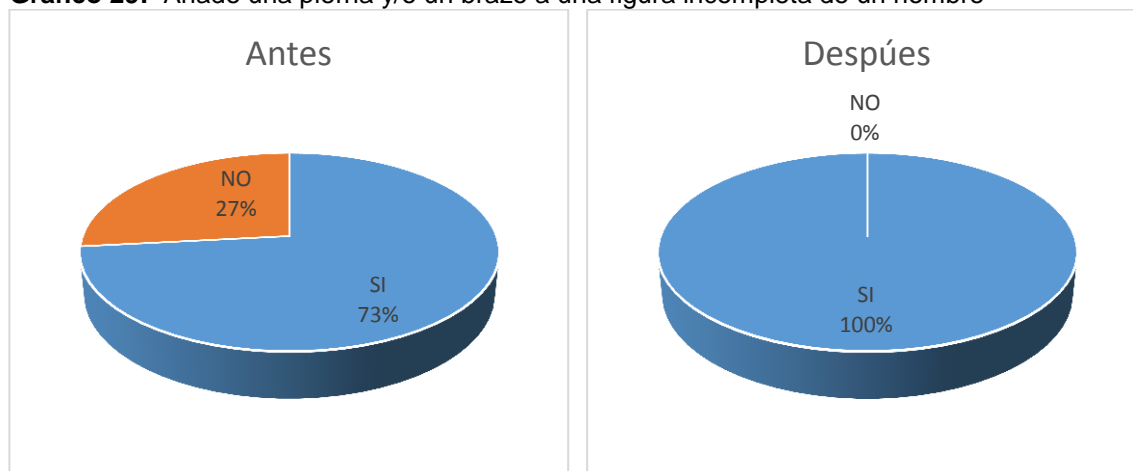
## Actividad 19

**Tabla 34:** Añade una pierna y/o un brazo a una figura incompleta de un hombre

	Antes de Juegos simbólicos			Después de juegos simbólicos		
	Frecuencia	Número	Porcentaje	Frecuencia	Número	Porcentaje
Grupo experimental	SI	22	73%	SI	30	100%
	NO	8	27%	NO	0	0%
<b>TOTAL</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Susana Chicaiza

**Gráfico 29:** Añade una pierna y/o un brazo a una figura incompleta de un hombre



Elaborado por: Susana Chicaiza

### Interpretación:

Los datos revelan que el 73% de los niños desarrollaron la actividad de manera inicial y un 27% no la realiza, y tras la realización de juegos simbólicos en un lapso de 4 meses se obtuvo que el 100% de los niños desarrolla la actividad adecuadamente.

### Análisis:

Se determina que tras la práctica de 4 meses de juegos simbólicos, los niños muestran un pensamiento lógico, reflexivo y crítico, para determinar con facilidad las partes del cuerpo que faltan en un dibujo y poder añadirlas.

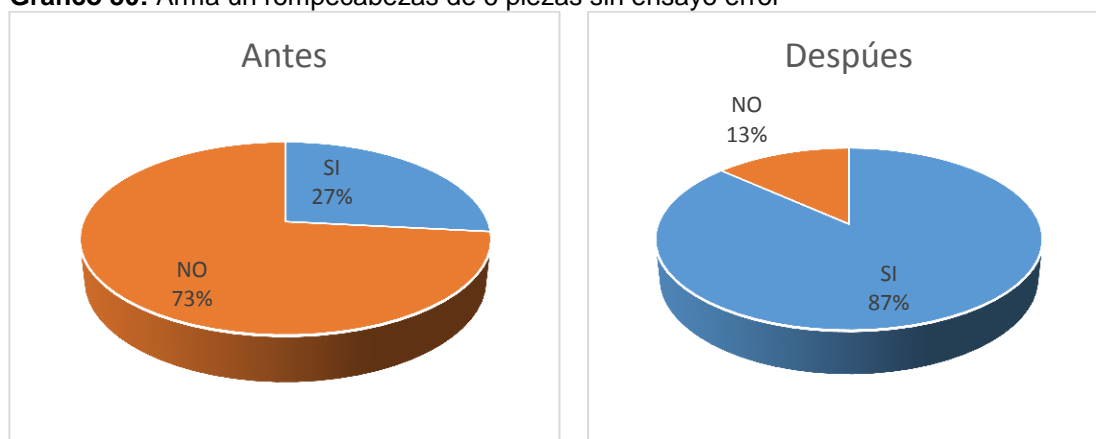
## Actividad 20

**Tabla 35:** Arma un rompecabezas de 6 piezas sin ensayo error

	Antes de Juegos simbólicos			Después de juegos simbólicos		
	Frecuencia	Número	Porcentaje	Frecuencia	Número	Porcentaje
Grupo experimental	SI	8	27%	SI	26	87%
	NO	22	73%	NO	4	13%
<b>TOTAL</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Susana Chicaiza

**Gráfico 30:** Arma un rompecabezas de 6 piezas sin ensayo error



Elaborado por: Susana Chicaiza

### Interpretación:

Los datos revelan que el 27% de los niños desarrollaron la actividad de manera inicial y un 73% no la realiza, y tras la realización de juegos simbólicos en un lapso de 4 meses se obtuvo que el 87% de los niños desarrolla la actividad adecuadamente y tan solo un 13% no lo efectúa del todo.

### Análisis:

Se determina que tras la práctica de 4 meses de juegos simbólicos, los niños muestran un mayor grado de atención, memoria y concentración para armar un rompecabezas de 6 piezas sin ensayo error.

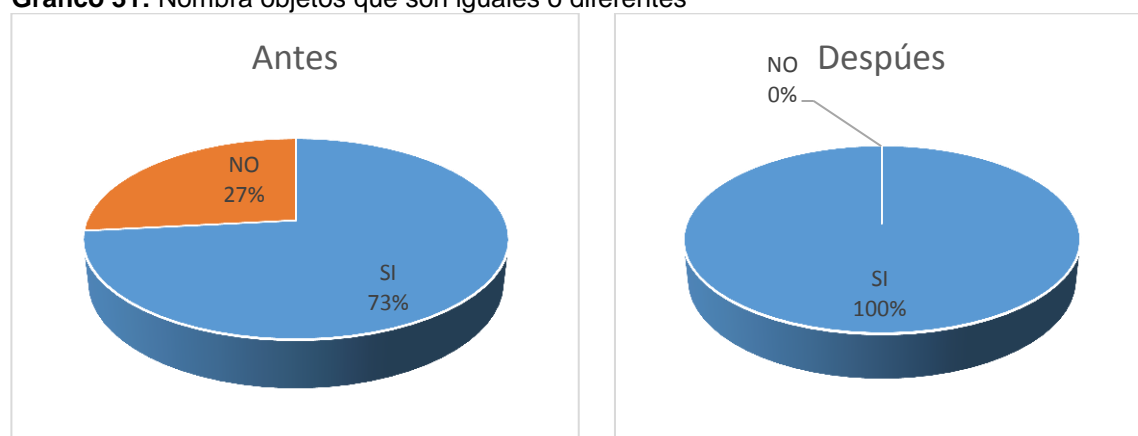
## Actividad 21

**Tabla 36:** Nombra objetos que son iguales o diferentes

	Antes de Juegos simbólicos			Después de juegos simbólicos		
	Frecuencia	Número	Porcentaje	Frecuencia	Número	Porcentaje
Grupo experimental	SI	22	73%	SI	30	100%
	NO	8	27%	NO	0	0%
<b>TOTAL</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Susana Chicaiza

**Gráfico 31:** Nombra objetos que son iguales o diferentes



Elaborado por: Susana Chicaiza

### Interpretación:

Los datos revelan que el 73% de los niños desarrollaron la actividad de manera inicial y un 27% no la realiza, y tras la realización de juegos simbólicos en un lapso de 4 meses se obtuvo que el 100% de los niños desarrolla la actividad adecuadamente.

### Análisis:

Se determina que tras la práctica de 4 meses de juegos simbólicos, los niños muestran un mayor grado de atención, memoria y concentración y discriminación para poder reconocer y nombra objetos que son iguales o diferentes.

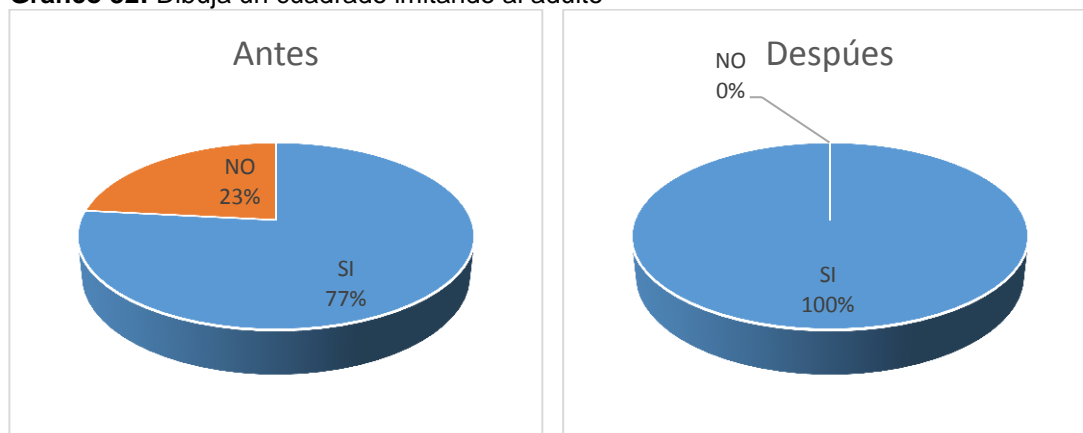
## Actividad 22

**Tabla 37:** Dibuja un cuadrado imitando al adulto

	Antes de Juegos simbólicos			Después de juegos simbólicos		
	Frecuencia	Número	Porcentaje	Frecuencia	Número	Porcentaje
Grupo experimental	SI	23	77%	SI	30	100%
	NO	7	23%	NO	0	0%
<b>TOTAL</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Susana Chicaiza

**Gráfico 32:** Dibuja un cuadrado imitando al adulto



Elaborado por: Susana Chicaiza

### Interpretación:

Los datos revelan que el 77% de los niños desarrollaron la actividad de manera inicial y un 23% no la realiza, y tras la realización de juegos simbólicos en un lapso de 4 meses se obtuvo que el 100% de los niños desarrolla la actividad adecuadamente.

### Análisis:

Se determina que tras la práctica de 4 meses de juegos simbólicos, los niños muestran un mayor grado de atención, concentración y motricidad fina para dibujar un cuadrado de lados aproximadamente iguales.

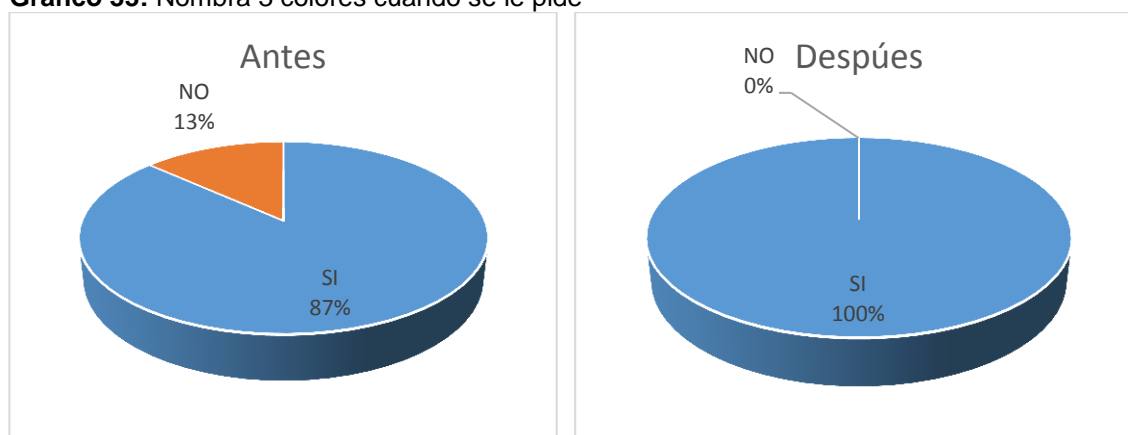
### Actividad 23

**Tabla 38:** Nombra 3 colores cuando se le pide

	Antes de Juegos simbólicos			Después de juegos simbólicos		
	Frecuencia	Número	Porcentaje	Frecuencia	Número	Porcentaje
Grupo experimental	SI	26	87%	SI	30	100%
	NO	4	13%	NO	0	0%
<b>TOTAL</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Susana Chicaiza

**Gráfico 33:** Nombra 3 colores cuando se le pide



Elaborado por: Susana Chicaiza

#### Interpretación:

Los datos revelan que el 87% de los niños desarrollaron la actividad de manera inicial y un 13% no la realiza, y tras la realización de juegos simbólicos en un lapso de 4 meses se obtuvo que el 100% de los niños desarrolla la actividad adecuadamente.

