



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

**INFORME DE INVESTIGACIÓN SOBRE:**

**“EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN NIÑOS/AS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL LEMCIS PLUS, DE LA CIUDAD DE AMBATO”**

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

**Autora:** Puaquiza Rea, Mayra Alexandra

**Tutora:** Dra. Mantilla García, Jimena Paola

**Ambato-Ecuador**

**Junio 2017**

## **APROBACIÓN DEL TUTOR**

En calidad de Tutora del Proyecto de Investigación sobre el tema: “EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN NIÑOS/AS DE 3 A 4 AÑOS, DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL LEMCIS PLUS, DE LA CIUDAD DE AMBATO”, de Mayra Alexandra Puaquiza Rea, estudiante de la Carrera de Estimulación Temprana, considero que reúne todos los requisitos suficientes para ser sometida a la evaluación del jurado designado por el H. Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias de la Salud.

Ambato, Marzo del 2017.

## **LA TUTORA**

---

Dra. Mantilla García, Jimena Paola

## **AUTORÍA DEL TRABAJO**

Los criterios emitidos en el Trabajo de Investigación: **“EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN NIÑOS/AS DE 3 A 4 AÑOS, DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL LEMCIS PLUS, DE LA CIUDAD DE AMBATO”** como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autora de éste trabajo de grado.

Ambato, Marzo del 2017.

## **LA AUTORA**

---

Puaquiza Rea, Mayra Alexandra

## **DERECHOS DE AUTOR**

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que 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, con fines de difusión pública; además apruebo la reproducción de este proyecto, dentro de las regulaciones de la Universidad. Siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autora.

Ambato, Marzo del 2017.

## **LA AUTORA**

---

Puaquiza Rea, Mayra Alexandra

## **APROBACIÓN DEL TRIBUNAL EXAMINADOR**

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el Proyecto de Investigación, sobre el tema: **“EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN NIÑOS/AS DE 3 A 4 AÑOS, DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL LEMCIS PLUS, DE LA CIUDAD DE AMBATO”**, de Puaquiza Rea Mayra Alexandra

Ambato, Junio del 2017.

Para constancia firman

\_\_\_\_\_  
PRESIDENTE-A

\_\_\_\_\_  
1er VOCAL

\_\_\_\_\_  
2do VOCAL

## DEDICATORIA

*Dedico este trabajo de investigación primero a Dios porque ser quien me ayuda a superar los obstáculos y me da la fuerza necesaria para continuar cosechas éxitos.*

*A mi querida madre la inspiración de mí vida, a mi padre la fortaleza de mí existir, y a cada uno de mis hermanos quienes son la sonrisa de mi familia, y a la princesita de mi corazón Carolina mi querida hermana.*

*A toda mi familia, amigos y amigas por ser la esencia de mí existir.*

*A todos los niños porque en ellos se inspira la creación del poema melodioso de la humanidad.*

*A todos quienes han hecho posible la realización del presente trabajo.*

*Mayra Puaquiza*

## **AGRADECIMIENTO**

*A Dios porque darne la oportunidad de estudiar y por cada una de sus bendiciones a lo largo de mi vida.*

*A mis padres, hermanos y hermana por su apoyo y amor incondicional, además por ser la fortalece para continuar en mis estudios.*

*A mis amigas y amigos por su amistad y el cariño que día a día han fortalecido mi travesía estudiantil y vida personal.*

*A mi Tutora la Dra. Paola Mantilla por la enseñanza y guía en la realización de este proyecto.*

*A mis profesores por su valiosa asesoría, enseñanza y orientación tanto en área estudiantil como en el área personal.*

*De manera especial agradezco a las autoridades del Centro de Desarrollo Infantil Lemcis Plus, por abrirme las puertas de tan digna institución para la realización de la presente investigación.*

*Mayra Puaquiza*

## ÍNDICE

PORTADA.....	i
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO.....	iii
DERECHOS DE AUTOR .....	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL EXAMINADOR .....	v
DEDICATORIA .....	vi
AGRADECIMIENTO .....	vii
ÍNDICE.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS .....	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	xii
RESUMEN .....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>1</b>
<b>CAPÍTULO I.....</b>	<b>2</b>
<b>EL PROBLEMA .....</b>	<b>2</b>
1.1. TEMA .....	2
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	2
1.2.1 CONTEXTO .....	2
1.2.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	3
1.3. JUSTIFICACIÓN .....	3
1.4. OBJETIVOS .....	4
1.4.1 OBJETIVO GENERAL.....	4
1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	4
<b>CAPÍTULO II .....</b>	<b>5</b>
<b>MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>5</b>
2.1. ESTADO DEL ARTE.....	5
2.2. FUNDAMENTO TEÓRICO .....	6
2.2.1 ESTRATEGIA DIDÁCTICA .....	6
2.2.2 EL JUEGO .....	10
2.2.3 EL JUEGO SIMBÓLICO .....	15
2.2.4 DESARROLLO EVOLUTIVO INFANTIL.....	20



2.2.5 ÁREAS DEL DESARROLLO .....	22
2.2.6 DESARROLLO DEL LENGUAJE .....	25
2.3. HIPÓTESIS.....	42
<b>CAPÍTULO III.....</b>	<b>43</b>
<b>MARCO METODOLÓGICO .....</b>	<b>43</b>
3.1 NIVEL Y TIPO DE INVESTIGACIÓN .....	43
3.2 SELECCIÓN DEL ÁREA O ÁMBITO DE ESTUDIO .....	43
3.3 POBLACIÓN.....	43
3.3.1. CRITERIOS DE INCLUSIÓN Y EXCLUSIÓN.....	43
3.4. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES .....	45
3.4.1. VARIABLE INDEPENDIENTE:.....	45
3.4.2 VARIABLE DEPENDIENTE: .....	46
3.5. DESCRIPCIÓN DE LA INTERVENCIÓN Y PROCEDIMIENTOS .....	47
3.6. PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS .....	48
3.6.1 PLAN DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS.....	48
3.6.2 PLAN DE ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS .....	48
<b>CAPÍTULO IV .....</b>	<b>49</b>
<b>RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....</b>	<b>49</b>
4.1 RESULTADOS DE LA TOMA DEL PRE – TEST ESCALA DE NELSON ORTIZ ...	49
4.2 RESULTADOS POST-TEST (INDICADORES) – INSTRUMENTO DE MEDIDA SICOSOCIOAFECTIVO: EAD-NELSON ORTIZ.....	60
4.3 COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS .....	74
4.4. CONCLUSIONES .....	77
<b>4.5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>79</b>
BIBLIOGRAFÍA .....	79
LINKOGRAFÍA .....	81
BASES DE DATOS UTA .....	82
<b>4.6. ANEXOS.....</b>	<b>83</b>
Anexo N° 01. Autorización para la realización de la investigación .....	84
Anexo N° 02. Carta de consentimiento informado .....	85
Anexo N° 03. Ficha Individual .....	86
Anexo N° 04. Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz.....	90

Anexo N° 05. Informe de evaluación.....	92
Anexo N° 06. Registro de observaciones.....	93
Anexo N° 07. Cronograma de actividades.....	94
Anexo N° 08. Programa de intervención temprana a través del juego simbólico.....	95

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Principales hitos en el desarrollo del lenguaje y signos de alarma según la edad .....	25
Tabla 2: Etapas del desarrollo del lenguaje.....	27
Tabla 3: Desarrollo fonético-fonológico, modificado de Cervera e Ygual (2003) ....	30
Tabla 4: Tabla de adquisición de fonemas y difonos por rangos de edad.....	31
Tabla 5. Población y muestra .....	44
Tabla 6. Variable independiente: El juego simbólico .....	45
Tabla 7. Variable dependiente: Desarrollo del lenguaje .....	46
Tabla 8. Recolección de información.....	47

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Género.....	49
Gráfico 2. Dice su nombre completo .....	50
Gráfico 3. Conoce alto, bajo, grande, pequeño .....	51
Gráfico 4. Usa oraciones completas.....	52
Gráfico 5. Conoce para que sirve 5 objetos .....	53
Gráfico 6. Repite 3 números .....	54
Gráfico 7. Describe bien un dibujo .....	55
Gráfico 8. Cuenta los dedos de la mano.....	56
Gráfico 9. Distingue adelante, atrás, arriba, abajo .....	57
Gráfico 10. Reconoce o nombra 4 o 5 colores .....	58
Gráfico 11. Resultados del pre-test .....	59
Gráfico 12. Dice su nombre completo .....	60
Gráfico 13. Conoce alto, bajo, grande, pequeño .....	61
Gráfico 14. Usa oraciones completas.....	62
Gráfico 15. Conoce para que sirve 5 objetos .....	63
Gráfico 16. Repite 3 números .....	64
Gráfico 17. Describe bien un dibujo .....	65
Gráfico 18. Cuenta los dedos de la mano.....	66
Gráfico 19. Distingue adelante, atrás, arriba, abajo .....	67
Gráfico 20. Reconoce o nombra 4 o 5 colores .....	68
Gráfico 21. Resultados del post-test.....	69
Gráfico 22. Resultados del pre-test y del post-test .....	70
Gráfico 23. Observaciones de la evaluación Pre – Test.....	71
Gráfico 24. Resumen de actividades.....	72
Gráfico 25. Observaciones de la evaluación Post – Test .....	73
Gráfico 26. Campana de Gauss.....	76

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

**TEMA:** “EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN NIÑOS/AS DE 3 A 4 AÑOS, DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL LEMCIS PLUS, DE LA CIUDAD DE AMBATO”

**Autora:** Puaquiza Rea, Mayra Alexandra

**Tutora:** Dra. Mantilla García, Jimena Paola

**Fecha:** Marzo del 2017

**RESUMEN**

El presente Proyecto de Investigación se focaliza en el estudio del juego simbólico en el desarrollo del lenguaje en niños/as de 3 a 4 años, del Centro de Desarrollo Infantil Lemcis Plus, de la ciudad de Ambato, tuvo como objetivo general: Determinar si el juego simbólico favorece el desarrollo del lenguaje en niños/as de 3 a 4 años; y los objetivos específicos: evaluar el desarrollo del lenguaje en niños/as de 3 a 4 años, a través del Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz, establecer el perfil de desarrollo del lenguaje, aplicar actividades de juego simbólico para el desarrollo del lenguaje en niño, analizar la influencia del juego simbólico en el desarrollo del lenguaje en niños/as de 3 a 4 años; esta investigación es cuantitativa y cualitativa, además tiene un nivel descriptivo. En alusión a la metodología es de corte cualitativo y cuantitativo, bajo la revisión de fuentes primarias y secundarias sobre la conceptualización del juego simbólico como la capacidad de simbolizar, es decir, crear situaciones mentales y combinar hechos reales con hechos imaginativos, en cuanto al desarrollo de lenguaje en niños de 3 a 4 años cabe recalcar que alrededor de los 3 años el niño ha adquirido aproximadamente alrededor de 1,200 palabras, usa frases y contesta a preguntas simples, aprende con facilidad versos y canciones sencilla, emplea oraciones subordinadas y ha adquirido los fonemas /m/, /n/, /ñ/, /p/, /t/, /k/, /b/, /g/, /f/, /x/, /ch/, /l/; el niño de 4 años posee un vocabulario de unas 1,500 palabras, le gusta preguntar, acepta las respuestas globalmente, sin llegar al análisis de las palabras, juega deliberadamente con las palabras, utiliza correctamente el tiempo pasado y pronuncia adecuadamente los fonemas: /m/, /n/, /p/, /f/, /w/, /y/, /ll/, /k/, /b/, /d/, /g/, /r/, /ch/, /s/. Una vez establecida la metodología se elaboró los instrumentos adecuados para la recolección de datos, se utilizó la técnica de observación y se aplicó la Escala de evaluación el Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz, a una población de 15 niños y 10 niñas, dando una población total de 25 niños/as de 3 a 4 años. Al inicio se realizó un pre-test para determinar el nivel de desarrollo que presentaba los niños, estos resultados permitió realizar un plan de intervención durante 4 meses utilizando como base el juego simbólico, posterior a esto se aplicó un post-test lo que permitió analizar estadísticamente los datos obtenidos, además verificar la hipótesis propuesta.

Los resultados que se obtienen y su vinculación con el objetivo general dan cuenta de la necesidad de implementar el juego simbólico para consolidar el desarrollo de lenguaje.

**PALABRAS CLAVES:** DESARROLLO, LENGUAJE, JUEGO, SIMBOLICO, NIÑOS

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

**TOPIC:** “THE SYMBOLIC GAME IN THE DEVELOPMENT OF LANGUAGE IN CHILDREN FROM 3 TO 4 YEARS OF THE LEMCIS PLUS CHILDREN'S DEVELOPMENT CENTER OF THE CITY OF AMBATO”.

**Author:** Puaquiza Rea, Mayra Alexandra

**Tutor:** Dra. Mantilla García, Jimena Paola

**Fecha:** March 2017

**ABSTRACT**

The present research project focuses on the study of symbolic play in language development in children aged 3 to 4 years of the Lemcis Plus Child Development Center in the city of Ambato. Its general objective was to determine if the Symbolic game favors the development of language in children from 3 to 4 years; And specific objectives: to evaluate the development of language in children aged 3 to 4 years, through the Psychosocial Measurement Instrument: EAD-Nelson Ortiz, to establish the profile of language development, to apply symbolic play activities for the development of Language in children, analyze the influence of symbolic play on language development in children aged 3 to 4 years; This research is quantitative and qualitative, also has a descriptive level. In reference to the methodology is a qualitative and quantitative, under the review of primary and secondary sources on the conceptualization of symbolic play as the ability to symbolize, that is, create mental situations and combine real facts with imaginative facts, in terms of development Of children from 3 to 4 years old, it is important to emphasize that around 3 years the child has acquired approximately 1,200 words, uses sentences and answers simple questions, easily learns simple verses and songs, uses subordinate clauses and has acquired phonemes /m/, /n/,/ñ/, /p/, /t/, /k/, /b/, /g/, /f/, /x/, /ch/, /l/; the child of 4 years has a vocabulary of about 1,500 words, likes to ask, accepts the answers globally, without getting to the analysis of words, plays deliberately with words, correctly uses the past tense and pronounces phonemes properly: /m/,/n/, /p/, /f/, /w/, /y/, /ll/, /k/, /b/, /d/, /g/, /r/, /ch/, /s/. Once the methodology was established, the appropriate instruments for data collection were developed, the observation technique was used and the Psychosocial Impact Measurement Scale: EAD-Nelson Ortiz was applied to a population of 15 children and 10 girls, Giving a total population of 25 children aged 3 to 4 years. At the beginning, a pre-test was carried out to determine the level of development that the children presented. These results allowed for a 4-month intervention plan based on the symbolic game, after which a post-test was applied, allowing analysis Statistically the data obtained, also verify the proposed hypothesis. The results obtained and their link with the general objective account for the need to implement symbolic play to consolidate language development.

**KEYWORDS:** DEVELOPMENT, LANGUAGE, SYMBOLIC, GAME, CHILDREN

## INTRODUCCIÓN

El presente proyecto se focaliza en el estudio del juego simbólico en el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Desarrollo Infantil Lemcis Plus, de la ciudad de Ambato; contiene 4 capítulos con información relevante que se ha recogida durante la presente investigación.

Se considera que el juego simbólico es la capacidad de crear situaciones mentales y combinar hechos reales con hechos imaginativos, mediante el programa de intervención temprana a través del juego simbólico dirigido a niños y niñas de 3 a 4 años, se ha determinado la influencia que este tiene en el desarrollo del lenguaje.

En el Capítulo I se realiza el análisis e investigación de estudios similares al tema propuesto, para seguir con la formulación del problema, la justificación, seguido por el planteamiento de objetivos. Dentro del Capítulo II denominado marco teórico se detalla el estado arte, el fundamento teórico en que se basa la presente investigación. En el Capítulo III se detalla que la investigación es cuantitativa porque se obtuvieron datos numéricos tabulados estadísticamente y cualitativa porque se analizó cualidades, características y criterios importantes que aportaron en la problemática estudiada. Además tiene un nivel descriptivo puesto que se evalúa, describe, analiza e interpreta los datos registrados en la población en estudio. En el Capítulo IV se realiza un análisis e interpretación de los resultados del pre-test y post-test, tomados mediante el Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz, específicamente en el área de audición y lenguaje, evaluando la evolución y perfeccionamiento del habla y el lenguaje en orientación auditiva, intención comunicativa, vocalización y articulación de fonemas, formación de palabras, comprensión de vocabulario, uso de frases simples y complejas, nominación, comprensión de instrucciones y expresión espontánea, datos que permitieron la comprobación de la hipótesis con el método de verificación del Chi (X)<sup>2</sup>.

Se incluye un programa de Intervención temprana a través del juego simbólico en el desarrollo de lenguaje en niños y niñas de 3 a 4 años, en el que se detalla las actividades de juego simbólico que se aplicaron en el proyecto de investigación.

# **CAPÍTULO I**

## **EL PROBLEMA**

### **1.1. TEMA**

“El juego simbólico en el desarrollo del lenguaje en niños/as de 3 a 4 años del Centro de Desarrollo Infantil Lemcis Plus, de la ciudad de Ambato”

### **1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **1.2.1 Contexto**

Organización Mundial de la Salud [OMS] (1993), en sus datos acerca del desarrollo en la primera infancia como determinante social de la salud menciona que “el desarrollo cerebral y biológico durante los primeros años de vida depende de la calidad de la estimulación que el lactante recibe de su entorno: familia, comunidad y sociedad. El desarrollo en la primera infancia, a su vez, es un determinante de la salud, el bienestar y la capacidad de aprendizaje durante toda la vida. La conjunción de estos datos señalan al desarrollo en la primera infancia como un determinante social de la salud.”

Las Habilidades para la Vida en las Escuelas es una iniciativa internacional promovida por la Organización Mundial de la Salud [OMS] (1993), con el objetivo de que niñas, niños y jóvenes adquieran herramientas psicosociales que les permitan acceder a estilos de vida saludables.

Fondo Internacional de Emergencia de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF], Organización Panamericana de la Salud [OPS], Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO] (1993), menciona que el juego es una de las actividades más importantes para el desarrollo psico-social infantil. Favoreciendo el dominio del lenguaje, la capacidad de razonamiento y organización, además les ayuda a conocer nuevas experiencias, desarrollar su curiosidad y fortalecer su confianza.



Plan Nacional del Buen Vivir (2014), Política 2.9 el estado ecuatoriano tiene como objetivo “Garantizar el desarrollo integral de la primera infancia, a niños y niñas menores de 5 años”.

En el Centro de Desarrollo Infantil LEMCIS PLUS de lunes a viernes acuden una cantidad considerable de niños entre las edades de 3 a 4 años; las actividades tanto lúdicas como de aprendizaje permiten que los niños tengan la oportunidad de desarrollar todo su potencial y por ende la socialización sea muy buena.

Se ha podido observar que las actividades lúdicas que se utilizan favorecen en la integración de los niños con sus pares, pero el juego simbólico no toma su papel primordial para el desarrollo del lenguaje en los niños de 3 a 4 años. Por lo cual la investigación a realizar surge de la necesidad de describir la importancia del juego simbólico como un estímulo esencial para el proceso de desarrollo del lenguaje.

### **1.2.2 Formulación del problema**

¿El juego simbólico es un elemento de estímulo para desarrollar el lenguaje en niños/as de 3 a 4 años? (¿El juego simbólico favorece el desarrollar el lenguaje en niños/as de 3 a 4 años?)

