


# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

## FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

## CARRERA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA

INFORME DE INVESTIGACIÓN SOBRE:

# "EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO SOCIAL DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS"

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

**Autora:** Carrasco Zurita, Andrea Carolina

**Tutora:** Mg. Aguirre León, Mónica Paulina

**Ambato – Ecuador**

**Octubre, 2017**

## APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutora del Trabajo de Investigación sobre el tema:

**"EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO SOCIAL DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS"**, de Carrasco Zurita Andrea Carolina, estudiante de la Carrera de Estimulación Temprana, considero que 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, diciembre del 2016

LA TUTORA

……

Mg. Mónica Paulina, Aguirre León

## AUTORÍA DEL TRABAJO

Los criterios emitidos en el Trabajo de Investigación sobre: **"EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO SOCIAL DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS",** como también los contenidos, las ideas, análisis, conclusión y propuesta son de exclusiva responsabilidad de mi persona como autora de este trabajo de grado.

Ambato, diciembre del 2016

LA AUTORA

……

Carrasco Zurita ,Andrea Carolina

## DERECHOS DE AUTOR

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

Cedo los derechos en línea patrimoniales de mi proyecto de investigación con fines de difusión pública; además apruebo la reproducción de esta tesis, de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga de una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Ambato, diciembre del 2016

LA AUTORA

……

Carrasco Zurita, Andrea Carolina

## APROBACIÓN DEL JURADO EXAMINADOR

Los Miembros del Tribunal Examinador, aprueban el Informe de Investigación sobre el tema: **"EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO SOCIAL DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS",** de Carrasco Zurita Andrea Carolina, estudiante de la Carrera de Estimulación Temprana

Ambato, Octubre del 2017

Para constancia firman

| | | |
|---|---|---|
| ……. | ……. | …….. |
| 1ér. VOCAL | PRESIDENTE/A | 2do. VOCAL |

## DEDICATORIA

Este Proyecto va dedicado a mis Padres Carrasco Carlos y Zurita María que gracias a su esfuerzo llegue a cumplir una meta más, faltando muchas más por conseguir, ya que fueron el pilar fundamental para llegar a esto.

Además, les dedico a mis hermanas Pilar, Sofía, Alexandra y a mi hermano Roberto que de una u otra manera estuvieron pendientes de mí, a mis sobrinos Johan, Christopher, Dafne y Alejandra.

De manera especial este trabajo se lo dedico a mi abuelita Esther Villagrán porque todo esfuerzo que realice es por ella y para ella, porque aun hoy en día sin estar presente me daba fuerzas a su manera ya que fue y será el motor principal de mi vida, para salir adelante y superarme.

## AGRADECIMIENTO

En primer lugar un agradecimiento enorme para Dios porque sin él, esto no se hubiese llevado a cabo, a mis padres por siempre presionarme y apoyarme, sobre todo a mi Mamá María Zurita y a mi Papa Carlos Carrasco porque en todos estos años siempre estuvieron conmigo, a mis hermanos, sobrinos y sobre todo un agradecimiento muy especial a mi querida e inolvidable abuelita Esther Villagrán quien me han dado tranquilidad en momentos desesperantes, me apoyaba, me exigía pero sobre todo me ha dado ánimos para poder cumplir con lo requerido y me permitieron estar ausente en muchos momentos perdiéndome tantos instantes de alegría junto a ella, todo esto y más va por ustedes.

# ÍNDICE GENERAL

PORTADA ..... i
APROBACIÓN DEL TUTOR ..... ii
AUTORÍA DEL TRABAJO ..... iii
DERECHOS DE AUTOR ..... iv
APROBACIÓN DEL JURADO EXAMINADOR ..... v
DEDICATORIA ..... vi
AGRADECIMIENTO ..... vii
ÍNDICE GENERAL ..... viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS ..... xii
ÍNDICE DE TABLAS ..... xiii
RESUMEN ..... xiv
SUMMARY ..... 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 ..... 4
1.3. Justificación ..... 4
1.4. Objetivos ..... 5
1.4.1. Objetivo General ..... 5
1.4.2. Objetivos Específicos ..... 5
CAPÍTULO II ..... 6

MARCO TEÓRICO ..... 6
2.1. Estado del Arte ..... 6
2.2. Fundamentación Teórica ..... 8
2.2.1. El Juego ..... 8
2.2.1.1. Importancia Del Juego En Niños De 3 A 4 Años ..... 9
2.2.1.2. Características Del Juego En Niños De 3 A 4 Años ..... 9
2.2.1.3. Beneficios Del Juego En Niños De 3 A 4 Años ..... 10
2.2.2. Tipos De Juegos ..... 11
2.2.2.1. El Juego Exploratorio O Funcional ..... 11
2.2.2.2. El Juego Simbólico ..... 11
2.2.2.3. Juego De Reglas ..... 11
2.2.2.4. Los Juegos Sensoriales ..... 12
2.2.2.5 Los Juegos Motores ..... 12
2.2.2.6 El Juego Manipulativo ..... 12
2.2.2.7 Los Juegos De Imitación ..... 13
2.2.2.8 Los Juegos Verbales ..... 13
2.2.2.9 Los Juegos De Razonamiento Lógico ..... 13
2.2.2.10 Juegos De Memoria ..... 13
2.3.1 Importancia El Juego Simbolico En Niño De 3 A 4 Años ..... 14
2.3.3 Beneficio Del Juego Simbólico En Niño De 3 A 4 Años ..... 15
2.3.4 Estructura Del Juego Simbólico En Niño De 3 A 4 Años ..... 15
2.3.5 El Juego Simbólico Como Estimulación Temprana ..... 16
2.3.6 Teoría Del Juego Simbólico Según Piaget ..... 17
2.3.7 Teoría Cognitiva: ..... 20
2.3.8 Tipos de Conocimientos: ..... 21
2.3.9 Como se logra el desarrollo cognitivo: ..... 23

2.4. Desarrollo social de los niños de 3 a 4 años ..... 26
2.4.1 Importancia de los niños de 3 a 4 años ..... 28
2.4.2 Características el desarrollar social de los niños de 3 a 4 años ..... 28
2.4.3 factores que influyen en el desarrollo social en los niños de 3 a 4 años ..... 29
2.4.4 Como estimular el desarrollo social a través del juego simbólico en niños de 3 a 4 anos ..... 30
2.4.5.1 La función del lenguaje y del habla privada ..... 32
2.4.5.2 Puntos de vista de Vygotsky respecto al habla privada: ..... 33
2.4.5.4La función de los adultos y de los compañeros ..... 33
2.4.5.5Implicaciones de la teoría de Vygotsky para los maestros ..... 34
2.4.5.6 Aprendizaje asistido ..... 34
2.4.5.7 La zona de desarrollo próximo ..... 35
CAPÍTULO III ..... 36
MARCO METODOLÓGICO ..... 36
3.1 Nivel y Tipo de Investigación ..... 36
3.2. Selección del área o ámbito de estudio ..... 36
3.3. Población ..... 36
3.3.1 Criterios de inclusión y exclusión ..... 37
3.3.2 Diseño maestral ..... 37
3.4. Operacionalización de variables ..... 38
3.5. Descripción de la intervención y procedimientos para recuperación de la información ..... 40
3.6 Plan de recolección de información ..... 40
3.7 Procesamiento Y Análisis ..... 41
CAPÍTULO IV ..... 42
RESULTADO DISCUSIÓN ..... 42

CONCLUSIÓN ..... 49

RECOMENDACIONES ..... 51

ANEXOS ..... 55

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico Nº 1 Pude desvestirse y vestirse solo Pre Test ..... 42
Gráfico Nº 2 Pude desvestirse y vestirse solo Post Test ..... 43
Gráfico Nº 3 Comparte juego con otros niños Pre Test ..... 44
Gráfico Nº 4 Comparte juego con otros niños Post Test ..... 45
Gráfico Nº 5 Comparte juego con otros niños Post Test ..... 45
Gráfico Nº 6 Tiene amigo(s) especial(es) Pre test ..... 46
Gráfico Nº 7 Tiene amigo(s) especial(es) Post test ..... 47

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla Nº 1 Puede desvestirse y vestirse solo Pre Test ..... 42
Tabla Nº 2 Puede desvestirse y vestirse solo Post Test ..... 43
Tabla Nº 3 Comparte juego con otros niños Pre Test ..... 44
Tabla Nº 4 Tiene amigo(s) especial(es) Pre test ..... 46
Tabla Nº 5 Tiene amigo(s) especial(es) Post test ..... 47

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
CARRERA DE TERAPIA FÍSICA

**“EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO SOCIAL DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS”**

**Autora:** Carrasco Zurita Andrea Carolina
**Tutora:** Mg. Aguirre León, Mónica Paulina
**Fecha:** Diciembre 2016

## RESUMEN

La siguiente investigación está enfocada en “El juego simbólico en el desarrollo social 3 a 4 años en el Centro De Desarrollo Infantil “Amanecer Feliz” del cantón Pelileo” ya que existen centros educativos que no se basan en juegos de aprendizaje para que los niños puedan ir adquiriendo su desarrollo social, tomando en cuenta que no es algo novedoso. Y que es muy importante incluirlo en distintos centros educativos. El juego simbólico se lo ejecutó en niños y niñas de 3 a 4 años de edad, en donde como objetivo general se plantea: Determinar el aporte del juego simbólico en el desarrollo social en niños de 3 a 4 años en el Centro de Desarrollo Infantil “Amanecer Feliz” del Cantón Pelileo, los objetivos específicos: Evaluar el déficit de los niños en el desarrollo social por medio de la Escala Nelson Ortiz, Comprobamos el proceso del desarrollo social en niños de 3 a 4 años, Verificar la influencia del juego simbólico en el desarrollo social en niños de 3 a 4 años. Se tomará del centro de educación a treinta niños y niñas de dicho establecimiento, el juego simbólico trata de realizar distintas clases de actividades con los niños y niñas de los cuales les permite desarrollar sus actividades motoras, agrupación de los infantes, imaginación, por medio de distintas clases de juegos que puedan realizar los chicos. Mediante este trabajo de investigación se puede concluir que al haber aplicado el Test de Nelson Ortiz el plan de mejorar el desarrollo social en niños y niñas de 3 a 4 años al realizar repeticiones de distintas clases de juego se observó que existe una mejora en su calidad de vida del infante.

**PALABRAS CLAVES**: JUEGO -SIMBÓLICO, DESARROLLO -SOCIAL, ACTIVIDADES- MOTORAS, IMAGINACIÓN , NIÑOS ,NIÑAS

TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO
FACULTY OF PHYSICAL THERAPY
HEALTH SCIENCES CAREER

# "THE SIMBOLICON GAME IN SOCIAL DEVELOPMENT IN CHILDREN FROM 3 TO 4 YEARS OLD"

**Author:** Carrasco Zurita Andrea Carolina
**Tutora:** Mg. MónicaPaulina, Aguirre León
**Date :** December 2016

## SUMMARY

The following research is focused on "The symbolic play in social development 3 to 4 years in the Child Development Center" Dawn Children "of the Canton Pelileo since there are educational centers that are not based on learning games so that children can To acquire their social development, taking into account that it is not something new. And that it is very important to include it in schools.

The symbolic game was executed in boys and girls from 3 to 5 years of age, where as a general objective it is proposed: To determine the contribution of the symbolic game in social development in children from 3 to 4 years in the Child Development Center " Childhood Dawn "of Canton Pelileo, the specific objectives: To evaluate the deficit of children in social development through the test Nelson Ortiz, Compare the process of social development in children from 3 to 4 years, Verify the influence of symbolic play in development In children aged 3 to 4 years. Thirty boys and girls will be taken from the school.

The symbolic game tries to realize different kinds of activities with the children of which it allows them to develop their motor activities, grouping of the infants, imagination, through different kinds of games that the boys can realize.

By means of this research work it can be concluded that the Nelson Ortiz test, the plan to improve social development in boys and girls from 3 to 4 years old when performing repetitions of different types of play, showed that there is an improvement in their quality of Life of the infant.

**KEYWORDS**: JUEGO -SIMBÓLICO, DESARROLLO -SOCIAL, ACTIVIDADES- MOTORAS, IMAGINACIÓN, NIÑOS, NIÑAS

# INTRODUCCIÓN

El desarrollo social es un proceso que desarrollan enormemente mediante el juego de manera consecutiva entre lo imaginativo a lo real esto es un refuerzo para crear representaciones mentales que usará para solucionar situaciones dificultosas en su vida cotidiana.

El juego no solo simboliza únicamente en imaginar es establecer un contacto ya sea conversando con sus compañeros de sus fantasías por lo cual promueven una socialización. El juego simbólico se iinician de forma individual y sucesivamente se convierte en un juego colectivo.

Mediante estas representaciones los niños asemejan y perciben situaciones los niños logra transmitir sus desconfianzas, inquietudes, desahogos, etc.

Es importante por que permite al niño representar situaciones mentales reales o ficticias, favorece la comprensión y asimilación del entorno del niño, Desarrolla su lenguaje, contribuye con su desarrollo emocional, Desarrolla su capacidad imaginativa, Permite en el futuro un juego colectivo y con reglas, progresivamente, el juego va transformándose y asemejándose a la realidad

# CAPÍTULO I

# EL PROBLEMA

## 1.1 Tema

**“EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO SOCIAL DE LOS NIÑOS 3-4 AÑOS.”**

## 1.2. Planteamiento del problema

### 1.2.1. Contextualización

**Macro**

A nivel mundial afirma el Dr.Arnold Gesell, el juego simbólico puede ser una influencia significativa en el desarrollo social de los niños, se considera que el juego no es sólo una actividad de diversión, sino que es también un activador de su desarrollo social y un instrumento para su aprendizaje. A la vez que establece acciones que les conducen a adquirir habilidades que les ayudarán a ser personas adultas emocionalmente equilibradas. (1)

En Sudamérica el juego es importante para los niños y niñas de 3 a 4 años al menos en tres aspectos: desarrollo de destreza, desarrollo social e imaginación y creatividad, cuando los pequeños juegan se dan un aprendizaje en todas las áreas del desarrollo y lo que aprenden también les va a servir para toda la vida,

podemos ver el desarrollo de destreza cuando observamos a los niños pequeños jugar con los juguetes.

**Meso**

En la provincia de Tungurahua en el 2013, Mayra Lindo nos dice que los distintos padres de familia hablan sobre la importancia del juego simbólico en niños y niñas de 3 a 4 años de edad, el juego ayuda a desarrollar diferentes capacidades como físicas, desarrollo sensorial, afectivas, imaginación. (2)

En el juego simbólico, los niños y niñas comienzan a aprender reglas que prescriben las actividades y los procesos humanos. La regla es el conjunto de normas internas de una actividad lúdica, que la define y diferencia de cualquier cosa.