#### Análisis:

Se determina que tras la práctica de 4 meses de juegos simbólicos, los niños muestran un mayor grado de atención, memoria y concentración y discriminación para poder reconocer y nombrar 3 colores cuando se le pide.

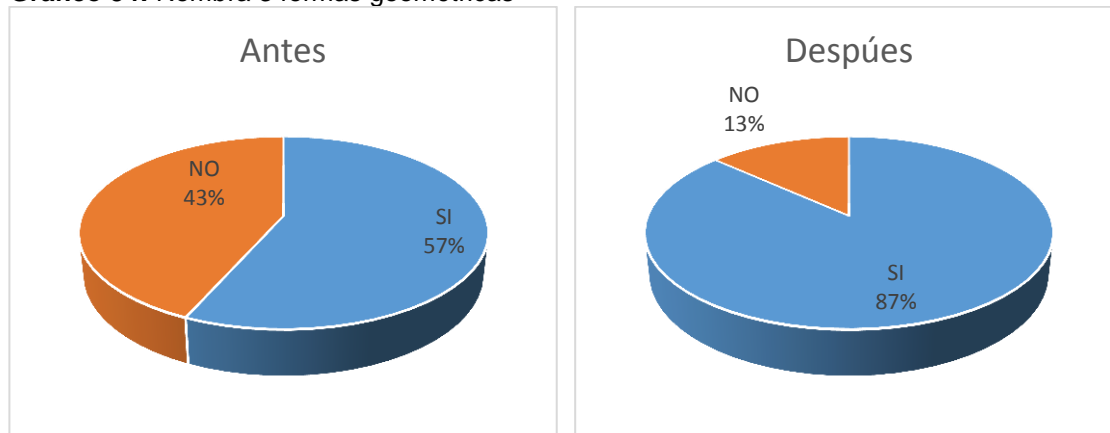
## Actividad 24

**Tabla 39:** Nombra 3 formas geométricas

	Antes de Juegos simbólicos			Después de juegos simbólicos		
	Frecuencia	Número	Porcentaje	Frecuencia	Número	Porcentaje
Cantidad de niños	SI	17	57%	SI	26	87%
	NO	13	43%	NO	4	13%
<b>TOTAL</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Susana Chicaiza

**Gráfico 34:** Nombra 3 formas geométricas



Elaborado por: Susana Chicaiza

### Interpretación:

Los datos revelan que el 57% de los niños desarrollaron la actividad de manera inicial y un 43% no la realiza, y tras la realización de juegos simbólicos en un lapso de 4 meses se obtuvo que el 87% de los niños desarrolla la actividad adecuadamente y tan solo un 13% no lo efectúa del todo.

### Análisis:

Se determina que tras la práctica de 4 meses de juegos simbólicos, los niños muestran un mayor grado de atención, concentración y diferenciación para nombrar correctamente 3 formas geométricas mostradas de manera aleatoria.



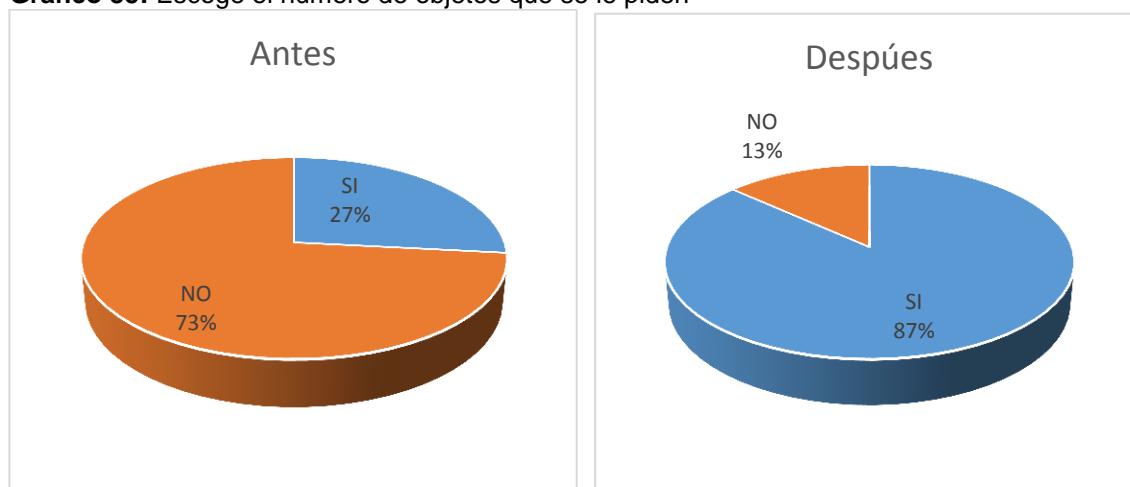
## Actividad 25

**Tabla 40:** Escoge el número de objetos que se le piden

	Antes de Juegos simbólicos			Después de juegos simbólicos		
	Frecuencia	Número	Porcentaje	Frecuencia	Número	Porcentaje
Cantidad de niños	SI	8	27%	SI	26	87%
	NO	22	73%	NO	4	13%
TOTAL		30	100%		30	100%

Elaborado por: Susana Chicaiza

**Gráfico 35:** Escoge el número de objetos que se le piden



Elaborado por: Susana Chicaiza

### Interpretación:

Los datos revelan que el 27% de los niños desarrollaron la actividad de manera inicial y un 73% no la realiza, y tras la realización de juegos simbólicos en un lapso de 4 meses se obtuvo que el 87% de los niños desarrolla la actividad adecuadamente y tan solo un 13% no lo efectúa del todo.

### Análisis:

Se determina que tras la práctica de 4 meses de juegos simbólicos, los niños muestran un mayor grado de atención, concentración y lógica para escoger el número de objetos que se le piden.

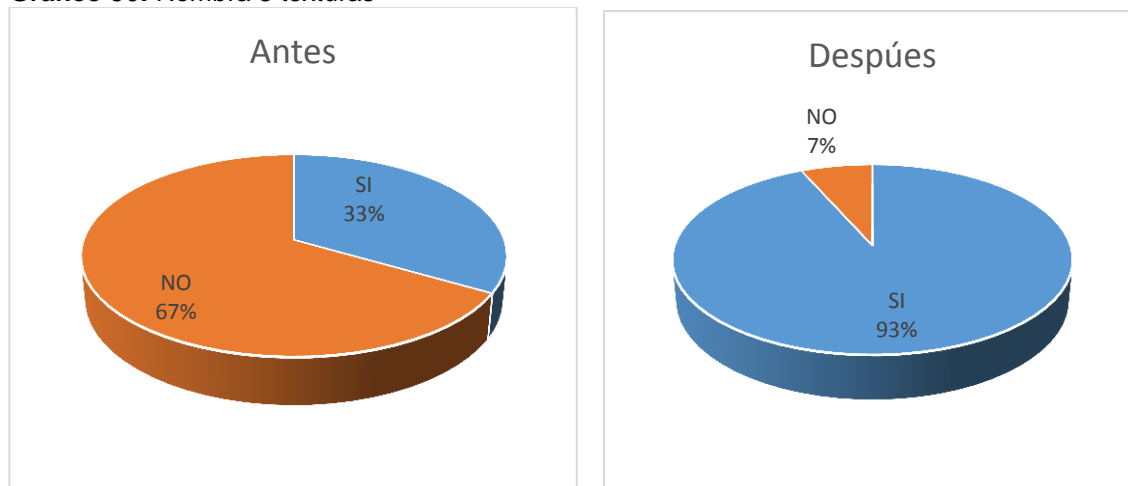
## Actividad 26

**Tabla 41:** Nombra 5 texturas

	Antes de Juegos simbólicos			Después de juegos simbólicos		
	Frecuencia	Número	Porcentaje	Frecuencia	Número	Porcentaje
Cantidad de niños	SI	10	33%	SI	28	93%
	NO	20	67%	NO	2	7%
TOTAL		30	100%		30	100%

Elaborado por: Susana Chicaiza

**Gráfico 36:** Nombra 5 texturas



Elaborado por: Susana Chicaiza

### Interpretación:

Los datos revelan que el 33% de los niños desarrollaron la actividad de manera inicial y un 67% no la realiza, y tras la realización de juegos simbólicos en un lapso de 4 meses se obtuvo que el 93% de los niños desarrolla la actividad adecuadamente y tan solo un 7% no lo efectúa del todo.

### Análisis:

Se determina que tras la práctica de 4 meses de juegos simbólicos, los niños muestran un mayor grado de memoria, concentración y discriminación para poder reconocer y nombra cinco texturas diferentes de modo aleatorio.

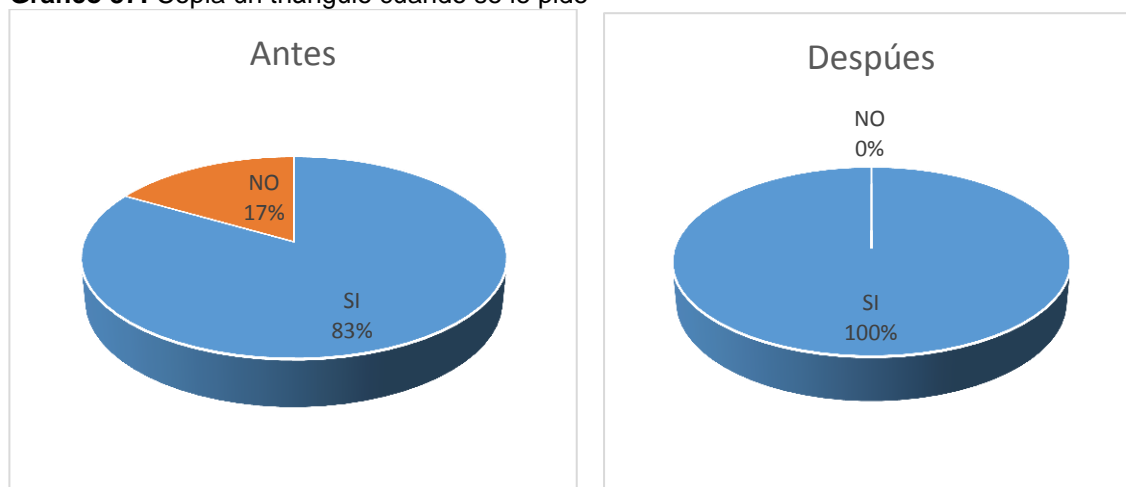
## Actividad 27

**Tabla 42:** Copia un triángulo cuando se le pide

	Antes de Juegos simbólicos			Después de juegos simbólicos		
	Frecuencia	Número	Porcentaje	Frecuencia	Número	Porcentaje
Cantidad de niños	SI	25	83%	SI	30	100%
	NO	5	17%	NO	0	0%
<b>TOTAL</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Susana Chicaiza

**Gráfico 37:** Copia un triángulo cuando se le pide



Elaborado por: Susana Chicaiza

### Interpretación:

Los datos revelan que el 83% de los niños desarrollaron la actividad de manera inicial y un 17% no la realiza, y tras la realización de juegos simbólicos en un lapso de 4 meses se obtuvo que el 100% de los niños desarrolla la actividad adecuadamente.

### Análisis:

Se determina que tras la práctica de 4 meses de juegos simbólicos, los muestran un mayor grado de atención, concentración y motricidad fina para copiar un triángulo cuando se le solicita.