### **1.3. JUSTIFICACIÓN**

El presente estudio tiene el interés de investigar la aplicación del juego simbólico, como elemento de estímulo para el desarrollo del lenguaje en niños/as de 3 a 4 años, ya que algunas investigaciones a nivel mundial demuestran que en muchas situaciones, la enseñanza – aprendizaje de las actividades programadas, a través de juegos permite cumplir con la meta; y así obtener mejores resultados.

La importancia del presente trabajo está enmarcado en el aprendizaje del ser humano ya que es importante y esencial la satisfacción por lo que se está realizando, permitiendo en el niño que él se pueda relacionar con sus pares mediante el juego simbólico; debido a que se constituyen como destrezas y procesos creativos, formadores, en los cuales juega un papel fundamental, como mecanismos que conllevan a la maduración y desarrollo del lenguaje, mejorando su sistema de comunicación con sus pares y con los adultos.

Conociendo este antecedente se puede decir que el presente estudio es novedoso ya que en la actualidad varios centro de desarrollo infantil, aplican está técnica y muchas de ellas sin conocer los beneficios y ventajas que está técnica provee.

Los Beneficiarios de la investigación son los niños/as de 3 a 4 años, padres de familia, y personal del Centro de Desarrollo Lemcis Plus.

Para esta investigación, se propone realizar un estudio, describiendo el impacto entre la aplicación del juego simbólico y el desarrollo del lenguaje en niños/as de 3 a 4 años.

La investigación es factible ya que contamos con los recursos necesarios para su realización, contamos con la población requerida, y el apoyo del personal de la institución.

## **1.4. OBJETIVOS**

### **1.4.1 Objetivo General**

- Determinar si el juego simbólico favorece el desarrollo del lenguaje en niños/as de 3 a 4 años.

### **1.4.2 Objetivos específicos**

- Evaluar el desarrollo del lenguaje en niños/as de 3 a 4 años, a través del Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz.
- Establecer el perfil de desarrollo del lenguaje de niños/as de 3 a 4 años.
- Aplicar actividades de juego simbólico para desarrollo del lenguaje en niños/as de 3 a 4 años.
- Analizar la influencia del juego simbólico en el desarrollo del lenguaje en niños/as de 3 a 4 años.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. ESTADO DEL ARTE

Cobo (2012) en su investigación sobre “La influencia de las actividades lúdicas musicales en el desarrollo de la inteligencia en niños y niñas de 3 a 4 años”, que el 35% de las maestras utilizan el juego de roles, el 35% de manipulación de instrumentos musicales, el 20% utilizan bailes y el 10% utilizan todas. La música y el juego ayudan al desarrollo de la inteligencia en los niños y niñas de 3 a 4 años, ya que permite un aprendizaje significativo, además ayudan al desarrollo de habilidades y destrezas que los niños y niñas posee, conclusión que fue posible mediante la observación a los niños y niñas de acuerdo a sus habilidades y destrezas, los datos estadísticos de las pruebas realizadas para medir el CI de los niños y las encuestas realizadas a los profesores de la institución.

Andrade (2010) en la investigación sobre “El desarrollo del lenguaje y su incidencia en el aprendizaje de los niños/as del primer año”, tiene como objetivo general reflexionar sobre el nivel desarrollo del lenguaje de los niños/as y el efecto que este produce en el aprendizaje de los mismos y mismas. La investigación ha revelado que un grupo representativo de niños/as no han desarrollado apropiadamente el lenguaje, en algunos casos por sobre protección de los padres; en lo referente al aprendizaje se advierte que presenta limitaciones en cuanto a la seguridad en sí mismos, autonomía, y dificultades en su inter relación social; ante lo cual se plantea como propuesta una Guía de Didácticas Especiales para el Desarrollo del Lenguaje, la misma que servirá a las maestras para que puedan estimular el Desarrollo del Lenguaje.

Manrique y Rosemberg (2009) señalan en su investigación sobre “El lenguaje infantil en situaciones de juego en el Jardín”, que el análisis durante las situaciones de juego mostró que los usos más frecuentes del lenguaje por parte de los niños son informar y regular la acción propia y ajena; además que durante el juego dramático grupal y en rincones cerca de un tercio de las intervenciones lingüísticas de los niños

tienen por objeto crear el mundo imaginario que sostiene el juego. También se concluye que el juego dramático, tales como la planificación y la explicación de las reglas en el momento previo al juego y la reconstrucción lingüística del juego en el intercambio posterior, dadas sus características comunicativas, conducen a los participantes a una descontextualización del “aquí y del ahora”.

Lindo (2012) señala en su investigación sobre “El Juego Simbólico como factor de incidencia en el desarrollo de las Inteligencias Múltiples del primer año de Educación Básica”, para ello se tomaron como muestra a padres de familia y docentes y a los cuales se les aplicaron un cuestionario de encuesta que consta de 10 ítems. De igual forma se puede evaluar una actividad desde una propuesta lúdica, permitiéndoles a los participantes una forma menos tensa de entregar los conocimientos adquiridos. En los juegos simbólicos, los docentes tienen la posibilidad de evaluar u observar en los estudiantes, su proceso de socialización, sus posibilidades motrices. Todos hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego.

González (2009) en su investigación menciona que la Estimulación temprana en el desarrollo del lenguaje, de los niños y niñas entre edades de 0 a 4 años; para su desarrollo se plantean objetivos claros y realizables y el trabajo se enmarca en proponer estrategias y una metodología que nos permita identificar, determinar y diagnosticar con claridad el grado de influencia que ejerce la estimulación temprana durante la etapa preescolar en el desarrollo del lenguaje infantil. El lenguaje es sin duda, un instrumento decisivo para el desarrollo personal del individuo por ende se consideró técnicas y mecanismos para una adecuada y correcta estimulación, tomando en cuenta la secuencia en su desarrollo por edades, incluso se optó por el juego como otro medio de estimulación.

## **2.2 FUNDAMENTO TEÓRICO**

### **2.2.1 Estrategia Didáctica**

Es la organización el proceso de enseñanza-aprendizaje, donde el docente elige las técnicas y actividades que puede usar a fin de alcanzar los objetivos propuestos. Boix (2009) afirma que:

La palabra estrategia, aplicada al ámbito didáctico, se refiere a aquellas secuencia ordenada y sistematizada de actividades y recursos que los profesores utilizamos en nuestra práctica educativa; determina un modo de actuar propio y tiene como principal objetivo facilitar el aprendizaje de nuestros alumnos. (p.55)

La estrategia didáctica son acciones que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje y está basada en principios metodológicos.

La integración de recursos, técnicas y estrategias didácticas crean el clima para un aprendizaje dinámico, profundo, funcional en la vida y, por ello, significativo para el niño y la niña. Hernández (2013) (p.24)

Las estrategias didácticas se generan como producto de experiencias y aprendizajes significativos, y su integración crea una estrategia efectiva y dinámica que facilita el proceso enseñanza-aprendizaje. La estrategia didáctica es el conjunto de acciones, apoyado en técnica de aprendizaje, que permite alcanzar los objetivos didácticos.

Carrasco (2004) menciona que los métodos activos y participativos inciden sobre los siguientes aspectos:

1. En el interés y motivación del alumno.
2. En la creatividad.
3. En una mayor libertad de elección del alumno.
4. En el ritmo de trabajo y características individuales de cada estudiante.
5. En la apertura y comunicación con los demás (socializan).
6. En la claridad de los esquemas mentales, construida a través de la discusión en grupo, poderoso instrumento de desarrollo intelectual.

La utilización de estrategias didácticas nos lleva a utilizar distintas técnicas que ayudan a dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, a continuación se detalla algunas de las técnicas didácticas:

a) De carácter explicativo

*La explicación oral:* técnica de aprendizaje dirigida generalmente a un grupo, con la que se pretende que cada alumno/a, por medio de la explicación, comprenda datos,

métodos, procedimientos o conceptos, relacionándolos con los ya adquiridos y estructurándolos de forma individual.

*Estudio directo:* técnica de instrucción estructurada según las normas de la enseñanza programada, lineal o ramificada, con la que se podrían alcanzar objetivos relacionados con cualquier capacidad cognoscitiva. Esta técnica, sustituye a la explicación oral del/la profesor/a por unas instrucciones escritas para que los alumnos/as realicen actividades con un apoyo bibliográfico. Con ella se pretende que cada alumno/a, adapte el contenido formativo a sus intereses y formación previa.

*La Mesa Redonda:* técnica en la que un grupo de expertos, coordinados por un moderador, exponen teorías, conceptos o puntos de vistas divergentes sobre un tema común, aportando al alumnado información variada, evitando enfoques parciales. Al finalizar las exposiciones, el moderador resume las coincidencias y diferencias, invitando al alumnado a formular preguntas de carácter aclaratorio.

#### b) Técnicas de aprendizaje demostrativo

El aprendizaje por observación de una demostración, es de gran beneficio para alcanzar objetivos relacionados con la aplicación automatizada de procedimientos. Debe ir acompañada, para aumentar su efectividad, de la práctica del alumnado, así como de la demostración del camino equívoco, facilitando con ello la discriminación entre lo correcto de lo incorrecto.

*Juego de simulación:* proporciona un aprendizaje de conocimientos y habilidades sobre situaciones prácticamente reales, favoreciendo el modelo o proceso-real o realizable en los participantes.

#### c) Técnicas de descubrimiento

Este tipo de técnicas pretenden que el alumnado se convierta en agente de su propia formación, a través de la investigación personal, el contacto con el objeto de estudio y las experiencias del grupo de trabajo.

*Resolución de problemas:* va más allá de la demostración ya que se pretende que, el alumno, a través de un aprendizaje guiado, sea capaz de analizar los distintos factores que intervienen en un problema y formular distintas alternativas de solución.

*El caso:* tras la descripción de una situación real o ficticia, se plantea un problema sobre el que el alumnado debe consensuar una única solución. Se utiliza principalmente en la modalidad formativa de las sesiones clínicas, favoreciendo extraordinariamente la transferencia del aprendizaje.

*Investigación de laboratorio:* técnica de descubrimiento, en la que el profesorado presenta al alumnado uno o varios fenómenos relacionados entre sí y, a ser posible, aparentemente contradictorios, para que, utilizando la evidencia científica, el alumnado extraiga conclusiones útiles para su práctica profesional.

*Investigación social:* técnica de descubrimiento que favorece la adquisición de objetivos de comprensión y aplicación, potenciando el descubrimiento de estructuras profundas, relaciones nuevas y valoraciones críticas. Se trata de plantear "un problema" pobremente definido y de discutir sus posibles soluciones.

*El proyecto:* técnica que facilita la transferencia del aprendizaje al puesto de trabajo, ya que la labor del docente no acaba en el aula, sino que sigue asesorando al alumnado en la aplicación de un plan de trabajo personalizado, previamente definido.

#### d) Técnicas de trabajo en grupo

Este tipo de técnicas pretenden aumentar la eficacia del aprendizaje a través de la dinamización de los grupos. Algunas de las técnicas más utilizadas son:

*El debate dirigido o discusión guiada:* un grupo reducido (entre 5 y 20) trata un tema en discusión informal, intercambiando ideas y opiniones, con la ayuda activa y estimulante de un conductor de grupo.

*Philipps 66:* un grupo grande se divide en subgrupos de seis personas, para discutir durante seis minutos un tema y llegar a una conclusión.

*Comisión:* un grupo reducido comenta un tema o problema específico, para presentar luego las conclusiones a un grupo mayor. Dividiendo al grupo en comisiones, cada una de ellas se encarga de la preparación de un tema o de un aspecto de un tema concreto, para luego ser tratado de forma integral con el resto de los/as alumno/as.

*Role play:* Dos o más personas representan una situación real, asumiendo los roles del caso, con objeto de que pueda ser mejor comprendida y tratada por el grupo.

*El foro:* el grupo expresa libre e informalmente sus ideas y opiniones sobre un asunto, moderados por el/la formador/a o tutor/a.

### **2.2.2 El juego**

Para Carrasco (2004) el juego es parte esencia del ser humano, es innato, y se manifiesta a través de movimientos, de la imaginación, la creatividad, la agilidad y la energía, proporcionando gozo, placer y nuevos aprendizajes.

Numerosos autores han definido el juego de diversas maneras:

Piaget: El juego es una actividad que tiene fin en sí misma y el niño la realiza sin la intención de alcanzar un objetivo. Es algo espontáneo y opuesto al trabajo; no implica una adaptación a la realidad y, por ende, se realiza por puro placer y no por utilidad. Permite la liberación de conflictos, ignorándolos o resolviéndolos. (p. 262)

Freud: El juego es una actividad propia de la infancia por medio de la cual el niño puede elaborar las distintas situaciones penosas de su vida, al realiza activamente lo vivido en forma pasiva. Posibilita también la vía de realización de deseos no permitidos por los adultos.

Vigostsky: El juego es una actividad social en la que el niño, por medio de la interacción con sus pares, logra apropiarse de su cultura. Adquiere las relaciones sociales fundamentales propias de la cultura al imitar y reproducir las acciones de los adultos.

Elkonin: Los juegos de los niños están relacionados con su clase social. Las temáticas del juego son distintas según sus experiencias de vida, sus valores culturales, su condición social, económica y doméstica.



Bruner: El juego permite a las generaciones jóvenes experimentar conductas complejas sin tener la necesidad de alcanzar un objetivo. Al no preocuparse por los resultados de su acción, el niño se concentra en la actividad propiamente dicha y la hace mucho más fructífera. Inclusive, se animará realizar “experimentos” imposibles de ser llevados a la práctica en forma real. Así, el pequeño puede ensayar y experimentar sin presiones, sin temor al fracaso o a la frustración.

Por su parte, autoras como Hilda Cañeque han establecido las funciones esenciales que caracterizan al juego:

- Descubrir. El juego promueve la posibilidad de explorar y descubrir el mundo externo e interno.
- Relacionar a unos con otros. El juego ayuda a conocer, establecer acuerdos, compartir y “negociar” con otros; también favorece la aceptación del punto de vista ajeno.
- Equilibrar el cuerpo con el alma. El juego es una actividad natural que contribuye al equilibrio corporal y afectivo.
- Transmitir valores, bienes y productos culturales. La actividad lúdica ayuda a que el niño aprenda las pautas culturales de su entorno y que, a la vez, asimile complejos fenómenos de la realidad natural y social.
- Evadir saludablemente la realidad. El juego favorece la construcción y la diferenciación de dos mundos: el de la realidad y el de la fantasía.

Posibilidades que, según Scheines, brinda el juego a cada jugador:

- La capacidad para aprender a esperar
- El asombro
- La renovación
- El permiso
- La recreación
- La felicidad
- La libertad
- La comunicación
- El aprendizaje
- El cooperativismo

- La creación
- La desinhibición
- La imaginación
- La proyección
- La alegría

Cabe destacar que el juego es la acción o actividad que realiza como medio para construir, organizar y apropiarse a la cultura que vive, también permite adquirir nuevas experiencias, favoreciendo las bases fundamentales para la construcción de la inteligencia. Además el juego es una estrategia efectiva que facilita el aprendizaje mediante experiencias significativas. Según Ortega (citado en López & Bautista, 2002) “la riqueza de una estrategia como esta hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia”.

### **2.2.1.1 Tipos de juegos**

Según los principios teóricos de la Teoría de Piaget:

Cuando el bebé se chupa el pulgar, desde el segundo mes, o agarra los objetos, en torno a los cuatro o cinco meses, cuando después los agita o aprende a lanzarlos, está poniendo en marcha dos tipos de mecanismos.

Los de acomodación, ajuste de los movimientos y de las percepciones a las cosas, y otro de asimilación de esas mismas cosas a la comprensión de su propia actividad.

Hay pues una asimilación de lo real a sus incipientes esquemas sensorio-motores bajo dos aspectos que se complementan.

- Asimilación funcional o reproductora: repetición activa que consolida determinadas acciones.
- Asimilación mental mediante la percepción o concepción del objeto en función de su incorporación a una acción real o posible.

### **2.2.1.2 Clasificación a partir de los principios teóricos de Piaget.**

- a. Juegos de ejercicios: permiten entrenar las percepciones auditivas, visuales, la memoria, la expresión motriz, el lenguaje oral y el lenguaje escrito.
- b. Juegos simbólicos: permiten la expresión de pensamiento y sentimientos del niño que tan a menudo obstaculizan el acceso al lenguaje.
- c. Juegos para ejercicios articulatorios: estimular el aparato fonoarticulador.

### **2.2.1.3 Teorías del Juego**

Zapata (1989) menciona que “El juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del infante, en cuanto que está ligada al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño, en pocas palabras, el juego es la vida misma del niño” (p. 15).

García & Llull (2009) mencionan las siguientes teorías:

#### **1. Teoría Clásicas**

- a) Teoría Fisiológica: Llamada también del exceso de energía o de la potencia superflua, fue planteada por Herbert Spencer (1855) y por el alemán Friedrich Schiller (1861). Los cuales mencionan que el hombre como especie superior, no tiene que dedicar toda su energía a satisfacer sus necesidades básicas, así que el juego le sirve para liberar o derrochar el excedente de energía que no consume.
- b) Teoría Psicológica: También llamada de relajación y expuesta por Moritz Lazarus (1883), menciona que el juego no produce gastos de energía sino que es un sistema para recuperarla cuando la necesita o cuando estamos decaídos. El juego rompe con el trabajo y las actividades cotidianas, permitiéndonos descansar, distraernos y liberarnos del stress.
- c) Teoría de la recapitulación: Llamada antropológica o del atavismo, defendida por Stanley Hall (1904), basándose en las ideas de Darwin sobre la evolución de las especies. Hall explicó el orden de aparición de los distintos tipos de juego en la vida del niño, argumentando que el niño imita actividades de la vida de sus antepasados, de tal forma que representa simbólicamente las diferentes etapas de la evolución del hombre.

- d) Teoría Pragmática o del pre-ejercicio: Karl Gross (1896-1899) sostiene que el juego es una forma de ejercitar o practicar una serie de destrezas, conductas e instintos que serán útiles para la vida adulta. Por tanto, el juego parte de una predisposición innata, que lleva a las personas a estar activas y a potenciar sus cualidades y sus funciones biológicas con el fin de adaptarse al medio.

## 2. Teoría Modernas

- a) Teoría general del juego de Buytendijk: Buytendijk (1935) pensó que el juego es consecuencia de las características propias de la infancia, que son completamente diferentes de las de la edad adulta. El juego es una forma de expresar la autonomía del niño y está determinado por tres grandes impulsos: en primer lugar, el impulso de libertad, en el que se expresa la necesidad de eliminar los obstáculos del medio y los elementos que coartan la autonomía; en segundo lugar, el deseo de fusión o integración con lo que nos rodea y de parecernos a los demás; y en tercer lugar, la tendencia a la reiteración, que se manifiesta en la rutina de jugar siempre a lo mismo.
- b) Teoría de la ficción de Claparède: En 1934 definió el juego como una actitud del individuo ante la realidad. La clave del juego es la ficción, es decir, la forma en la que las personas representan la realidad y reaccionan ante ella. Las reacciones son distintas porque dependen de cada persona, tanto en el abordaje y la interpretación de la situación lúdica como durante las interacciones que se producen. Influye la edad, la cultura, el sexo, el contexto social.
- c) Juego y psicoanálisis según Freud: consideró el juego como un medio para expresar y satisfacer las necesidades vinculando a la expresión de los instintos, y en particular al instinto de placer. Pero el juego también puede cumplir la función de expresar los sentimientos reprimidos, las proyecciones del inconsciente y la realización de los deseos.
- d) Teoría psico-evolutiva de Piaget: se menciona que el juego es el reflejo de las estructuras mentales y contribuye al establecimiento y desarrollo de nuevas estructuras mentales. Las diversas formas que el juego adopta en la vida del niño son consecuencias del desarrollo evolutivo. Así, en las etapas iniciales los niños desarrollan esquemas motores utilizando objetos y el propio cuerpo durante el juego; al ejercitarlos, con independencia de las propiedades específicas de cada

objeto, el niño va reconociendo la realidad al mismo tiempo que interioriza el mundo y lo interpreta. La función de este juego de ejercicio es consolidar los esquemas motores, y su coordinación, a medida que estos se adquieren.