Los niños solo se desenvuelven por la percepción inmediata de la situación, hacen lo primero que se les viene a la mente pero este tipo de acción tienen sus límites sobre todo cuando hay problemas mediante el juego el niño aprende a desenvolverse en el ambiente utilizando el pensamiento para ir más allá del mundo externo concreto, logrando guiar su conducta por el significado de la situación obligándolo y motivándolo a desarrollar estrategias para la solución de sus problemas.

**Micro**

En el Centro Infantil de Desarrollo “Amanecer Feliz” es una institución que tiene como misión potencializar la capacidad de aprendizaje y adaptabilidad de los niños, para que por medio de programas debidamente estudiados y estructurados, se estimulen y desarrollen habilidades motoras, cognitivas, socio afectivas, sensoriales y de lenguaje que contribuirán a su desarrollo integral. Así mismo, aportar herramientas para la formación de seres autónomos y líderes exitosos que logren apropiarse del medio que los rodea.

Antonio Ferro en 1998 nos dice que  al jugar es necesario el uso de destrezas mentales y físicas que ayudarán a desarrollar habilidades y destrezas teniendo como único protagonista de estas al mismo niño.

Se puede afirmar que el juego es una herramienta muy útil y fundamental para todos los seres humanos y especialmente para los que se encuentran cursando la primera infancia, ya que fortalece el ámbito cognitivo, emocional y social.

### 1.2.2. Formulación del Problema

¿Cómo influye el juego simbólico en el desarrollo social de los niños de 3 a 4 años?

## 1.3. Justificación

El propósito de la investigación es explicar que el juego es un instrumento básico en el desarrollo social de los niños y niñas desenvolviendo y alcanzando aprendizajes significativos que les admita solucionar los problemas de la vida diaria.

Esta investigación es transcendental porque va ayudar a los padres, estimuladoras y personas cercana a los niños, que se les instruya el verdadero valor del juego. En nuestra sociedad tiende a minimizar dicha importancia posiblemente sin darse cuenta que es un componente básico del desarrollo afectivo

Para esta investigación se ha escogido la escala de Nelson Ortiz con la finalidad de obtener datos cuantitativos ya que en este test hay hitos importantes en el área social, para trabajar, fortalecer la capacidad del niño de relacionarse con los demás.

Los niños deben experimentar distintas formas de conocimiento en juegos mediante movimiento, palpando, saboreando, viendo, oliendo y oyendo, esto ayuda al niño a desarrollarse con el mundo que lo rodea a integrarse a trabajo en

equipo y en grupo con diferentes formas de colaboración y cooperación, fomentando al desarrollo integral del niño.

El juego simbólico les permite a los niños y niñas a imitar actividades de otras personas ya que se basan en la imaginación o fantasía de los mismos, por medio de la estimulación se pretende fortalecer sus habilidades para que los niños sean más interactivos con la sociedad.

Los beneficiarios de esta investigación van hacer los niños que asisten a este centro, así también al personal que trabajan en él, que les permiten incorporar nuevas actividades para que puedan desarrollarse de mejor manera.

Se considera este proyecto factible porque se cuenta con el apoyo de las autoridades del Centro del Desarrollo Infantil "Amanecer Feliz". Para lo cual me han facilitado la información necesaria para realizar esta investigación con los niños y niñas que reciben atención en el mismo, que puedan brindarme el apoyo pertinente.

## 1.4. Objetivos

### 1.4.1. Objetivo General

- Determinar la influencia del juego simbólico en el desarrollo social de los niños de 3 a 4 años.

### 1.4.2. Objetivos Específicos

- Evaluar el nivel de desarrollo social mediante la Escala de Nelson Ortiz.
- Elaborar una guía de los juegos simbólicos que favorezcan el desarrollo social de los niños y niñas de 3 a 4 años.
- Aplicar la guía para fortalecer el desarrollo social de los niños y niñas del centro en el grupo de trabajo.

# CAPÍTULO II

# MARCO TEÓRICO

## 2.1. **Estado del Arte**

**TEMA:** "LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO SOCIAL DE LOS NIÑOS /AS DE 4-5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA JUAN FRANCISCO MONTALVO DEL CANTÓN PILLARO"

**AUTOR:** Chicaiza Tenorio, Viviana Alexandra

**RESUMEN:** La presente investigación dio respuesta a la interrogante ¿cuál es la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo social de los niños(as) de 4-5 años?, siendo esto muy importante, por la necesidad que tiene el infante de relacionarse con sus semejantes en los diversos entornos sociales, como por ejemplo en el familiar, escolar y ante la sociedad a la que pertenece; favoreciendo así el desarrollo de dos aspectos fundamentales como son la efectividad y la socialización, constituyéndose en la base para la formación personal; lo que permitirá posteriormente adquirir nuevos aprendizajes de una manera eficaz y sencilla. A lo largo de la investigación los objetivos muestran que la ejecución de los juegos tradicionales es una de las estrategias más adecuadas para conseguir un óptimo desarrollo social, sin embargo, no se aplica en los Centros de Desarrollo Infantil ya que no dan el interés necesario a la práctica de juegos tradicionales. Los datos de la presente investigación han sido recopilados en el lugar de los hechos, gracias al contacto directo que se mantuvo con los sujetos de estudio pertenecientes a la Escuela de Educación Básica "Juan Francisco Montalvo" del Cantón Pillaro. Teniendo en cuenta los aspectos ya mencionados anteriormente se

ha realizado una propuesta que dé solución a la problemática elaborando así una guía de actividades basadas en los juegos tradicionales para el adecuado desarrollo social infantil. (3)

**TEMA:** "EL JUEGO EN EL DESARROLLO SOCIAL EN NIÑOS/AS DE 3-4 AÑOS DE EDAD"

**AUTOR:** Escobar Aleaga, Ximena Mariela

**RESUMEN:** El presente estudio se realizó para mejorar el desarrollo social de los niños (as) de 3-4 años de edad del "Centro de Desarrollo Infantil y Estimulación Temprana Step by Step del Cantón Latacunga", primeramente se detectó el problema, posteriormente se realizó un análisis profundo de manera contextual: macro, meso y micro, luego se realiza la justificación y se dejan establecidos los objetivos general y específicos, después de realizar una amplia investigación bibliográfica se estableció la fundamentación teórica de acuerdo a las variables independientes y dependientes aplicando las normas Vancouver.

Se diseñó una guía de acuerdo a los diferentes juegos que se debe aplicar en el desarrollo social de los niños/as de 3-4 años de edad, dirigido a las estimuladoras, considerando que la aplicación de los diferentes tipos de juego es fundamental para obtener efectividad en el desarrollo social de los niños al realizar la comprobación de la hipótesis planteada pudimos verificar que el juego si influirá en el desarrollo social en los niños de 3-4 años de edad del Centro de Desarrollo Infantil y Estimulación Temprana Step by Step del Cantón Latacunga (4)

**TEMA:** INFLUENCIA DEL JUEGO PARA ESTIMULAR EL AREA SOCIAL EN NIÑOS QUE ASISTEN AL CENTRO DE DESARROLLO INTEGRAL PARA EL NIÑO Y LA FAMILIA "CRECER", EN LA CIUDAD DE AMBATO

**AUTORA:** Nancy Judith Ordóñez Gutiérrez

**RESUMEN:** La finalidad del presente trabajo es demostrar la influencia que tiene el juego para estimular el área social en niños.

Así mismo también me propongo analizar el papel que favorece a la independencia, interrelación e integración, los instrumentos empleados fueron: Test de Desarrollo Integral de Niños (as) de 0 a 5 años de edad (Instrumento de medida Sico -socio-afectiva): EAD Nelson Ortiz a los niños. Los resultados obtenidos me permiten identificar conjunto de variables que están directamente relacionados con el juego y el desarrollo social. (5)

## 2.2. Fundamentación Teórica

### 2.2.1. El Juego

Es una actividad lúdica, determinada a través de los contenidos concretos y de los roles sociales indicados, el juego presenta el fenómeno de una movilidad libre dentro del espacio de juego y de la ambivalencia de un arriba y abajo dentro de un equilibrio de movimiento.

El juego es un aspecto esencial en del desarrollo del niño ya que es estrategia de aprendizaje donde el niño va a desplegar roles y las relaciones sociales estas son actividades recreativas donde los niños se van a divertir y a la vez desarrollan el papel educativo

El juego es una actividad en la cual el niño va a desenvolverse en su entorno porque juega con varios juguetes ya sea solo o en conjunto esto implica movimiento, destrezas, agilidad, y energía, mediante esta acción el niño va adquirir grandes destrezas de aprendizaje es una acción libre y espontánea donde no hay exigencia el niño va a desarrollar lo que es motricidad gruesa, socio-afectividad, lenguaje, cognición.

El juego es una alternativa metodológica ya que los niños aprenden a explorase a sí mismos a familiarizarse con otras personas perciben semejanzas y diferencias amplían su forma de pensar, imaginar, pensar de una manera personal de lo que pasa en su alrededor el niño va ser libre de tomar sus propias decisiones

El juego es un elemento básico para que el niño afronte con éxito las diferentes situaciones que se les presentan en su relación y vivencia personal para lograr identificar dificultades que pueda tener.

El juego se define como actividad natural de los niños, caracterizada por la espontaneidad que facilita el crecimiento y desarrollo social. (6)

#### 2.2.1.1.Importancia Del Juego En Niños De 3 A 4 Años

El juego es vital en muchos aspectos del desarrollo social, emocional e intelectual de los niños y presenta una importancia repercusión en el aprendizaje. Es uno de los vínculos más poderosos que tiene para probar y aprender bien nuevas habilidades conceptos y experiencias es decir, adoptamos nuevas formas de comportamiento y desarrollamos otras capacidades.

Jugando aprendemos a convivir, a cooperar con los demás a observar reglas, a cumplir acuerdos, a comunicar ideas, deseos y sentimientos. También desarrollamos nuestros sentidos y nuestra inteligencia, nos volvemos más perceptivos, mejor organizados, más hábiles y a veces hasta más fuertes (7)

#### 2.2.1.2. Características Del Juego En Niños De 3 A 4 Años

El juego lleva consigo las siguientes características

- ✓ Es una actividad espontánea y libre.
- ✓ Es placentero.
- ✓ No tiene interés material.
- ✓ Es un espacio liberador.
- ✓ Se expresa en un tiempo, espacio.
- ✓ Es evolutivo.
- ✓ Es una forma de comunicación.

Indirectamente supone un aprendizaje y una forma de experimentación con la realidad y de sí mismo, de las relaciones sociales y su dinámica .Sirviendo de medio para progresar. (8)

A través del juego podemos desarrollar

- ✓ Los sentidos.
- ✓ Los hábitos de comportamiento sociales.
- ✓ La capacidad perceptiva y la atención.
- ✓ La imaginación y la fantasía.
- ✓ La memoria.
- ✓ La comunicación.
- ✓ La habilidad.
- ✓ La aceptación de las normas.

Por medio de ello también se convierte en el mejor medio de comunicación de los niños y de que ellos se conozcan, siendo un buen regalo y a la vez una forma de educar, ya que podemos ajustarlos a los intereses y necesidades del niño. (9)

### 2.2.1.3.Beneficios Del Juego En Niños De 3 A 4 Años

El juego tiene un gran poder de socialización pues ayuda al niño a salir de sí mismo. a respetar las reglas que hacen posible una convivencia pacífica, a compartir y a cuidar su entorno.

El juego contribuye un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo. Los niños necesitan estar activos para creer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños puestos que aprendan a conocer la vida jugando. (10)

Los niños tiene necesidades hacer las cosas una y otra vez de aprenderlas por lo que los juegos tienen carácter formativo al hacerlos enfrentar, los juegos pueden ser de todo tipo de mesa, deportivos, etc. través del juego los niños buscan

explora, prueban y descubren el mundo por sí mismo, siendo un instrumento eficaz para desenvolverse en la vida cotidiana.

Promueve el crecimiento, desarrollo y experiencias esenciales en la vida de los niños. Les da a los niños la libertad de imaginar, explorar y crear, permite que los niños imiten a los adultos, permite crear y representar roles, expresar necesidades inmediatas, expresar y resolver problema**.** (11)

### 2.2.2. Tipos De Juegos

#### 2.2.2.1. El Juego Exploratorio O Funcional

Se entiende como una actividad que se realiza simplemente por y para disfrutar de las sensaciones físicas que produce, ejemplo incluyen movimientos motores repetitivos tales como poner y sacar de su contenedor, hacer ruidos con la boca o algún objeto, o subir y bajar escaleras repetidamente. (12)

#### 2.2.2.2. El Juego Simbólico

El niño toma nota de su entorno y le gusta imitar, es un puente entre lo irreal posible y el poblamiento de la realidad inexistente. Experiencias clave donde se apoyaran la creatividad. Implica la representación de pensamientos, cuando aparecen los símbolos lúdicos, esto implica la representación mental de un objeto ausente.

#### 2.2.2.3. Juego De Reglas

Aquí es necesario que da en el contexto de las relaciones interpersonales y es donde surge la experiencia de las reglas impuestas por el grupo en ese sentido se

dan en la acción social. Desde luego, para que esto sea posible se requiere una cierta maduración de la inteligencia y un cierto abandono del egocentrismo. (9)

### 2.2.2.4. Los Juegos Sensoriales

Se denominan juegos sensoriales a los juegos en los que los niños fundamentalmente ejercitan los sentidos.se inician desde las primeras semanas de vida y son juegos de ejercicio específicos del periodo sensorio motor -desde los primeros días hasta los dos años- aunque también se prolongan durante toda la etapa de Educación Infantil.

Los juegos sensoriales se pueden dividir a su vez de acuerdo con cada uno de los sentidos en: visuales, auditivos, táctiles, olfativos, y gustativos.

### 2.2.2.5 Los Juegos Motores

Aparecen espontáneamente en los niños desde las primeras semanas repitiendo los movimientos y gestos que inician de forma involuntaria.

Los juegos motores tienen una gran evolución en los dos primeros años de vida y se prolongan durante toda la infancia y la adolescencia. Andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar, o tirar son movimientos que intervienen en los juegos favoritos de los niños porque con ellos ejercitan sus nuevas conquistas y habilidades motrices a la vez que les permiten descargar las tensiones acumuladas. (13)

### 2.2.2.6 El Juego Manipulativo

En los Juegos manipulativos intervienen los movimientos relacionados con la presión de la mano como sujetar, abrochar, apretar, atar, coger, encajar, ensartar, enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar. Los niños desde los tres o

cuatro meses pueden sujetar el sonajero si se lo colocamos entre las manos y progresivamente irá cogiendo todo lo que tiene a su alcance. Enseguida empieza a sujetar las galletas y los trozos de pan y se los lleva a la boca disfrutando de forma especial desde los cinco o seis meses con los juegos de dar y tomar.