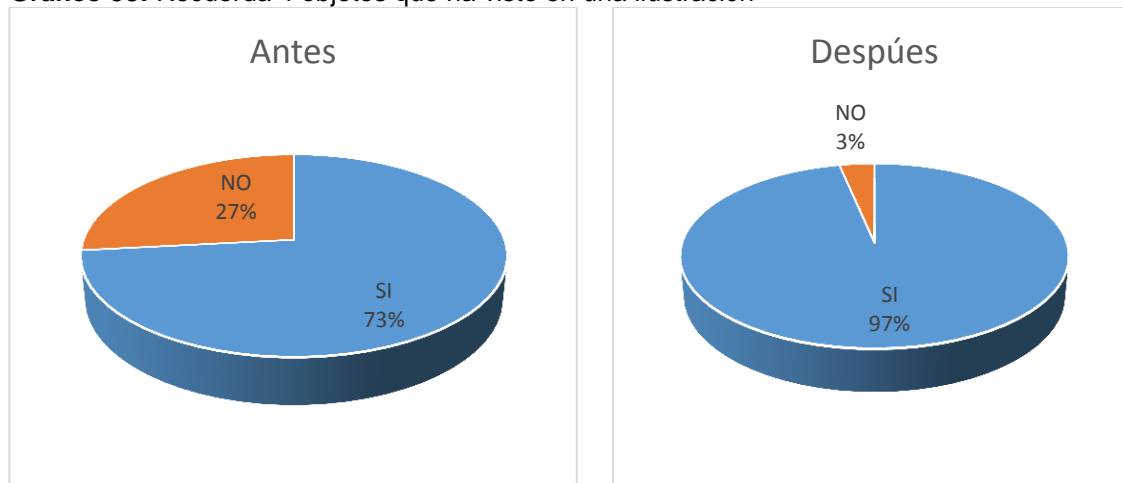
## Actividad 28

**Tabla 43:** Recuerda 4 objetos que ha visto en una ilustración

	Antes de Juegos simbólicos			Después de juegos simbólicos		
	Frecuencia	Número	Porcentaje	Frecuencia	Número	Porcentaje
Cantidad de niños	SI	22	73%	SI	29	97%
	NO	8	27%	NO	1	3%
TOTAL		30	100%		30	100%

Elaborado por: Susana Chicaiza

**Gráfico 38:** Recuerda 4 objetos que ha visto en una ilustración



Elaborado por: Susana Chicaiza

### Interpretación:

Los datos revelan que el 73% de los niños desarrollaron la actividad de manera inicial y un 27% no la realiza, y tras la realización de juegos simbólicos en un lapso de 4 meses se obtuvo que el 97% de los niños desarrolla la actividad adecuadamente y tan solo un 3% no lo efectúa del todo.

### Análisis:

Se determina que tras la práctica de 4 meses de juegos simbólicos, muestran un mayor grado de atención, memoria y retención para evocar y describir 4 objetos presentados en una ilustración ya sea en el aula de clases, dentro de las actividades recreativas o de sus hogares.

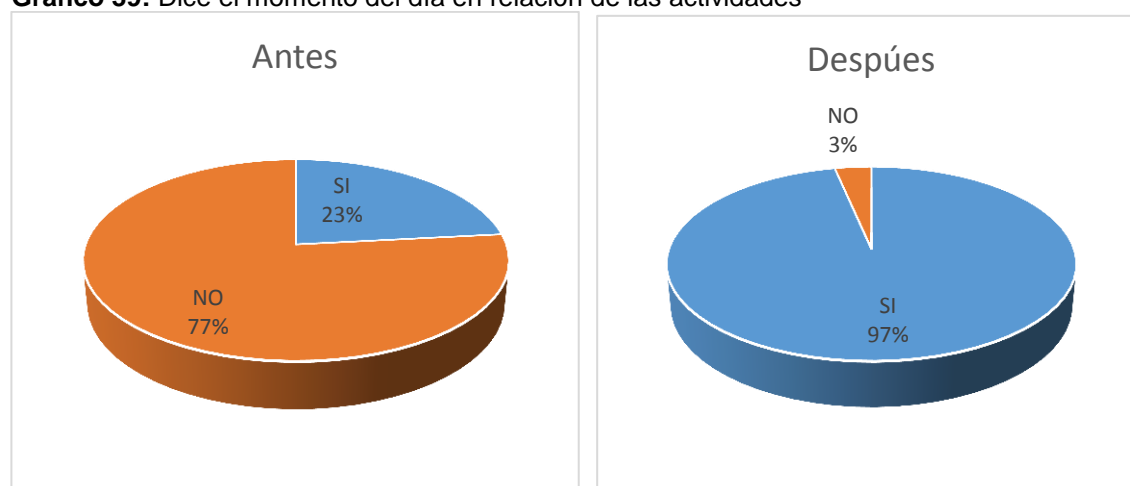
## Actividad 29

**Tabla 44:** Dice el momento del día en relación de las actividades

	Antes de Juegos simbólicos			Después de juegos simbólicos		
	Frecuencia	Número	Porcentaje	Frecuencia	Número	Porcentaje
Cantidad de niños	SI	7	23%	SI	29	97%
	NO	23	77%	NO	1	3%
TOTAL		30	100%		30	100%

Elaborado por: Susana Chicaiza

**Gráfico 39:** Dice el momento del día en relación de las actividades



Elaborado por: Susana Chicaiza

### Interpretación:

Los datos revelan que el 23% de los niños desarrollaron la actividad de manera inicial y un 77% no la realiza, y tras la realización de juegos simbólicos en un lapso de 4 meses se obtuvo que el 97% de los niños desarrolla la actividad adecuadamente y tan solo un 3% no lo efectúa del todo.

### Análisis:

Se determina que tras la práctica de 4 meses de juegos simbólicos, los niños muestran un pensamiento lógico, reflexivo y crítico, para determinar en que hora del día se encuentran, tomando como relación las actividades que se realizan.

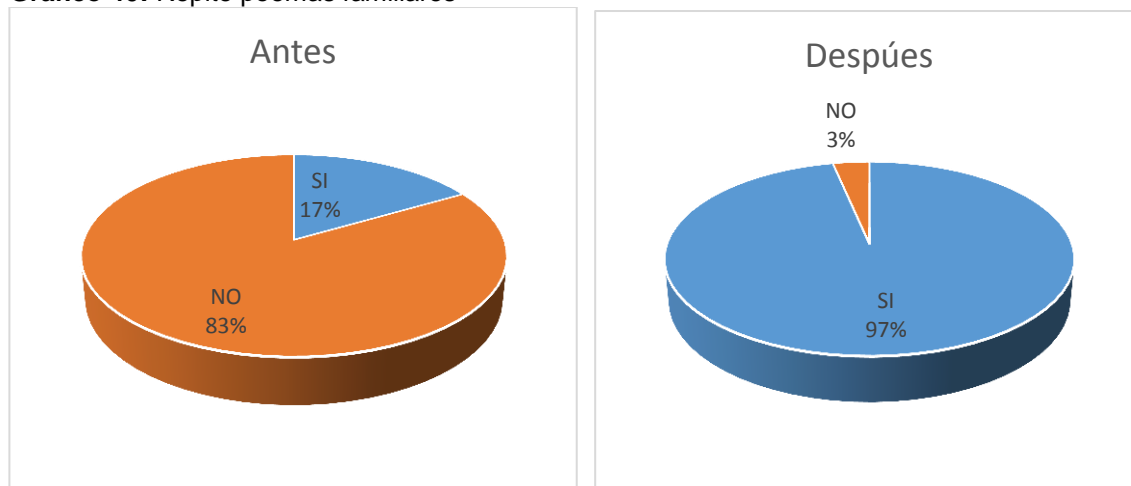
### Actividad 30

**Tabla 45:** Repite poemas familiares

	Antes de Juegos simbólicos			Después de juegos simbólicos		
	Frecuencia	Número	Porcentaje	Frecuencia	Número	Porcentaje
Cantidad de niños	SI	5	17%	SI	29	97%
	NO	25	83%	NO	1	3%
TOTAL		30	100%		30	100%

Elaborado por: Susana Chicaiza

**Gráfico 40:** Repite poemas familiares



Elaborado por: Susana Chicaiza

#### Interpretación:

Los datos revelan que el 17% de los niños desarrollaron la actividad de manera inicial y un 83% no la realiza, y tras la realización de juegos simbólicos en un lapso de 4 meses se obtuvo que el 97% de los niños desarrolla la actividad adecuadamente y tan solo un 3% no lo efectúa del todo.

#### Análisis:

Se determina que tras la práctica de 4 meses de juegos simbólicos, los niños muestran un mayor grado de atención, memoria y retención para evocar y emitir frente a sus compañeros o familiares poemas, cuentos, trabalenguas y entre otros.

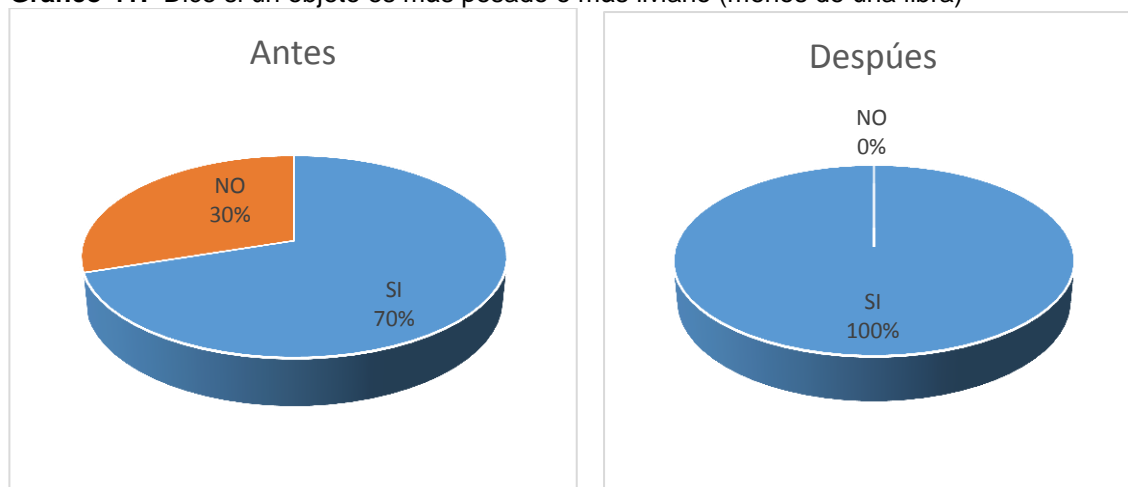
### Actividad 31

**Tabla 46:** Dice si un objeto es más pesado o más liviano (menos de una libra)

	Antes de Juegos simbólicos			Después de juegos simbólicos		
	Frecuencia	Número	Porcentaje	Frecuencia	Número	Porcentaje
Cantidad de niños	SI	21	70%	SI	30	100%
	NO	9	30%	NO	0	0%
TOTAL		30	100%		30	100%

Elaborado por: Susana Chicaiza

**Gráfico 41:** Dice si un objeto es más pesado o más liviano (menos de una libra)



Elaborado por: Susana Chicaiza

#### Interpretación:

Los datos revelan que el 70% de los niños desarrollaron la actividad de manera inicial y un 30% no la realiza, y tras la realización de juegos simbólicos en un lapso de 4 meses se obtuvo que el 100% de los niños desarrolla la actividad adecuadamente.

#### Análisis:

Se determina que tras la práctica de 4 meses de juegos simbólicos, los niños muestran un mayor grado de atención, memoria y concentración y discriminación para poder reconocer si un objeto es más pesado o más liviano (menos de una libra).