Sobre los dos años de edad se inicia el denominado juego simbólico, que hace posible la ficción mediante juguetes, cosas y representaciones que actúan a manera de símbolos. Por último, aparece el juego de reglas, porque a medida que los juegos se van complicando, requieren de unas normas y una estructura que en ocasiones son imprescindibles para el juego sea factible.

- e) La escuela soviética: Vygotski y Elkonin mencionan que el juego nace de la necesidad de conocer y dominar los objetos del entorno. La actividad lúdica constituye el motor del desarrollo, en la medida en que crea continuamente lo que Vygotski denominó “zonas de desarrollo próximo”. Esta zona de desarrollo próximo es la distancia que hay entre el nivel de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver un problema sin la ayuda de nadie, y el nivel de desarrollo potencial determinado por la capacidad de resolver un problema con la ayuda de otro.

Para Elkonin, la esencia del juego está precisamente en que muestra cómo se producen las interacciones entre las personas. Por ello el juego tiene sus reglas internas y evoluciona con la edad, dependiendo de las características del propio juego, de las personas y sus relaciones sociales.

3. **Teoría culturalista:** Huizinga (1954) y Caillois (1967) destacan la importancia del juego como transmisor de patrones culturales, tradiciones y costumbres, percepciones sociales, hábitos de conducta y representaciones del mundo. Los juegos expresan los valores dominantes de la cultura de cada civilización, y cambian en función de la época histórica, la situación geográfica, las modas o las ideas.

### **2.2.3 El Juego Simbólico**

Según Piaget en su teoría menciona que una vez, que el niño haya dominado el juego de ejercicio, alrededor de los dos años de edad aparece el juego simbólico, el niño se impregna de imaginación y aparecen los seres imaginarios creando y reviviendo experiencias.

Clasificación de los periodos evolutivos y tipos de juegos, según Piaget:

- 1) **Sensorio-motor** (0 - 2 años): juegos sensorio-motores
- 2) **Preoperatorio** (2 - 7 años): juegos simbólicos; descripción de las fases del juego simbólico de acuerdo a la edad evolutiva (Arango, Infante y López, 1997)
  - **A los dos años:** aparecen los juegos de imitación, el niño imita a los demás con sus acciones, comportamientos y actitudes. Aprende a retener y recrear la imagen, por ejemplo una niña le da de comer a su muñeca, la hace dormir, y después le hará levantar para arreglarla. El mostrar, compartir, dar, recoger y apropiarse de los objetos son la base fundamental de sus interacciones sociales.
  - **De tres a cuatro años:** inicia el juego cooperativo con conversación porque su lenguaje se encuentra más avanzado, lo que le permite discutir y atribuir circunstancias necesarias para una actividad en común, también se da el juego con movimientos y puede interactuar siguiendo instrucciones o imitando el movimiento de otros. Atribuye a los objetos capacidades de acción deliberadas. Tiene más conciencia de su yo y es más espontáneo porque su cuerpo expresa todo sin inhibiciones.
  - **De cuatro a cinco años:** tiene un fin determinado, el niño utiliza diferentes materiales para construir lo que desea, dedicará algo del tiempo para estar solo y aprenderá a reconocer lo real de lo ficticio. Las dramatizaciones, son parte de su diversión diaria porque podrá transformarse en personajes y objetos imaginarios.
- 3) **Operatorio concreto** (7 - 12 años): juegos de reglas
- 4) **Operatorio formal** (12 – 16 años): juegos en equipos

### 2.2.3.1 Fases del juego simbólico en el aprendizaje del lenguaje

“Para Jean Piaget, el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensoriomotrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego”. (Piaget, 1956; citado en Manual del Educador, 2001).

En la infancia el juego es la manera que nos permite y facilita la expresión y crecimiento de áreas del desarrollo como el pensamiento, la creatividad, el lenguaje y la socialización.

“El juego simbólico, caracterizado por dotar de significación funcional a uno o varios elementos cotidianos que no se han construido con dicha intencionalidad: un palo puede transformarse en un tenedor, una piedra en una sartén o una escoba en un caballo. Estos juegos no pueden considerarse libres de forma pura, aunque lo son en el sentido de que no vienen impuestos por los adultos que simplemente ofrecen tiempo y lugar para jugar” (Piaget; citado en Manual del Educador, 2001).

Ante lo mencionado se puede decir que el juego simbólico es la etapa en donde el niño desarrolla al máximo su imaginación ya que utiliza cualquier objeto en representación de un juguete sin necesidad de tenerlo presente, ya que su imaginación encuentra la misma diversión como si lo tuviera presente en realidad; su juego es libre y espontáneo porque no necesita de la aprobación ni de la supervisión de los adultos para poder satisfacer el placer de jugar, debido a que en ese momento solo le interesa jugar y no lo que digan los demás.

En el juego simbólico, Piaget diferencia varios estadios y tipos que evolucionan, en los que puede percibirse la evolución del desarrollo mental, afectivo y social del niño. A continuación se describe los estadios: (Piaget; citado por Martínez s/f).

- a) Primer estadio: se caracteriza porque después de las conductas en que el niño “juega a hacer” empieza a proyectar estas acciones a objetos nuevos, les atribuye sus propias conductas y generaliza la acción; por ejemplo si en la etapa anterior hacía como que comía ahora hace como que su peluche come, éstas son situaciones que identifica en sí mismo pero que ahora juega a que otros las hacen.
- b) En esta misma etapa se da otro tipo de juego complementario al anterior y que consiste en la imitación de conductas que el niño ve en los otros, estas acciones las observa y las imita; por ejemplo hace gestos como sus padres.

En los dos tipos de juego aplican su experiencia propia o imitada a objetos nuevos y viceversa. Este avance de la conducta concreta a la conducta “como si” es la apertura de la simbolización, porque realiza una conducta que significa algo en

otra situación, lo prepara para poner una palabra (símbolo) en el lugar de un objeto, una persona y una acción.

- c) Alrededor de los dos años es la transferencia de características o acciones de un objeto a otro, es decir, ya no es su experiencia directa sino la de otro, la que representa en un objeto nuevo; por ejemplo: toma una muñeca y dice que prepara la comida como su mamá.
- d) Finalmente en la evolución del juego infantil podemos encontrarnos con un juego prolongado que supera lo descrito anteriormente y que es la imitación de los otros sin que ellos estén presentes, por ejemplo actúa como un doctor. El niño no copia o imita automáticamente sino que asimila al otro y juega a que es el otro, enlazando plenamente la realidad y la fantasía.

#### **2.2.3.1.1 El acto de jugar**

Facilita la representación del mundo de los adultos, relacionando el mundo real con su mundo imaginario; este acto se da a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo; el juego le causa placer intrínseco aunque a veces en algunos momentos y en determinados juegos debe aceptar retos y superar obstáculos. Los juguetes apoyan y orientan el juego, lo potencian, lo determinan y desarrollan plena consciencia de la acción que quieren representar, pero existen casos en que éstos no son indispensables porque se utilizan objetos del entorno.

#### **2.2.3.1.2 La simbolización**

En el juego la simbolización es la correlación entre un objeto, persona o cualquier acción que el niño imagine, esta simbolización se da cuando alcanza tener una representación mental de los objetos aun cuando estén ausentes; también aumenta el placer del ejercicio y la imitación de conductas, favorece la realización de sus deseos, la compensación ante las frustraciones y la posibilidad de repetir las experiencias que le deja la vida. El niño es capaz de plasmar su imaginación a la actividad lúdica, donde desarrolla al máximo su creatividad, convirtiéndose en un momento de diversión y aprendizaje a través del juego simbólico.

“Durante el período pre-operacional el niño que había sido un organismo cuyas funciones más inteligentes eran los actos sensorio-motores



manifiestos, es transformado en otras cuyas cogniciones superiores son manipulaciones de la realidad, interiores y simbólicas” (Quizhpe, Bojorque, & Martínez, 2001).

Para que surja el símbolo es conveniente que antes se haya establecido la imagen, siendo ésta la representación mental de un objeto, fenómeno o situación que no está presente; una vez que se forma la capacidad de evocar imágenes significantes, el niño puede utilizarlas como esbozos anticipadores de acciones futuras. Es necesario distinguir dos tipos de significantes que son los signos y los símbolos, los signos son arbitrarios porque no tienen una semejanza con sus significados, en este caso las palabras son los signos concretos y los símbolos son privados, no codificados y por lo común tienen alguna semejanza física con sus referentes.

Los símbolos se desarrollan con rapidez entre el segundo año de vida y el comienzo de la edad escolar; a lo largo del desarrollo del niño se interiorizan y se convierten en recursos de su propia conducta, de ahí que el juego simbólico es posible debido a la aparición de la función simbólica, el desarrollo de esta función se produce a través de la imitación. La acomodación como imitación es la función que facilita al niño sus primeros significantes, los que pueden representarle interiormente el significado ausente, con el tiempo el crecimiento y el mejoramiento de la capacidad de imitar permite al niño imitaciones tanto internas como externas.

#### **2.2.3.1.3 El lenguaje**

El juego no solo reside en imaginar, sino que también el habla acompaña al juego, y mientras los niños juegan están hablando y compartiendo sus imaginaciones con sus pares o personas de su entorno, promoviendo así la socialización.

Piaget indica que alrededor de los dos años el niño comienza a utilizar el lenguaje porque primero dice lo que quiere antes de hacer la acción, además es un gran paso para lograr el esquema simbólico de las acciones y las palabras debido a que empieza a jugar con sus ideas, ya que lo que es juguete para el ejercicio motor, lo es el símbolo y la palabra para la imaginación.

A través del símbolo convertido en palabras, el niño empieza a evocar las cosas, a nombrarlas y a expresar sus deseos e intereses en su interacción diaria con el medio

que lo rodea y se hace experto en la representación de la vida jugando, a continuación de este momento hasta los cuatro años aproximadamente el juego se hace cada vez más complejo porque juega con las palabras, imita y representa a las personas y animales o juega con lo real y lo imaginario.

#### **2.2.3.1.4 La creatividad**

Parnes (2015): menciona que la creatividad es la “Capacidad para encontrar relaciones entre ideas antes no relacionadas, y que se manifiestan en forma de nuevos esquemas, experiencias o productos nuevos”.

Es decir es la capacidad de pensar diferente de lo que ya ha sido pensado, para aquello es necesario comparar nuestras ideas con las de los demás; como una actitud a tomar a lo largo de la vida ante cualquier circunstancia y aspecto que se nos presente.

La relación entre juego simbólico y creatividad en niños se da a partir de los tres años, porque hablan cuando realizan juegos creativos, por ende este momento se debe aprovechar para conocer el nivel de lenguaje y el desarrollo cognitivo que poseen; a partir de toda esta observación se puede diseñar programas de intervención con actividades y materiales (juguetes u objetos del entorno) para enriquecer el juego simbólico.

#### **2.2.4 Desarrollo evolutivo infantil**

El desarrollo evolutivo infantil es considerado como procesos de cambios que ocurren a lo largo del ciclo de vida, como resultado de la relación con el ambiente que nos rodea, como de las predisposiciones genéticas.

Pérez (2006) señala que “el proceso de crecimiento y desarrollo iniciado en el momento de la fecundación continúa después del parto” (p.256). Es decir que el bebé nace con capacidades y habilidades, pero esto no significa que su desarrollo es completo, pues es necesario que las habilidades y capacidades se maduren y den lugar a otras nuevas.

El desarrollo evolutivo dependerá de:

- El contexto cultural, social y circunstancias históricas
- El proceso de crecimiento
- Las experiencias

Se pueden destacar cinco características fundamentales en el desarrollo:

1. El desarrollo es un proceso de construcción dinámico. Esto quiere decir que el niño no es un ser pasivo que se limita a recibir información del entorno, sino que es un agente activo de su propio desarrollo, que construye en constante interacción con el medio. El niño aprende explorando y actuando sobre el medio, el cual a su vez produce un cambio continuo en el niño y la formación de nuevas estructuras de pensamiento y de relación.
2. Es un proceso adaptativo. Es decir, en este proceso de interacción el niño modifica su comportamiento para ir adaptándose progresivamente al mundo en el que vive y del cual recibe información. Podemos decir que una de las finalidades del desarrollo es la adaptación al medio físico.
3. El desarrollo es un proceso global: esto podemos tomarlo en dos sentidos. Por un lado, al decir que el desarrollo tiene lugar globalmente nos referimos a que las distintas áreas siguen una evolución paralela, todas se desarrollan a la vez. Aunque también es verdad que determinadas áreas tiene más peso en unas edades que en otras. Por otro lado, podemos decir que es un proceso global porque ocurre por la interacción de muy variados factores, tanto individuales o genéticos, como exógenos o ambientales. El niño nace con un potencial de aprendizaje y desarrollo determinados por la herencia genética, pero las condiciones ambientales pueden favorecer o dificultar el desarrollo.
4. El desarrollo es un proceso continuo: cada nuevo logro que consigue el niño es una prolongación de las habilidades que ya poseía y que las supera. Esto se conoce con el nombre de andamiaje. El niño necesita de unos andamios, conocimientos y habilidades que ya domina y en los que se apoya para construir nuevos aprendizajes, por lo que se convierte en un agente activo para su propio desarrollo.
5. El desarrollo es un proceso no uniforme. Esto quiere decir que los distintos logros que va consiguiendo el niño en el desarrollo no ocurren todos en todos a la misma edad exactamente. Tan solo se puede ofrecer una edad aproximada para la

consecución de las diferentes habilidades, pero nunca una fecha exacta, pues cada niño es un ser único e irrepetible con su propio ritmo de aprendizaje y unas características, intereses y necesidades propios.

Según Ribes & Fernández (2006) mencionan que “a través del estudio del desarrollo evolutivo del ámbito motor, cognitivo, lingüístico, afectivo, social y moral podemos conocer los cambios psicológicos que ocurren a lo largo de la vida humana, más concretamente los que se relacionan con los procesos de desarrollo de las personas, con sus procesos de crecimiento y con sus experiencias vitales significativas”. Es decir, es necesario tener en cuenta el proceso evolutivo por el cual el niño ha pasado, para conocer las influencias que enmarca su desarrollo y abordar asertivamente nuestra intervención como profesionales de Estimulación Temprana.

### **2.2.5 Áreas del desarrollo**

El desarrollo del niño ocurre en forma secuencial, es decir que una habilidad ayuda a que surja otra. Todas las partes del sistema nervioso actúan en forma coordinada para facilitar el desarrollo; cada área de desarrollo interactúa con las otras para que ocurra una evolución ordenada de las habilidades.

Hernández & Rodríguez (2007) señala que las áreas del desarrollo “son grupos de conductas que tienen una finalidad común” (p.16).

Y describe las siguientes áreas del desarrollo

- a) Reflejos
- b) Motora Gruesa
- c) Motora fina
- d) Cognoscitiva
- e) Lenguaje
- f) Socioafectiva
- g) Hábitos de nutrición y salud

A continuación se describe las áreas del desarrollo:

### **2.2.5.1 Área de reflejos**

Esta área comprende respuestas automáticas, mecánicas que se presentan en el recién nacido, estas dependen de la integridad del sistema nervioso central y establece la base de la conducta futura del niño. Por tal motivo es importante su evolución en el recién nacido.

### **2.2.5.2 Área Motora Gruesa**

Hernández & Rodríguez (2007) define al área motora gruesa como “habilidades que el niño va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos del cuerpo de modo que, puede, poco a poco, mantener el equilibrio de la cabeza, del tronco y extremidades para sentarse, gatear, ponerse de pie y desplazarse con facilidad caminando o corriendo” (p.16)

El desarrollo de esta área nos permite el desplazamiento, la exploración en nuestro entorno.

La dirección que sigue el desarrollo motor es de arriba hacia abajo, es decir, primero controla la cabeza, después el tronco. Va apareciendo del centro del cuerpo hacia afuera, pues primero controla los hombros y al final la función de los dedos de la mano.

Pérez (2006) señala que durante el primer año de vida, la motricidad refleja y la adquisición de logros están encaminadas a lograr el adecuado control postural, avances que se vinculan a la motricidad gruesa y también la motricidad fina.

### **2.2.5.3 Desarrollo Motor Fino**

Hernández & Rodríguez (2007) señala que el área motora fina “Abarca las destrezas que el niño va adquiriendo progresivamente en el uso de sus manos, para tomar objetos, sostenerlos y manipularlos en forma cada vez más precisa” (p.16).

El área motora fina en otras palabras se puede decir que es la coordinación óculo-manual.

#### **2.2.5.4 Área Cognoscitiva**

Hernández & Rodríguez (2007) define a esta área como “el proceso mediante el cual el niño va adquiriendo conocimientos acerca de sí mismo, de los demás y del mundo en que vive. Comprende también el estilo que el pequeño usa para aprender, para pensar y para interpretar las cosas” (p.16)

El área cognoscitiva es la que permite los procesos mentales es decir el pensamiento, la memoria, la atención, el razonamiento.

#### **2.2.5.5 Área de Lenguaje**

Hernández & Rodríguez (2007) manifiesta que se puede entender “por lenguaje todas las conductas que le permite al niño comunicarse con las personas que lo rodean. Esto incluye los sonidos que emite y aquellos que escucha e interpreta; los gestos que acompañan la conversación y el manejo de símbolos verbales y gráficos, como es la escritura, que adquiere generalmente cuando entra a la escuela” (p.17)

Por ende el lenguaje constituye un sistema de comunicación del niño que incluye sonidos, gestos y símbolos gráficos. Los estímulos ambientales y la maduración progresiva, combinada con la disposición del niño para imitar, favorece su desarrollo.

El área del lenguaje está integrada por tres componentes:

- Lenguaje receptivo: este es el proceso sensorial a través del cual, un estímulo es captado específicamente por el canal auditivo (escuchar el estímulo).
- Lenguaje Perceptivo: acción interpretativa por medio de la cual, la persona entiende, categoriza y asocia lo que es percibido. Es ente proceso se utilizan los canales visuales auditivos y táctiles.
- Lenguaje Expresivo: acción motriz de emitir sonidos y mensajes significativos

#### **2.2.5.6 Área Socio-afectiva**

Hernández & Rodríguez (2007) menciona que “Esta área abarca, por un lado, el proceso mediante el cual el niño aprende a comportarse dentro del grupo (familia, amigos, compañeros de escuela, etc.) y las etapas por las que va pasando desde que

nace, cuando es totalmente dependiente de los otros, hasta que logra adquirir un alto grado de independencia que le permitirá tomar algunas decisiones, (...)” (p.17).