### 2.2.2.7 Los Juegos De Imitación

En los juegos de imitación los niños tratan de reproducir los gestos, los sonidos o las acciones que han conocido anteriormente. El niño empieza las primeras imitaciones hacia los siete meses, extendiéndose los juegos de imitación durante toda la infancia. En el juego de los -cinco lobitos- o el de –palmas- palmitas, los niños imitan los gestos y acciones que hace los educadores.

### 2.2.2.8 Los Juegos Verbales

Los juegos verbales favorecen y enriquecen el aprendizaje de la lengua. Se inician desde los pocos meses cuando las educadoras hablan a los bebés y más tarde con la imitación de sonidos por parte del niño. Ejemplos: trabalenguas, veo-veo.

### 2.2.2.9 Los Juegos De Razonamiento Lógico

Estos juegos son los que favorecen el conocimiento lógico-matemático.

Ejemplos: los de asociación de características contrarias, por ejemplo, día-noche, lleno-vacío, limpio-sucio.

### 2.2.2.10 Juegos De Memoria

Hay múltiples juegos que favorecen la capacidad de reconocer y recordar experiencias anteriores. Hay diferentes clases de memoria. Como nuestro interés

está centrado en la etapa de Educación Infantil nos interesan especialmente las clases de memoria asociadas a los sentidos. (6)

## 2.3. Juego Simbólico

El juego simbólico es esencial para el desarrollo de habilidades cognitivas, lingüísticas, emocionales y sociales en los niños. Por ese motivo es un instrumento privilegiado para utilizar cuando surgen dificultades a cualquiera de esos niveles, y desplegar un buen enfoque terapéutico. El juego simbólico amplifica las habilidades verbales para poder expresar pensamientos, sentimientos, reacciones y actitudes con más claridad en la edad temprana de la infancia

Es todo aquel juego espontáneo, que surge de modo natural en casa, en el parque, en el que los niños utilizan su capacidad de representación mental para recrear todo un escenario de juego. Mediante este tipo de simbolización podemos observar como convierten una escoba en un caballo o un palo en una varita mágica. Es ese tipo de juego en el que los niños hacen como si fueran papás, mamás u otras personas o personajes reales o imaginarias.
Permite la exteriorización de conductas aprendidas mediante la observación pero también estimula el aprendizaje de nuevas. Asimismo facilita la expresión de sentimientos y la activación de habilidades y competencias socioemocionales, lo que aporta grandes beneficios en el proceso madurativo de los niños.

Es aquella actividad lúdica donde el niño -o incluso el adulto- representa, ensaya, proyecta, fantasea, etc., a través de juguetes o conductas de juego (14)

### 2.3.1 Importancia El Juego Simbólico En Niño De 3 A 4 Años

El juego simbólico trata de una actividad que le ayuda a ampliar su lenguaje, desarrollar la empatía y sobre todo consolidar sus representaciones mentales. También es una vía para que el niño canalice sus preocupaciones e

incluso le permite encontrar soluciones a sus conflictos ya que recrea diferentes situaciones a través del juego.

El niño también amplía su comprensión de sí mismo, ya que en este juego se asumen roles que después se abandonan con facilidad para adoptar otros diferentes, algo que el niño puede hacer gracias a la confianza que tiene sobre quién es y la seguridad que tiene en quién no es. (15)

### 2.3.3 Beneficio Del Juego Simbólico En Niño De 3 A 4 Años

- Permite al niño representar situaciones mentales reales o ficticias.
- Favorece la comprensión y asimilación del entorno del niño.
- Contribuye con su desarrollo emocional.
- Desarrolla su capacidad imaginativa.
- Permite en el futuro un juego colectivo y con reglas.
- El juego va transformándose y asemejándose a la realidad.
- Los niños comprenden el sitio en el que se encuentran y todo lo que existe a su alrededor.
- Mejoran su capacidad de aprender y ponen en práctica nuevos conocimientos sobre lo que ven de la sociedad adulta.
- Comienzan hablar y desarrollar su lenguaje, ya que van aprendiendo mientras repiten las palabras continuamente, repiten lo que escuchan de otras personas o de lo ya aprendido.
- Fomenta la autoestima y el autocontrol, proporciona confianza en uno mismo.
- Estimula la curiosidad. (16)

### 2.3.4 Estructura Del Juego Simbólico En Niño De 3 A 4 Años

- **Imitación diferida:** el niño ante la ausencia de un modelo comienza a imitar situaciones, sucesos, acontecimientos de las personas que lo rodean para recompensar su imaginación.
- **Dibujo**: los primeros dibujos que realizan los niños van en forma de garabatos libres, a continuación de este paso viene los garabatos ordenados que trata de hacer figuras ya sea circulares o lineales.
- **Imagen Mental:** el niño es capaz de por medio de la imagen mental armar un rompecabezas con las piezas que tiene en la mano
- **Lenguaje:** a los niños de esa edad les permite expresarme por medio de sus propias palabras con conocimientos ya impartidos a través de los juegos que van interactuando en el salón. (16)

### 2.3.5 El Juego Simbólico Como Estimulación Temprana

Es muy útil para establecer una buena alianza con el niño, a partir del juego compartido entre estimuladora y el pequeño paciente. Ayuda éste a expresar sus sentimientos, su vergüenza, su frustración, su miedo, su angustia, y ayuda al estimulador a entenderlos a través de los personajes del juego. El niño habla a través de ellos. El juego es un espacio protegido, donde la realidad es expresada indirectamente, con menos censura y menos resistencias. Es un espacio donde crear o proponer alternativas, sin miedo a equivocarse. Se crean historias y se construyen narraciones que apuntan a lo real, a lo que el niño y la niña viven en sus vidas reales, en casa o en el colegio, con los padres, hermanos, compañeros. Y todo esto a través del juego simbólico.

Porque, hasta cierto punto, el juego es para el niño lo que el lenguaje es para el adulto; y los juguetes son para él lo que las palabras son para nosotros. Por lo tanto, cuando el estimulador juega, se pone al nivel de su pequeño paciente. Habla su lenguaje, le escucha, crea y pone significado a lo que va ocurriendo, y le pregunta por su mundo interno a través de los personajes en juego.

Pero no todos los juguetes sirven para la terapia, y cada uno tiene su potencial particular. Hay juguetes que representan la vida real, como por ejemplo los muñecos y muñecas, un maletín de médico, instrumentos de cocina, herramientas de carpintería.

Los juguetes simbólicos sirven para la expresión y la representación de la agresividad y el miedo, como soldados, pistolas, espadas de plástico, serpientes, tiburones, etc. Otros juguetes están más orientados a la expresión creativa y artística, como el barro, los lápices de colores, y material diversa para dibujar, pintar, moldear. (17)

### 2.3.6 Teoría Del Juego Simbólico Según Piaget

Considera que desde el principio las conductas son complejas, pero también considera que las formas complejas se van construyendo, y por tanto cambian a lo largo del desarrollo. El niño va pasando por una serie de estadios que se caracterizan por la utilización de diferentes estructuras. Para Piaget, la psicología tiene que explicar los mecanismos internos que permiten al sujeto organizar su acción.

Para Piaget, la inteligencia ocupa un papel central en los procesos psíquicos y existe una continuidad total entre los procesos superiores y la organización biológica. La inteligencia, como la vida, es una expresión continua de formas que se prolongan unas a otras, pero esa continuidad hay que buscarla en el aspecto funcional y no en el aspecto estructural o de los contenidos del conocimiento. Según Piaget, el organismo es esencialmente activo y es a través de su actividad como va construyendo sus propias estructuras, tanto las biológicas como las mentales.

La teoría de Piaget trata en primer lugar los esquemas. Al principio los esquemas son comportamientos reflejos, pero posteriormente incluyen movimientos voluntarios, hasta que tiempo después llegan a convertirse principalmente en operaciones mentales. Con el desarrollo surgen nuevos esquemas y los ya

existentes se reorganizan de diversos modos. Esos cambios ocurren en una secuencia determinada y progresan de acuerdo con una serie de etapas. (16)

**ESTRUCTURA**: Son el conjunto de respuestas que tienen lugar luego de que el sujeto de conocimiento ha adquirido ciertos elementos del exterior. Así pues, el punto central de lo que podríamos llamar la teoría de la fabricación de la inteligencia es que ésta se "construye" en la cabeza del sujeto, mediante una actividad de las estructuras que se alimentan de los esquemas de acción, o sea, de regulaciones y coordinaciones de las actividades del niño. La estructura no es más que una integración equilibrada de esquemas. Así, para que el niño pase de un estado a otro de mayor nivel en el desarrollo, tiene que emplear los esquemas que ya posee, pero en el plano de las estructuras.

**ORGANIZACIÓN**: Es un atributo que posee la inteligencia, y está formada por las etapas de conocimientos que conducen a conductas diferentes en situaciones específicas. Para Piaget un objeto no puede ser jamás percibido ni aprendido en sí mismo sino a través de las organizaciones de las acciones del sujeto en cuestión. La función de la organización permite al sujeto conservar en sistemas coherentes los flujos de interacción con el medio. (18)

**ADAPTACIÓN:** La adaptación está siempre presente a través de dos elementos básicos: la asimilación y la acomodación. El proceso de adaptación busca en algún momento la estabilidad y, en otros, el cambio. En sí, la adaptación es un atributo de la inteligencia, que es adquirida por la asimilación mediante la cual se adquiere nueva información y también por la acomodación mediante la cual se ajustan a esa nueva información.

La función de adaptación le permite al sujeto aproximarse y lograr un ajuste dinámico con el medio.

La adaptación y organización son funciones fundamentales que intervienen y son constantes en el proceso de desarrollo cognitivo, ambos son elementos indisociables.

**ASIMILACIÓN:** La asimilación se refiere al modo en que un organismo se enfrenta a un estímulo del entorno en términos de organización actual. "La asimilación mental consiste en la incorporación de los objetos dentro de los esquemas de comportamiento, esquemas que no son otra cosa sino el armazón de acciones que el hombre puede reproducir activamente en la realidad".

De manera global se puede decir que la asimilación es el hecho de que el organismo adopte las sustancias tomadas del medio ambiente a sus propias estructuras. Incorporación de los datos de la experiencia en las estructuras innatas del sujeto. (18)

**ACOMODACIÓN:** La acomodación implica una modificación de la organización actual en respuesta a las demandas del medio. Es el proceso mediante el cual el sujeto se ajusta a las condiciones externas. La acomodación no sólo aparece como necesidad de someterse al medio, sino se hacen necesarias también para poder coordinar los diversos esquemas de asimilación.

**EQUILIBRIO**: Es la unidad de organización en el sujeto cognoscente. Son los denominados "ladrillos" de toda la construcción del sistema intelectual o cognitivo, regulan las interacciones del sujeto con la realidad, ya que a su vez sirven como marcos asimiladores mediante los cuales la nueva información es incorporada en la persona.

El desarrollo cognoscitivo comienza cuando el niño va realizando un equilibrio interno entre la acomodación y el medio que lo rodea y la asimilación de esta misma realidad a sus estructuras. Es decir, el niño al irse relacionando con su medio ambiente, irá incorporando las experiencias a su propia actividad y las reajusta con las experiencias obtenidas; para que este proceso se lleve a cabo debe de presentarse el mecanismo del equilibrio, el cual es el balance que surge entre el medio externo y las estructuras internas de pensamiento. (18)

### 2.3.7 Teoría Cognitiva:

**División del Desarrollo Cognitivo:**

La teoría de PIAGET descubre los estadios de desarrollo cognitivo desde la infancia a la adolescencia: cómo las estructuras psicológicas se desarrollan a partir de los reflejos innatos, se organizan durante la infancia en esquemas de conducta, se internalizan durante el segundo año de vida como modelos de pensamiento, y se desarrollan durante la infancia y la adolescencia en complejas estructuras intelectuales que caracterizan la vida adulta. PIAGET divide el desarrollo cognitivo en cuatro periodos importantes:

| PERÍODO | ESTADIO | EDAD |
|---|---|---|
| **Etapa Sensorio motora**<br>La conducta del niño es esencialmente motora, no hay representación interna de los acontecimientos externos, ni piensa mediante conceptos. | a. Estadio de los mecanismos reflejos congénitos.<br>b. Estadio de las reacciones circulares primarias<br>c. Estadio de las reacciones circulares secundarias<br>d. Estadio de la coordinación de los esquemas de conducta previos.<br>e. Estadio de los nuevos descubrimientos por experimentación.<br>f. Estadio de las nuevas representaciones mentales. | 0 - 1 mes<br>1 - 4 meses<br>4 - 8 meses<br>8 - 12 meses<br>12 - 18 meses<br>18-24 meses |
| **Etapa Pre operacional**<br>Es la etapa del pensamiento y la del lenguaje que gradúa su capacidad | a. Estadio pre conceptual. | 2-4 años |

| | | |
|---|---|---|
| de pensar simbólicamente, imita objetos de conducta, juegos simbólicos, dibujos, imágenes mentales y el desarrollo del lenguaje hablado. | b. Estadio intuitivo. | 4-7 años |
| **Etapa de las Operaciones Concretas**<br>Los procesos de razonamiento se vuelen lógicos y pueden aplicarse a problemas concretos o reales. En el aspecto social, el niño ahora se convierte en un ser verdaderamente social y en esta etapa aparecen los esquemas lógicos de seriación, ordenamiento mental de conjuntos y clasificación de los conceptos de casualidad, espacio, tiempo y velocidad. | | 7-11 años |
| **Etapa de las Operaciones Formales**<br>En esta etapa el adolescente logra la abstracción sobre conocimientos concretos observados que le permiten emplear el razonamiento lógico inductivo y deductivo. Desarrolla sentimientos idealistas y se logra formación continua de la personalidad, hay un mayor desarrollo de los conceptos morales. | | 11 años en adelante |

### 2.3.8 Tipos de Conocimientos:

Piaget distingue tres tipos de conocimiento que el sujeto puede poseer, éstos son los siguientes: físico, lógico-matemático y social

.

**El conocimiento físico** es el que pertenece a los objetos del mundo natural; se refiere básicamente al que está incorporado por abstracción empírica, en los objetos. La fuente de este razonamiento está en los objetos (por ejemplo la dureza de un cuerpo, el peso, la rugosidad, el sonido que produce, el sabor, la longitud, etcétera). Este conocimiento es el que adquiere el niño a través de la manipulación de los objetos que le rodean y que forman parte de su interacción con el medio.