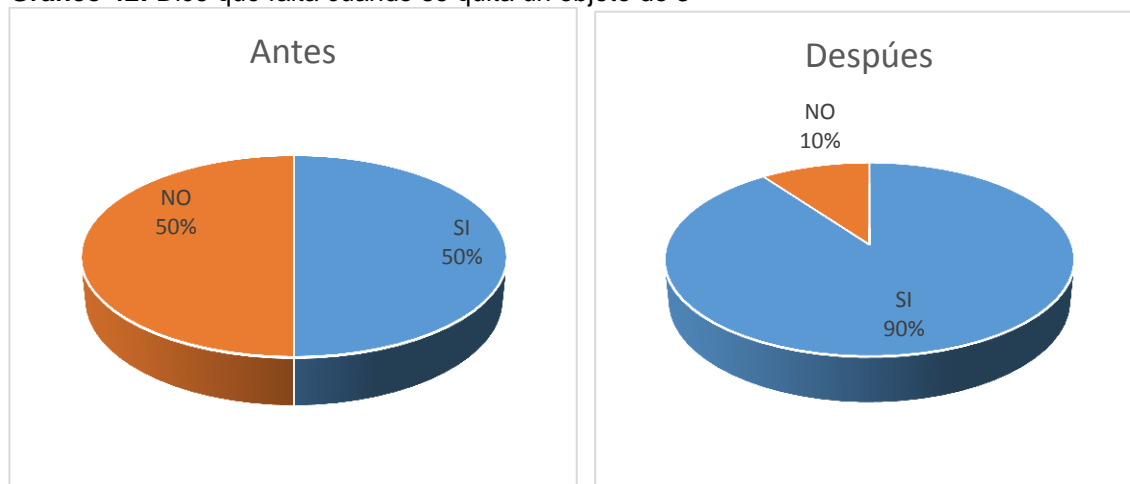
### Actividad 32

**Tabla 47:** Dice qué falta cuando se quita un objeto de 3

	Antes de Juegos simbólicos			Después de juegos simbólicos		
	Frecuencia	Número	Porcentaje	Frecuencia	Número	Porcentaje
Cantidad de niños	SI	15	50%	SI	27	90%
	NO	15	50%	NO	3	10%
TOTAL		30	100%		30	100%

Elaborado por: Susana Chicaiza

**Gráfico 42:** Dice qué falta cuando se quita un objeto de 3



Elaborado por: Susana Chicaiza

#### Interpretación:

Los datos revelan que el 50% de los niños desarrollaron la actividad de manera inicial y un 50% no la realiza, y tras la realización de juegos simbólicos en un lapso de 4 meses se obtuvo que el 90% de los niños desarrolla la actividad adecuadamente y tan solo un 10% no lo efectúa del todo.

#### Análisis:

Se determina que la práctica de 4 meses de juegos simbólicos, los niños muestran un mayor grado de atención, memoria y retención para reconocer y mencionar qué falta cuando se quita un objeto de 3.



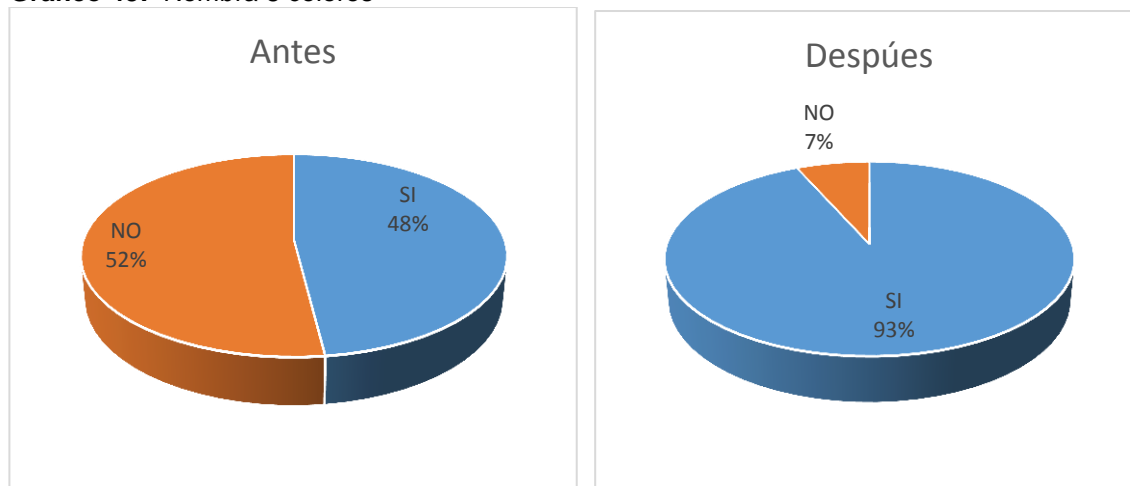
### Actividad 33

**Tabla 48:** Nombra 8 colores

	Antes de Juegos simbólicos			Después de juegos simbólicos		
	Frecuencia	Número	Porcentaje	Frecuencia	Número	Porcentaje
Cantidad de niños	SI	12	40%	SI	28	93%
	NO	13	60%	NO	2	7%
TOTAL		30	100%		30	100%

Elaborado por: Susana Chicaiza

**Gráfico 43:** Nombra 8 colores



Elaborado por: Susana Chicaiza

#### Interpretación:

Los datos revelan que el 48% de los niños desarrollaron la actividad de manera inicial y un 52% no la realiza, y tras la realización de juegos simbólicos en un lapso de 4 meses se obtuvo que el 93% de los niños desarrolla la actividad adecuadamente y tan solo un 7% no lo efectúa del todo.

#### Análisis:

Se determina que tras la práctica de 4 meses de juegos simbólicos, los niños muestran un mayor grado de atención, memoria y concentración y discriminación para poder reconocer y nombrar 8 colores.

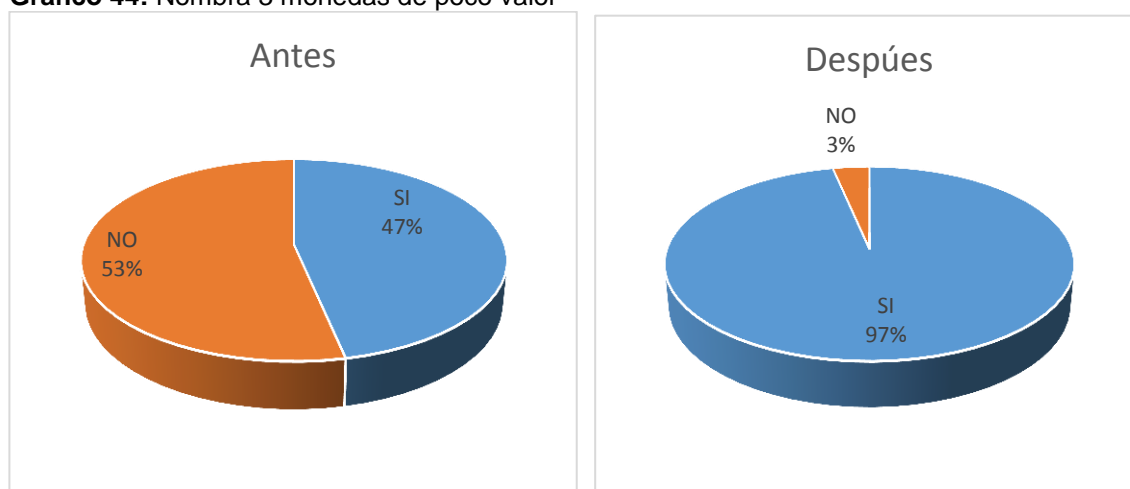
### Actividad 34

**Tabla 49:** Nombra 3 monedas de poco valor

	Antes de Juegos simbólicos			Después de juegos simbólicos		
	Frecuencia	Número	Porcentaje	Frecuencia	Número	Porcentaje
Cantidad de niños	SI	14	47%	SI	29	97%
	NO	16	53%	NO	1	3%
<b>TOTAL</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Susana Chicaiza

**Gráfico 44:** Nombra 3 monedas de poco valor



Elaborado por: Susana Chicaiza

#### Interpretación:

Los datos revelan que el 47% de los niños desarrollaron la actividad de manera inicial y un 53% no la realiza, y tras la realización de juegos simbólicos en un lapso de 4 meses se obtuvo que el 97% de los niños desarrolla la actividad adecuadamente y tan solo un 3% no lo efectúa del todo.

#### Análisis:

Se determina que tras la práctica de 4 meses de juegos simbólicos, los niños muestran un mayor grado de atención, memoria y concentración y discriminación para poder reconocer y nombrar los valores de tres monedas que se manejan en el entorno.

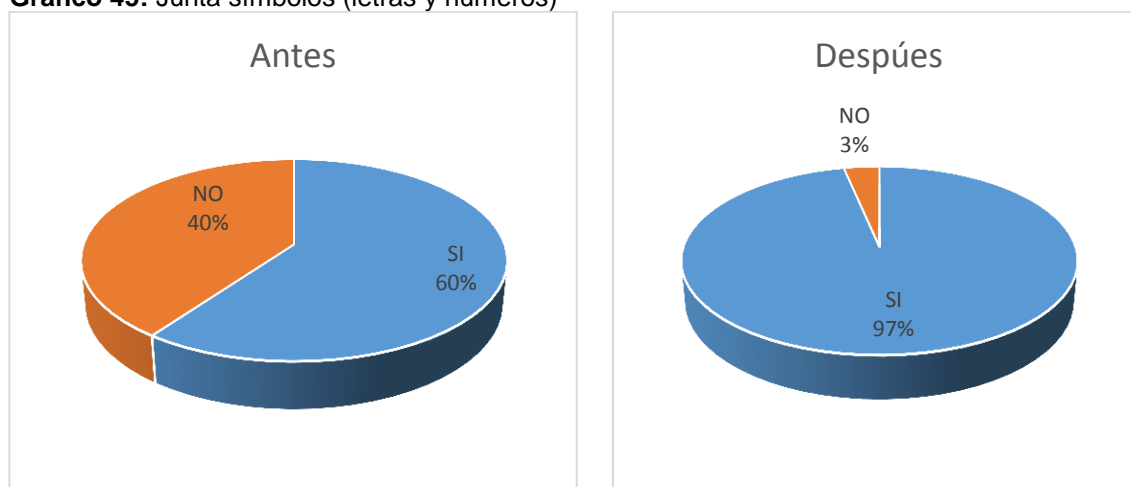
### Actividad 35

Tabla 50: Junta símbolos (letras y números)

	Antes de Juegos simbólicos			Después de juegos simbólicos		
	Frecuencia	Número	Porcentaje	Frecuencia	Número	Porcentaje
Cantidad de niños	SI	18	60%	SI	29	97%
	NO	12	40%	NO	1	3%
TOTAL		30	100%		30	100%

Elaborado por: Susana Chicaiza

Gráfico 45: Junta símbolos (letras y números)



Elaborado por: Susana Chicaiza

#### Interpretación:

Los datos revelan que el 60% de los niños desarrollaron la actividad de manera inicial y un 40% no la realiza, y tras la realización de juegos simbólicos en un lapso de 4 meses se obtuvo que el 97% de los niños desarrolla la actividad adecuadamente y tan solo un 3% no lo efectúa del todo.

#### Análisis:

Se determina que tras la práctica de 4 meses de juegos simbólicos, los niños muestran un mayor grado de atención, memoria y concentración y discriminación para poder reconocer y juntar símbolos como letras y números, siguiendo colores, texturas, forma, secuencia.

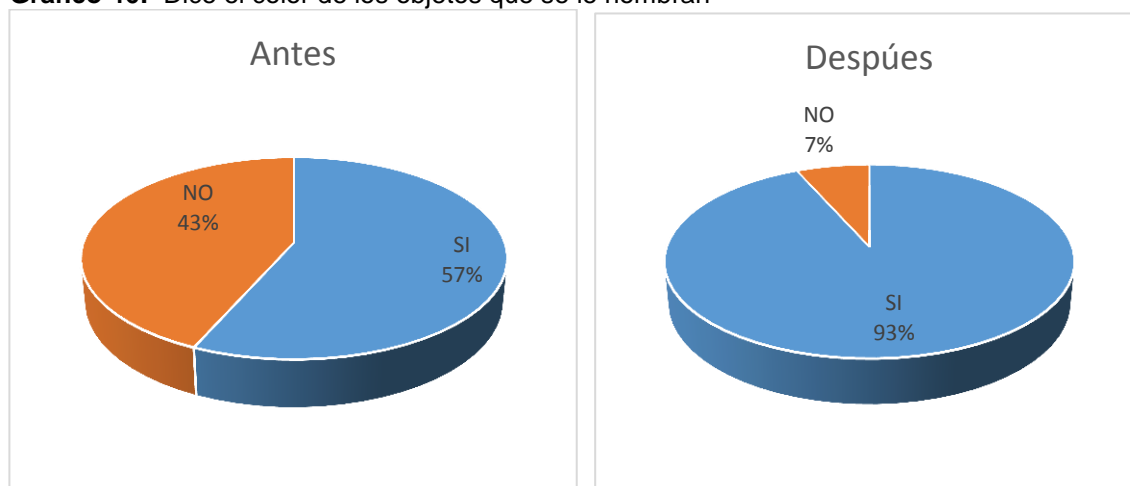
### Actividad 36

**Tabla 51:** Dice el color de los objetos que se le nombran

	Antes de Juegos simbólicos			Después de juegos simbólicos		
	Frecuencia	Número	Porcentaje	Frecuencia	Número	Porcentaje
Cantidad de niños	SI	17	43%	SI	28	93%
	NO	13	57%	NO	2	7%
TOTAL		30	100%		30	100%

Elaborado por: Susana Chicaiza

**Gráfico 46:** Dice el color de los objetos que se le nombran



Elaborado por: Susana Chicaiza

#### Interpretación:

Los datos revelan que el 57% de los niños desarrollaron la actividad de manera inicial y un 43% no la realiza, y tras la realización de juegos simbólicos en un lapso de 4 meses se obtuvo que el 93% de los niños desarrolla la actividad adecuadamente y tan solo un 7% no lo efectúa del todo.