Ésta área se desarrollarse desde que la vida intrauterina del niño. Abarca dos partes la social y la afectiva o emocional, lo que le permite desarrollar la capacidad para comportarse de conformidad con las reglas sociales.

### 2.2.5.7 Área de hábitos de salud y nutrición

Según Hernández & Rodríguez (2007) “esta área abarca las conductas que ayudan al niño a conservar su salud física, entre ellas la alimentación, el sueño y la limpieza. Los hábitos adquiridos en esos tres campos dependen en gran medida de que los adultos que los cuidan estén dispuestos a enseñárselos” (p.17).

Está área consiste en conductas que el niño va adquiriendo para conservar la salud física lo cual incluye la nutrición y alimentación; el descanso y sueño; como también las acciones de aseo e higiene personal.

### 2.2.6 Desarrollo del lenguaje

Coren & Porac (1890) citado por Chinazzo (2012) menciona que “el hemisferio izquierdo desempeña una papel principal en la fonología y morfosintaxis en el 87% de los seres humanos”, además Mesulan (1981) citado por la misma autora indica que “el hemisferio derecho manifiesta superioridad jerárquica en la atención, orientación espacial, prosodia y adecuación contextual del lenguaje.”

**Tabla 1:** Principales hitos en el desarrollo del lenguaje y signos de alarma según la edad

Edad	Lenguaje receptivo	Lenguaje expresivo	Signos de alerta
0 - 1 mes	Se calma con la voz de la madre	Llora	Llanto extraño (trastorno genético)
2 - 4 meses	Muestra claro interés en las caras	Sonrisa social, ríe a carcajadas	Ausencia de la sonrisa social
6 meses	Responde al nombre	Balucea, vocaliza	No vocaliza ni balucea
9 meses	Entiende rutinas verbales (‘adiós’)	Señala, dice ‘ma-má’	No dice ‘ma-má’ Ni ‘pa-pá’
12 meses	Sigue un comando verbal	Dice tres palabras con significado (‘mamá’, ‘papá’, ‘agua’)	Pierde habilidades ya desarrolladas
15 meses	Señala partes de su cuerpo	Aprende más palabras	No señala ni utiliza tres palabras
18-24	Reconoce partes de su	Usa frases de dos	No sigue instrucciones

meses	cuerpo. Cumple órdenes verbales simples	palabras. Conoce su nombre	simples, no dice 'mamá' ni otros nombres. No reconoce partes de su cuerpo, no dice al menos 25 palabras.
24-36 meses	Cumple órdenes verbales complejas	Formula frases de tres palabras. Pregunta '¿Qué?'	No usa frases de dos palabras. No sigue instrucciones de dos pasos.
36-38 meses	Comprende las acciones	Pregunta '¿Por qué?'	Usa palabras incorrectas o sustituye una palabra por otra.
48-60 meses	Comprende todo lo que se dice	Habla con oraciones completas. Dice cuentos	No habla correctamente.
6 años	Cumple órdenes de todo tipo de complejidad	Lenguaje completo	No habla correctamente

**Fuente:** (Moreno & Flagge, 2013)

En conclusión se debe tomar en cuenta que el desarrollo del lenguaje es un proceso neurológico de compleja confluencia de factores tanto genéticos como ambientales que influyen en la organización funcional de cada proceso, que requiere de la maduración morfofuncional cerebral para su adecuado desarrollo. El desarrollo del lenguaje se puede examinar según distintos aspectos que intervienen en él:

- Desarrollo fonológico: se refiere al sistema de sonidos utilizado en una lengua y sus posibles combinaciones. Si se desarrolla correctamente el niño será capaz comprender y reproducir los sonidos utilizados en el lenguaje
- Desarrollo semántico: comprende los significados de las palabras teniendo en cuenta la habilidad para usarlas en contextos apropiados. Su desarrollo se da cuando el niño identifica el significado de la palabra con una sola propiedad del objeto, primero acompañará sus palabras con gestos, luego señalará o agarrará el objeto, más adelante variará su entonación para señalar diferentes significados. Progresivamente el niño destacará las propiedades más abstractas y, a partir de sus experiencias, va construyendo una categoría de objetos, acontecimientos o experiencias con alguna cualidad o serie de cualidades que enlazan entre sí.
- Desarrollo sintáctico: consiste en organizar las palabras para construir frases, ajustándose a las reglas de la lengua. Su desarrollo permite que el niño logre tomar conciencia de la función que efectúan las palabras dentro de una oración.



- Desarrollo pragmático: se refiere al uso del lenguaje y de la comunicación lingüística. Está compuesta por la evolución de las intenciones comunicativas del niño para relacionarse eficientemente.

**Tabla 2:** Etapas del desarrollo del lenguaje

	Etapa	Desarrollo Fonológico	Desarrollo Semántico	Desarrollo Sintáctico	Desarrollo Pragmático
ETAPA PRE-LINGÜÍSTICA	<b>Refleja</b>				
	0 a 1 mes	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aparecen actividades innatas como el grito.</li> <li>• Aparecen las primeras gnosias relacionadas con la boca.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No aparece</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No aparece</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mirada</li> <li>• Contacto interpersonal</li> </ul>
	<b>Juego vocal</b>				
	2 a 6 meses	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las emisiones son producciones de las cuerdas vocales. Al principio indiferenciadas, relajadas durante la fase espiratoria.</li> <li>• A los tres meses aumenta la variación de sus vocalizaciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No aparece</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No aparece</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicación gratificante</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comienzan los balbuceos en forma repetitiva. Hay cambios de sonidos tensos a relajados, aparecen las consonantes velares /j-g/ y luego /p-m-b/.</li> <li>• Las emisiones son como un juego para sus órganos articulatorios. Los propios sonidos incitan al intercambio y repetición.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No aparece</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No aparece</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Captación de los patrones de inflexión.</li> <li>• Reacciones del bebé hacia estímulos procedentes de personas, sobre todo si son de naturaleza lingüística.</li> </ul>
	<b>Propioceptiva-auditiva</b>				
	9 a 10 meses	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disminuye el balbuceo repetitivo y reorganiza los patrones fonos auditivos, patrones entonacionales y melódicos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No aparece</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No aparece</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El adulto asigna intencionalidad a las señales del niño (sonrisas, gritos, movimientos).</li> </ul>
10 a 11 meses	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Supresión de sonidos no reforzados. Producción de formas fonéticamente estables con elementos de significación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividad verbo-gestual (gestos indicativos), por ejemplo, “ee-ee” (que lo levanten).</li> <li>• Expresión de primeros significados.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No aparece</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestos indicativos (señalar).</li> <li>• Sonrisas y alternancias de expresiones (dar, extender brazos)</li> <li>• Utiliza el objeto para alcanzar una meta social.</li> </ul>	
ETAPA LINGÜÍSTICA	<b>Monosilábica</b>				
	12 a 18 meses	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El repertorio fonético se va desarrollando en un tipo de contrastes articulatorios y acústicos:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- primera vocal: /a/ (oclusiva labial).</li> <li>- primeras consonantes /p/ y</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Determinados sonidos verbales son utilizados como señales diferenciadas de significado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No aparece</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Continúa el desarrollo de las conductas de la etapa anterior.</li> </ul>

	<p>/m/.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-primeras combinaciones “pa” y “ma”.</li> <li>- las vocales /i-e/, luego /u-o/ y las consonantes /b/, /d/, /g/ y /n/.</li> <li>• Los componentes silábicos adquieren función denominativa, se acompañan de entonación prosódica (melodía, ritmo).</li> <li>• Reduplicación de monosílabos.</li> <li>• Onomatopeyas: designación de objetos por el ruido que hacen.</li> </ul>			
<b>Holofrástica</b>				
18 a 24 meses	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Continúa adquisición fonológica: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fricativas: /s/ y /f/.</li> <li>- Africadas: /ch/, /y/ y /ll/.</li> <li>- Líquidas: /l/ y /r/ (simple)</li> </ul> </li> <li>• Combinación de consonantes en sílabas directas o inversas.</li> <li>• El niño oye las palabras del adulto y al reproducirlas las simplifica (Proceso Fonológico de Simplificación): <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sustituciones: topa por sopa.</li> <li>- Omisiones: opa por ropa.</li> <li>- Reducciones: pato por plato.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Primeras palabras, secuencia de sonidos aproximados con significado.</li> <li>• Representación del objeto o suceso.</li> <li>• Símbolos de carácter personal utilizados en el juego (función simbólica).</li> <li>• La palabra es utilizada en un contexto del que se desprende su valor comunicativo. Estas palabras con significado indefinido pueden aplicarse en distintas situaciones, con distintos fines y contextos.</li> <li>• Los primeros significados expresan logros de: existencia/no existencia, localización, tiempo inmediato</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emisiones monoléxicas que serán parte fundamental en la oración: sujeto-verbo-adjetivo, por ejemplo, “Papá bueno” (Papá es bueno).</li> <li>• Las palabras son emitidas con una curva de entonación propia de un enunciado, hay una pausa entre las dos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso del lenguaje para lograr objetivos.</li> <li>• Intercambios simples: el adulto inicia la conversación y el niño responde.</li> <li>• Se observa la distribución de turnos.</li> </ul>
<b>Habla telegráfica</b>				
2 a 3 años	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Continúan los Procesos Fonológicos de Simplificación.</li> <li>• Incremento de sílabas complejas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las propiedades de las palabras sirven para diferenciarlas o asociarlas por semejanza o contraste. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rasgos: forma-color-tamaño/.</li> <li>- Coordinación: mesa/silla, ri-co/feo.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Producciones de dos o tres palabras.</li> <li>• Ausencia de conectores (artículos, conjunciones, preposiciones).</li> <li>• Respeta el orden de la oración adulta: “miau miau malo” (el gato es malo).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No existen modificaciones importantes.</li> </ul>
<b>Frase simple</b>				
4 años	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Todavía no se articulan correctamente algunas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inclusión de categorías</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sintaxis de base: Sintagma nominal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comienza a aprender acerca</li> </ul>

	sílabas complejas (sínfonos).	generales y clases, por ejemplo: remera (categoría ropa), pelota (categoría juguete).	y sintagma verbal, por ejemplo: “Juan come pan”.	del tema y hace comentarios. • El nivel conversacional le permite adecuar el lenguaje a lo que él quiera.
<b>Pre-escolar</b>				
4 a 6 años	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Finalización de la adquisición del sistema fonológico.</li> <li>• Uso de palabras más largas.</li> <li>• Desarrollo morfofonemático.</li> <li>• Asimilación del grafema a los esquemas fonológicos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inclusión de categorías subordinadas. El significado se utiliza para analizar objetos, abstraer y generalizar características.</li> <li>• Utilización y comprensión de chistes, adivinanzas y metáforas.</li> <li>• Habilidades meta-lingüísticas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Oraciones coordinadas y subordinadas.</li> <li>• Preposiciones “de” y “para”.</li> <li>• Adverbios de tiempo y de lugar.</li> <li>• Perfeccionamiento de estructuras sintácticas más complejas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrolla actividades comunicativas conversacionales: tomar turno, iniciar, mantener o cambiar el turno.</li> </ul>

**Fuente:** Cavagnaro (2004)

### 2.2.6.1 Definiciones

Según Puyuelo & Rondal (2003), citado por Verónica Ortiz en el 2007, consideran que la adquisición del lenguaje es un proceso complejo, por lo tanto es necesario resaltar la importancia del primer año de vida en el aprendizaje de éste, puesto a lo largo de este período el niño adquiere sus primeras experiencias formando capacidades que se constituirán en bases, que le permiten interactuar al niño a un nivel pre – verbal con sus adultos.

Molina (2008) en su artículo menciona que hay que diferenciar dos etapas en el desarrollo del lenguaje. En la primera de ellas no podemos hablar de lenguaje propiamente, sino de comunicación. Esta fase consiste en la puesta en marcha de aquellos mecanismos que permitirán el nacimiento del lenguaje como tal, denominada período pre lingüístico. En la etapa lingüística aparecen las primeras características del lenguaje adulto, aquí veremos la evolución de los componentes del mismo.

Papalia (2005) menciona en su libro que “El lenguaje es un sistema de comunicación basado en palabras y gramática, y el desarrollo cognoscitivo, es una forma de comunicación – ya sea oral, escrito o por señales- se basa en un sistema de símbolos.”

Luria (1977) citado por Ríos Iván, define al lenguaje como: “Un sistema de códigos con la ayuda de los cuales se designan los objetos del mundo exterior, sus acciones, cualidades y relaciones entre los mismos”.

Las diferentes etapas o periodos por el cual el niño y la niña transitan, son procesos consecutivos, es decir que el crecimiento del lenguaje es la perfeccionamiento durante la interacción de todos los aspectos del desarrollo y que una depende de otra, permitiendo que el niño o niña pueda comunicarse con su entorno, por ende la experiencia que adquiere en cada uno de estos periodos se convertirá en base primordial para desarrollar adecuadamente el mundo del lenguaje.

Algunos científicos del desarrollo en la actualidad creen que la adquisición del lenguaje, como en la mayoría de los demás aspectos del desarrollo, dependen de la interacción entre el medio y la manera de crianza. A medida que maduran las estructuras físicas necesarias para producir sonidos y se activan las conexiones neuronales suficientes para asociar sonido con significado, la interacción social con los adultos aumenta así como su léxico, mejorando su manera de emplearlas para representar objetos y acciones, además mencionar personas, lugares y cosas, permitiendo comunicar sus necesidades, sentimientos e ideas.

Dodd (1995) citado por Puyuelo & Rondal (2003) “La edad de aparición del habla, la velocidad de desarrollo, así como los diferentes tipos de errores de articulación cometidos durante el desarrollo, varían considerablemente de un niño a otro. Son diversos los factores que influyen en el desarrollo fonológico del niño: sexo, la posición respecto del conjunto de hermanos, las experiencias lingüísticas a las que se ve sometido el niño, las expectativas de los padres y el estado de salud.”

Varios autores se muestran de acuerdo en dividir la adquisición fonético-fonológica en cuatro periodos que van desde el nacimiento a los doce meses; de los doce a los dieciocho meses; de los dieciocho meses a los cuatro años y de los cuatro a los siete años, como se detalla a continuación.

**Tabla 3:** Desarrollo fonético-fonológico, modificado de Cervera e Ygual (2003)

Estadio 1: de los 0 a los 12 meses	Etapas de la comunicación pre-lingüística Vocalización pre-lingüística que va desde las vocalizaciones involuntarias hasta el balbuceo conversacional.
Estadio 2: de los 12 a los 18 meses	Etapas fonológicas del consonantismo mínimo de Jakobson Fonología de las primeras 50 palabras.

Estadio 3: de los 18 a los 04 años	Etapa fonológica de los procesos de simplificación del habla. Procesos de simplificación del habla Gran variabilidad individual en el desarrollo. Expansión del repertorio fonético.
Estadio 4: de los 04 a los 06 años	Etapa fonológica de culminación. Culminación del repertorio fonético Culminación del desarrollo fonológico.

**Fuente:** (Cervera & Ygual, 2003)

La adquisición de fonemas se da en función de la adquisición de contrastes entre rasgos distintivos, es decir la adquisición de un fonema es el prerrequisito para la adquisición de otra que presenta mayor complejidad de articulación. Jakobson (1974) menciona en sus investigaciones que la secuencia de adquisición de fonemas se da de la siguiente manera: 1) nasalidad, 2) labialidad, 3) continuidad, 4) lugar de articulación, anterior en primer lugar y posterior más adelante, y 5) sibilancia.

**Tabla 4:** Tabla de adquisición de fonemas y dífonos por rangos de edad

Edad	Fonemas y dífonos
A los 3 años	/m/, /n/, /ñ/, /p/, /t/, /k/, /b/, /g/, /f/, /x/, /ch/, /l/, difonos vocálicos decrecientes /Vocal abierta + Vocal cerrada (aire)/
A los 4 años	/d/, /r/, /s/, /xl/
A los 5 años	/xr/
A los 6 años	/rr/, trabantes, dífonos vocálicos crecientes /Vocal cerrada + Vocal abierta (hielo)/
	/xl/ todos los dífonos con /l/ /xr/ todos los dífonos con /r/

**Fuente:** (Bosch, 1983)

## 2.2.6.2 Períodos

### 2.2.6.2.1 Periodo Pre-lingüístico

Este período va desde el nacimiento hasta los 18-24 meses, la mayoría de autores consideran que se da el paso hacia el lenguaje tal como lo conocemos. Según Piaget, tomando en cuenta el nivel cognitivo el recién nacido estaría en el período sensoriomotor.

Este primer período es un estadio pre-verbal donde el niño inicia a formar sus propios esquemas sensoriomotores. Debe aprender operaciones básicas con las cuales relacionarse con el mundo exterior. Los lactantes comienzan a establecer sus propios límites del ego (donde acaba él y empieza el mundo externo). Por medio de la interacción con los objetos y personas y en relación a ellos empiezan a organizar el

tiempo y el espacio. A medida que progresan, empiezan a demostrar signos de intencionalidad, este es el paso inicial de la aparición de la inteligencia. Con este comienzo, los niños están en camino hacia el desarrollo sensoriomotor, lo que van a lograr mediante la elaboración de cuatro entendimientos: constancia de objetos, espacio coordinado, causalidad y temporalidad.

Durante los tres primeros meses de vida las rutinas ligadas a las necesidades del bebé y el adulto comparten unos significados que permiten regular conjuntamente algunos de sus comportamientos. En esta relación específica que hay entre el cuidador (madre u otro miembro) y el niño, la madre empieza a enseñar inconscientemente el lenguaje.

Esto ocurre mediante el habla de estilo materno que parece seguir el desarrollo básico, comenzando en el nivel más fundamental y haciéndose gradualmente más complejo a medida que el niño crece. El habla de estilo materno se caracteriza por ser simple estructuralmente (usa frases cortas, no subordinadas, no modificadores), hay un alto grado de redundancia, el tono es alto, la prosodia exagerada, el léxico son aquellas que están presentes en el entorno del niño, hay preguntas y explicaciones sobre lo que la madre va diciendo o lo que el niño hace.

El habla de estilo materno suele surgir hacia el tercer o cuarto mes, aunque puede presentarse con anterioridad. Hasta entonces el niño captaba los ruidos que había a su entorno y lloraba o gritaba para dar a conocer su estado. La madre en esta época es capaz de diferenciar los lloros y saber lo que le sucede. Hacia los 6 meses el niño empieza a explorar los parámetros de su aparato vocal para ver qué puede hacer. Aprenden a producir vocales abiertas y las primeras consonantes. Con el balbuceo y el laleo, el niño va experimentando los sonidos.

También aparece una ecolalia, el niño ante cualquier cosa que diga la madre, repite como si estuviera jugando. Hacia el final de este primer período el niño será capaz de decir las primeras palabras.

#### **2.2.6.2.2 Período lingüístico**

Va desde los 2 a los 5-7 años el niño adquiere en su totalidad el lenguaje, hay un mayor contacto y adaptación con su entorno más próximo. A nivel cognitivo el niño

se sitúa, según Piaget en el estadio preoperacional. Este período se caracteriza por el acceso progresivo a la inteligencia representativa; cada objeto se representará por una imagen mental que lo substituirá en su ausencia. En esta etapa se desarrolla el lenguaje, el dibujo y el juego simbólico. A partir de ahora podrán pensar de una forma ordenada, aunque en un principio ciertos componentes puedan obstaculizar esta tarea como son:

- Egocentrismo: incapacidad de observar un punto de vista que no sea el suyo.
- Centración: incapacidad para separar lo propio del medio ambiente.
- Dificultad de transformación: una operación que cambia las reglas de algo.
- Reversibilidad: una acción que puede hacerse puede deshacerse.