Ejemplo de ello, es cuando el niño manipula los objetos que se encuentran en el aula y los diferencia por textura, color, peso, etc.

Es la abstracción que el niño hace de las características de los objetos en la realidad externa a través del proceso de observación: color, forma, tamaño, peso y la única forma que tiene el niño para descubrir esas propiedades es actuando sobre ellos físico y mentalmente.

El conocimiento físico es el tipo de conocimiento referido a los objetos, las personas, el ambiente que rodea al niño, tiene su origen en lo externo. En otras palabras, la fuente del conocimiento físico son los objetos del mundo externo, ejemplo: una pelota, el carro, el tren, el tetero, etc. (19)

**El conocimiento lógico-matemático** es el que no existe por sí mismo en la realidad (en los objetos). La fuente de este razonamiento está en el sujeto y éste la construye por abstracción reflexiva. De hecho se deriva de la coordinación de las acciones que realiza el sujeto con los objetos. El ejemplo más típico es el número, si nosotros vemos tres objetos frente a nosotros en ningún lado vemos el "tres", éste es más bien producto de una abstracción de las coordinaciones de acciones que el sujeto ha realizado, cuando se ha enfrentado a situaciones donde se encuentren tres objetos. El conocimiento lógico-matemático es el que construye el niño al relacionar las experiencias obtenidas en la manipulación de los objetos. Por ejemplo, el niño diferencia entre un objeto de textura áspera con uno de textura lisa y establece que son diferentes. El conocimiento lógico-matemático "surge de una abstracción reflexiva", ya que este conocimiento no es observable y es el niño quien lo construye en su mente a través de las relaciones con los objetos, desarrollándose siempre de lo más simple a lo más complejo, teniendo como particularidad que el conocimiento adquirido una vez procesado no se olvida, ya que la experiencia no proviene de los objetos sino de su acción sobre los mismos. De allí que este conocimiento posea características propias que lo diferencian de otros conocimientos. (20)

**El conocimiento social**, puede ser dividido en convencional y no convencional. El social convencional, es producto del consenso de un grupo social y la fuente de

éste conocimiento está en los otros (amigos, padres, maestros, etc.). Algunos ejemplos serían: que los domingos no se va a la escuela, que no hay que hacer ruido en un examen, etc. El conocimiento social no convencional, sería aquel referido a nociones o representaciones sociales y que es construido y apropiado por el sujeto. Ejemplos de este tipo serían: noción de rico-pobre, noción de ganancia, noción de trabajo, representación de autoridad, etc.

El conocimiento social es un conocimiento arbitrario, basado en el consenso social. Es el conocimiento que adquiere el niño al relacionarse con otros niños o con el docente en su relación niño-niño y niño-adulto. Este conocimiento se logra al fomentar la interacción grupal.

Los tres tipos de conocimiento interactúan entre, sí y según Piaget, el lógico-matemático (armazones del sistema cognitivo: estructuras y esquemas) juega un papel preponderante en tanto que sin él los conocimientos físico y social no se podrían incorporar o asimilar. Finalmente hay que señalar que, de acuerdo con Piaget, el razonamiento lógico-matemático no puede ser enseñado.

Se puede concluir que a medida que el niño tiene contacto con los objetos del medio (conocimiento físico) y comparte sus experiencias con otras personas (conocimiento social), mejor será la estructuración del conocimiento lógico-matemático. (21)

### 2.3.9 Como se logra el desarrollo cognitivo:

Ningún conocimiento es una copia de lo real, porque incluye, forzosamente, un proceso de asimilación a estructuras anteriores; es decir, una integración de estructuras previas. De esta forma, la asimilación maneja dos elementos: lo que se acaba de conocer y lo que significa dentro del contexto del ser humano que lo aprendió. Por esta razón, conocer no es copiar lo real, sino actuar en la realidad y transformarla.

La lógica, por ejemplo, no es simplemente un sistema de notaciones inherentes al lenguaje, sino que consiste en un sistema de operaciones como clasificar, seriar, poner en correspondencia, etc. Es decir, se pone en acción la teoría asimilada. Conocer un objeto, para Piaget, implica incorporarlo a los sistemas de acción y

esto es válido tanto para conductas sensorias motrices hasta combinaciones lógicas-matemáticas.

Los esquemas más básicos que se asimilan son reflejos o instintos, en otras palabras, información hereditaria. A partir de nuestra conformación genética respondemos al medio en el que estamos inscritos; pero a medida que se incrementan los estímulos y conocimientos, ampliamos nuestra capacidad de respuesta; ya que asimilamos nuevas experiencias que influyen en nuestra percepción y forma de responder al entorno.

Las conductas adquiridas llevan consigo procesos auto-reguladores, que nos indican cómo debemos percibirlas y aplicarlas. El conjunto de las operaciones del pensamiento, en especial las operaciones lógico-matemáticas, son un vasto sistema auto-regulador, que garantiza al pensamiento su autonomía y coherencia. (18)

### 2.3.10 Sub etapas De La Pre operacional

**Sub etapa de la función simbólica**

El juego simbólico es, por tanto, una forma propia del pensamiento infantil y si, en la representación cognitiva, la asimilación se equilibra con la acomodación, en el juego simbólico la asimilación prevalece en las relaciones del niño con el significado de las cosas y hasta en la propia construcción de lo que la cosa significa. De este modo el niño no sólo asimila la realidad sino que la incorpora para poderla revivir, dominarla o compensarla.

Con los inicios de la socialización, hay un debilitamiento del juego propio de la edad infantil y se da el paso al juego propiamente preescolar, en el que la integración de los otros constituye un colectivo lúdico en el que los jugadores han de cumplir un cierto plan de organización, sin el cual el juego no sería ciertamente viable.

**Sub etapa del pensamiento intuitivo**

Entre los cuatro y los siete años de edad, los niños tienden a volverse muy curiosos y hacer muchas preguntas, comenzando el uso del razonamiento primitivo. Emerge el interés de razonar y buscar conocer porqué las cosas son como son. Piaget la llamó "sub etapa intuitiva" porque los niños se dan cuenta de que tienen una vasta cantidad de conocimiento, pero no se dan cuenta de cómo lo han adquirido. Concentración, conservación, irreversibilidad, inclusión de clases, e interferencia transitiva son todas características del pensamiento pre operacional. (21)

**Estadio de las operaciones concretas**

De siete a 12 años de edad. Cuando se habla aquí de operaciones se hace referencia a las operaciones lógicas usadas para la resolución de problemas. El niño en esta fase o estadio ya no solo usa el símbolo, es capaz de usar los símbolos de un modo lógico y, a través de la capacidad de conservar, llegar a generalizaciones atinadas.[6] Alrededor de los 6/7 años el niño adquiere la capacidad intelectual de conservar cantidades numéricas: longitudes y volúmenes líquidos. Aquí por 'conservación' se entiende la capacidad de comprender que la cantidad se mantiene igual aunque se varíe su forma. Antes, en el estadio pre operativo por ejemplo, el niño ha estado convencido de que la cantidad de un litro de agua contenido en una botella alta y larga es mayor que la del mismo litro de agua trasegado a una botella baja y ancha (aquí existe un contacto con la teoría de la Psicología de la Gestalt). En cambio, un niño que ha accedido al estadio de las operaciones concretas está intelectualmente capacitado para comprender que la cantidad es la misma (por ejemplo un litro de agua) en recipientes de muy diversas formas.

Alrededor de los 7/8 años el niño desarrolla la capacidad de conservar los materiales. Por ejemplo: tomando una bola de arcilla y manipulándola para hacer varias bolillas el niño ya es consciente de que reuniendo todas las bolillas la cantidad de arcilla será prácticamente la bola original. A la capacidad recién mencionada se le llama reversibilidad.

Alrededor de los 9/10 años el niño ha accedido al último paso en la noción de conservación: la conservación de superficies. Por ejemplo, puesto frente a cuadrados de papel se puede dar cuenta que reúnen la misma superficie aunque estén esos cuadrados amontonados o aunque estén dispersos.

**Estadio de las operaciones formales**

Desde los 12 en adelante (toda la vida adulta).

El sujeto que aún se encuentra en el estadio de las operaciones concretas tiene dificultad en aplicar sus conocimientos o habilidades, adquiridos en situaciones concretas, a situaciones abstractas. Si un adulto le dice "no te burles de él porque es gordo... ¿qué dirías si te sucediera a ti?", la respuesta del sujeto en el estadio de las operaciones concretas sería: YO no soy gordo. Debido a la incapacidad de considerar a nivel de pensamiento dos variables a la vez, o por el hecho de no haber accedido a la noción de conservación, antes del estadio de las operaciones formales un sujeto podría, por ejemplo, pensar que tras ordenar su maleta, esta pesará menos porque tiene más espacio libre.

De acuerdo con esta teoría, desde los 12 años en adelante el cerebro humano estaría potencialmente capacitado para las funciones cognitivas realmente abstractas, puesto que ya estarían afianzadas todas las nociones de conservación, existiría la capacidad para resolver problemas manejando varias variables, la reversibilidad del pensamiento ya se puede manejar en forma simultánea y se podría así acceder al razonamiento hipotético deductivo. A este conjunto de características del pensamiento adulto Piaget las llamó «estadio de las operaciones formales». (19)

## 2.4. Desarrollo social de los niños de 3 a 4 años

La socialización es el proceso por medio del cual los niños adquieren conductas, creencias, normas morales y motivos que son el objeto del aprecio de su familia y de los grupos culturales a los que pertenece. Los padres son los agentes

principales y más influyentes, aun cuando no sean los únicos, de la socialización, sobre todo, durante los primeros años de su vida, porque mantienen interacciones más frecuentes e intensas con el niño que cualquier otra persona. Tres procesos o mecanismos fundamentales contribuyen a la socialización. Desde un principio, los padres entrenan a los pequeños al recompensar (reforzar) las respuestas que quieren fortalecer y castigar, y otras respuestas que desean reducir o eliminar.

Muchas de las repuestas de los niños las adquieren mediante la observación de otros y la emulación de su conducta. Un tercer proceso más útil, el de la identificación, explica la adquisición de otras pautas de conducta, motivos, normas y actitudes compleja

Con el desarrollo social los niños aprenden normas de su sociedad, forman de conductas con modelos y costumbre de la familia. El desarrollo social es asistido por la capacidad de comunicarse verbalmente esto ayuda a relacionarse con otros niños, asimismo para resolver los problemas.

Podemos ver que los infantes desarrollan sus habilidades sociales desde el momento en el que sus gritos y otras comunicaciones son atendidos por sus padres y demás familiares; es así como el amor y la confianza compartida entre los pequeños y su entorno permitirá comprender al bebé que su núcleo familiar estará allí para él.

El desarrollo social supone unos procesos de socialización que contiene vínculos afectivos; el aprendizaje de valores, reglas y conocimientos sociales; la enseñanza de costumbres, reglas y conductas que vienen de la sociedad donde vive el niño, que pertenece (22)

Este peculiar aspecto del juego como elemento integrador es fácilmente apreciable cuando se relacionan niños de diferentes culturas e idiomas, que enseguida se adaptan e interactúan los unos con los otros sin mayores dificultades o necesidades.

### 2.4.1 Importancia de los niños de 3 a 4 años

El desarrollo social favorece la integración con los demás favorece el intercambio de experiencias, enriquece el espectro de alternativa a investigar, ampliando las referencias de manejo del entorno del niño.

Es importante decir que las bases se asientan durante la infancia y según los aprendizajes adquiridos socialmente, los seres humanos vamos evolucionando.

Este desarrollo va de la mano de la afectividad, la comunicación verbal y gestual y cómo se reconocen en el mundo (23)

### 2.4.2 Características el desarrollar social de los niños de 3 a 4 años

- ✓ Su pensamiento es egocéntrico, animista.
- ✓ No distingue las experiencias reales de las imaginarias, confundiendo con facilidad la fantasía con la realidad.
- ✓ Identifica los colores primarios y algunos secundarios.
- ✓ No es capaz de hacer correspondencia entre objetos.
- ✓ Distingue entre objetos grandes y pequeños, pesados y livianos.
- ✓ Hace clasificación por 1 atributo.
- ✓ Distingue con objetos concretos los cuantificadores: muchos, pocos, todos, ninguno.
- ✓ Recuerda la melodía de las canciones conocidas.
- ✓ Sigue la secuencia o patrón (tamaño, color), que se le da con bloques o cuentas.
- ✓ Cuenta hasta 10 imitando al adulto, pero no hace correspondencia.
- ✓ Identifica y nombre objetos que son iguales y/o diferentes.
- ✓ Identifica por lo menos 3 figuras geométricas (círculo, cuadrado y triángulo).
- ✓ Representa la figura humana como un monigote.

- ✓ A ciertas partes de sus dibujos les da nombres, pero varía constantemente de denominación ya que carece de intencionalidad al hacerlos.
- ✓ Separa objetos por categorías.
- ✓ Añade una pierna y/o un brazo a una figura incompleta de un hombre. (24)

### 2.4.3 Factores que influyen en el desarrollo social en los niños de 3 a 4 años

El niño recién nacido está muy indefenso y necesita de los adultos para sobrevivir tiene emociones pocas especificas sin embargo, grandes capacidades perceptivas y de aprendizaje y esta desorientado socialmente.

Esta pre orientación social tiene un doble sentido manifestar preferencia por estímulos cuyas características coinciden con los estímulos sociales \rostro humano, voz humana tacto humano, etc. y tener una necesidad primaria de vincularse afectivamente a los miembros de su especie.

Por ello desde ese momento del nacimiento, es un activo buscador de estímulos sociales, a lo largo del primer año de vida establece vínculos afectivos diferenciales con algunas personas.

Durante el primer año de vida y aun después aunque no de forma tan predominante, el desarrollo social depende básicamente de la interacción con las personas a las que se vinculan afectivamente. Ellas son las que controlan su conducta, organiza la estimulación que llega al niño y satisfacción sus necesidades básicas.

Los principales agentes socializadores para un niño son

**a) La familia**

Es la primera fuente de socialización pues, en ella, se desarrollan las primeras normas morales y sociales, los valores, el lenguaje, las actitudes, los modelos a imitar de la sociedad en que vive.

**b) La escuela**

Es una institución socializadora que aporta relaciones y vivencias diferentes y complementarias a las de otros ambientes. Sus principales objetivos dentro de este ámbito están dirigidos a convertir al niño en una persona capaz de relacionarse positivamente con los demás , cooperando con ellos .Los aprendizajes sociales se orientan hacia metas como ser autónomo en la realización de actividades , en la satisfacción de sus necesidades y en la resolución de conflictos , ajustar su comportamiento a las normas establecidas , relacionarse con distintos tipos de personas de diferentes edad y procedencia social, así como desarrollar formas de participación social.