#### Análisis:

Se determina que tras la práctica de 4 meses de juegos simbólicos, los niños muestran un mayor grado de atención, memoria y concentración y discriminación para poder reconocer y mencionar espontáneamente el color de los objetos que se le nombran.

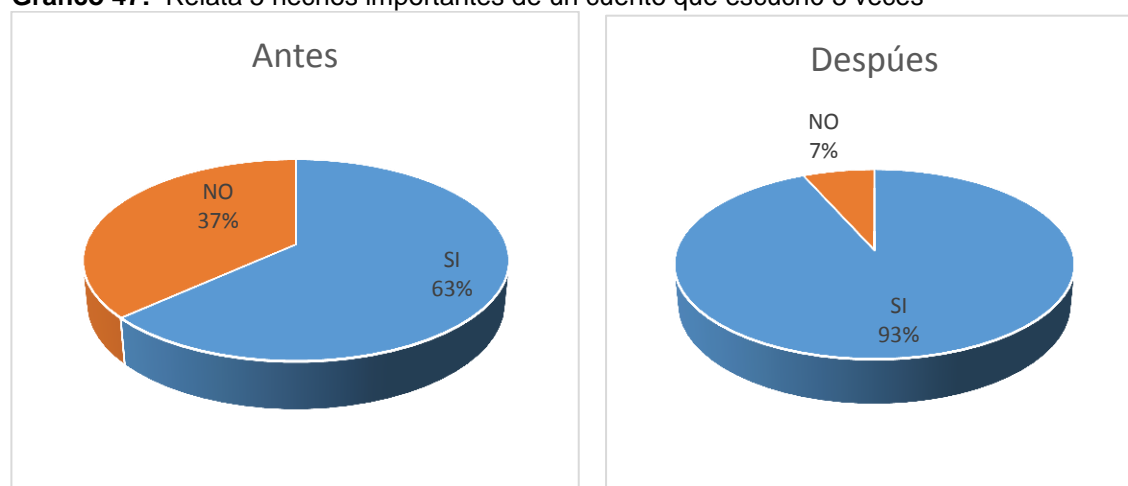
### Actividad 37

**Tabla 52:** Relata 5 hechos importantes de un cuento que escuchó 3 veces

	Antes de Juegos simbólicos			Después de juegos simbólicos		
	Frecuencia	Número	Porcentaje	Frecuencia	Número	Porcentaje
Cantidad de niños	SI	19	63%	SI	28	93%
	NO	11	37%	NO	2	7%
TOTAL		30	100%		30	100%

Elaborado por: Susana Chicaiza

**Gráfico 47:** Relata 5 hechos importantes de un cuento que escuchó 3 veces



Elaborado por: Susana Chicaiza

#### Interpretación:

Los datos revelan que el 63% de los niños desarrollaron la actividad de manera inicial y un 37% no la realiza, y tras la realización de juegos simbólicos en un lapso de 4 meses se obtuvo que el 93% de los niños desarrolla la actividad adecuadamente y tan solo un 7% no lo efectúa del todo.

#### Análisis:

Se determina que tras la práctica de 4 meses de juegos simbólicos, los niños muestran un mayor grado de atención, memoria para poder relatar 5 hechos importantes de un cuento que fue escuchado por tres ocasiones.

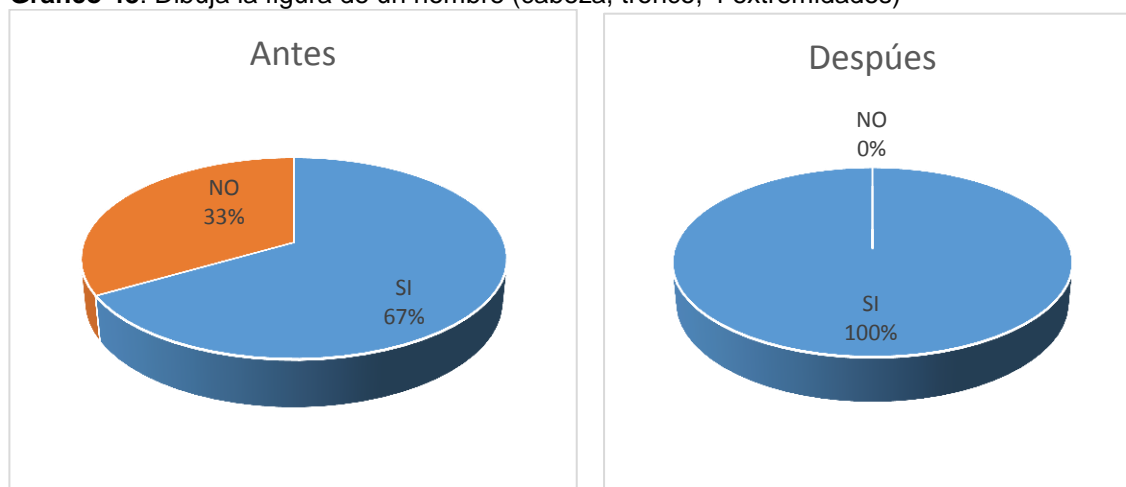
### Actividad 38

**Tabla 53:** Dibuja la figura de un hombre (cabeza, tronco, 4 extremidades)

	Antes de Juegos simbólicos			Después de juegos simbólicos		
	Frecuencia	Número	Porcentaje	Frecuencia	Número	Porcentaje
Cantidad de niños	SI	20	67%	SI	30	100%
	NO	10	33%	NO	0	0%
<b>TOTAL</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Susana Chicaiza

**Gráfico 48:** Dibuja la figura de un hombre (cabeza, tronco, 4 extremidades)



Elaborado por: Susana Chicaiza

#### Interpretación:

Los datos revelan que el 67% de los niños desarrollaron la actividad de manera inicial y un 33% no la realiza, y tras la realización de juegos simbólicos en un lapso de 4 meses se obtuvo que el 100% de los niños desarrolla la actividad adecuadamente

#### Análisis:

Se determina que tras la práctica de 4 meses de juegos simbólicos, los niños muestran un mayor grado de atención, concentración y motricidad fina para dibujar la figura de un hombre (cabeza, tronco, 4 extremidades), tomando como referente su cuerpo.

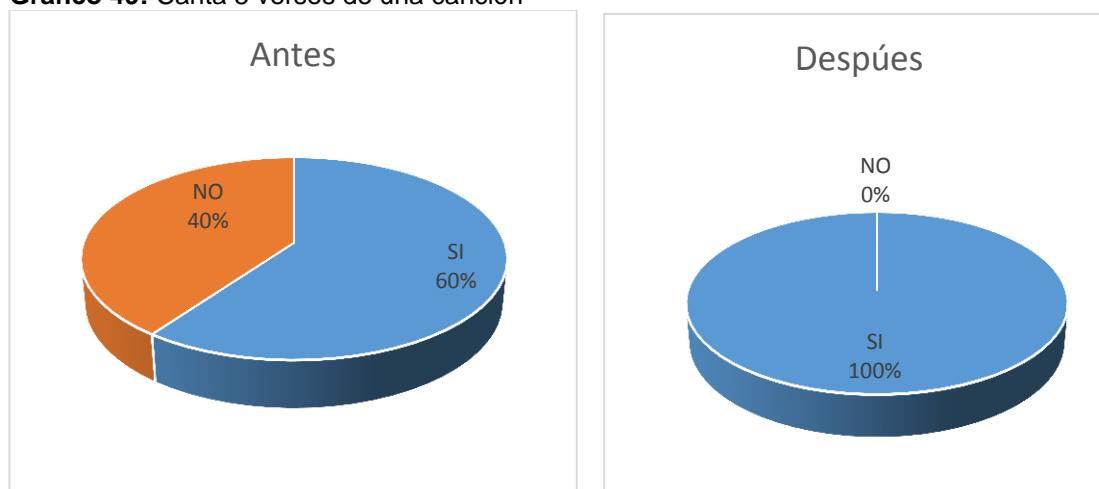
### Actividad 39

**Tabla 54:** Canta 5 versos de una canción

	Antes de Juegos simbólicos			Después de juegos simbólicos		
	Frecuencia	Número	Porcentaje	Frecuencia	Número	Porcentaje
Cantidad de niños	SI	18	60%	SI	30	100%
	NO	12	40%	NO	0	0%
<b>TOTAL</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Susana Chicaiza

**Gráfico 49:** Canta 5 versos de una canción



Elaborado por: Susana Chicaiza

#### Interpretación:

Los datos revelan que el 60% de los niños desarrollaron la actividad de manera inicial y un 40% no la realiza, y tras la realización de juegos simbólicos en un lapso de 4 meses se obtuvo que el 100% de los niños desarrolla la actividad adecuadamente.

#### Análisis:

Se determina que tras la práctica de 4 meses de juegos simbólicos, los niños muestran un mayor grado de atención, memoria y expresividad para poder cantar 5 versos de una canción.

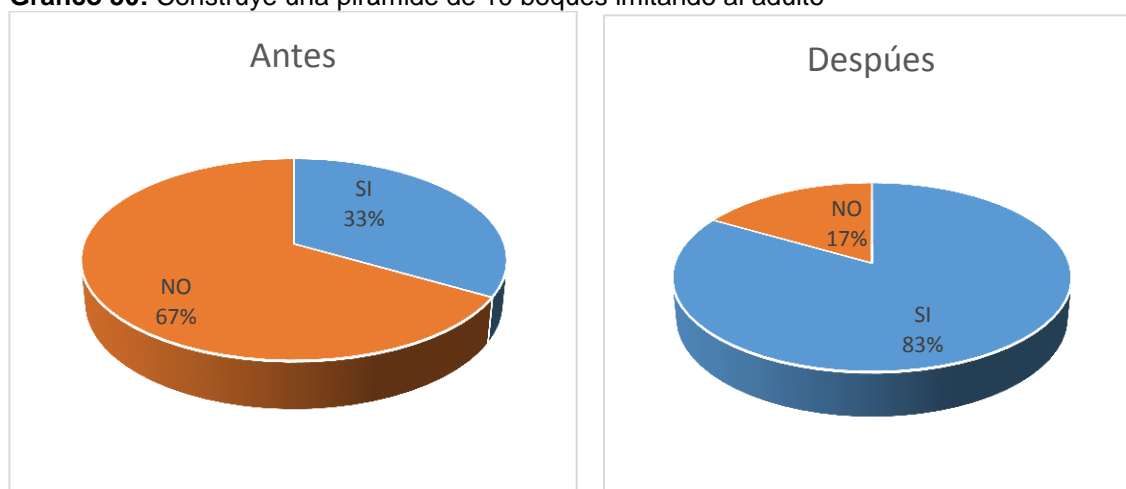
### Actividad 40

**Tabla 55:** Construye una pirámide de 10 boques imitando al adulto

	Antes de Juegos simbólicos			Después de juegos simbólicos		
	Frecuencia	Número	Porcentaje	Frecuencia	Número	Porcentaje
Cantidad de niños	SI	10	33%	SI	25	83%
	NO	20	63%	NO	5	17%
TOTAL		30	100%		30	100%

Elaborado por: Susana Chicaiza

**Gráfico 50:** Construye una pirámide de 10 boques imitando al adulto



Elaborado por: Susana Chicaiza

#### Interpretación:

Los datos revelan que el 33% de los niños desarrollaron la actividad de manera inicial y un 67% no la realiza, y tras la realización de juegos simbólicos en un lapso de 4 meses se obtuvo que el 83% de los niños desarrolla la actividad adecuadamente y tan solo un 17% no lo efectúa del todo.