Según Vila (1992), hacia los tres años han desaparecido las dificultades para pronunciar diptongos y se produce un significativo progreso en las consonantes; aunque se presentan errores con algunos grupos consonánticos, normalmente en torno a los 4 años el repertorio fonético está casi completo.

El léxico crece a un ritmo notable, duplicando el vocabulario cada año. Empieza a usarse el pronombre de tercera persona, aunque su dominio y usos no están completos hasta los 7 años. A los 2 años aparecen las primeras combinaciones de 3 o 4 elementos, no siempre respetando el orden. Las primeras interrogativas son preguntas de sí o no, marcadas únicamente por la entonación; luego aparecen con qué o dónde. A los 4 años dominan las construcciones sintácticas simples. En los pronombres, la distinción del género es clara a los 5 años; desde los 6 o 7, también lo es la de número. Mejora el uso de los tiempos y modos verbales, aunque siguen siendo frecuentes las incorrecciones en los condicionales o subjuntivos. La sintaxis se hace cada vez más compleja con la adquisición de los primeros usos de las subordinadas, las yuxtapuestas y las coordinadas, si bien los verbos no siempre se ajustan correctamente.

### **2.2.6.3 Teorías del lenguaje**

Papalia (2005) menciona las siguientes teorías del desarrollo del lenguaje:

### **a) Teoría del aprendizaje**

Skinner (1957) consideraba que el aprendizaje del lenguaje, al igual que otros aprendizajes, está basado en la experiencia, según la teoría clásica del aprendizaje, los niños aprenden el lenguaje por medio del condicionamiento operante. Al principio, los bebés producen sonidos al azar, Los cuidadores refuerzan los sonidos que son parecidos al habla de los adultos, por medio de sonrisas, atención y elogios. Entonces los bebés repiten sonidos reforzados.

Los sonidos que no forman parte de la lengua materna no son reforzados y el niño gradualmente deja de producirlos.

Según la teoría social del aprendizaje, los bebés imitan los sonidos que escuchan de los adultos. Y, nuevamente, son reforzados al hacerlo. El aprendizaje de palabras depende de un reforzamiento selectivo. Conforme continúa este proceso, los niños son reforzados por el habla que es cada vez más similar al de los adultos. La formación de oraciones es un proceso más complejo: el niño aprende un orden básico de las palabras (sujeto- verbo-objeto) y después aprende que otras palabras pueden sustituir en categoría.

### **b) Teoría del nativismo**

Chomsky (1957,1972) propuso que el cerebro humano posee una capacidad innata para adquirir el lenguaje; los bebés aprenden a hablar de forma natural como aprenden a caminar. Sugirió que un dispositivo de adquisición del lenguaje (DAL) programa el cerebro de los niños para analizar el lenguaje que escuchan y descubrir sus reglas. Más recientemente, Chomsky (1995) ha buscado identificar un conjunto simple de principios universales que subyacen a todos los idiomas, y un mecanismo único con múltiples propósitos para conectar el sonido con el significado.

El apoyo para la postura nativista proviene de la habilidad de los recién nacidos para diferenciar sonidos similares, lo cual sugiere que “nacen con mecanismos perceptivos que se ajustan a las propiedades del habla. Los nativistas señalan que casi todos los niños dominan su lengua materna en la misma secuencia de edad, sin enseñanza formal.

### **c) Interaccionismo**

Este enfoque piagetiano sostiene que el desarrollo del el lenguaje se produce a partir de la intervención entre la herencia, la maduración y las relaciones con el



medio ambiente. Los niños aprenden el lenguaje porque nacen con la capacidad y la necesidad de adquirirlo, no porque reciban refuerzo. El lenguaje es una parte del desarrollo humano.

Hacia los dos años aproximadamente los niños comienzan a relacionar los sonidos con hechos reales, personas y situaciones. Desarrollan un sistema de representaciones o símbolos, mediante el cual ciertas palabras representan determinadas personas u objetos. Dado que el lenguaje y el pensamiento son procesos paralelos, interrelacionados, el mencionado sistema resulta esencial para el desarrollo cognitivo posterior.

### **2.2.6.3 Etapas del Lenguaje**

Piaget destaca la prominencia racional del lenguaje y lo asume como uno de los diversos aspectos que integran la superestructura de la mente humana. El lenguaje es visto como un instrumento de la capacidad cognoscitiva y afectiva del individuo, lo que indica que el conocimiento lingüístico que el niño posee depende de su conocimiento del mundo.

Su estudio y sus teorías se basan en las funciones que tendría el lenguaje en el niño. Para Piaget las frases dichas por los niños se clasifican en dos grandes grupo: las del lenguaje egocéntrico y las del lenguaje socializado.

#### **1. Lenguaje egocéntrico**

Se caracteriza porque el niño no se ocupa de saber a quién habla, tampoco si es escuchado o no. Es egocéntrico porque habla de sí mismo, pero sobre todo porque no trata de ponerse en el punto de vista de su interlocutor, el niño sólo le pide un interés aparente, aunque se haga evidente la ilusión de que es oído y comprendido. Este grupo a su vez se subdivide en las siguientes categorías:

- a) **Repetición o ecolalia:** El niño repite sílabas o palabras que ha escuchado aunque no tengan gran sentido para él, las repite por el placer de hablar sin preocuparse por dirigirlas a alguien. Desde el punto de vista social, la imitación parece ser una confusión entre él y los otros, de tal manera que el niño se identifica con el objeto imitado, sin saber que está remedando; repite creyendo que se expresa una idea propia.

- b) **El monólogo:** El niño habla para sí, como si pensara en voz alta, no se dirige a nadie por lo que estas palabras carecen de función social y sólo sirven para acompañar o reemplazar la acción. La palabra para el niño está mucho más ligada a la acción que en el adulto, desprendiéndose de aquí dos consecuencias importantes: en el primero está obligado a hablar mientras actúa, incluso cuando está solo para acompañar su acción; en el segundo puede utilizar la palabra para producir lo que la acción no puede realizar por sí misma, creando una realidad con la palabra (fabulación) o actuando por la palabra, sin contacto con la persona ni con las cosas (lenguaje mágico).
- c) **Monólogo en pareja o colectivo.** Cada niño asocia al otro su acción o a su pensamiento momentáneo pero sin preocuparse por ser oído comprendido realmente. El punto de vista del interlocutor es irrelevante porque sólo funciona como incitante ya que se suma al placer de hablar por hablar, esto es monologar ante otros. En el monólogo colectivo todo el mundo escucha, pero las frases dichas son sólo expresiones en voz alta del pensamiento de los integrantes del grupo, sin ambiciones de intentar comunicar a nadie nada.

## 2. Lenguaje socializado

Este tipo de lenguaje a su vez se subdivide en las siguientes categorías.

- a) **La información adaptada:** El niño busca comunicar realmente su pensamiento informándole al interlocutor algo que le pueda interesar y que influya en su conducta, llevando esto al intercambio, la discusión o la colaboración. La información está dirigida a un interlocutor en particular, el cual no puede ser intercambiable con el primero que llega, si el interlocutor no comprende, él insiste hasta que logra ser entendido.
- b) **La crítica y la burla:** Son las observaciones sobre el trabajo o la conducta de los demás, específicas con respecto a un interlocutor, que tienen como fin afirmar la superioridad del yo y denigrar al otro; su función más que comunicar el pensamiento es satisfacer necesidades no intelectuales como la combatividad o el amor propio.
- c) **Las órdenes, ruegos y amenazas:** El lenguaje del niño tiene un fin lúdico. Por lo tanto, el intercambio intelectual representado en la información adaptada es mínimo y el resto del lenguaje socializado se ocupa principalmente en esta

categoría. Las órdenes y amenazas son fáciles de reconocer, en cambio los ruegos son todos los pedidos hechos en forma no interrogativa.

- d) **Las preguntas:** La mayoría de las preguntas de niño a niño piden una respuesta, pero se debe tener cuidado con aquellas que no exigen una respuesta del otro, ya que él se la dará solo, entonces estas preguntas constituirían un monólogo.
- e) **Las respuestas:** Son las que se dan a las preguntas y a las órdenes más no son las que se dan a lo largo de los diálogos; las respuestas no forman parte del lenguaje espontáneo del niño, sólo bastaría que los demás hicieran más preguntas para que el niño respondiera más.

#### **2.2.6.4 Trastornos del lenguaje**

ASHA (2012) define que “Un trastorno de lenguaje es la anormal adquisición, comprensión o expresión del lenguaje hablado o escrito. El problema puede implicar a todos, uno o algunos de los componentes fonológico, morfológico, semántico, sintáctico o pragmático del sistema lingüístico. Los individuos con trastorno del lenguaje tienen frecuentemente problemas de procesamiento del lenguaje o de abstracción de la información significativa para almacenamiento y recuperación por la memoria a corto o a largo plazo.”

En muchos casos podemos encontrar individuos con alteración del lenguaje oral, pero no en la comunicación; individuos con alteraciones en la comunicación y no en el lenguaje, al menos en algunos de sus componentes, y otros en los que tanto la comunicación como el lenguaje oral están inadecuadamente cimentados o desarrollados.

#### **FACTORES**

Campuzano; Carreño & otros (2003) mencionan que las causas que pueden incidir en el retraso de lenguaje son:

- Factores socioculturales: el entorno familiar y social.
- Factores afectivos: la sobreprotección o el abandono y los conflictos familiares.
- Factores hereditarios: historia familiar con dificultad en el lenguaje.

El retraso simple del lenguaje resulta principalmente por la falta de estímulos, por la sobreprotección, descuido, maltrato y la falta de conocimientos por parte de los padres, y este va desde un retraso leve hasta severo dependiendo de las características que presentan.

Launay & Maissonny (1979) establece la siguiente categorización:

- Trastornos en la Adquisición del Lenguaje
- Trastornos en la Adquisición del Habla
- Trastornos de la Voz

#### **2.2.6.4.1 Trastornos en la adquisición del lenguaje**

En contraste de las alteraciones del habla, la presente clasificación de las alteraciones del lenguaje hace referencia a los procesos implicados con la integración, formulación, simbolización e ideación del sistema lingüístico.

1. **Trastorno específico de lenguaje “T.E.L”:** limitación significativa en la capacidad del lenguaje que sufren algunos niños, a pesar de que los factores que suelen acompañar a esta limitación (pérdida auditiva, daño cerebral, baja inteligencia, déficit motores) no sean evidentes. Dentro de la misma se presenta la siguiente clasificación:

a) Retraso de Lenguaje: Es una categoría nosológica que señala con precisión su carácter de cronopatía. Los niños afectados por este retraso muestran un lenguaje que se va desarrollando por los cauces normales, pero más lentamente. Aguado (1993) intentó subdividir el retraso del lenguaje en niveles de gravedad (leve, moderada y grave), asignando a cada uno de esos niveles unos síntomas positivos que superaran la definición por exclusión.

b) Disfasia: trastorno evolutivo sin evidencias neurológicas

2. **Afasia Infantil:** Según Serón (1981) lo define como un trastorno del lenguaje consecutivo a una afección objetiva del sistema nervioso central y producido en un sujeto que ya ha adquirido un cierto nivel de comprensión y de expresión verbal.

a) Disfasias Genéticas (Rondal y Comblain 1999): Trastornos del Lenguaje consecuentes a alteraciones neurológicas en un nivel metabólico, consecuentes

a su vez a “errores” genéticos: Síndrome de Down; Síndrome de Williams; Síndrome de X frágil; Síndrome de Prader-Willi; Síndrome de Angelman.

- b) Síndrome de Landau-Kleffner o Afasia-Epilepsia: niños que se comportan como si fueran sordos sin ser capaces de sacar los significados de los sonidos. Aparece después de un desarrollo normal durante un tiempo. Esta pérdida del lenguaje se acompaña con alteraciones de la actividad eléctrica cerebral.
- c) Afasia producidas por un daño cerebral localizado: dado como consecuencia de traumatismos cerebrales, anoxia, intoxicación, infección, etc. Dependiendo de la edad, localización y tipo de la lesión encontraremos diferentes procesos alterados así como un curso evolutivo compensador diferente.

#### **2.2.6.4.2 Trastornos en la adquisición del habla**

Dentro de esta clasificación podemos encontrarnos las siguientes alteraciones:

- a) Dislalias: alteración de la articulación de carácter funcional de uno o varios sonidos constante y con ausencia de influencias en y de otros fonemas adyacentes o cercanos. Son las más frecuentes y conocidas de todas las alteraciones del habla. Encontramos tres tipos de dislalias:

Dislalia Evolutiva: el niño no articula o distorsiona algunos fonemas, la causa es un inadecuado desarrollo del aparato fonador, desaparece con el tiempo.

Dislalia Funcional: es un defecto en la articulación de los sonidos del lenguaje en sujetos que no presentan ningún tipo de alteración o malformación anatómica, ni lesión neurológica o pérdida de audición que lo genere.

Dislalia Audiógena: el niño que no oye bien tiende a cometer errores en la pronunciación

- b) Retraso Fonológico: se manifiestan procesos fonológicos correspondientes a momentos evolutivos anteriores en la producción espontánea. Aisladamente es capaz de pronunciar por repetición los elementos fonéticos aislados.
- c) Disglosias: alteración de la articulación de carácter orgánico, bien anatómico, bien malformación de los órganos periféricos del habla.
- d) Disartrias: alteración de la articulación por implicación del Sistema Nervioso Periférico.
- e) Disfemias: trastorno de la expresión verbal que afecta al ritmo de la palabra.

f) Disprosodias: aparece disfluencia o dificultad en el flujo normal del habla.

#### **2.2.6.4.3 Trastornos de la voz**

Es una alteración laríngea que produce trastornos en la emisión de la voz. La etiología de estos trastornos es múltiple (bronquitis crónica, asma, vegetaciones, accidentes, pólipos, nódulos, inflamaciones, etc.) si se la puede clasificar de la siguiente manera:

1. **Afonía:** pérdida de la capacidad de producir sonidos perjudicando la comunicación oral, es de origen multivariable y se presenta en grados diferentes, hasta llegar a la imposibilidad total de producir sonidos mediante la utilización de los órganos de fonación.
2. **Disfonía:** se refiere a la anomalía de la fonación (voz ronca, apagada, bitonal) como resultado de una disfunción del aparato fonador, en particular debido a afecciones de la laringe y del aparato respiratorio.

#### **2.2.6.4.4 Tipos de procesos fonológicos de simplificación**

Ortiz (2007) menciona los siguientes tipos de procesos fonológicos en 3 tipos: Sustituciones, Asimilaciones y Estructuración Silábica.

##### **2.2.6.4.4.1 Sustituciones**

Se refiere a la sustitución de un fonema por otro, característica corriente del lenguaje del niño pequeño. Un sonido es reemplazado por otro sin hacer referencia a los sonidos más próximos, existiendo algunos procesos generales. Pueden diferenciarse en varios tipos de sustituciones:

- a) **Oclusivización:** los fonemas fricativos son sustituidos por fonemas oclusivos. Este proceso es uno de los más extendidos y mejor establecidos en el lenguaje del niño, siendo las consonantes f, s, j las más afectadas (sustituidas por p, t, k respectivamente).
- b) **Anteriorización:** es el adelantamiento de los fonemas palatales y velares (Por ejemplo: g por b).

- c) Nasalización: los fonemas orales (consonantes o vocales) son reemplazados por fonemas nasales (Por ejemplo: neche por leche).
- d) Posteriorización: consonantes alveolares tienden a ser reemplazadas por velares o palatales (Por ejemplo: remedio por remejo).

#### **2.2.6.4.4.2 Asimilaciones**

Se refiere a la asimilación de un segmento de una palabra a otro, y pueden ser progresivas o regresivas:

- a) Sonorización: hace referencia a dos operaciones de simplificación separadas pero relacionadas entre sí, la tendencia a sonorizar las consonantes cuando preceden a una vocal y a hacerlas más sordas cuando se encuentran al final de la sílaba.
- b) Asimilación vocálica: se da cuando una vocal no acentuada es asimilada a una vocal acentuada que le precede o que le sigue.
- c) Asimilación velar: se da cuando una consonante tiende a ser asimilada al fonema velar más próximo.

#### **2.2.6.4.4.3 Estructuración Silábica**

Proceso en que se da una reducción de las sílabas, la mayor parte de los niños se orientan hacia la sílaba base, o a la agregación de nuevos elementos en la palabra, con el fin de facilitar la emisión de ella, es decir una palabra trisilábica pasará a ser una palabra bisilábica. Existe una clasificación que se presenta a continuación:

- a) Reducción del grupo consonántico: es uno de los procesos más amplios, en el cual se omite uno de los fonemas que forman el dífono. Por ejemplo: Pata por plata.
- b) Supresión de la consonante final: una sílaba CVC (consonante + vocal + consonante) se simplifica a CV (consonante + vocal), por ejemplo: sal – sa.
- c) Supresión de consonante inicial: una sílaba CVC (consonante + vocal + consonante) es simplificada a VC (vocal + consonante), por ejemplo: banana - baana.
- d) Supresión de las sílabas no acentuadas: una sílaba no acentuada es suprimida sobre todo si precede a una acentuada, por ejemplo elefante - e\_\_fante.

- e) Supresión de la sílaba tónica: se elimina la sílaba acentuada cualquiera sea su posición en la palabra, por ejemplo: téfono – teléfono.
- f) Reduplicación: es un proceso corriente en la estructuración de las primeras palabras, el niño repite varias veces la misma sílaba, por ejemplo: Cococótero – helicóptero
- g) Metátesis: se invierte los fonemas que constituyen una palabra. Todos los fonemas los produce correctamente y se hallan en la palabra, pero el orden está transformado, por ejemplo: manqueta por manteca.

### **2.3. HIPÓTESIS**

El juego simbólico favorece el desarrollo del lenguaje en niños/as de 3 a 4 años.



## **CAPÍTULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

#### **3.1 NIVEL Y TIPO DE INVESTIGACIÓN**

Esta investigación es cuantitativa porque se obtuvieron datos numéricos tabulados estadísticamente para obtener datos favorables para la investigación y cualitativa porque se analizara cualidades, características y criterios importantes que aporten en la problemática estudiada.

Además ésta investigación tiene un nivel descriptivo puesto que se evalúa, describe, analiza e interpreta los datos registrados en la población en estudio.

#### **3.2 SELECCIÓN DEL ÁREA O ÁMBITO DE ESTUDIO**

##### **Campo del Conocimiento**

**Campo:** Desarrollo Infantil

**Área:** Lenguaje

**Aspecto:** Juego Simbólico

**Espacio:** Centro de Desarrollo Infantil Lemcis Plus

**Tiempo:**

#### **3.3 POBLACIÓN**

Para la presente investigación se ha tomado en cuenta como parte del universo de estudio a 25 niños y niñas del Centro de Desarrollo Infantil Lemcis Plus.

##### **3.3.1 CRITERIOS DE INCLUSIÓN Y EXCLUSIÓN**

###### **3.3.1.1 Criterios de Inclusión**

Fueron considerados dentro de la investigación todos los niños que cumplieron los siguientes criterios:

- Niños (as) de ambos sexos.