**c) Las personas próximas al entorno del niño**

Van a portar experiencias diversas para el niño

**d) El apego**

El apego es un vínculo que establece el niño con las personas significativas para él y que da a una relación gráficamente. Las figuras de apego son las que proporcionan al niño la seguridad necesaria para que puedan explorar confiando su entorno.

**e) Los medios de comunicación**

Entre los que se destacan la televisión, un agente socializante hoy en día de gran influencia para los niño. (25)

### 2.4.4 Como estimular el desarrollo social a través del juego simbólico en niños de 3 a 4 anos

Al juego se considera como una pieza clave en el desarrollo social , ya que guarda conexiones sistemáticas es decir mediante el juego simbólico los niños van a utilizar su creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales…, esto es, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales.

El juego es una necesidad vital, porque el niño/a necesita acción, manejar objetos y relacionarse. Es su actividad más espontánea hasta el punto que decimos que está enfermo/a cuando no juega

Desde el punto de vista afectivo-social, por el juego el niño/a toma contacto con sus iguales, y ello le ayuda a ir conociendo a las personas que le rodean, aprender normas de comportamiento y a descubrirse así mismo en el marco de estos intercambios.

Todas las actividades lúdico-grupales que realizan los niños y las niñas a lo largo de la infancia estimulan su progresivo desarrollo del yo social. Los estudios realizados destacan que los juegos simbólicos, los juegos de reglas y los juegos cooperativos tienen cualidades intrínsecas que los hacen relevantes en el proceso de socialización infantil. A continuación hablaremos de cada uno de estos juegos. (26)

### 2.4.5 Teoría desarrollo social de Vygotsky

Vygotsky proponía que el desarrollo cognoscitivo depende en gran medida de las relaciones con la gente que está presente en el mundo del niño y las herramientas que la cultura le da para apoyar el pensamiento. Los niños adquieren sus conocimientos, ideas, actividades y valores a partir de su trato con los demás. No aprende de la exploración solitaria del mundo, sino al apropiarse o "tomar para sí" las formas de actuar y pensar que su cultura les ofrece.

La teoría sociocultural destaca la función que desempeñan en el desarrollo los diálogos cooperativos entre los niños y los miembros de la sociedad con mayor conocimiento. Gracias a ello, los niños aprenden la cultura de su comunidad.

Vigotsky considera el aprendizaje como uno de los mecanismos fundamentales del desarrollo. En su opinión, la mejor enseñanza es la que se adelanta al desarrollo. En el modelo de aprendizaje que aporta, el contexto ocupa un lugar central. La interacción social se convierte en el motor del desarrollo. Vygotsky

introduce el concepto de 'zona de desarrollo próximo' que es la distancia entre el nivel real de desarrollo y el nivel de desarrollo potencial. Para determinar este concepto hay que tener presentes dos aspectos: la importancia del contexto social y la capacidad de imitación. Aprendizaje y desarrollo son dos procesos que interactúan. El aprendizaje escolar ha de ser congruente con el nivel de desarrollo del niño. El aprendizaje se produce más fácilmente en situaciones colectivas. La interacción con los padres facilita el aprendizaje. 'La única buena enseñanza es la que se adelanta al desarrollo. (27)

La teoría de Vigotsky se refiere a como el ser humano ya trae consigo un código genético o 'línea natural del desarrollo' también llamado código cerrado, la cual está en función de aprendizaje, en el momento que el individuo interactúa con el medio ambiente. Su teoría toma en cuenta la interacción sociocultural, en contra posición de Piaget. No podemos decir que el individuo se constituye de un aislamiento. Más bien de una interacción, donde influyen mediadores que guían al niño a desarrollar sus capacidades cognitivas. A esto se refiere la ZDP. Lo que el niño pueda realizar por sí mismo, y lo que pueda hacer con el apoyo de un adulto, la ZDP,es la distancia que exista entre uno y otro

#### 2.4.5.1 La función del lenguaje y del habla privada

El lenguaje es crucial para el desarrollo cognoscitivo. Proporciona el medio para expresar ideas y plantear preguntas, las categorías y los conceptos par el pensamiento y los vínculos entre el pasado y el futuro. Destacó el habla privada (hablarse a uno mismo), en la cual los niños se hablan a así mismo, como forma de dirigir el pensamiento y sus actos.

Aumenta con la dificultad de la tarea. El habla privada cumple una útil función de autodirección en las situaciones en que se necesita mayor esfuerzo cognoscitivo para alcanzar una solución. (28)

### 2.4.5.2 Puntos de vista de Vygotsky respecto al habla privada:

El habla privada cumple una función en el desarrollo cognoscitivo.
Los niños se están comunicando para orientar su conducta.
Se da una transición del habla privada audible al habla interna silente como un proceso fundamental para el desarrollo cognoscitivo.
Ayuda a que el niño utilice el lenguaje para la realización de actividades cognoscitivas importantes como: dirigir la atención, resolver problemas, plantear, formar conceptos, desarrollar autocontrol.
El habla privada es más utilizada por los niños cuando tienen dificultades, están confundidos o comenten errores. Además, permite regular la conducta. (29)

### 2.4.5.4Habla privada y el aprendizaje

Vygotsky expone la auto instrucción cognoscitiva, la cual consiste en que los estudiantes "se hablan a sí mismos" durante una tarea de aprendizaje. Hay que permitirles que hablen mientras resuelven problemas difíciles.

### 2.4.5.4La función de los adultos y de los compañeros

Mediante el lenguaje, el niño logra intercambios con el contexto. Las personas adultas sirven como guías o maestros para que el niño crezca de manera intelectual. El adulto escucha con cuidado y le da sólo la ayuda necesaria para aumentar la compresión del pequeño.

Para Vygotsky la interacción social era mucho más que un método de enseñanza: era el origen de los procesos mentales superiores. Suponía que "cada función en el desarrollo cultural de un niño aparece dos veces: primero, en el nivel social (entre personas) y luego ene el individual (dentro del niño). Las funciones superiores (resolver un problema) aparecen entre el niño y un "maestro" antes de que se

internalicen.

### 2.4.5.5 Implicaciones de la teoría de Vygotsky.

**Hay al menos tres formas en que las herramientas culturales pueden pasar de un individuo a otro:**

Aprendizaje imitativo: Por el que una persona trata de imitar a otra.
Aprendizaje instruido: Por quienes aprenden las instrucciones y las utilizan para autorregularse.
Aprendizaje colaborativo: por el que un grupo de compañeros se esfuerza por comprenderse y en el proceso ocurre aprendizaje. (27)

### 2.4.5.6 Aprendizaje asistido

Es necesario contar con un andamiaje (apoyo, información, animo adecuado, otro).
Permitir gradualmente que los estudiantes hagan cosas por sí mismo.
Adaptar los problemas y materiales a los niveles que se encuentran los niños.
Dar la ayuda adecuada en el momento preciso, mediante la zona de desarrollo próximo.

**Estrategias:**

- ✓ Procedimientos facilitadores (andamiaje).
- ✓ Uso modelado de facilitadores.
- ✓ Pensar en voz alta.
- ✓ Anticipar las áreas difíciles.
- ✓ Proporcionar apoyos o tarjetas con señales.
- ✓ Ofrecer ejemplos resueltos a medias.
- ✓ Regular la dificultad.

- ✓ Enseñanza recíproca.
- ✓ Proporcionar lista de verificación. (29)

### 2.4.5.7 La zona de desarrollo próximo

La zona de desarrollo próximo es el área en la que el niño no puede resolver por sí mismo un problema, pero que lo hace si recibe la orientación del adulto o la colaboración de algún compañero más avanzado. En este punto, la instrucción tiene éxito porque el aprendizaje real es posible. A este concepto se ajusta la función del habla privada.

**Evaluación:**

Una alternativa puede ser la evaluación dinámica o la evaluación del potencial de aprendizaje. Se pide al niño que resuelva un problema y luego ofrecen apoyos e indicadores para ver como aprende, se adapta e utiliza la orientación. Los apoyos se incrementan en forma gradual para ver cuánta ayuda necesita y cómo responde. Con esta información plantea las nuevas actividades.

**Enseñanza:**

Los estudiantes deben colocarse en situaciones en las que deben esforzarse y también disponer del apoyo de otros compañeros y del profesor. En trabajo con otros compañeros debe hacer posible el trabajo cooperativo. El dialogo y la discusión son rutas importantes al aprendizaje. (30)

# CAPÍTULO III

# MARCO METODOLÓGICO

## 3.1 Nivel y Tipo de Investigación

El tipo de investigación que se va a realizar es de forma cualitativa y experimental que consiste describir el perfil del desarrollo social del niño. Ya que se va a observar al infante de forma directa para obtener información necesaria que nos permita evaluar mediante la Escala de Nelson Ortiz, al finalizar tendremos resultados del desarrollo social que tiene cada uno de los niños

## 3.2. Selección del área o ámbito de estudio

La investigación se realizará en el Centro de Desarrollo Infantil "Amanecer Feliz" del Cantón Pelileo de la Provincia de Tungurahua para sus respectivas evaluaciones

## 3.3. Población

En este proyecto se toma en cuenta una población de 30 niños y niñas del Centro de Desarrollo Infantil "Amanecer Feliz" del Cantón Pelileo con el objetivo de conocer el perfilo del desarrollo social.

### 3.3.1 Criterios de inclusión y exclusión

**Inclusión**

Se incluye a las niñas y niños entre un rango de edad mínima de tres años y máxima de cuatro años.

**Exclusión**

Se excluye a los niños y niñas que no posean un rango de edad mínima de tres años y máxima de cuatro años.

### 3.3.2 Diseño maestral

Se ejecutará con los 30 niños y niñas que cumplen con el requisito mencionado en el criterio de inclusión.

**Tabla 1.** Diseño Muestral

| **SEXO** | **CANTIDAD** | **PORCENTAJE** |
|---|---|---|
| H | 13 | 43% |
| M | 17 | 57% |
| TOTAL | 30 | 100% |

ELABORADO POR CAROLINA CARRASCO

Se aplicará la Escala de Nelson Ortiz que permite la detección del déficit del desarrollo social, el tiempo de la aplicación del test varía entre 40 y 50 minutos a niños y niñas de 3 a 4 años.

### 3.4. Operacionalización de variables

Variable dependiente:

| DEFINICIÓN | DIMENSIONES | INDICADORES | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|---|---|---|---|---|
| El desarrollo social en los niños de 3 a 5 años se caracteriza porque los niños comienzan a relacionarse con sus iguales: surgen los primeros amigos. El niño ya no está sólo con su familia, comienza a relacionarse mediante el juego con otros niños. Esto le abre un gran número de posibilidades de aprendizaje y evolución que en la familia es más difícil alcanzar. | INTERACCIÓN<br><br>DESARROLLO | Padres<br>maestros<br>familia<br><br>aprendizaje<br><br>evolución | Observación<br><br>Exploración | Aplicación del test de Nelson Ortiz |

ELABORADO POR: CAROLINA CARRASCO

Variable independiente:

| DEFINICIÓN | DIMENSIONES | INDICADORES | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|---|---|---|---|---|
| El juego simbólico permite que nuestros hijos aprendan a manejar sus sentimientos, ponerse en el lugar del otro (empatía) y liberar tensiones., es decir en juegos de representación, donde el niño se imagina actividades y objetos que no están presentes. | CRECIMIENTO Y DESARROLLO<br><br>JUEGO | Conducta<br>Habilidades<br>Destrezas<br>sentimientos<br><br>actividades<br>recreación<br>aprendizaje | Observación<br><br>investigación | Aplicación del test de Nelson Ortiz |

ELABORADO POR: CAROLINA CARRASCO

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

Para este estudio se aplicara al principio del periodo de terapia una Escala que mide el nivel de desarrollo en el que se encuentra el niño, mediante la Escala de Nelson Ortiz vamos a establecer un perfil del desarrollo social en niños de 3 a 4 años, del centro de desarrollo infantil "Amanecer Feliz" del cantón Pelileo." Se trabajara con la población en sesiones, se aplicará la Escala en horarios matutinos, en las que se realizara actividades estimuladoras mediante juegos, estas sesiones tendrán una duración de 30 a 45 minutos.

### 3.6 Plan de recolección de información

Para recolectar la información se basó en las siguientes preguntas.

| Preguntas básicas | Explicación |
|---|---|
| 1. ¿Porque? | Para alcanzar los objetivos de la investigación.<br>• Evaluar el nivel de desarrollo social mediante la Escala de Nelson Ortiz, en niños de 3 a 4 años antes y después de la aplicación.<br>• Elaborar una guía de los juegos simbólicos que favorezcan el desarrollo social de los niños y niñas de 3 a 4 años.<br>• Aplicar la guía para fortalecer el desarrollo social de los niños y niñas del centro en el grupo de trabajo.<br>• |

| | |
|---|---|
| 1. ¿De qué personas u objetos? | Niños y niñas que asisten al Centro de Desarrollo Infantil "Amanecer Infantil" del cantón Pelileo." |
| 2. ¿Sobre qué aspectos? | El juego Simbólico |
| 3. ¿Quién? | La investigadora Carrasco Zurita Andrea Carolina |
| 4. ¿A quiénes? | A los niños y niñas de 3 a 4 años |
| 6. ¿Dónde? | En el Centro de Desarrollo Infantil "Amanecer Feliz" del cantón Pelileo." |
| 7. ¿Cuantas veces? | El tiempo necesario para recolectar la información que sirva de aporte a todos los interesados. |
| 8. ¿Cómo? | La observación directa |
| 9. ¿Con que ¿? | Escala de Nelson Ortiz |
| | |

### 3.7 Procesamiento Y Análisis

La información se le realizara en función de los datos obtenidos de la escala de Nelson Ortiz de cada uno de los niños y niñas orientados a los objetivos y que permitan la verificación de la hipótesis.