#### Análisis:

Se determina que tras la práctica de 4 meses de juegos simbólicos, los niños muestran un mayor grado de atención, memoria y motricidad para poder construir una pirámide de 10 boques imitando al adulto.



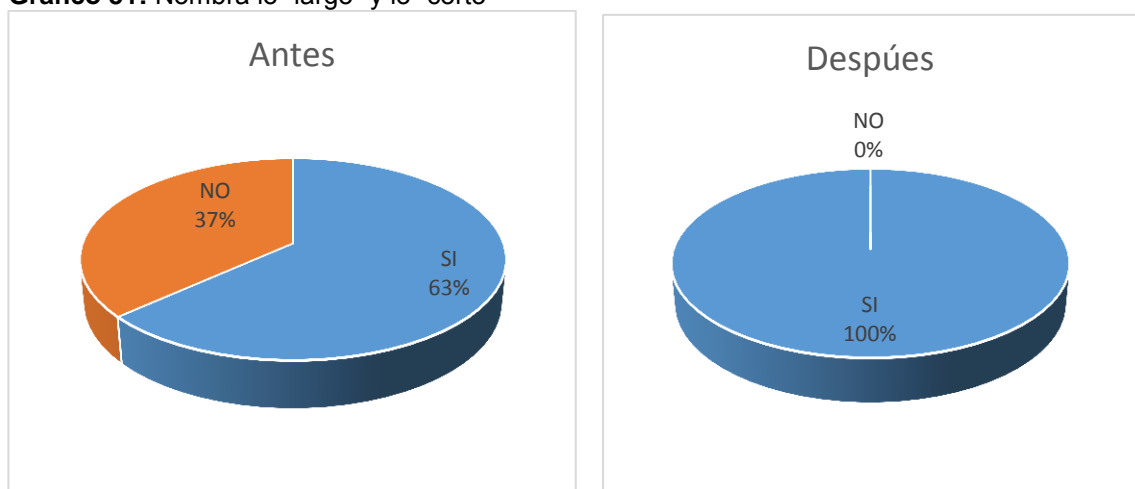
## Actividad 41

Tabla 56: Nombra lo "largo" y lo "corto"

	Antes de Juegos simbólicos			Después de juegos simbólicos		
	Frecuencia	Número	Porcentaje	Frecuencia	Número	Porcentaje
Cantidad de niños	SI	19	63%	SI	30	100%
	NO	11	37%	NO	0	0%
TOTAL		30	100%		30	100%

Elaborado por: Susana Chicaiza

Gráfico 51: Nombra lo "largo" y lo "corto"



Elaborado por: Susana Chicaiza

### Interpretación:

Los datos revelan que el 63% de los niños desarrollaron la actividad de manera inicial y un 37% no la realiza, y tras la realización de juegos simbólicos en un lapso de 4 meses se obtuvo que el 100% de los niños desarrolla la actividad adecuadamente.

### Análisis:

Se determina que tras la práctica de 4 meses de juegos simbólicos, los niños muestran un pensamiento lógico y por tanto, un mayor grado de desempeño o facilidad para reconocer y determinar objetos largos o cortos, ya sea del aula de clase, útiles escolares, juguetes, etc.

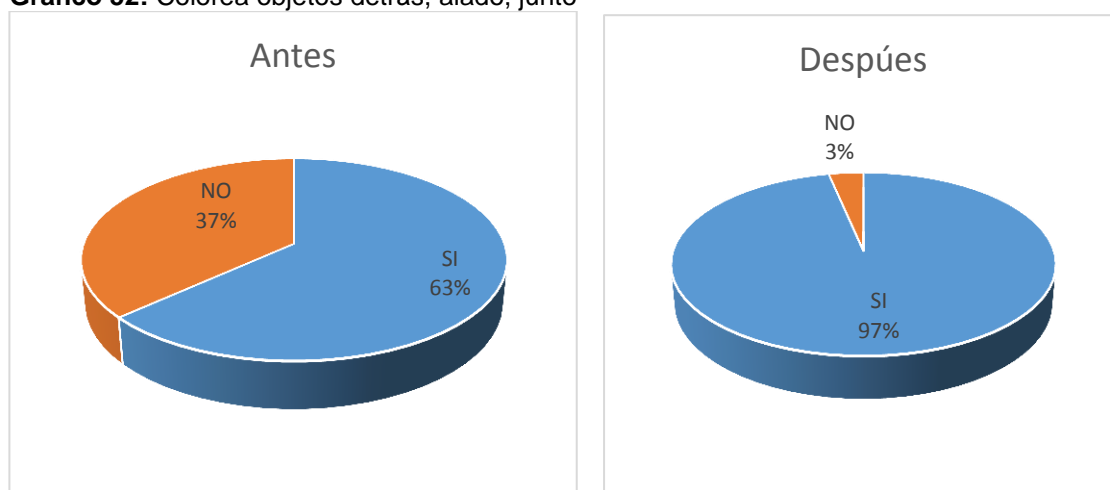
## Actividad 42

**Tabla 57:** Colorea objetos detrás, alado, junto

	Antes de Juegos simbólicos			Después de juegos simbólicos		
	Frecuencia	Número	Porcentaje	Frecuencia	Número	Porcentaje
Cantidad de niños	SI	19	63%	SI	29	97%
	NO	11	37%	NO	1	3%
TOTAL		30	100%		30	100%

Elaborado por: Susana Chicaiza

**Gráfico 52:** Colorea objetos detrás, alado, junto



Elaborado por: Susana Chicaiza

### Interpretación:

Los datos revelan que el 37% de los niños desarrollaron la actividad de manera inicial y un 63% no la realiza, y tras la realización de juegos simbólicos en un lapso de 4 meses se obtuvo que el 97% de los niños desarrolla la actividad adecuadamente y tan solo un 3% no lo efectúa del todo.

### Análisis:

Se determina que tras la práctica de 4 meses de juegos simbólicos, los niños muestran un mayor grado de atención, lógica y motricidad fina para poder colorear objetos detrás, alado, junto.

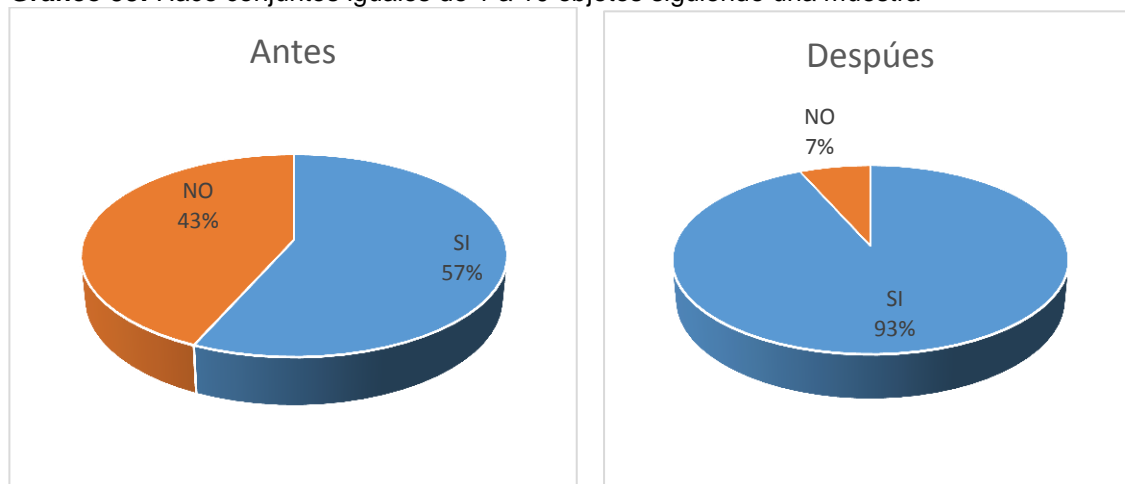
### Actividad 43

**Tabla 58:** Hace conjuntos iguales de 1 a 10 objetos siguiendo una muestra

	Antes de Juegos simbólicos			Después de juegos simbólicos		
	Frecuencia	Número	Porcentaje	Frecuencia	Número	Porcentaje
Cantidad de niños	SI	17	57%	SI	28	93%
	NO	13	43%	NO	2	7%
TOTAL		30	100%		30	100%

Elaborado por: Susana Chicaiza

**Gráfico 53:** Hace conjuntos iguales de 1 a 10 objetos siguiendo una muestra



Elaborado por: Susana Chicaiza

#### Interpretación:

Los datos revelan que el 57% de los niños desarrollaron la actividad de manera inicial y un 43% no la realiza, y tras la realización de juegos simbólicos en un lapso de 4 meses se obtuvo que el 93% de los niños desarrolla la actividad adecuadamente y tan solo un 7% no lo efectúa del todo.

#### Análisis:

Se determina que tras la práctica de 4 meses de juegos simbólicos, los niños muestran un mayor grado de atención, lógica y motricidad fina para poder hacer conjuntos iguales de 1 a 10 objetos siguiendo una muestra.

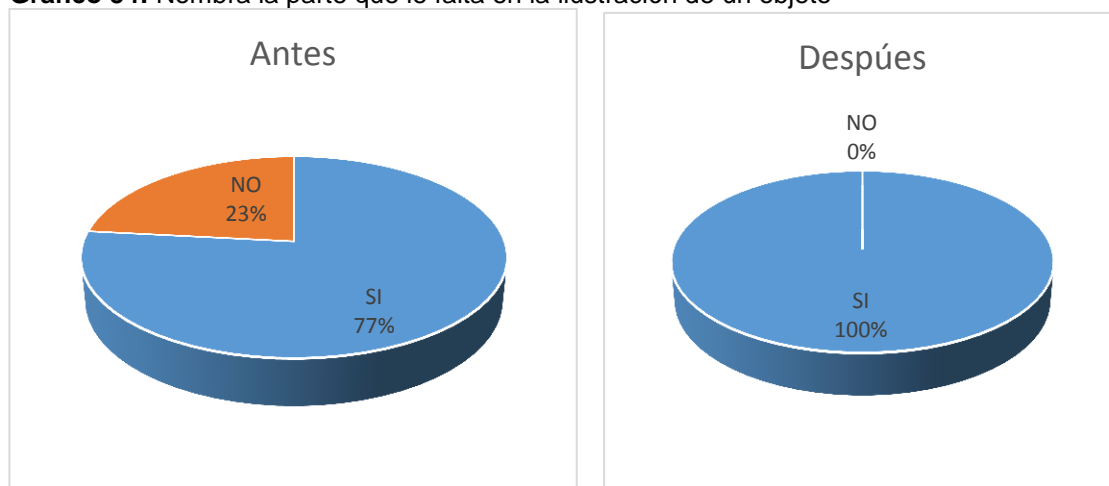
## Actividad 44

**Tabla 59:** Nombra la parte que le falta en la ilustración de un objeto

	Antes de Juegos simbólicos			Después de juegos simbólicos		
	Frecuencia	Número	Porcentaje	Frecuencia	Número	Porcentaje
Cantidad de niños	SI	23	77%	SI	30	100%
	NO	7	23%	NO	0	0%
<b>TOTAL</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Susana Chicaiza

**Gráfico 54:** Nombra la parte que le falta en la ilustración de un objeto



Elaborado por: Susana Chicaiza

### Interpretación:

Los datos revelan que el 77% de los niños desarrollaron la actividad de manera inicial y un 23% no la realiza, y tras la realización de juegos simbólicos en un lapso de 4 meses se obtuvo que el 100% de los niños desarrolla la actividad adecuadamente.

### Análisis:

Se determina que tras la práctica de 4 meses de juegos simbólicos, los niños muestran un pensamiento lógico y por tanto, un mayor grado de desempeño o facilidad para reconocer y determinar y nombrar la parte que le falta en la ilustración de un objeto.