- Niños (as) de 3 a 4 años de edad.
- Niños (as) que pertenecen al Centro de Desarrollo Infantil Lemcis Plus de la ciudad de Ambato.

### 3.3.1.2 Criterios de exclusión

Fueron excluidos los niños que cumplen las siguientes características:

- Niños (as) que presenten alteraciones del lenguaje.
- Niños (as) con discapacidades físicas o intelectuales.
- Niños (as) con alteraciones de tipo genético o sindrómico.

### 3.3.1.3 Diseño Muestral

**Tabla 5.** Población y muestra

<b>Edad</b>	<b>Niños</b>	<b>Niñas</b>	<b>Total</b>
3 a 4 años	15	10	<b>25</b>

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

### 3.4 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

#### 3.4.1 Variable independiente: El juego simbólico

**Tabla 6.** Variable independiente: El juego simbólico

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems Básicos	Técnicas	Instrumentos
El juego simbólico es la capacidad de imaginar hechos reales con hechos ficticios, es decir representar uno o varios objetos sin necesidad de tenerlo presente.	Imaginar          Representar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Roles</li> <li>- Situaciones</li> <li>- Emociones</li> <li>- Conductas</li> </ul>	<p>¿El niño/a juega a imitar profesiones?</p> <p>¿El niño/a imita acciones familiares?</p>	Observación	Registro de observaciones

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

### 3.4.2 Variable dependiente: Desarrollo del lenguaje

**Tabla 7.** Variable dependiente: Desarrollo del lenguaje

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems Básicos	Técnicas	Instrumentos
El desarrollo del lenguaje es el proceso cognitivo marcado por periodos, existe trastornos que pueden afectar la comunicación.	Períodos	- Etapa Pre lingüística	¿El niño/a tiene un vocabulario acorde a su edad?	Evaluación	Escala Abreviada de Desarrollo de Nelson Ortiz
	Trastornos	- Etapa Lingüística - En la adquisición - En el habla - De la voz	¿El niño/a reconoce y nombre correctamente objetos del entorno?		

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

### 3.5 DESCRIPCIÓN DE LA INTERVENCIÓN Y PROCEDIMIENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

Para cumplir con los objetivos planteados en la investigación se emplea las siguientes técnicas e instrumentos que se describen a continuación:

- **Recolección de información:** se evalúa el nivel de desarrollo de los niños de 3 a 4 años de edad del Centro de Desarrollo Infantil Lemcis Plus; considerando los siguientes pasos:
  1. Autorización de las autoridades de la institución para obtener la información requerida.
  2. Consentimiento informado para los padres o representante de cada niño.
  3. Elaboración del instrumento de Evaluación: Escala de Nelson Ortiz, considerando los siguientes aspectos:
    - ✓ Preparación del ambiente de evaluación: el espacio debe ser
  4. Desarrollo de las actividades de juego simbólico.
- **Procesamiento y análisis**

**Tabla 8.** Recolección de información

Nº	Preguntas Básicas	Explicación
1.	¿Para qué?	Alcanzar los objetivos de la investigación sobre “El juego simbólico como estímulo para el desarrollo del lenguaje en niños/as de 3 a 4 años del Centro de Desarrollo Infantil Lemcis Plus, de la ciudad de Ambato”
2.	¿De qué personas u objetos?	De los sujetos investigados descritos en la Población
3.	¿Sobre qué aspectos?	El juego simbólico y el desarrollo del lenguaje
4.	¿A quiénes?	25 niños/as
5.	¿Cómo?	Mediante entrevista y observación
6.	¿Con qué?	Escala Abreviada de Desarrollo de Nelson Ortiz Ficha de observación
7.	¿Cuántas veces?	1 vez por semana
8.	¿Dónde?	Centro de Desarrollo Infantil Lemcis Plus

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

## **3.6. PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS**

### **3.6.1 Plan de Procesamiento y análisis de datos**

Para el procesamiento y análisis de datos se tendrán en cuenta algunos aspectos tales como:

1. Revisión crítica de la información recogida.
2. Tabulación o cuadros
3. Estudio estadístico de datos para la presentación de resultados
4. Interpretación cualitativa de la información

### **3.6.2 Plan de Análisis e interpretación de datos**

Los aspectos a desarrollar para el análisis e interpretación de resultados serán los siguientes:

1. Análisis de los resultados estadísticos.
2. Interpretación de los resultados
3. Comprobación de hipótesis
4. Establecimiento de conclusiones y recomendaciones

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 4.1 RESULTADOS DE LA TOMA DEL PRE – TEST DE LA ESCALA DE NELSON ORTIZ

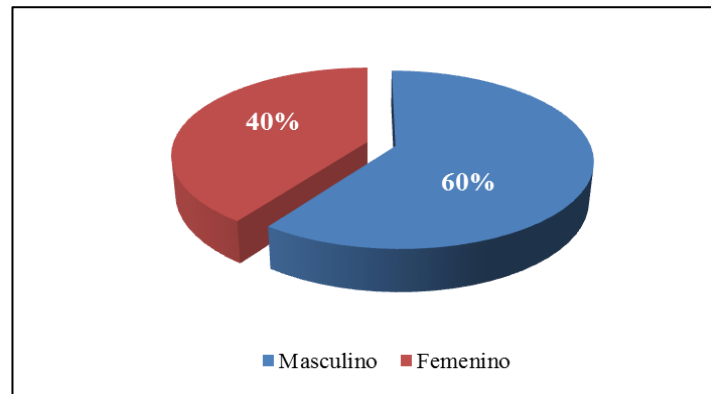
- Género

**Tabla 8.** Género

<b>Género</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Masculino	15	60%
Femenino	10	40%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

**Fuente:** Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz



**Gráfico 1.** Género

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

#### Discusión

De un total de 25 niñas y niños evaluados, el 60% corresponden a 15 niños es decir del género masculino, mientras que la diferencia de 40% representa a 10 niñas o del género femenino. Al observar estos resultados claramente se puede apreciar que a pesar que existe una mayoría masculina la diferencia con respecto al género femenino es mínima en cantidad, por lo tanto no perjudica el presente estudio, pues todo lo contrario, dichas cantidades en ambos casos son perfectamente aceptables y se adecúan convenientemente para el análisis correspondiente.

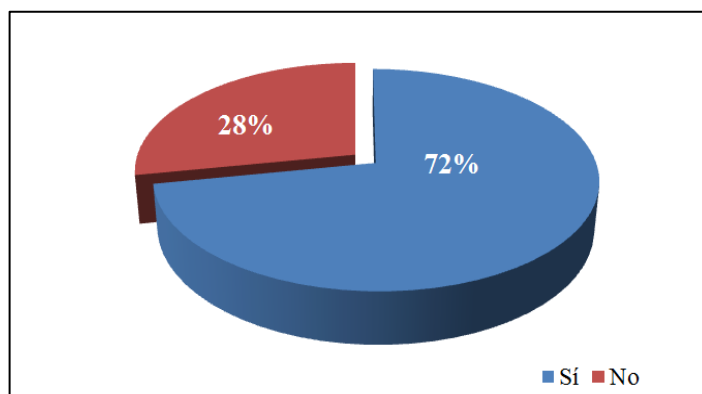
## 1. Dice su nombre completo

**Tabla 9.** Dice su nombre completo

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sí	18	72%
No	7	28%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

**Fuente:** Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz



**Gráfico 2.** Dice su nombre completo

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

## Discusión

De un total de 25 niñas y niños evaluados, el 72% que corresponde a 18 niños sí dice su nombre completo, mientras que la diferencia de 28% representa a 7 no lo dicen. Pese a que los resultados demuestran que en este aspecto la mayoría logra hacerlo correctamente, si existe un importante número que requiere de una especial atención, pues no concretaron correctamente esta actividad, evidenciando varios errores que merecen ser corregidos a tiempo.



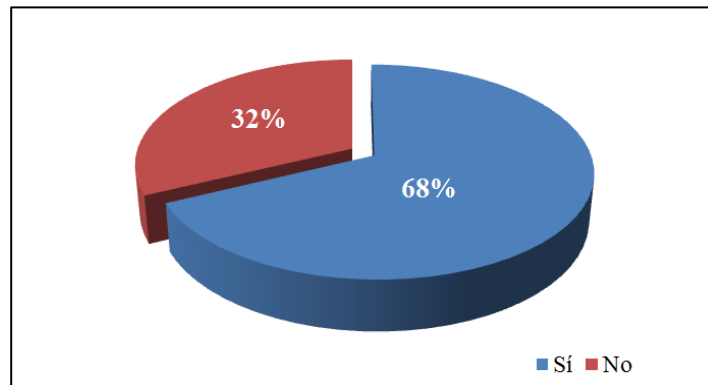
## 2. Conoce alto, bajo, grande, pequeño

**Tabla 10.** Conoce alto, bajo, grande, pequeño

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sí	17	68%
No	8	32%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

**Fuente:** Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz



**Gráfico 3.** Conoce alto, bajo, grande, pequeño

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

## Discusión

De un total de 25 niñas y niños evaluados, el 68% que corresponde a 17 niños sí conoce alto, bajo, grande, pequeño, mientras que la diferencia de 32% representa a 8 no lo conocen. Estos resultados se dan en un grupo importante de niños debido a que presentan dificultades en su lenguaje y a la vez en su comprensión, además queda en evidencia que existen vacíos en las nociones espaciales, para lo cual realizan largas pausas en que no logran concretar la diferencia de manera correcta.

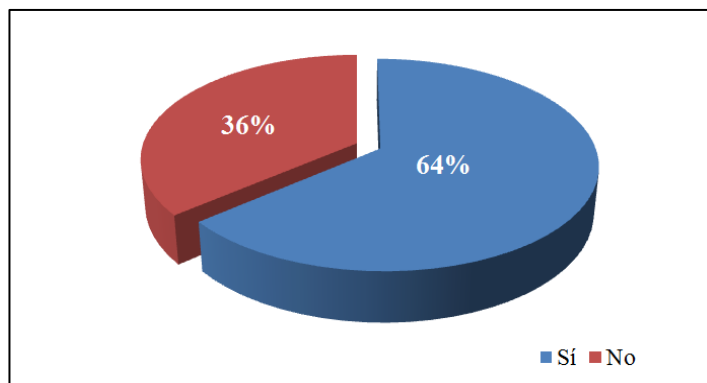
### 3. Usa oraciones completas

**Tabla 11.** Usa oraciones completas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sí	16	64%
No	9	36%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

**Fuente:** Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz



**Gráfico 4.** Usa oraciones completas

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

### Discusión

De un total de 25 niños evaluados, el 64% que corresponde a 16 niños sí usa oraciones completas, mientras que la diferencia de 36% representa a 9 no lo usan. Es notable que exista un número considerable de niños que no logran completar oraciones correctamente, pues de manera recurrente olvidan varios elementos de la misma o lo hacen de manera desordenada, lo que revela que los niños presentan un vocabulario muy pobre de acuerdo a su edad.

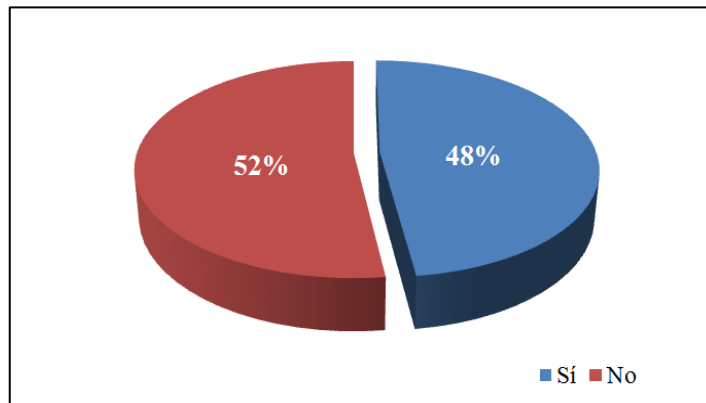
#### 4. Conoce para que sirve 5 objetos

**Tabla 12.** Conoce para que sirve 5 objetos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sí	12	48%
No	13	52%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

**Fuente:** Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz



**Gráfico 5.** Conoce para que sirve 5 objetos

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

#### Discusión

De un total de 25 niños evaluados, el 48% que corresponde a 12 niños sí conoce para que sirve 13 objetos, mientras que la diferencia de 52% representa a 13 no lo conocen. Los niños que sí lograron hacerlo pudieron decirlo incluso con una sola palabra, mientras que quienes no lo lograron, se limitaron a nombrar el objeto que se les presentaba, lo que demuestra que estos niños no han desarrollado su vocabulario el cual hasta el momento resulta ser muy pobre, lo que impide el avance en el desarrollo del lenguaje.

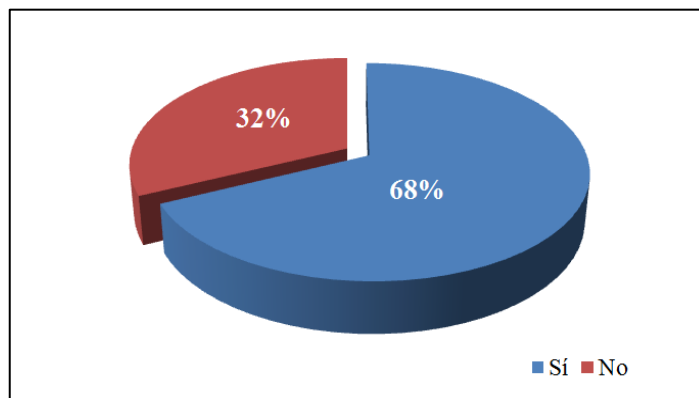
## 5. Repite 3 números

**Tabla 13.** Repite 3 números

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sí	17	68%
No	8	32%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

**Fuente:** Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz



**Gráfico 6.** Repite 3 números

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

## Discusión

De un total de 25 niños evaluados, el 68% que corresponde a 17 niños sí repiten 3 números, mientras que la diferencia de 32% representa a 8 no lo repiten. Más de la mitad de los niños observados logran repetir correctamente una serie de tres números, es decir que poseen una gran atención y concentración que va de acuerdo con su edad, por el contrario los niños que no lo lograron es porque no entendieron la serie, tampoco se concentraron lo suficiente y en el mejor de los casos nombraron únicamente el primer número de la serie y luego otros números diferentes que no formaban parte de la serie propuesta.

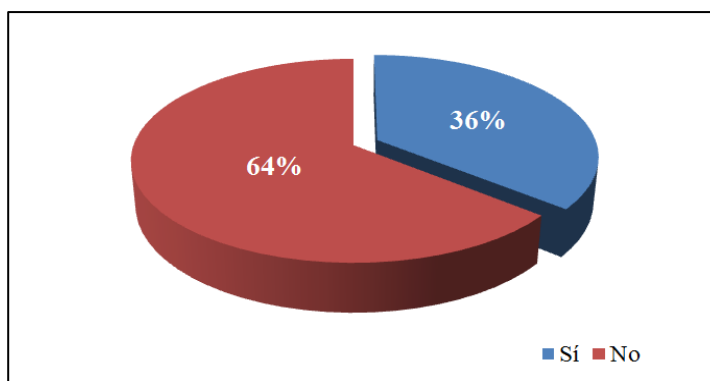
## 6. Describe bien un dibujo

**Tabla 14.** Describe bien un dibujo

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sí	9	36%
No	16	64%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

**Fuente:** Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz



**Gráfico 7.** Describe bien un dibujo

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

## Discusión

De un total de 25 niños evaluados, el 36% que corresponde a 9 niños sí describen bien un dibujo, mientras que la diferencia de 64% representa a 16 no lo describen. Es preocupante que la mayoría de niños evaluados no logren describir correctamente un dibujo, se limitan a nombrar el objeto, mientras otros se refieren al dibujo en frases cortas, que confunden repetidamente, varios de ellos se concentraron en aspectos que les resultaron familiares, pero no pudieron otorgarle al dibujo características y aún peor contar o narrar lo que ocurría o lo que representaba.

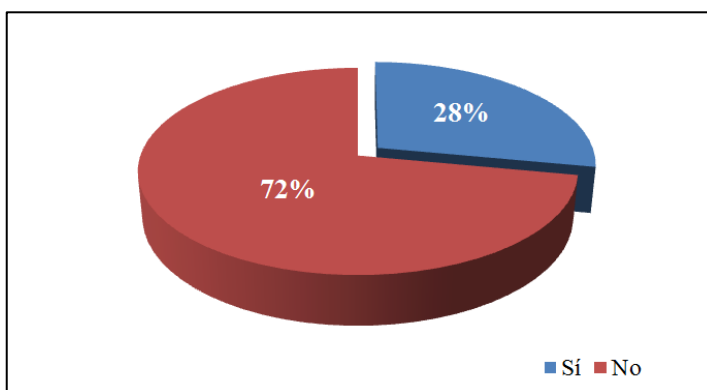
## 7. Cuenta los dedos de la mano

**Tabla 15.** Cuenta los dedos de la mano

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sí	7	28%
No	18	72%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

**Fuente:** Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz



**Gráfico 8.** Cuenta los dedos de la mano

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

## Discusión

De un total de 25 niños evaluados, el 28% que corresponde a 7 niños sí cuentan los dedos de la mano, mientras que la diferencia de 72% representa a 18 no lo cuentan. Un pequeño grupo logró contar correctamente los cinco dedos de su mano, pudieron hacerlo a pesar de las limitaciones de lenguaje propias de su edad, sin embargo es muy preocupante que la mayoría no lograron completar la serie de cinco números, pues constantemente omitían algún número o lo ponían en diferente orden, muchos de ellos no lograron pasar más allá de los primeros tres números, para luego permanecer callados, o decir después de unos segundos la secuencia en desorden, aquello demuestra una dificultad en la funciones ejecutivas, ya que la actividad implica la disociación de los dedos, interiorización de la idea, atención sostenida y fluidez verbal.

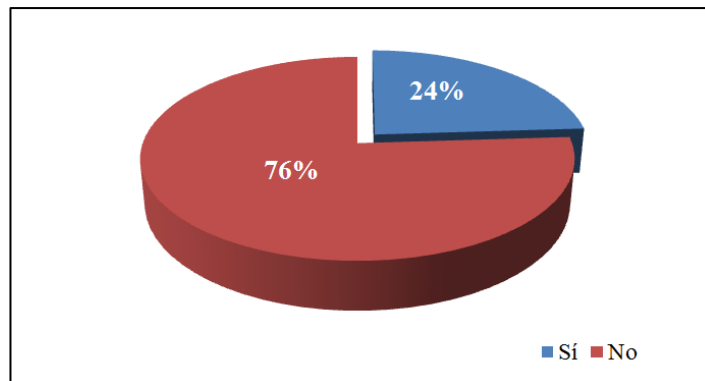
## 8. Distingue adelante, atrás, arriba, abajo

**Tabla 16.** Distingue adelante, atrás, arriba, abajo

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sí	6	24%
No	19	76%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

**Fuente:** Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz



**Gráfico 9.** Distingue adelante, atrás, arriba, abajo

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

## Discusión

De un total de 25 niños evaluados, el 24% que corresponde a 6 niños sí distinguen adelante, atrás, arriba, abajo, mientras que la diferencia de 76% representa a 19 no lo distinguen. En este caso una mayoría casi absoluta de niños y niñas no lograron diferenciar las nociones que se les presentaron, muchos reconocieron o se limitaron a nombrar los objetos propuestos para la actividad, otros en cambio pensaron largamente su respuesta pero contestaron erradamente, esto deja en descubierto que existen dificultad para diferenciar las nociones espaciales, además plantea alertas en cuanto al nivel de desarrollo del lenguaje expresivo y de comprensión.