## CAPÍTULO IV

## RESULTADO DISCUSIÓN

**4.1** Evaluación a los niños y niñas con el test de Nelson Ortiz y después de la aplicación

**4.2** Evaluación a los niños y niñas con el test de Nelson Ortiz antes y después de la aplicación del juego

**Tabla Nº 1 Puede desvestirse y vestirse solo Pre Test**

| PRE TEST | | |
|---|---|---|
| **Variable** | Frecuencia | Frecuencia relativa |
| **Si** | 14 | 47% |
| **No** | 16 | 53% |
| **Total** | 30 | 100% |

**Fuente:** Datos del test aplicado para la investigación
**Autor**: Carolina Carrasco

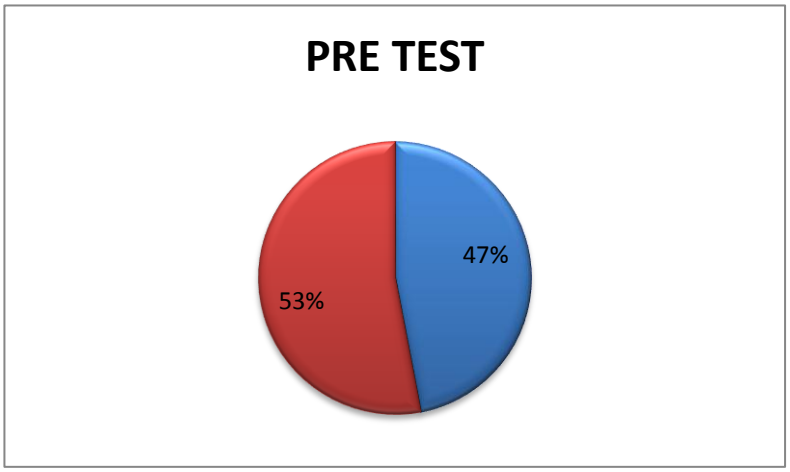



**Gráfico Nº 1 Pude desvestirse y vestirse solo Pre Test**

**Fuente:** Datos del test aplicado para la investigación
**Autor**: Carolina Carrasco

**Análisis.-** De un total de 30 niños(as) el 47% trata de desvestirse y vestirse sola(o), y el 53%no lo hace.

**Interpretación.-** Se observó que los niños no pueden vestirse y desvestirse solos por la razón que los padres de familia son sobre protectores y no le permiten que los niños realicen esta actividad solo. En otros casos las personas que lo

rodean son los que realizan esta acciones y no le permiten al niño desarrollar sus distintas destrezas , por lo que al realizar el pre test nos da como resultado la mayor parte que no pueden vestirse solo.

**Tabla Nº 2 Puede desvestirse y vestirse solo Post Test**

| POST TEST | | |
|---|---|---|
| **Variable** | Frecuencia | Frecuencia relativa |
| **Si** | 28 | 93% |
| **No** | 2 | 7% |
| **Total** | 30 | 100% |

**Fuente:** Datos del test aplicado para la investigación
**Autor**: Carolina Carrasco

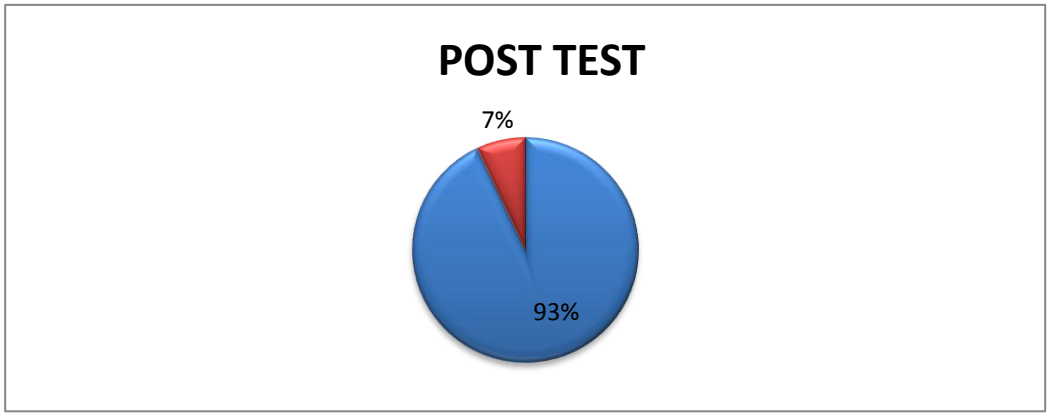



**Gráfico Nº 2 Pude desvestirse y vestirse solo Post Test**

**Fuente:** Datos del test aplicado para la investigación
**Autor**: Carolina Carrasco

**Análisis.-** De un total de 30 niños tenemos que el 7% de los niños no puede vestirse solos y el 93% de los demás niños ya pudo realizar esta actividad

**Interpretación.-** Después de la aplicación de la escala de Nelson Ortiz se observó, que los niños(as) mejoran notablemente la técnica de desvestirse y vestirse solo porque mediante la actividad de los disfraces él niño pudo vestirse divirtiéndose, de tal manera que se pudieron desenvolverse solos de forma de que nos arrojó buenos resultados.

### 4.3 Comparte juego con otros niños

**Tabla Nº 3 Comparte juego con otros niños Pre Test**

| PRE TEST | | |
|---|---|---|
| **Variable** | Frecuencia | Frecuencia relativa |
| **Si** | 12 | 40% |
| **No** | 18 | 60% |
| **Total** | 30 | 100% |

**Fuente:** Datos del test aplicado para la investigación

**Autor**: Carolina Carrasco

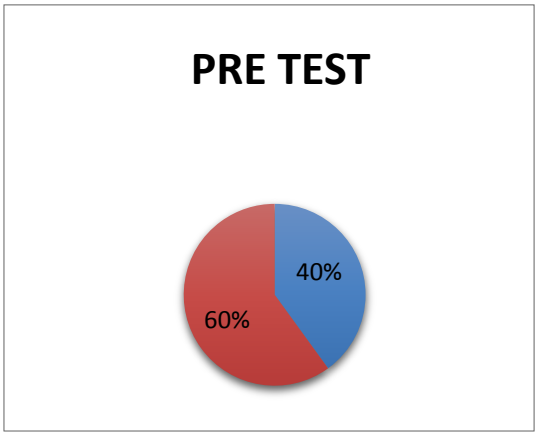



**Gráfico Nº 3 Comparte juego con otros niños Pre Test**

**Fuente:** Datos del test aplicado para la investigación

**Autor**: Carolina Carrasco

**Análisis.-** De un total de 30 niños(as) el 40% comparte juegos con otros niñas(os), y el 60%no lo hace

**Interpretación.-** Como se puede observar en la representación gráfica que los niños no son sociables con sus pares, los padres manifiestan cierto temor ante la posibilidad que sus hijos fueran agredidos por otros niños.

**Gráfico Nº 4 Comparte juego con otros niños Post Test**

| POST TEST | |
|---|---|
| **Frecuencia** | Frecuencia relativa |
| **26** | 87% |
| **4** | 13% |
| **30** | 100% |

**Fuente:** Datos del test aplicado para la investigación

**Autor**: Carolina Carrasco

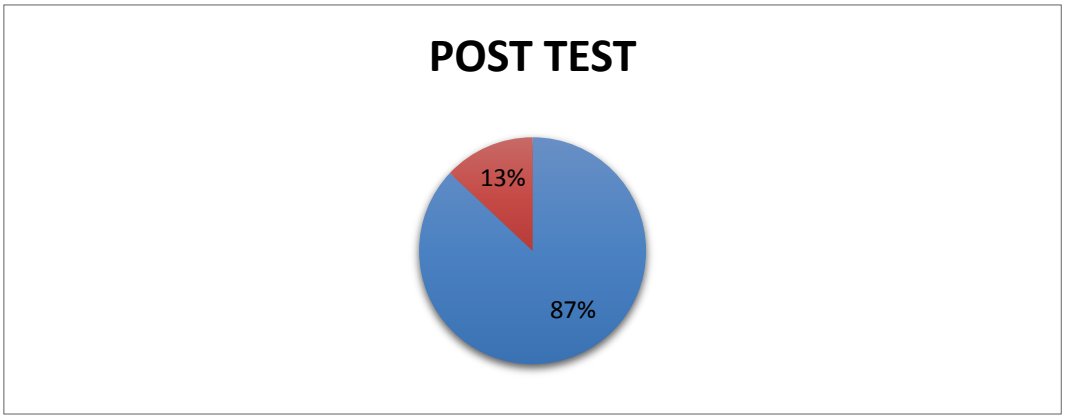



**Gráfico Nº 5 Comparte juego con otros niños Post Test**

**Fuente:** Datos del test aplicado para la investigación

**Autor**: Carolina Carrasco

**Análisis.-** Se observa que el 87% comparte juegos con otros niñas(os), y el 13% no lo hace después de la aplicación

**Interpretación.-** Como se puede observar en la representación gráfica al realizar la escala de Nelson Ortiz aplicando la actividad burbujas de jabón dejamos al niño que se divierta con sus demás compañeros respetando el turno y el espacio personal de cada uno de ellos, de tal manera les permitió unir al grupo mediante juegos

4 **Tiene amigo(s) especial(es)**

**Tabla Nº 4 Tiene amigo(s) especial(es) Pre test**

| PRE TEST | | |
|---|---|---|
| **Variable** | Frecuencia | Frecuencia relativa |
| **Si** | 14 | 47% |
| **No** | 16 | 53% |
| **Total** | 30 | 100% |

**Fuente:** Datos del test aplicado para la investigación

**Autor**: Carolina Carrasco

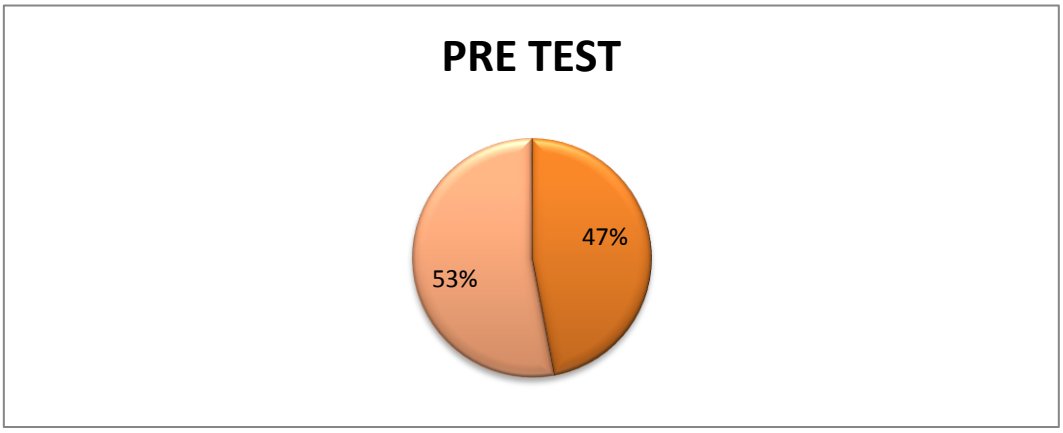



**Gráfico Nº 6 Tiene amigo(s) especial(es) Pre test**

**Análisis.-** De un total de 30 niños(as) el 47% tiene amigos especiales (es), y el 53% no lo tiene

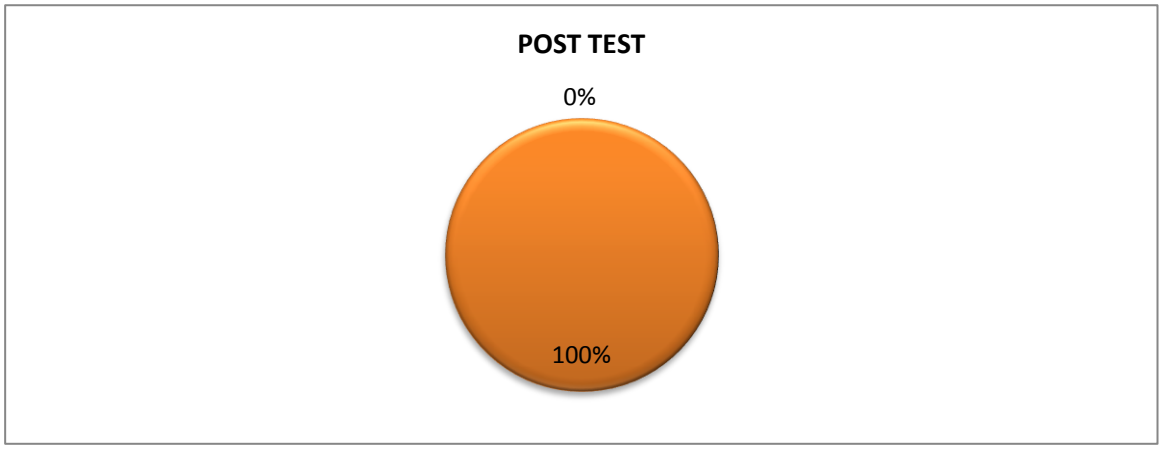
**Interpretación.-** Al observar que los niños se ponen a jugar solos y en un lado del establecimiento y al notar que se ponían hablar solos y al preguntarle solían responder que se encuentran jugando con un amigo, el cual no existía, esto suele pasar porque los padres no les permiten a los niños socializarse por que los niños no sientan afecto a otras personas

**Tabla Nº 5 Tiene amigo(s) especial(es) Post test**

| POST TEST | |
|---|---|
| **Frecuencia** | Frecuencia relativa |
| **30** | 100% |
| **0** | 0% |
| **30** | 100% |

**Fuente:** Datos del test aplicado para la investigación

**Autor**: Carolina Carrasco




**Fuente:** Datos del test aplicado para la investigación

**Autor**: Carolina Carrasco

**Gráfico Nº 7 Tiene amigo(s) especial(es) Post test**

**Análisis.-** Se puede observar que el 100% de los niños ya tienen amigos con los cuales pueden jugar.

**Interpretación.-** Se observa que al aplicación la escala de Nelson Ortiz los niños manifiestan relacionarse positivamente mediante las distintas actividades que se realizó, los niños pudieron mostrar afecto y cuidado a los demás amigos porque tuvieron una simpatía al momento de jugar de una manera propicia logrando una mejora en este aspecto incitado a la amistad.

## 4.4 Verificación de la Hipótesis

### Modelo lógico: Formulación de la Hipótesis

- ✓ **H0:** hipótesis nula
- ✓ H1: hipótesis alterna

H0 = el juego NO influirá en el desarrollo social en los niños de 3 a 4 años del Centro de Desarrollo Infantil "Amanecer Infantil" del cantón Pelileo"

H1=El juego SI influirá en el desarrollo social en los niños de 3 a 4 años del Centro de Desarrollo Infantil "Amanecer Infantil" del cantón Pelileo"

**Modelo Matemático**

**Modelo Estadístico**

La prueba t de student es una prueba estadística para evaluar hipótesis con muestras pequeñas.