## Resumen de Resultados Guía Portage

**Tabla 60:** Resultados globales de la valoración inicial y final de niños

Actividad	Porcentaje de niños que cumple con la actividad	
	Valoración inicial	Valoración final
Actividad 1	67%	100%
Actividad 2	33%	83%
Actividad 3	83%	100%
Actividad 4	27%	90%
Actividad 5	50%	93%
Actividad 6	20%	93%
Actividad 7	40%	97%
Actividad 8	30%	97%
Actividad 9	33%	93%
Actividad 10	43%	83%
Actividad 11	83%	100%
Actividad 12	33%	93%
Actividad 13	67%	93%
Actividad 14	53%	100%
Actividad 15	27%	83%
Actividad 16	83%	100%
Actividad 17	70%	100%
Actividad 18	27%	93%
Actividad 19	73%	100%
Actividad 20	27%	87%
Actividad 21	73%	100%
Actividad 22	77%	100%
Actividad 23	87%	100%
Actividad 24	57%	87%
Actividad 25	27%	87%
Actividad 26	33%	93%
Actividad 27	83%	100%
Actividad 28	73%	97%
Actividad 29	23%	97%
Actividad 30	17%	97%
Actividad 31	70%	100%
Actividad 32	50%	90%
Actividad 33	40%	93%
Actividad 34	47%	97%
Actividad 35	60%	97%
Actividad 36	43%	93%
Actividad 37	63%	93%
Actividad 38	67%	100%
Actividad 39	60%	100%
Actividad 40	33%	83%
Actividad 41	63%	100%
Actividad 42	63%	97%
Actividad 43	57%	93%
Actividad 44	77%	100%
	<b>53%</b>	<b>95%</b>

Los niños de entre 3 y 4 años mostraron un porcentaje inicial de un 53% en cuanto a la realización de las actividades de la guía Portage y tras la aplicación de juegos simbólicos por 4 meses se logró un 95% es decir que se logró un avance del 42%.

#### **Análisis:**

Por tanto, se puede manifestar que la aplicación de juegos simbólicos es de gran beneficio para el desarrollo cognitivo de los infantes quienes avanzaron un 42% en su desarrollo cognitivo.

### **4.3. Discusión de resultados**

El juego simbólico ha demostrado influir considerablemente en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 4 años, Rodríguez (34) , aclara que el desarrollo cognitivo de los niños en etapa de 3 y 4 años es un proceso por el cual aprenden a razonar, pensar conscientemente y resolver problemas sobre el mundo que los rodea y ello lo consiguen a través del juego pues este ayuda al cerebro a comprender y desarrollar pensamientos y procesos más complejos a medida que crecen. Por su parte Goswami (35), señala que el pensamiento, razonamiento y comprensión pueden ser mejorados significativamente a través de los juegos simbólicos o también llamados simulados, pero se destaca que a pesar de los beneficios que propicia el juego, la mayor de familiares y la sociedad misma han suprimido la actividad con el uso de tecnología. Finalmente Salas (14) destaca que es importante estimular a los niños a relacionarse con el medio que lo rodea a través del juego simbólico para así incorporar nuevos conocimientos y experiencias acrecentando así su vocabulario, potenciando sus destrezas y habilidades especialmente la socialización lo que permitirá ser una persona íntegra capaz de expresar sus ideas, sentimientos y comprensión del mundo inmediato y futuro.

### **4.4. Comprobación de la hipótesis**

#### **4.4.1 Planteamiento de las hipótesis**

Se estableció la hipótesis nula ( $H_0$ ) y la hipótesis alternativa ( $H_1$ ) , así:

$H_0$ : El juego simbólico no influye en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 4 años en la Unidad Educativa Nueva Era

H1: El juego simbólico influye en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 4 años en la Unidad Educativa Nueva Era

#### 4.4.2 Estimador estadístico mediante spss

La t de student es una prueba estadística para evaluar la hipótesis con muestras pequeñas, donde la determinación de t se efectúa en base a grados de libertad, empleando la siguiente simbología:

$\bar{x}$  = valor promedio

gl = grados de libertad

$\sigma$  = desviación estándar

t = valor de t student

$\alpha$  = nivel de significación

El nivel de **significancia de 0.05** para comprobar la hipótesis

Los grados de libertad (número de actividades- 44) fueron calculados de la siguiente manera:

$$Gl = (n-1)$$

Donde n= total de actividades de la guía Portage, siendo gl 43

Para determinar el valor crítico para 43 grados de libertad con un nivel de significancia del 0,05 nos apoyaremos en la tabla de distribución de valores críticos de t student, (mayores de 40 grados) donde se obtiene 0,520 como referencia, ello queda representado como  $t_{0,520}$

En consecuencia, **la regla de decisión es:** se acepta la hipótesis nula si el valor calculado de t es igual o menor a 0,520 en caso contrario se rechaza y se acepta la hipótesis alterna.

#### 4.4.3 Cálculo estadístico del T student

Se construye la siguiente tabla, en base a los aspectos evaluados (actividades de guía Portage), donde se muestra si los niños alcanzan o no con la actividad, de la siguiente manera:

**Tabla 61:** Cálculo estadístico del T student

Actividades	Ítems		X	X-ΣX	$\frac{(X- \Sigma X)^2}{2}$
	Alcanzan	No alcanzan			
Actividad 1	30	0	30	-1154	1331716
Actividad 2	25	5	20	-1164	1354896
Actividad 3	30	0	30	-1154	1331716
Actividad 4	27	3	24	-1160	1345600
Actividad 5	28	2	26	-1158	1340964
Actividad 6	28	2	26	-1158	1340964
Actividad 7	29	1	28	-1156	1336336
Actividad 8	29	1	28	-1156	1336336
Actividad 9	28	2	26	-1158	1340964
Actividad 10	25	5	20	-1164	1354896
Actividad 11	30	0	30	-1154	1331716
Actividad 12	28	2	26	-1158	1340964
Actividad 13	28	2	26	-1158	1340964
Actividad 14	30	0	30	-1154	1331716
Actividad 15	25	5	20	-1164	1354896
Actividad 16	30	0	30	-1154	1331716
Actividad 17	30	0	30	-1154	1331716
Actividad 18	28	2	26	-1158	1340964
Actividad 19	30	0	30	-1154	1331716
Actividad 20	26	4	22	-1162	1350244
Actividad 21	30	0	30	-1154	1331716
Actividad 22	30	0	30	-1154	1331716
Actividad 23	30	0	30	-1154	1331716
Actividad 24	26	4	22	-1162	1350244
Actividad 25	26	4	22	-1162	1350244
Actividad 26	28	2	26	-1158	1340964
Actividad 27	30	0	30	-1154	1331716
Actividad 28	29	1	28	-1156	1336336
Actividad 29	29	1	28	-1156	1336336
Actividad 30	29	1	28	-1156	1336336
Actividad 31	30	0	30	-1154	1331716
Actividad 32	27	3	24	-1160	1345600
Actividad 33	28	2	26	-1158	1340964
Actividad 34	29	1	28	-1156	1336336
Actividad 35	29	1	28	-1156	1336336
Actividad 36	28	2	26	-1158	1340964
Actividad 37	28	2	26	-1158	1340964
Actividad 38	30	0	30	-1154	1331716
Actividad 39	30	0	30	-1154	1331716
Actividad 40	25	5	20	-1164	1354896
Actividad 41	30	0	30	-1154	1331716
Actividad 42	29	1	28	-1156	1336336
Actividad 43	28	2	26	-1158	1340964
Actividad 44	30	0	30	-1154	1331716
			1184		



Elaborado por: Susana Chicaiza

Reemplazando los pertinentes valores en las siguientes fórmulas para el cálculo del T Student se obtienen:

$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=1}^n X_i}{n}$$

$$\bar{X} = \frac{1184}{44}$$

$$\bar{X} = 26,9$$

$$\sigma = \frac{\sqrt{\sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2}}{n - 1}$$

$$\sigma = \frac{\sqrt{58910264}}{43}$$

$$\sigma = 178,49$$

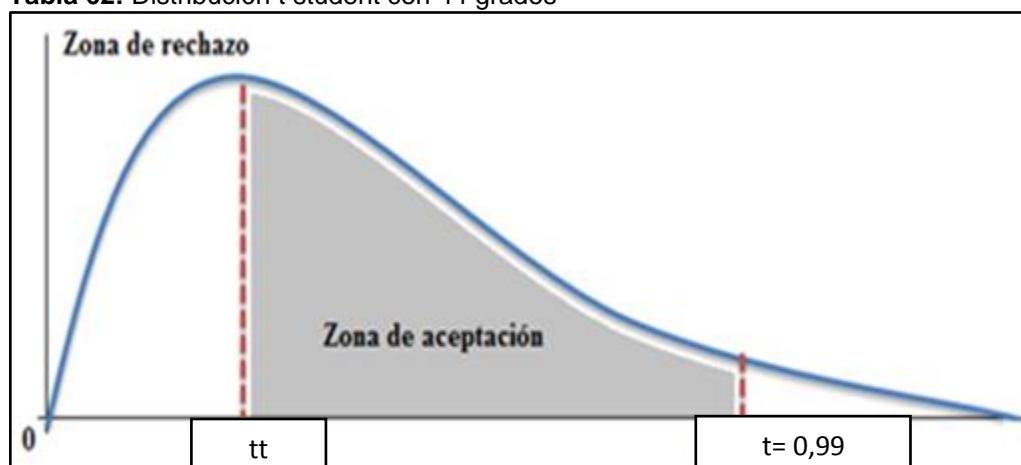
$$t = \frac{\bar{X} - \mu}{\frac{\sigma}{\sqrt{n}}}$$

$$t = \frac{26,9 - 0}{\frac{178,49}{\sqrt{44}}}$$

$$t = 0,99$$

Por lo tanto, el t student calculado es 44 valor que se representa en el siguiente gráfico:

Tabla 62: Distribución t student con 44 grados



Elaborado por: Susana Chicaiza

#### **4.4.4 Decisión Final**

Puesto que el valor  $t_t = 0,520$  es inferior a  $t = 0,99$  se rechaza la hipótesis nula al nivel 0,05 de margen de error, y se acepta la hipótesis alterna planteada: **El juego simbólico influye en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 4 años en la Unidad Educativa Nueva Era.**

## CONCLUSIONES

- El 53% de los niño/as de la población de estudio no cuentan con el desarrollo de las habilidades cognitivas necesarias para su normal desenvolvimiento dentro del ámbito escolar, debida a la falta de aplicación del juego simbólico en los niño/as, al aplicar la guía de observación se apreció determinadas limitaciones en su aprendizaje de saberes previos de forma poca significativa junto con varios aspectos del desarrollo que deberían ser fortalecidos en los primeros años.
- El juego simbólico forma parte esencial de la vida de cada niño/a ayudándolo a descubrir el entorno en el que se desenvuelve, puesto que este brinda muchos beneficio dentro de los cuales se puede mencionar que enriquece el desarrollo cognitivo además mejora los niveles de atención y concentración puntos fundamental para un buen aprendizaje.
- Se pudo observar claro beneficios al aplicar el juegos simbólico en el desarrollo cognitivo de los niños, mejorando notablemente sus actividades diarias , por lo cual se puede apreciar resultados claros y visible al utilizar el juego simbólico en el desarrollo del niño de 3 a 4 años.
- Luego de haber intervenido con los niños de 3 a 4 años en el desarrollo cognitivo durante 4 meses mediante el juego simbólico, al aplicar la guía de observación facilitó evidenciar el avance de los nuevos logros alcanzados, mediante la oportuna evaluación.