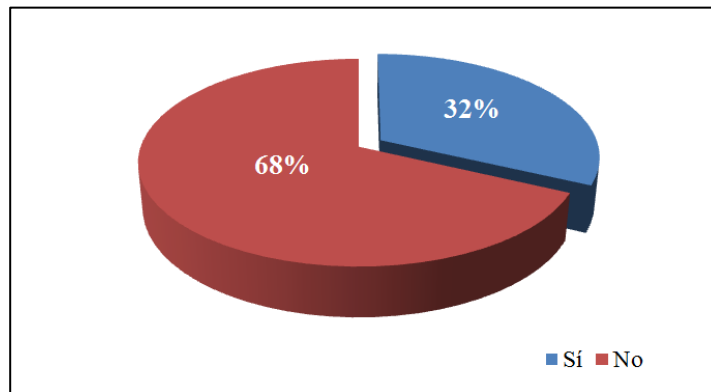
## 9. Reconoce o nombra 4 o 5 colores

**Tabla 17.** Reconoce o nombra 4 o 5 colores

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Sí	8	32%
No	17	68%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

**Fuente:** Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz



**Gráfico 10.** Reconoce o nombra 4 o 5 colores

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

## Discusión

De un total de 25 niños evaluados, el 32% que corresponde a 8 niños sí reconocen o nombran 4 o 5 colores, mientras que la diferencia de 68% representa a 17 no lo reconocen. Finalmente, una amplia mayoría de niños y niñas presentan dificultad para reconocer o nombrar colores, muchos de ellos confunden o le dan otro nombre a cada color, o si sabían el color no lo pronunciaban correctamente, debido a su escaso vocabulario, claramente se puede observar que omiten ciertos fonemas e incluso las sustituyen reiteradamente.



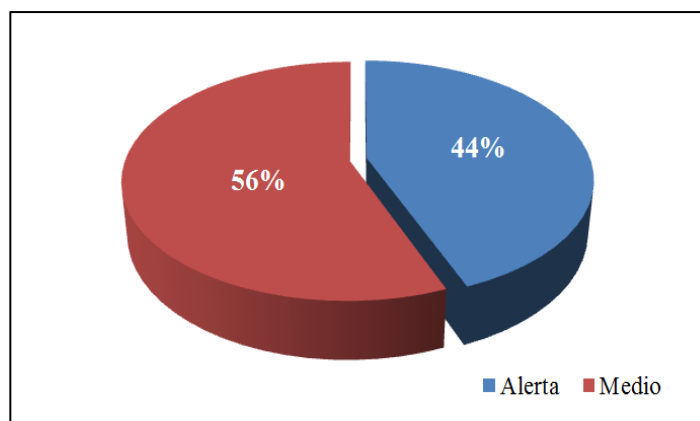
## Análisis de los resultados del pre-test

**Tabla 18.** Resultados del pre-test

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Alerta	11	44%
Medio	14	56%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

**Fuente:** Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz



**Gráfico 11.** Resultados del pre-test

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

## Discusión

De un total de 25 niñas y niños evaluados, el 44% que corresponde a 11 niños se ubican en el ítem Alerta de la escala, mientras que la diferencia de 56% representa a 14 logran cumplir con el nivel de desarrollo Medio. Es decir que quienes no lo logran y que representan una cantidad considerable de los niños y niñas observados están o se encuentran en alerta en el área de audición y lenguaje, ya que reiteradamente se evidencia omisiones, sustituciones, adiciones e inversiones de fonemas, además se evidencia retraso en el lenguaje comprensivo, sin embargo el porcentaje restante corresponde a un nivel medio que se considera normal dentro de su etapa de desarrollo.

## 4.2 RESULTADOS POST-TEST (INDICADORES) – INSTRUMENTO DE MEDIDA SICOSOCIOAFECTIVO: EAD-NELSON ORTIZ

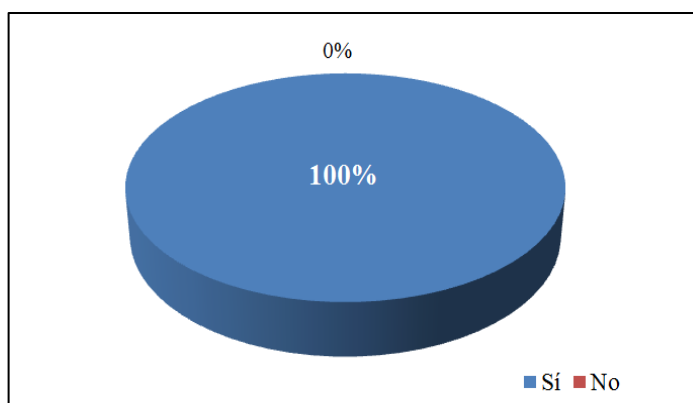
### 1. Dice su nombre completo

**Tabla 19.** Dice su nombre completo

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sí	25	100%
No	0	0%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

**Fuente:** Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz



**Gráfico 12.** Dice su nombre completo

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

## Discusión

De un total de 25 niñas y niños evaluados, el 100% que corresponde a 25 niños sí dicen su nombre completo. Luego de la evaluación a los niños y niñas se evidencia un cambio rotundo con respecto al pre-test, al haber trabajado adecuadamente en este ítem, los niños presentan una clara y evidente mejoría, todos sin excepción logran decir su nombre completo correctamente, dejando entrever además una amplia mejoría en área de audición y lenguaje.

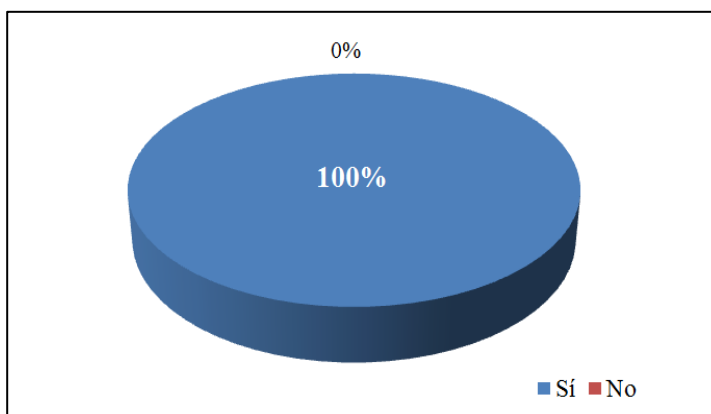
## 2. Conoce alto, bajo, grande, pequeño

**Tabla 20.** Conoce alto, bajo, grande, pequeño

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sí	25	100%
No	0	0%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

**Fuente:** Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz



**Gráfico 13.** Conoce alto, bajo, grande, pequeño

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

## Discusión

De un total de 25 niñas y niños evaluados, el 100% que corresponde a 25 niños sí conocen alto, bajo, grande, pequeño. Se puede evidenciar que las actividades de juego simbólico dirigidas correctamente ayuda a que los todos los niños y niñas puedan diferenciar correctamente este tipo de nociones, demostrando que pueden decirlo sin temor a equivocarse o a comunicarse, pese a las limitaciones propias de su edad, pueden responder de manera corta, concisa y rápida.

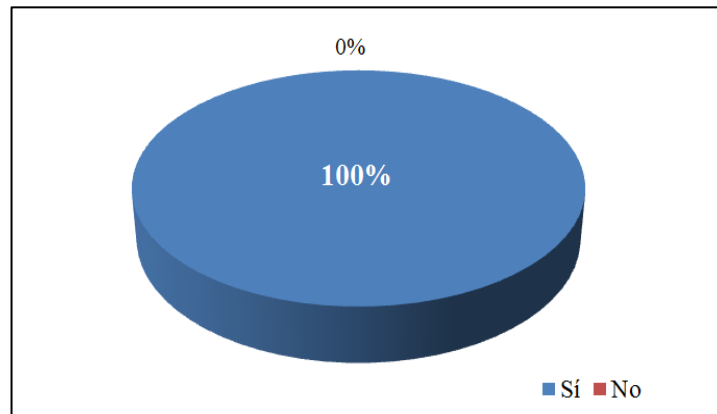
### 3. Usa oraciones completas

**Tabla 21.** Usa oraciones completas

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Sí	25	100%
No	0	0%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

**Fuente:** Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz



**Gráfico 14.** Usa oraciones completas

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

### Discusión

De un total de 25 niñas y niños evaluados, el 100% que corresponde a 25 niños sí usa oraciones completas. Esto significa que lograron estructurar oraciones completas, conjugando los verbos, utilizando artículos, sustantivos, de manera correcta, esto favorece el contacto con su entorno y además facilita la comunicación con sus pares y con quienes lo rodean.

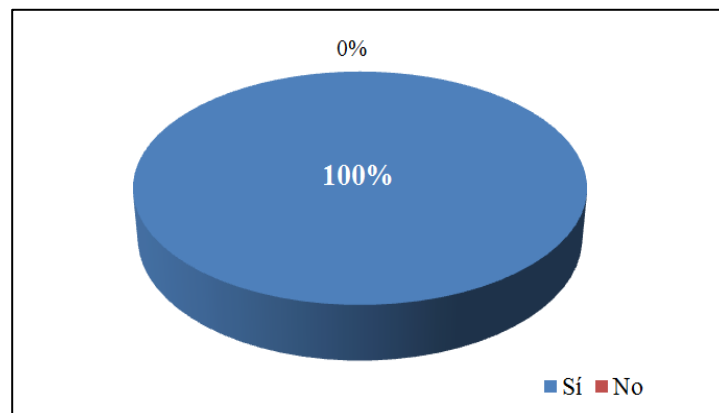
#### 4. Conoce para que sirve 5 objetos

**Tabla 22.** Conoce para que sirve 5 objetos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sí	25	100%
No	0	0%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

**Fuente:** Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz



**Gráfico 15.** Conoce para que sirve 5 objetos

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

#### Discusión

De un total de 25 niños evaluados, el 100% que corresponde a 25 niños sí conoce para que sirve 5 objetos. Los resultados demuestran que todos los niños y niñas estuvieron en capacidad de reconocer, para qué sirven los cinco objetos presentados, esto ocurrió de manera espontánea conforme cada objeto iba siendo presentado, lo cual representa que lo pueden recordar y evocar con facilidad la información que supieron adquirir previamente con las actividades de juego simbólico.

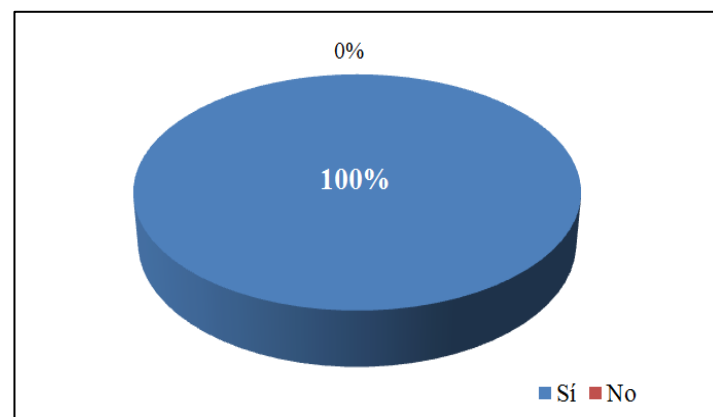
## 5. Repite 3 números

**Tabla 23.** Repite 3 números

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sí	25	100%
No	0	0%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

**Fuente:** Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz



**Gráfico 16.** Repite 3 números

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

## Discusión

De un total de 25 niños evaluados, el 100% que corresponde a 25 niños sí repiten 3 números. Esto significa que todos los niños lograron repetir una serie de tres números sin equivocarse con una correcta pronunciación, es evidente entonces que mejoraron ampliamente su concentración y atención, también es importante señalar que han mejorado su nivel de desarrollo del lenguaje, pues respetaron el orden de cada número sin hacer omisiones ni sustituciones, tampoco repitieron el mismo número una y otra vez.

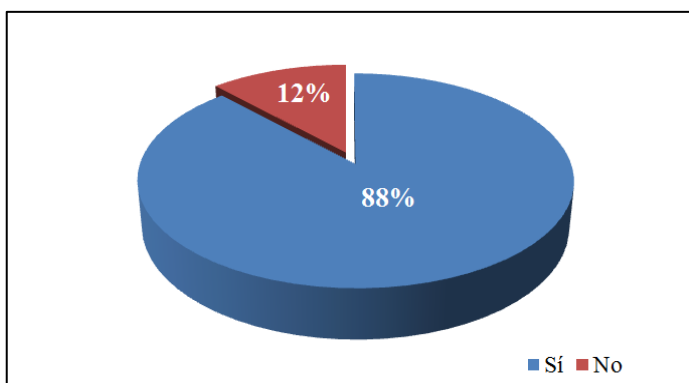
## 6. Describe bien un dibujo

**Tabla 24.** Describe bien un dibujo

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sí	22	88%
No	3	12%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

**Fuente:** Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz



**Gráfico 17.** Describe bien un dibujo

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

## Discusión

De un total de 25 niños evaluados, el 88% que corresponde a 22 niños sí describen bien un dibujo, mientras que la diferencia de 12% representa a 3 no lo describen. Una gran mayoría de niños y niñas pudieron describir correctamente el dibujo que se les presentó, es decir manifestaron sus características, acciones o actividades, logrando estructurar una narración del mismo, esto demuestra que lograron mayor atención y memoria, además de mejorar notablemente su nivel de lenguaje con mucha espontaneidad.

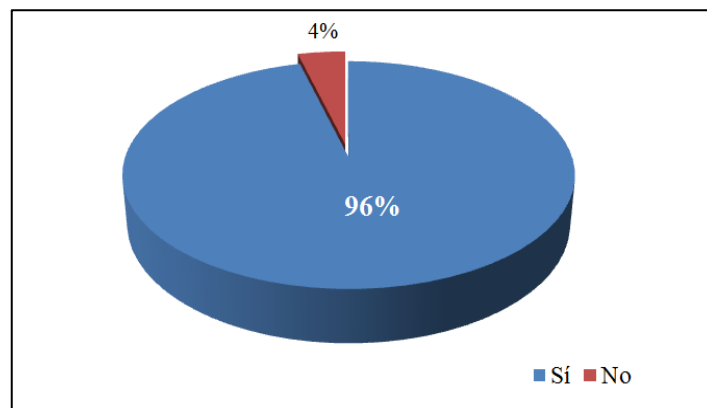
## 7. Cuenta los dedos de la mano

**Tabla 25.** Cuenta los dedos de la mano

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sí	24	96%
No	1	4%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

**Fuente:** Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz



**Gráfico 18.** Cuenta los dedos de la mano

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

## Discusión

De un total de 25 niños evaluados, el 96% que corresponde a 24 niños sí cuentan los dedos de la mano, mientras que la diferencia de 4% representa a 1 no lo cuenta. Es importante el resultado que presenta esta mayoría de niños y niñas el lograr contar los dedos de las manos pronunciándolos con mucha claridad y absoluta seguridad, lo que significa que su desarrollo mejora y va acorde con su edad, puesto que es muy capaz de retener información y poner atención; un solo niño presenta dificultades que aún son superables.



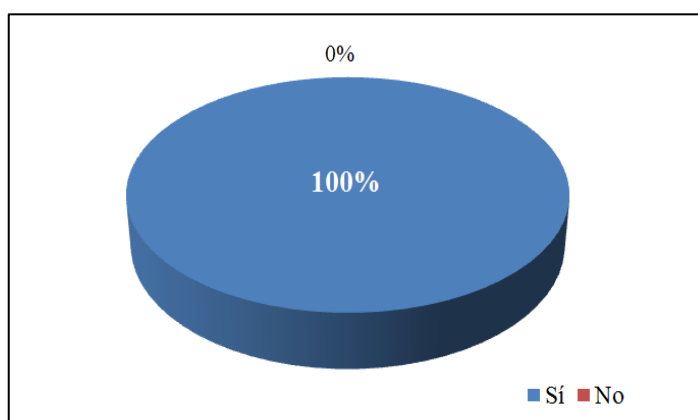
## 8. Distingue adelante, atrás, arriba, abajo

**Tabla 26.** Distingue adelante, atrás, arriba, abajo

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sí	25	100%
No	0	0%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

**Fuente:** Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz



**Gráfico 19.** Distingue adelante, atrás, arriba, abajo

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

## Discusión

De un total de 25 niños evaluados, el 100% que corresponde a 25 niños sí distinguen adelante, atrás, arriba, abajo. Logran hacer distinción de las nociones espaciales presentadas con mucho éxito, lo que permite adquirir un aspecto básico para relacionarse con su entorno y para su propia orientación.

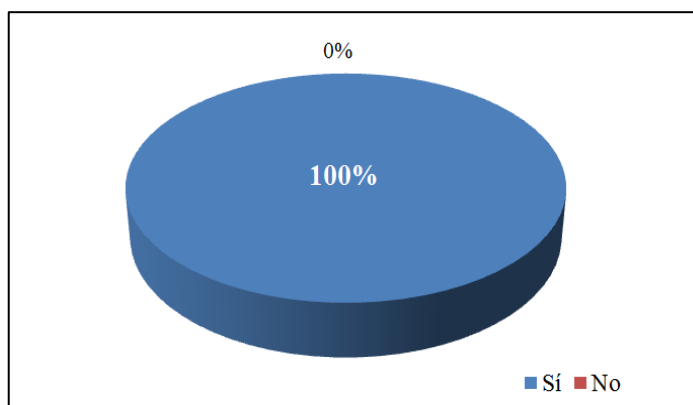
## 9. Reconoce o nombra 4 o 5 colores

**Tabla 27.** Reconoce o nombra 4 o 5 colores

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sí	25	100%
No	0	0%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

**Fuente:** Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz



**Gráfico 20.** Reconoce o nombra 4 o 5 colores

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

## Discusión

De un total de 25 niños evaluados, el 100% que corresponde a 25 niños sí reconocen o nombran 4 o 5 colores. Todos los niños y niñas lograron reconocer los cinco colores que se les presentó, los nombraron con toda claridad y en el orden requerido, sin hacer omisiones, lo cual quiere decir que el área cognoscitiva y el área de audición y lenguaje se van desarrollando de acuerdo con su edad, pues logran recordar perfectamente lo aprendido y además corregir su pronunciación, esto les permite a su vez mejorar su comunicación y su lenguaje.