Con la prueba T, se aceptará la hipótesis si la significancia obtenida es menor que 0.05=∞

**Estadísticas de muestras emparejadas**

| | | Media | N | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|---|---|---|---|---|---|
| Par 1 | Puede desvestirse y vestirse solo Pre Test | ,47 | 30 | ,507 | ,093 |
| | Puede desvestirse y vestirse solo Post Test | ,93 | 30 | ,254 | ,046 |
| Par 2 | Comparte juego con otros niños Pre Test | ,40 | 30 | ,498 | ,091 |
| | Comparte juego con otros niños post Test | ,87 | 30 | ,346 | ,063 |
| Par 3 | Tiene amigo(s) especial(es) Pre test | ,47 | 30 | ,507 | ,093 |
| | Tiene amigo(s) especial(es) Post test | 1,00 | 30 | ,000 | ,000 |

**Pueba T para muestras emparejadas**

| | | Paired Differences | | | | | t | Df | Sig. (2-tailed) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | | | | Lower | Upper | | | |
| Par 1 | Puede desvestirse y vestirse solo Pre Test - Puede desvestirse y vestirse solo Post Test | -,467 | ,507 | ,093 | -,656 | -,277 | -5,037 | 29 | ,000 |
| Par 2 | Comparte juego con otros niños Pre Test - Comparte juego con otros niños post Test | -,467 | ,507 | ,093 | -,656 | -,277 | -5,037 | 29 | ,000 |
| Par 3 | Tiene amigo(s) especial(es) Pre test - Tiene amigo(s) especial(es) Post test | -,533 | ,507 | ,093 | -,723 | -,344 | -5,757 | 29 | ,000 |

## Análisis

Teniendo en cuanta el valor de alfa que es de 0.05 y la significancia obtenida con el cálculo de la prueba T se obtiene una diferencia de 0.000 en todas las preguntas planteadas, tomando esto valores para compararlos se obtiene que la significancia del cálculo es menor que 0.05 ($0.000 < \infty = 0.05$), por lo tanto se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula. Es decir que El juego SI influirá en el desarrollo social en los niños de 3 a 4 años del Centro de Desarrollo Infantil "Amanecer Feliz" del cantón Pelileo.

## CONCLUSIÓN

- Al evaluar el nivel de desarrollo social en los niños mediante la Escala de Nelson Ortiz se pudo notar que hubo una mejora significativa, ya que se pudo evidenciar cambios sustanciales en el desarrollo social, contamos con el material necesario para poder orientar a los niños, asimismo nos permitió visualizar claramente el cambio del niño en su forma de actuar y de integrase más a sus compañeros y con las personas que lo rodean.

- Al elaborar una guía de juegos, con los diferentes niños se puso en práctica los juegos simbólicos, lo que les permitió a los niños adaptarse y acoplarse a los diferentes modelos de recreación, con el fin de poder desarrollar sus capacidades, valores y destrezas, igualmente descubrir el entorno en que se desenvuelven.

- Los diferentes tipos de juegos simbólicos que se aplicaron cuentan con el material necesario para poder orientar a los niños, además cuenta con una guía para su eficaz desarrollo, de esta manera se logró que sean más interactivos, sociables, que puedan desenvolverse por sí mismos en la vida cotidiana.

## RECOMENDACIONES

- Se recomienda aplicar los diferentes tipos de test que pueden ayudar a mejorar el desarrollo en los niños , deben incluir el juego como estrategia metodológica básica en todas las actividades que el niño realice como una técnica y no solo una actividad de recreación.

- Permitirle participar en actividades que sean de interés para el niño/a para que así sea más independiente y seguro de sí mismo. Utilizar el juego como una herramienta para conocer más al niño y niña y para poder crear un vínculo socio-afectivo con él o ella.

- Darle la oportunidad al niño y niña que se exprese mientras juegue y si es posible involucrarse en el juego para establecer un vínculo afectivo durante el juego, realizar juegos grupales con mayor frecuencia para que se integre a sus compañeros.

**Bibliografía**


1. Abad Molina, Ruiz de Velasco Galvez. El juego simbólico. Segunda ed. España: Grao; 2011.(14)
2. Comas, Pubill Soler. El juego como estrategia didáctica. Primera ed. Francia: Laboratorio Educativo; 2008 (9).
3. Corral Íñigo , Pardo de León MP. Psicología evolutiva I. Vol.-I. Introducción al desarrollo. Primera ed. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia; 2012. (1)
4. Chicaiza Tenorio VA. Los Juegos Tradicionales Y Su Influencia En El Desarrollo Social De Los Niños /As De 4-5 Años De La Escuela De Educación Básica Juan Francisco Montalvo Del Cantón Pillaro. Primera ed. Ambato: UTA; 2012. (3)
5. Escobar Aleaga XM. El Juego En El Desarrollo Social En Niños/As De 3-4 Años De Edad. Primera ed. Ambato: UTA; 2014.(4)
6. Garvey. El juego infantil. Cuarta ed. España: Morata S.A.; 1920.(6)
7. Lindo Borja MN. "El juego simbólico como factor de incidencia en el desarrollo de las inteligencias múltiples del primer año de educación básica de la escuela particular Iberoamérica" del cantón Ambato provincia de Tungurahua". Primera ed. Ambato: UTA; 2012.(2)
8. Ordóñez Gutierrez NJ. Influencia Del Juego Para Estimular El Área Social En Niños Que Asisten Al Centro De Desarrollo Integral Para El Niño Y La Familia "Crecer", En La Ciudad De Ambato. Primera ed. Ambato: UTA; 2013.(5)
9. Omeñaca Cilla , Vicente Ruiz. Juegos Cooperativos Y Educación Física. Tercera ed. Barcelo: Paidotribo; 2005.(16)
10. Pérez Cordero. La importancia del juego y los juguetes para el desarrollo integral de los niños/as de educación. Revista la educación en extre, adura. 2010.(7)
11. Reyes Navia RM. El juego Proceso de desarrollo y socialización. Segunda ed. Colombia: Editorial Magisterio; 1998.(13)
12. Sarmiento Díaz MI. Estimulación oportuna. Primera ed. Santafe Bogotá: Santo Tomas; 1996.(15)
13. Valls EP. Aspectos básicos del desarrollo infantil: la etapa de 0 a 6 años. Primera ed. España: Liberduplex; 2004(22).

## LINKOGRAFÍA


14. American Academi. Desarrollo social en niños en edad preescolar. [Online].; 2015. Available from: https://www.healthychildren.org/Spanish/ages-stages/preschool/Paginas/Social-Development-in-Preschoolers.aspx.(23)
15. American Academi. Logros del desarrollo: niños de 3 a 4 años de edad. [Online].; 2015. Available from: https://www.healthychildren.org/Spanish/ages-stages/preschool/Paginas/Developmental-Milestones-3-to-4-Year-Olds.aspx.(24)
16. Bertrand Regader. La Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky. [Online]. ; 2014. Available from: https://psicologiaymente.net/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky.(20)
17. Donoso MI. Teoría Cognoscitiva de Jean Piaget. [Online].; 2012. Available from: http://psicousfq.blogspot.com/2012/12/teoria-cognoscitiva-de-jean-piaget.html.(19)
18. Martinez Narvaez.. La Teoria del aprendizaje y desarrollo de vygotsky. [Online]; 2008. Available from: https://innovemos.wordpress.com/2008/03/03/la-teoria-del-aprendizaje-y-desarrollo-de-vygotsky/(11).
19. Psicopedagogía. Definición de teoría del aprendizaje de Vygotsky. [Online]. 2014. Available from: http://www.psicopedagogia.com/definicion/teoria%20del%20aprendizaje%20de%20vigotsky (10).
20. Sanabria. Desarrollo infantil: de 3 a 4 años. [Online].; 2016. Available from: https://www.todopapas.com/ninos/desarrollo-infantil/desarrollo-infantil-de-3-a-4-anos-258.(25)
21. Triglia. Las 4 etapas del desarrollo cognitivo de Jean Piaget. [Online].; 2014. Available from: https://psicologiaymente.net/desarrollo/etapas-desarrollo-cognitivo-jean-piaget.(18)
22. Urjcvicalvaro. Teoría cognitiva de Jean Piaget. [Online]; 2008. Available from: http://urjcvicalvaro.blogspot.es/1207080840/teoria-cognitiva-de-jean-piaget/.(21)

**CITAS BIBLIOGRAFICAS –BASES DE DATOS DE UTA**


1. PROQUEST. Carreño D. Estimulados jugando desde temprana edad. [Online]. (2014). Available from: http: //search.prquest.com / docview / 15522946869 accounted 36765.(26)

   28. EBRARY Cross M... Children with Emotional and Behavioural Difficulties and Communication Problemes. [Online]; (2004). Available from: http//siete.ebrary.uta /children difficulties.(28)

2. EBARY. Civarolo, M. Al rescate de la actividad infantil.. [Online].(2011 ). Available from: http: // site.ebrary.com lib utasp detail.action doc ID=10535806&p00=estimulación+temprana.(29)

3. SPRINGER .John A. (1981). Voice, Speech, and Language in the Child Development and Disorden, citado 8 de marzo del 2016. Disponible en http: // link.springer.comchapter10.10079783709170427 7(30)

   27. PROQUEST. Martínez I. Juegos tradicionales. Promueve el desarrollo integral del niño. [Online].; (2000.) Available from: http.: \\search.proquest.com\docview\374130295?accountid=37765.(27)

4. PROQEST.Martinez I.. Importancia dl juego en los niños. [Online].; 2013. Available from: http//scarli.prquecsi.comdocviett 3.06.8598 1401087C2EI27CAO4LOL ACCOUNTID 36765.(17)

5. PROQUEST Rodríguez, L.Juegos tradicionales, pasatiempo empolvados. [Online]. 2013. Available from: SEARCH.proquest.com docview 310112069 accountid 36765. (12)

## ANEXOS

| **Juegos para el desarrollo social** |
|---|
| **Nombre del juego** :El oso hormiguero |
| **objetivo** : Fomentar el desarrollo de la empatía |
| **Materiales** :una pelota de ping/pong p<br>Un esfero |
| **Tiempo** : 30 a 45 minutos |
| **Número de participantes** :desde 2 hasta 4 participantes |

- Hay que marcar en el suelo una línea de salida, y una de llegada a unos 5 metros de la primera.
- Se le entrega un tubo y una pelota de ping pong.
- Cuando se dé la señal de salida, los participantes deben llevar la pelota hasta la línea de llegada soplando por un tubo.
- No vale ayudarse de ningún otro medio para dirigir la pelota hacia la meta.
- Se le programa ganador a la primera persona en llegar.



| **Juegos para el desarrollo social** |
|---|
| **Nombre del juego** : La pila de cajas |
| **objetivo** : Fomentar el autocontrol<br>Identificar la emoción de enfado |
| **Materiales** : Varias cajas de fósforos<br>Una regla |
| **Tiempo** : 30 a 45 minutos |
| **Número de participantes** : 2 participantes |

- Se aplica las cajas de fósforos, una encima la otra, sobre la mesa.
- Hay que sortear el orden de participación entre los jugadores.
- El primer jugador toma un palo de madera con la mano por un extremo y de un golpe trata de hacer caer las cajas.
- Si lo consigue suma un punto y puede ir repitiendo.
- Si queda dos cajas de fosforo se rehace el juego y se sigue jugando hasta completar el número de rondas planeado



| Juegos para el desarrollo social |
|---|
| **Nombre del juego** :Las burbujas |
| **Objetivo**: Divertirse con su amigos, pueden practicar turnos y mantener el espacio personal entre sus cuerpos para no chocar o golpearse entre sí. |
| **Materiales** : agua |
| **Tiempo** : 30 a 45 minutos |
| **Número de participantes** : 2 participantes |

- Cada niño tiene en sus manos palitos o lápices.
- Deben intentar explotar con cuidado las burbujas de jabón.
- Si algún niño quiere puede hacer las burbujas de jabón bajo la supervisión del educador.



**Juegos para el desarrollo social**

**Nombre del juego** :El tren

**Objetivo**: Escuchar órdenes de sus compañero

Adquirir la responsabilidad del cuidado de sus compañeros

**Materiales** : niños

**Tiempo** : 30 a 45 minutos

**Número de participantes** : 2 o más participantes

- Se propone hacer una excursión por el aula con un fantástico tren que se forma por todos los niños agarrados de los hombros.
- Antes de partir, explicamos a los niños que, si oyen el instrumento de percusión, deben atender a las órdenes y cumplirlas.
- Suena el instrumento y la primera orden es ponerse en marcha, el conductor busca un espacio libre de obstáculos. Si se suelta algún vagón, el tren debe esperar hasta que se enganchen todos los niños.
- El tren continúa y escucha el segundo golpe, hemos llegado a una de las paradas y los niños se pueden soltar para dar un paseo.
- Otro golpe y el tren reanuda su marcha.
- El recorrido está lleno de paradas que permiten que los niños se muevan libremente por la clase.



**Juegos para el desarrollo social**

**Nombre del juego** : Los aros

**Objetivo** Relacionarse positivamente

Mostrar afecto y cuidado a los demás

**Materiales** : aros

Niños

**Tiempo** : 30 a 45 minutos

**Número de participantes** : 2 participantes

- Se marca una línea de salida y un punto de retorno a unos 15 metros de la primera.
- Cada jugador se coloca de pie tras la línea de salida con su aro en el suelo. Jugaran todos a la vez, aunque también pueden hacerlo de uno en uno.
- A la señal debe tomar el aro y llevarlo rodando, y puede ayudarse solo con una mano.
- Si el aro se cae debe regresar al punto de retorno.
- El último en llegar queda eliminado.
- El juego terminara cuando solo quede un participante.



| Juegos para el desarrollo social |
|---|
| **Nombre del juego** :Sobre línea |
| **Objetivo**: Pertenecer a un grupo y enriquecer las relaciones sociales. |
| **Materiales** : tiza<br>Venda<br>Niños |
| **Tiempo** : 30 a 45 minutos |
| **Número de participantes** : 2 a 4 participantes |

- Se traza en el suelo una línea recta de unos 5 metros de largo.
- El primer jugador va con los ojos vendados avanza sobre la línea y cuando crea que ha llegado al final debe dejar caer una moneda.
- Se marca donde ha dejado caer la moneda.
- A continuación, sale otro jugador y realiza la misma acción.
- Gana quien más se acercado a la meta .



| **Juegos para el desarrollo social** |
|---|
| **Nombre del juego** : El disfraz |
| **Objetivo** Enriquecer las relaciones sociales, aprender a resolver los problemas que surjan con los demás, pedir ayuda cuando lo necesite y reconocer los errores y pedir disculpas. |
| **Materiales** : disfraces |
| **Tiempo** : 30 a 45 minutos |
| **Número de participantes** : 2 a 4 participantes |

- Poner en un baúl los disfraces.
- Pedir al niño que saque el disfraz que más le guste.
- La estimuladora va a decir q hay un tiempo limitado para ponerse el disfraz.
- El niño debe imitar a su personaje del disfraz.