## **Bibliografía:**

Agencia EFE. Si falta estimulación cognitiva se afecta el aprendizaje de los niños. ; 2016.(3)

Altamirano M. La influencia de la estimulación multisensorial en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 años que asisten a la Unidad Pedagógica Bilingüe English Kids. Investigativo. Ambato: Universidad Técnica de Ambato; 2014.(38)

Aravena A. Rincones y Juegos simbólico en el desarrollo social de los niños y niñas de preescolar. Quito; 2009.(11)

Bofarull N, Fernández M. Diferencias en la comunicación y juego simbólico en niñas sordas y oyentes. Aufop. 2012; XV(3).(16)

Castilla F. La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget aplicada en la clase de primaria. Investigativo. Universidad de Valladolid ; 2013.(30)

Cerdas J, Polanco A, Patricia R. El niño entre cuatro y cinco años: características de su desarrollo socioemocional, psicomotriz y cognitivo-lingüístico. Revista Educación. 2002; XXVI(1).(32)

Desarrollo cognitivo del niño. INNATIA. 2012 Febrero.(37)

Donibane E. Proyecto y realización de una propuesta de juego simbólico. Primera ed. España : Expeduc; 2007.(25)

García J, Granada E, Hurtado Y, Mendoza V, Yolita V. El desarrollo de la inteligencia del niño a través del juego simbólico en contextos familiares, una aproximación teoría desde Piaget y Vigotsky. Investigativo. Colombia: Universidad Católica de Pereira.(9)

García J, Granada E, Hurtado Y, Mendoza V, Villada Y. El desarrollo de la inteligencia del niño a través del juego simbólico en contextos familiares, una aproximación teoría desde Piaget y Vigotsky. Colombia; 2010.(12)

Goswani U. Children'S Cognitive development and learning: Cambridge Primary Review Trust; 2015.(35)

Guerra M. EL JUEGO SIMBÓLICO. Eduinnova. 2010;(10): p. 10.(23)

Importancia del juego simbólico en Educación Infantil. Casvi. 2013 Abril.(22)

Jácome M. Influencia de los programas de televisión infantil en los argumentos del juego simbólico. Investigativo. Quito: Universidad Politécnica Salesiana ; 2004.(17)

Linares R. Desarrollo cognitivo: las teorías de Piaget y de Vygotsky. Barcelona : Universidad Autónoma de Barcelona; 2007-2009.(28)

Loreto B. ESTIMULACIÓN COGNITIVA EN NIÑOS. Primera ed.: Pedagogía y Logopedia; 2012.(10)

Lucerga R, Sanz M, Rodríguez C, Escudero M. Juego simbólico y deficiencia visual Madrid: Organización Nacional de Ciegos Españoles; 1992.(19)

Morin A. Pilares del desarrollo típicos de niños de 3 años. UNDERSTOOD. 2014.(33)

Mounnoud P. El desarrollo cognitivo del niño: desde los descubrimientos de Piaget hasta las investigaciones actuales. Contextos Educativos. 2001;(4).(31)

Muñoz L. El juego simbólico como recurso para el conocimiento de la realidad social. Tesis de grado. Uvado; 2008.(20)

Nogales M. La intimidación en el desarrollo cognitivo de los niños de 4 a 5 años de edad, del centro infantil municipal genios de acción y centro infantil gotitas de amor. Investigativo. Quito: Escuela Politécnica del Ejército; 2011.(29)

OMS. Diez datos acerca del desarrollo en la primera infancia como determinante social de la salud. Formativo. Organización Mundial de la Salud ; 2017.(1)

Paz I. Desarrollo cognitivo en el niño preescolar. Nuestros Hijos. 2012.(27)

Peck A. ¿La falta de estimulación afecta el desarrollo cognitivo de los niños? ; 2010.(2)

Ramírez A. Juego Simbólico España: Slideshare; 2007.(18)

Rodríguez D. Why is Cognitive Development Important in Preschoolers? Livestrong. 2015 Febrero.(34)

Suárez I. El juego simbólico en los niños de cinco años. Cunaca.; 2010.(13)

Zapata A. El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo social de los niños y niñas del primer año de educación básica de la escuela fiscal mixta "Cristóbal Colón" del cantón Salcedo. Ambato.; 2014.(15)

### **Linkografía:**

INEC. Instituto nacional de estadística y censos. [Online].; 2012. Available from: [http://www.inec.gob.ec/inec/index.php?option=com\\_content&view=article&id=602%3Aen-ecuador-hay-43-millones-de-ninos-y-](http://www.inec.gob.ec/inec/index.php?option=com_content&view=article&id=602%3Aen-ecuador-hay-43-millones-de-ninos-y-)

ninas&catid=56%3Adestacados&Itemid=3&lang=es.(5)

Ministerio coordinador de desarrollo social. Infancia Plena de 0 a 5 años su futuro es hoy. [Online].; 2014. Available from: <http://www.desarrollosocial.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/02/Estrategia-Nacional-de-Primera-Infancia.pdf>.(6)

Ministerio Coordinador de Desarrollo social. Primera Infancia. [Online].; 2012. Available from: <http://www.desarrollosocial.gob.ec/estrategia-nacional-intersectorial-para-la-primera-infancia-infancia-plena/>.(8)

MHeducation. El juego en el desarrollo infantil. [Online]. [cited 2017 abril 10. Available from: <http://assets.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>.(21)

Sánchez Á. Educapeques. [Online].; 2015 [cited 2016 Noviembre 10. Available from: <https://plus.google.com/u/0/109433198538604478198>.(24)

UNICEF. ¿Por qué es tan importante el desarrollo del niño en la primera infancia? [Online].; 2008. Available from: [http://www.unicef.org/spanish/earlychildhood/index\\_40748.html](http://www.unicef.org/spanish/earlychildhood/index_40748.html).(4)

Venerandablanco. Wordpress. [Online].; 2012 [cited 2016 Octubre 15. Available from: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>.(26)

### **Citas bibliográficas-bases de datos UTA:**

**E-LIBRO:** Ovejero, M. (Diciembre de 2013). E-libro. Desarrollo cognitivo y motor. Obtenido <http://site.ebrary.com/lib/utasp/docDetail.action?docID=10820374&p00=desarrollo%20cognitivo>.

**PROQUEST:** Castañeda-Figueiras, S. (2004). Evaluando Y fomentando el desarrollo cognitivo Y el aprendizaje complejo. Psicología desde El Caribe, (13) Retrieved from <http://search.proquest.com/docview/1436993717?accountid=36765>

**EBRARY** Cross M.(2004). Children with Emotional and Behavioral Difficulties and Communication Problems,[ citado 8 de marzo del 2016]. Disponible en: [http://site.ebrary.uta.children\\_difficulties](http://site.ebrary.uta.children_difficulties).

**SPRINGER LINK.** John A. (1981).Voice, Speech, and Language in the Child: Development and Disorder,[ citado 8 de marz del 2016 ]. Disponible en: <http://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-7091-7042-7-7>.

**SCIELO:** Guevara Ben Yolanda. López Hernández. Alfredo. Garo Vargas, Gustavo, Delgo S. (2008). Nive de desarrollo social a travez del juego 2016 de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arue&pid=enero\\_SOW2698200800030000..ng=est&lg=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arue&pid=enero_SOW2698200800030000..ng=est&lg=es)

**Anexos 1: Documento en donde constó las firmas de los representantes de los niños/as y de la investigadora**

**Consentimiento Informado**

**ANEXO 2: Consentimiento Informado**

YO, ....., con cédula de ciudadanía ..... representante del niño (a)....., estoy en completo acuerdo que mi hijo (a), sea partícipe de del proceso de investigación “EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS EN LA UNIDAD EDUCATIVA NUEVA ERA”, pues considero que dicha investigación contribuirá con el desarrollo integral de los niños de la institución.

Otorgo mi aprobación para mi hijo participe en:

- Actividades evaluativas
- Actividades que incluyan juego simbólico

**Firma del representante**

.....

**Firma del Investigador**

.....

**Nota:** Los niños que no deseen ser parte de la investigación tienen la absoluta potestad en negarse a participar y ello no será sujeto de ningún tipo de sanción



**Anexos 2: Guía de observación**

**GUÍA DE OBSERVACIÓN: JUEGO SIMBÓLICO**

**Nombre del observador:**.....

**Edad**.....

**Establecimiento**.....

**Fecha**.....**Mes**.....**Día**.....**Año**.....

<b>Juego simbólico</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
1. ¿Representa roles sociales, como por ejemplo vendedor/a, carpintero, policía, doctora, panadero/a?		
2. ¿Imita acciones de la vida diaria cómo? <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bañarse y cambiarse de ropa</li> <li>• Lavarse las manos y secarse con una toalla</li> <li>• Comer y cepillarse los dientes</li> </ul>		
3. ¿Juega con varios juguetes a la vez? <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelota, carro, avión</li> <li>• Muñeca, cocina, frutas</li> </ul>		
4. ¿Asume un personaje y hace lo mismo con sus juguetes? <ul style="list-style-type: none"> <li>• La niña asume el papel de ser mamá y da de comer al bebe.</li> <li>• El niño asume el papel de ser el padre y se va al trabajo en su carro</li> </ul>		
5. ¿Juega con personajes ficticios? <ul style="list-style-type: none"> <li>• Princesas</li> <li>• Dibujos animados</li> <li>• Superhéroe</li> </ul>		
6. ¿Es capaz de ejecutar juegos secuenciales?		
7. ¿Utilizan los objetos de manera muy diferente a su funcionalidad?		
8. ¿Los roles son casi siempre los mismos <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mamá</li> <li>• Papá</li> <li>• Princesas</li> </ul>		
9. ¿Desarrollan su creatividad y su imaginación?		
10. ¿Expresan sus sentimientos a través del juego simbólico?		

# Guía Portage de Educación Preescolar



## LISTA DE

NOMBRE DEL NIÑO				
FECHA NACIMIENTO	EDA D	año s	mes es	
CURSO	TUTORA/ OR			
CENTRO				
OTROS DATOS				

## GUÍA PORTAGE

<b>Actividades</b>	<b>Logra</b>	<b>No logra</b>
<b>Cognición de 3-4 años</b>		
• Nombra objetos grandes y pequeños		
• Señala 10 partes del cuerpo obedeciendo una orden		
• Señala a un niño y una niña obedeciendo una orden		
• Dice si un objeto es pesado o liviano		
• Junta 2 pares de una figura para hacer un todo		
• Describe dos sucesos o personajes de un cuento o programa de televisión familiar		
• Repite juego de dedos con palabras y acciones		
• Hace pares (3 o más)		
• Señala objetos largos y cortos		
• Dice que objetos van juntos		
• Cuenta hasta 3 imitando al adulto		
• Separa objetos por categorías		
• Dibuja un V imitando al adulto		
• Dibuja una línea diagonal de esquina a esquina en un cuadrado de papel de 10cm		
• Cuenta hasta 10 objetos imitando al adulto		
• Construye un puente con 3 bloques imitando al adulto		
• Sigue la secuencia o patrón (tamaño-color) que se le da con bloques o cuentas		
• Copia una serie de trazos en forma de V conectada (VVVVVVV)		
• Añade una pierna y/o un brazo a una figura incompleta de un hombre		
• Arma un rompecabezas de 6 piezas sin ensayo error		
• Nombra objetos que son iguales o diferentes		
• Dibuja un cuadrado imitando al adulto		
• Nombra 3 colores cuando se le pide		

• Nombra 3 formas geométricas		
• Escoge el número de objetos que se le piden		
• Nombra 5 texturas		
• Copia un triángulo cuando se le pide		
• Recuerda 4 objetos que ha visto en una ilustración		
• Dice el momento del día en relación de las actividades		
• Repite poemas familiares		
• Dice si un objeto es más pesado o más liviano (menos de una libra)		
• Dice qué falta cuando se quita un objeto de 3		
• Nombra 8 colores		
• Nombra 3 monedas de poco valor		
• Junta símbolos (letras y números)		
• Dice el color de los objetos que se le nombran		
• Relata 5 hechos importantes de un cuento que escuchó 3 veces		
• Dibuja la figura de un hombre (cabeza, tronco, 4 extremidades)		
• Canta 5 versos de una canción		
• Construye una pirámide de 10 boques imitando al adulto		
• Nombra lo "largo" y lo "corto"		
• Colorea objetos detrás, alado, junto		
• Hace conjuntos iguales de 1 a 10 objetos siguiendo una muestra		
• Nombra la parte que le falta en la ilustración de un objeto		

Anexos 4: Fotografías durante la evaluación e intervención







**Anexos 5: Documento de consentimiento informado para proyecto de**



Ambato, 20 de Febrero del 2017

A petición verbal de la parte interesada y una vez revisada los archivos pertinentes tengo a bien,

**C E R T I F I C A R**

Que, la **Srta. Susana Lourdes Chicaiza Chicaiza**, con C.I. **180405184-3** concluyo el Proyecto de Investigación para la obtención del Título como Licenciada en Estimulación Temprana con el tema: **"El juego simbólico en el desarrollo cognitivo en los niños de 3 a 4 años en la Unidad Educativa Nueva Era"**, durante el periodo de octubre 2016 a enero 2017

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, pudiendo la interesada hacer uso del presente documento en lo que estimare conveniente.

Lic. Carmita Arias  
REPRESENTANTE LEGAL

Dir.: Venezuela y Puerto Rico (Ingahurco) - Telf: 032 521293 - 0981918125 - 0984957504

**investigación**