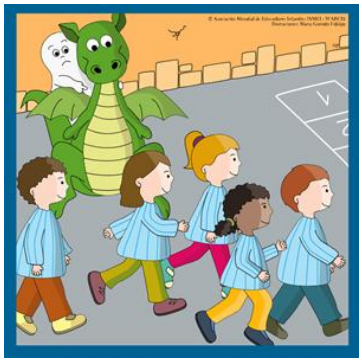
| **Juegos para el desarrollo social** |
|---|
| **Nombre del juego** : Baile con parejas |
| **Objetivo**: Pertenecer a un grupo y enriquecer las relaciones sociales. |
| **Materiales** : niños<br>Música |
| **Tiempo** : 30 a 45 minutos |
| **Número de participantes** : 2 a 10 participantes |

- Todos los participantes se reparten en parejas y se unen por la espalada.
- Si hay un número impar de personas, la persona que sobra canta, mientras todos se mueven alrededor de la habitación con las 9espaldas en contacto.
- Cuando el canto cesa, cada persona busca una nueva pareja, y la persona libre busca también la suya.
- La persona que queda desparejada ahora, es la que comienza de nuevo con el canto.



| **Juegos para el desarrollo social** |
|---|
| **Nombre del juego** El dragón |
| **Objetivo** Pertenecer a un grupo, enriquecer las relaciones, solicitar y ofrecer ayuda, aprender a resolver los problemas que surjan con los demás, pedir ayuda cuando lo necesite y reconocer los errores y pedir disculpas. |
| **Materiales** : niños |
| **Tiempo** : 30 a 45 minutos |
| **Número de participantes** : 8 a 10articipantes |

- El primer niño hará de dragón y el último de cola, llevando un pañuelo colgado en la cintura.
- La cabeza intentará coger las colas de los demás dragones. Y la cola, ayudada por todo su grupo, intentará no ser cogida.
- Cuando una sola cola es cogida (se consigue el pañuelo), el dragón al que pertenece el pañuelo se unirá al que le ha cogido la cola, formando así un dragón más largo.
- El juego terminará cuando todo el grupo forme un único dragón.



**Comparte juego con otros niños**






Matrículas Abiertas


Matrículas Abiertas



**Tiene amigo(s) especial(es)**

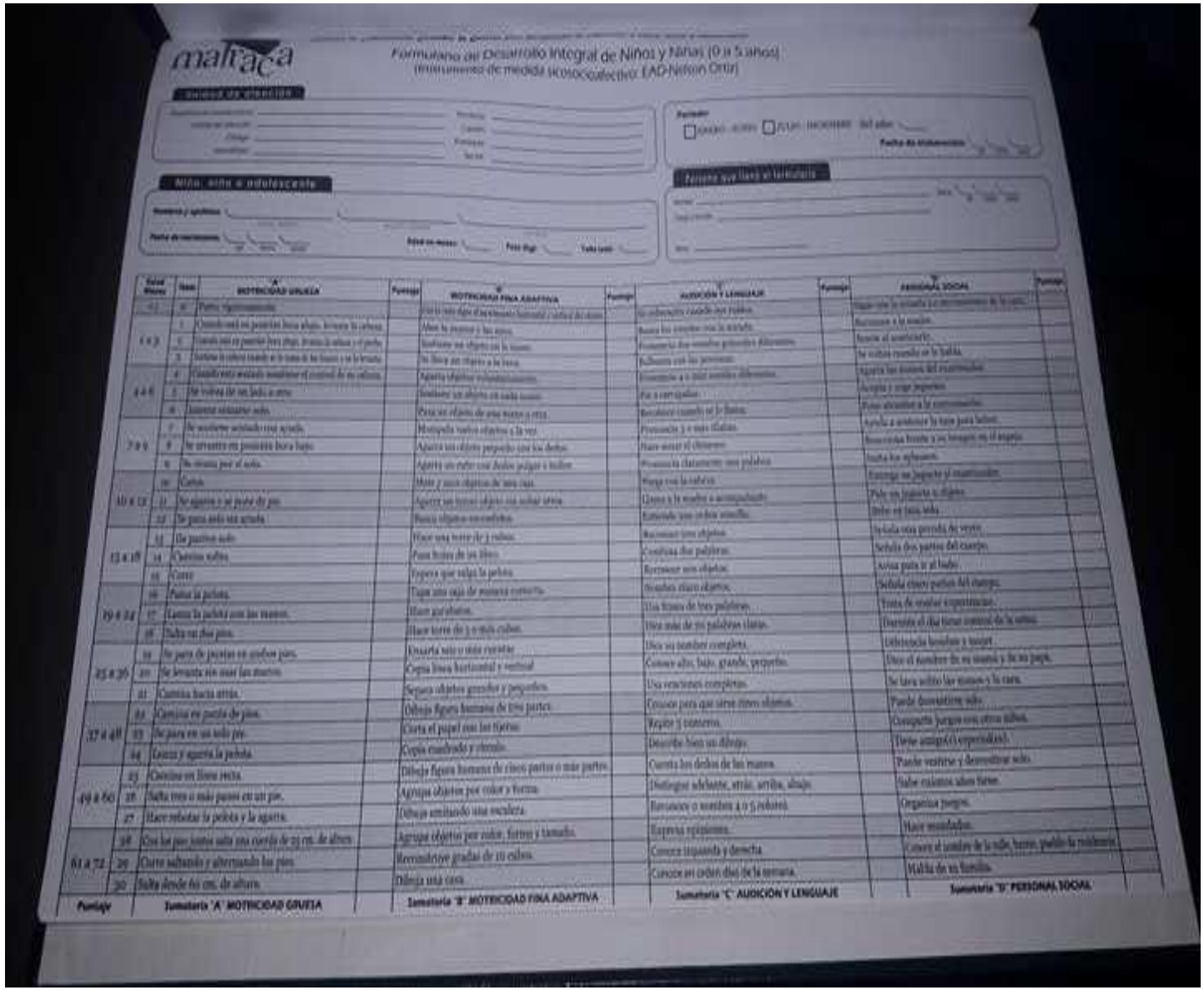




**Vestirse y desvestirse solo**







maraca

Formulario del Desarrollo Integral de Niños y Niñas (0 a 5 años)
(instrumento de medida psicosocial/cultural: EAD-Nelson Ortiz)

Unidad de atención

Niño, niña o adolescente

Persona que llena el formulario

| Edad Meses | Ítem | A MOTRICIDAD GRUESA | Puntaje | B MOTRICIDAD FINA ADAPTIVA | Puntaje | C AUDICIÓN Y LENGUAJE | Puntaje | D PERSONAL SOCIAL | Puntaje |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0-3 | 0 | Patea vigorosamente | | Cierra los ojos ante la presencia de un objeto | | Se sobresalta cuando oye ruidos | | Sigue con la mirada a las personas de su entorno | |
| 4 a 5 | 1 | Cuando está en posición boca abajo, levanta la cabeza | | Abre la mano y las toma | | Busca los sonidos con la mirada | | Reconoce a la madre | |
| | 2 | Cuando está en posición boca abajo, levanta la cabeza y el pecho | | Sostiene un objeto en la mano | | Responde a dos sonidos gramaticales diferentes | | Sonríe al espejo | |
| | 3 | Sostiene la cabeza cuando se le toma de las manos y se le levanta | | Se lleva un objeto a la boca | | Balbucea con las personas | | Se voltea cuando se le habla | |
| 4 a 6 | 4 | Cuando está sentado sostiene el control de su cabeza | | Agarra objetos voluntariamente | | Diferencia a 4 o más sonidos diferentes | | Agarra las manos del examinador | |
| | 5 | Se voltea de un lado a otro | | Sostiene un objeto en cada mano | | Ríe a carcajadas | | Juega y coge juguetes | |
| | 6 | Intenta sentarse solo | | Pasa un objeto de una mano a otra | | Reconoce cuando se le llama | | Pone atención a la conversación | |
| 7 a 9 | 7 | Se sostiene sentado con ayuda | | Manipula varios objetos a la vez | | Pronuncia 3 o más sílabas | | Ayuda a sostener la taza para beber | |
| | 8 | Se sostiene en posición boca bajo | | Agarra un objeto pequeño con los dedos | | Hace sonar el chasquido | | Reconoce frente a un hexágono en el espejo | |
| | 9 | Se mueve por el suelo | | Agarra un cubo con dedos pulgar e índice | | Pronuncia claramente una palabra | | Imita los aplausos | |
| 10 a 12 | 10 | Gatea | | Mete y saca objetos de una caja | | Pone cara de asombro | | Entrega un juguete si insistentemente | |
| | 11 | Se agarra y se pone de pie | | Agarra un tercer objeto sin soltar otros | | Llama a la madre o acompañante | | Pide un juguete u objeto | |
| | 12 | Se para solo sin ayuda | | Busca objetos escondidos | | Entiende una orden sencilla | | Juega solo, solo | |
| 13 a 18 | 13 | Da pasitos solo | | Hace una torre de 2 cubos | | Reconoce tres objetos | | Señala una parte de cara | |
| | 14 | Camina solito | | Pasa hojas de un libro | | Combina dos palabras | | Señala dos partes del cuerpo | |
| | 15 | Corre | | Espera que salga la pelota | | Reconoce seis objetos | | Acuna para si al bebe | |
| 19 a 24 | 16 | Patea la pelota | | Tapa una caja de manera correcta | | Nombra cinco objetos | | Señala cinco partes del cuerpo | |
| | 17 | Camina la pelota con las manos | | Hace garabatos | | Una frases de tres palabras | | Trata de imitar expresiones | |
| | 18 | Salta en dos pies | | Hace torre de 3 o más cubos | | Usa más de tres palabras claras | | Entiende el día tiene control de la orina | |
| 25 a 36 | 19 | Se para de puntas en ambos pies | | Enuarta solo o más cuentas | | Dice su nombre completo | | Identifica hombre y mujer | |
| | 20 | Se levanta sin usar las manos | | Copia línea horizontal y vertical | | Conoce alto, bajo, grande, pequeño | | Dice el nombre de su mamá y de su papá | |
| | 21 | Camina hacia atrás | | Separa objetos grandes y pequeños | | Usa oraciones completas | | Se lava solito las manos y la cara | |
| 37 a 48 | 22 | Camina en punta de pies | | Dibuja figura humana de tres partes | | Conoce para que sirve cinco objetos | | Puede desvestirse solo | |
| | 23 | Se para en un solo pie | | Corta el papel con las tijeras | | Repite 5 números | | Comparte juegos con otros niños | |
| | 24 | Lanza y agarra la pelota | | Copia cuadrado y círculo | | Describe bien un dibujo | | Tiene amigo(s) especial(es) | |
| 49 a 60 | 25 | Camina en línea recta | | Dibuja figura humana de cinco partes o más partes | | Cuenta los dedos de las manos | | Puede vestirse y desvestirse solo | |
| | 26 | Salta tres o más pasos en un pie | | Agrupa objetos por color y forma | | Distingue adelante, atrás, arriba, abajo | | Sabe nuestros años tiene | |
| | 27 | Hace rebotar la pelota y la agarra | | Dibuja asimilando una escalera | | Reconoce o nombra 4 o 5 colores | | Organiza juegos | |
| 61 a 72 | 28 | Con los pies juntos salta una cuerda de 25 cm. de altura | | Agrupa objetos por color, forma y tamaño | | Expresa opuestos | | Hace mandados | |
| | 29 | Corre saltando y alternando los pies | | Reconstruye gradas de 10 cubos | | Conoce izquierda y derecha | | Conoce el nombre de la calle, barrio, pueblo la residencia | |
| | 30 | Salta desde 60 cm. de altura | | Dibuja una casa | | Conoce un orden días de la semana | | Habla de su familia | |
| Puntaje | | Sumatoria "A" MOTRICIDAD GRUESA | | Sumatoria "B" MOTRICIDAD FINA ADAPTIVA | | Sumatoria "C" AUDICIÓN Y LENGUAJE | | Sumatoria "D" PERSONAL SOCIAL | |



CENTRO INFANTIL "AMANECER FELIZ"

Estimados y Distinguidos Señores:

Nos place extenderles un cordial

Leda. : Lucy Pico autorizo con el número de cedula 31803089430 para que la Srta. Carolina Carrasco con el número de cedula1806409?5 se le ha permitido para que obtenga información que les permitan completar su Proyecto de Grado en el Centro Infantil "Amanecer Feliz."
Con saludos cordiales y a tiempo de agradecerles su atención a esta solicitud, aprovechamos la oportunidad para reiterarles nuestra más alta consideración y estima, y nuestro apoyo.

Directora del Centro Infantil "Amanecer Feliz"

## CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

| | Tiempo meses | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **TIEMPO** | **Enero** | | | | **Febrero** | | | | **Marzo** | | | |
| **ACTIVIDADES** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** |
| **Adaptación con los niños del centro infantil** | x | | | | | | | | | | | |
| **Inicio de evaluación de diagnóstico a los niños que asisten al centro infantil** | x | x | | | | | | | | | | |
| **Aplicación del test de Nelson Ortiz** | | x | | | | | | | | | | |
| **Aplicar juegos** | | x | x | | | | | | | | | |
| **Juego del El oso hormiguero para fomentar el desarrollo de la empatía** | | x | x | | | | | | | | | |
| **Juego la pila de cajas que fomenta el autocontrol e identifica la emoción del enfado** | | | x | | | | | | | | | |
| **Juego de burbujas que consiste en mantener el orden y las distancias entre los niños** | | | x | x | | | | | | | | |
| **Juego del tren que consiste en escuchar ordenes de sus demás compañeros** | | | | x | | | | | | | | |
| **Juego de los aros que consiste en relacionarse positivamente mostrar afecto y cuidado a los demás** | | | | x | | | | | | | | |
| **Juego sobre la línea consiste en pertenecer a un grupo y enriquecer las relaciones sociales.** | | | | | x | | | | | | | |
| **Juego del disfraz consiste en pedir ayuda cuando lo necesite y reconocer los errores y pedir disculpas** | | | | | x | | | | | | | |
| **Juego del baile con pareja enriquecer las relaciones sociales.** | | | | | x | x | | | | | | |
| **Juego del dragón aprender a resolver los problemas que surjan con los demás** | | | | | | x | x | | | | | |
| **Juego de abrazos musicales consiste en pertenecer a un grupo y enriquecer las relaciones sociales** | | | | | | | x | x | | | | |

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Aplicar nuevamente el test de Nelson Ortiz** | | | | | | | | | **x** | | | |
| **Realizar actividades de vestimento y desvestimiento** | | | | | | | | | **x** | | | |
| **compartir juguetes entre niños** | | | | | | | | | **x** | | | |
| **Observar como los niños se comportan con otras personas** | | | | | | | | | **x** | **x** | | |
| **Observar los resultados obtenidos** | | | | | | | | | | | **x** | **x** |
| **Obtener conclusiones de la investigación** | | | | | | | | | | | | **x** |
| | | | | | | | | | | | | |