## Análisis global del post-test Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz

Tabla 28. Resultados del post-test

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Medio Alto	20	80%
Medio	5	20%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Mayra Alexandra Puaquiza Rea

Fuente: Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz

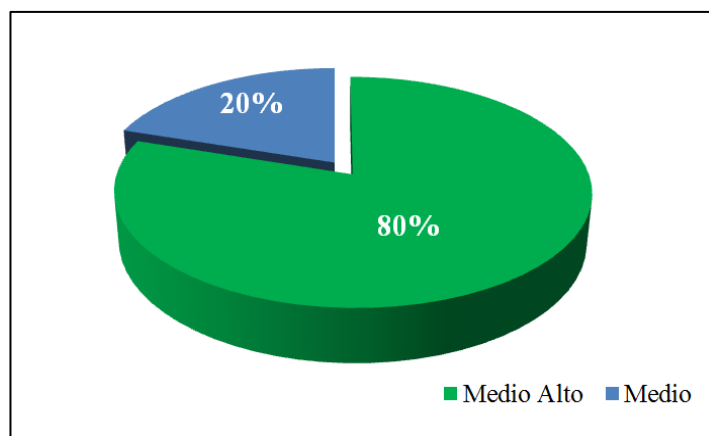


Gráfico 21. Resultados del post-test

Elaborado por: Mayra Alexandra Puaquiza Rea

### Discusión

De un total de 25 niños evaluados, el 80% que corresponde a 20 niños logran un nivel Medio Alto dentro de la escala, mientras que la diferencia de 20% representa a 5, en un nivel Medio. Luego de haber aplicado el juego simbólico los resultados obtenidos en el post-test son alentadores, casi todos los niños pudieron cumplir con todos los ítems de la escala de Nelson Ortiz, evidenciando avances muy significativos y que representan un desarrollo adecuado.

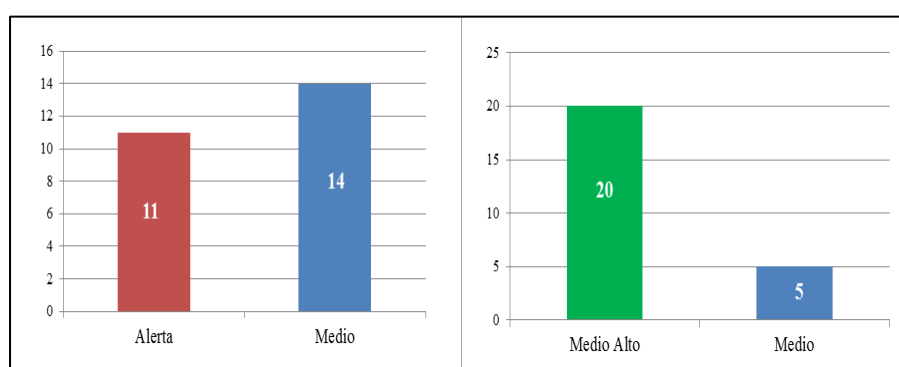
## Análisis comparativo de los Resultados del pre-test y del post-test del Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz

**Tabla 29.** Resultados del pre-test y del post-test

Nivel	Frec.	Porc.	Nivel	Frec.	Porc.
Alerta	11	44%	Medio Alto	20	80%
Medio	14	56%	Medio	5	20%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>	<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

**Fuente:** Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz



**Gráfico 22.** Resultados del pre-test y del post-test

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

## Discusión

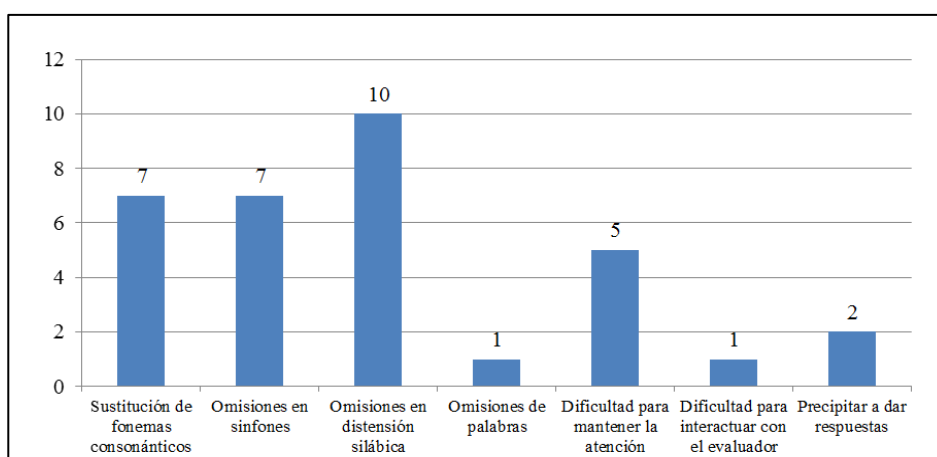
Durante el pre-test de un total de 25 niños evaluados, el 44% que corresponde a 11 niños se encuentran dentro de un nivel de desarrollo de Alerta, mientras que la diferencia de 56% representa a 14 se encuentran en un nivel de desarrollo medio. Luego de haber aplicado el juego simbólico los resultados obtenidos en el post-test son alentadores, 20 niños que corresponde a 80% se ubican en un nivel Medio Alto y tan solo el 20% que representa a 5 niños se hallan en nivel Medio, estos resultados posteriores corresponden a niños que demuestran un apropiado nivel en el área de audición y lenguaje, además se logró una mejor capacidad de retentiva, concentración, atención y comunicación que les permitirá avanzar con seguridad en la adquisición de nuevos aprendizajes.

**Observaciones de la aplicación del Instrumento de medida sicosocioafectivo:  
EAD – Nelson Ortiz. (Pre-test)**

**Tabla 30.** Observaciones de la aplicación del pre-test

<b>Indicadores</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Sustitución de fonemas consonánticos	7	21%
Omisiones en sinfonos	7	21%
Omisiones en distensión silábica	10	30%
Omisiones de palabras	1	3%
Dificultad para mantener la atención	5	15%
Dificultad para interactuar con el evaluador	1	3%
Precipitar a dar respuestas	2	6%

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea



**Gráfico 23.** Observaciones de la evaluación Pre – Test

**Discusión**

Las observaciones previas a la aplicación de actividades del juego simbólico, evidenciaron varias dificultades que los niños y niñas presentaban, es así como en cuanto se registran 10 niños con omisiones en distensión silábica que es el valor más alto observado, luego 7 niños que reiteradamente realizan sustitución de fonemas consonánticos, también 7 niños que hacen omisiones en sinfonos, 5 niños con dificultad para mantener la atención, 2 niños se precipitan a dar respuestas, 1 niño presenta omisiones de palabras, y 1 niño presenta dificultad para interactuar con el evaluador, una vez obtenidos estos valores se procede a planificar cuidadosamente las actividades para corregir estos problemas.

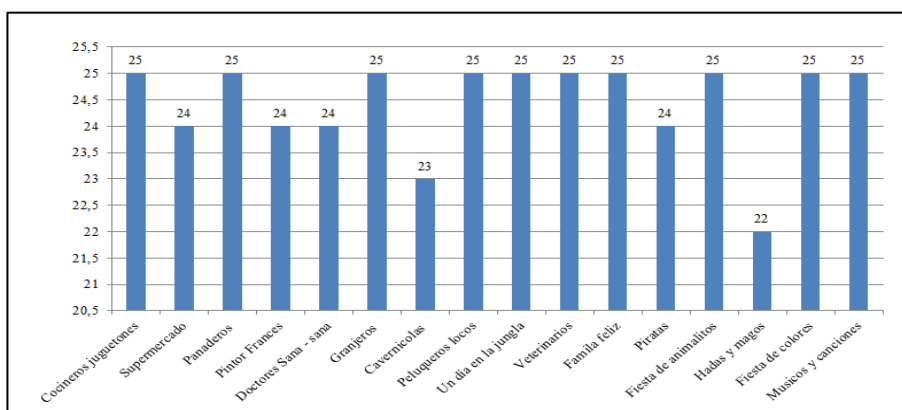
## Actividades de Juego Simbólico para desarrollo de lenguaje en niños de 3 a 4 años

**Tabla 31.** Actividades de juego simbólico

Juego simbólico	Frecuencia	Porcentaje
Cocineros juguetones	25	6,39%
Supermercado	24	6,14%
Panaderos	25	6,39%
Pintor Francés	24	6,14%
Doctores Sana – sana	24	6,14%
Granjeros	25	6,39%
Cavernícolas	23	5,88%
Peluqueros locos	25	6,39%
Un día en la jungla	25	6,39%
Veterinarios	25	6,39%
Familia feliz	25	6,39%
Piratas	24	6,14%
Fiesta de animalitos	25	6,39%
Hadas y magos	22	5,63%
Fiesta de colores	25	6,39%
Músicos y canciones	25	6,39%

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

**Fuente:** Programa de intervención temprana a través del juego simbólico para el desarrollo de lenguaje en niños de 3 a 4 años.



**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

**Fuente:** Programa de intervención temprana a través del juego simbólico para el desarrollo de lenguaje en niños de 3 a 4 años.

## Discusión

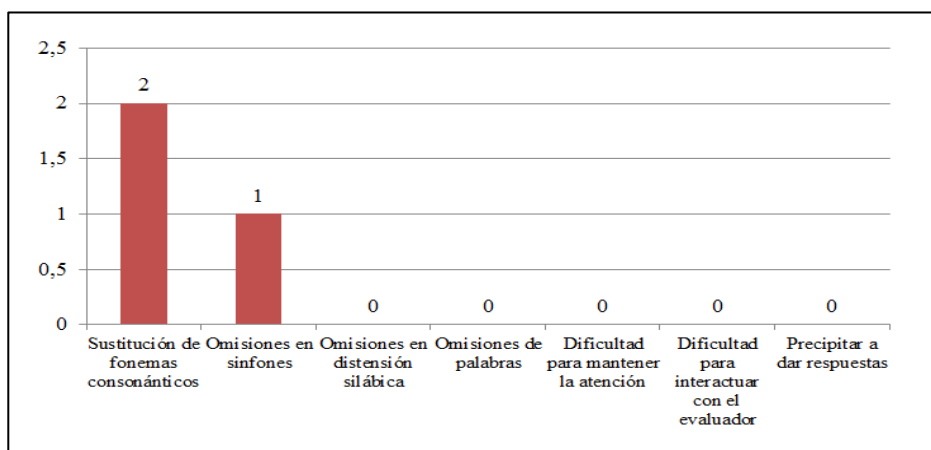
Las actividades desarrolladas con los 25 niños y niñas fueron en total 16, es decir una por semana durante cuatro meses, cada actividad fue previamente seleccionada con mucho cuidado, tomando en cuenta las necesidades y dificultades que presentaban los niños y niñas, cabe resaltar los logros obtenidos durante las actividades desarrolladas y el progreso significativo que se ven reflejados en los resultados obtenidos, cumpliendo de esta manera con los hitos del desarrollo establecidos de su edad y obteniendo de esta manera una estimulación adecuada mediante el uso del juego simbólico.

**Observaciones de la aplicación del Instrumento de medida sicosocioafectivo:  
EAD – Nelson Ortiz. (Post – Test)**

**Tabla 32.** Observaciones de la aplicación del Instrumento de medida sicosocioafectivo:  
EAD – Nelson Ortiz. (Post – Test)

<b>Indicadores</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Sustitución de fonemas consonánticos	2	67%
Omisiones en sinfonos	1	33%
Omisiones en distensión silábica	0	0%
Omisiones de palabras	0	0%
Dificultad para mantener la atención	0	0%
Dificultad para interactuar con el evaluador	0	0%
Precipitar a dar respuestas	0	0%

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea



**Gráfico 25.** Observaciones de la evaluación Post – Test

**Discusión**

Una vez concluidas las 16 actividades de juego simbólico a 25 niños y niñas, se observa que los resultados son totalmente diferentes y positivos, es así que únicamente 3 niños presentan leves dificultades, 2 de ellos todavía realizan sustitución de fonemas consonánticos y 1 efectúan omisiones en sinfonos, sin embargo cabe resaltar que las actividades utilizadas en función del juego simbólico son efectivas y ayudan a corregir en los niños problemas concernientes al desarrollo del lenguaje.

### 4.3 COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS

El estadígrafo utilizado para la comprobación es el Chi cuadrado que luego de plantear una hipótesis nula se la comprueba metodológicamente para rechazarla y aceptar la hipótesis alterna.

#### **Formulación de Hipótesis**

**Hipótesis Nula  $H_0$ :** El juego simbólico no favorece el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de 3 a 4 años.

**Hipótesis Alterna  $H_1$ :** El juego simbólico sí favorece el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de 3 a 4 años.

#### **Señalamiento de Variables**

**Unidades de observación:** Niños y niñas de 3 a 4 años con retrasos en el desarrollo del lenguaje del Centro de Desarrollo Infantil Lemcis Plus.

**Variable Independiente:** El Juego Simbólico

**Variable Dependiente:** Desarrollo del lenguaje.

**Término de relación:** Favorece

#### **Nivel de Error**

El nivel de significancia ( $\alpha$ ) será de 0,05 es decir que el error que se puede admitir corresponde al 5% mientras el nivel de confiabilidad es de 95% que corresponde a 0,95.

#### **Grados de Libertad (gl)**

Se utiliza el estadístico Chi cuadrado ( $\chi^2$ ) con los grados de libertad que se obtiene multiplicando el número de filas -1 por el número de columnas -1.



$gl = (\text{Filas} - 1) \times (\text{Columnas} - 1)$

$gl = (2-1) \times (2-1)$

$gl = 1$

**Tabla 33.** Distribución de  $\chi^2$

<b>v/p</b>	<b>0,001</b>	<b>0,0025</b>	<b>0,005</b>	<b>0,01</b>	<b>0,025</b>	<b>0,05</b>
<b>1</b>	10,8274	9,1484	7,8794	6,6349	5,0239	<b>3,8415</b>
<b>2</b>	13,8150	11,9827	10,5965	9,2104	7,3778	5,9915
<b>3</b>	16,2660	14,3202	12,8381	11,3449	9,3484	7,8147
<b>4</b>	18,4662	16,4238	14,8602	13,2767	11,1433	9,4877
<b>5</b>	20,5147	18,3854	16,7496	15,0863	12,8325	11,0705

**Fuente:** (Labrad, 2013)

Por lo tanto con 1 grado de libertad y 5% de significancia el valor de  $\chi^2$  en tabla es de 3,8415.

**Tabla 34.** Frecuencias observadas

<b>Nivel</b>	<b>Pre - test</b>	<b>Nivel</b>	<b>Post - test</b>	<b>Total</b>
Alerta	11	Medio Alto	20	31
Medio	14	Medio	5	19
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>50</b>

**Fuente.** Resultados del pre-test y del post-test

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

**Tabla 35.** Frecuencias observadas

<b>Nivel</b>	<b>Pre - test</b>	<b>Nivel</b>	<b>Post - test</b>	<b>Total</b>
Alerta	16	Medio Alto	15,5	31
Medio	10	Medio	9,5	19
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>50</b>

**Fuente.** Resultados del pre-test y del post-test

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

**Tabla 36.** Cálculo del valor de  $\chi^2$

<b>Nivel</b>	<b>Pre - test</b>	<b>Nivel</b>	<b>Post - test</b>	<b>Total</b>
Alerta	3,05	Medio Alto	3,05	6,10
Medio	7,11	Medio	7,11	14,22
<b>Total</b>	<b>10,16</b>	<b>Total</b>	<b>10,16</b>	<b>20,32</b>

**Fuente.** Resultados del pre-test y del post-test

**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

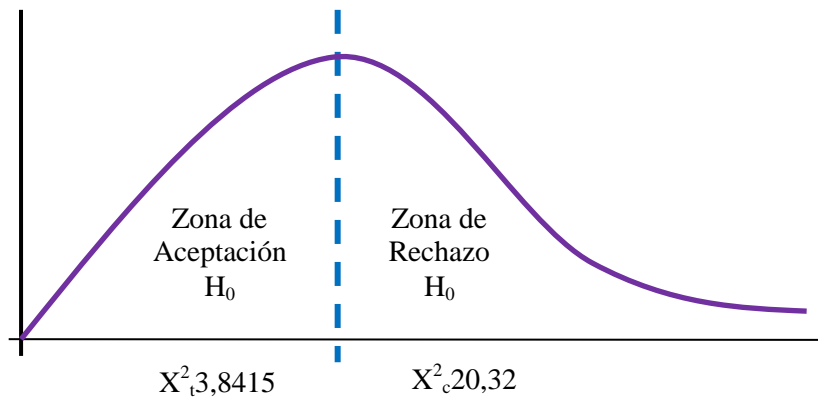
$X^2 \text{ tabla} = 3,8415$

Rechazo o no de la hipótesis nula

$X^2 \text{ calculado} > X^2 \text{ tabular}$

$20,32 > 3,8415$

**Gráfico 26.** Campana de Gauss



**Fuente.** Resultados del pre-test y del post-test  
**Elaborado por:** Mayra Alexandra Puaquiza Rea

### **Decisión**

Con 1 grado de libertad y 5% de significancia el valor de tabla es  $X^2_{t,3,8415}$ , mientras que el valor calculado es  $X^2_{c,20,32}$ , el cual es mayor, por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna que dice: El juego simbólico sí favorece el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de 3 a 4 años.

#### 4.4.CONCLUSIONES

Después de realizar la investigación se concluye:

- En la aplicación de la evaluación inicial con el Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz, los niños y niñas en edades comprendidas entre 3 y 4 años, no lograron alcanzar ítems en el área de Audición y Lenguaje correspondientes a su edad cronológica, con lo cual se refleja el 44 % de la población en un nivel de alerta, el 56 % de infantes en un nivel de desarrollo medio, evidenciando un retraso significativo tanto en el lenguaje expresivo como comprensivo.
- Con los datos recogidos de la ficha individual se determinó como uno de los factores que inciden en el trastorno del lenguaje de los niños y niñas, el escaso involucramiento de los padres en los procesos de estimulación de sus hijos, quienes por situaciones laborales no cuentan con la cantidad y calidad de tiempo, espacio suficiente y apropiado para la atención , cuidado y comunicación afectivo - emocional de sus hijos, en algunos casos delegando la responsabilidad de enseñanza y crianza a otros familiares o al Centro de Desarrollo Infantil, convirtiéndose en un factor de riesgo sociocultural que afecta el desarrollo integral de los menores. En este sentido podemos mencionar que la línea afectivo-emocional es la primera que surge en la vida del infante, este hecho confirma la tesis de Vigotsky misma que menciona al afecto como el alfa y omega del desarrollo del niño y de toda la esfera psicológica del ser humano.
- El juego simbólico también permitió conocer la realidad del entorno donde se están desarrollando los niños y niñas que asisten al Centro de Desarrollo Infantil Lemcis Plus. Esta conclusión corrobora a lo menciona por Piaget en 1973 refiriéndose que el niño tiene la capacidad de asimilar la realidad e incorporarla para poderla revivir, dominarla o compensarla.
- Mediante el registro de observación durante la aplicación del programa de intervención temprana a través del juego simbólico en el desarrollo de lenguaje en niños de 3 a 4 años, resaltaron las siguientes actividades de juego simbólico “Cocineros juguetones”, “Familia feliz”, “Fiesta de animalitos”, “Granjeros”, “Músicos y canciones”, “Panaderos golosos” y “Veterinarios”, mismas que

permitieron corregir la sustitución de fonemas consonánticos, omisiones en sílfones, omisiones en distensión silábica, omisiones de palabras, además focalizar la atención y concentración por periodos largos, a través de la imitación de roles, así como también con la interacción con sus pares. Lo mencionado afirma lo mencionado por Piaget en 1977, “El juego simbólico constituye la base necesaria para el desarrollo intelectual posterior y forma una etapa importante en desarrollo del niño.”

- La aplicación del programa de intervención temprana a través del juego simbólico en el desarrollo de lenguaje en niños de 3 a 4 años, se desarrolló en un período de cuatro meses, con sesiones semanales de 45 minutos, en la cual se pudo observar cambios graduales en los menores, datos evidenciados a través de la aplicación del post-test, reflejan que el 80% se ubica en un nivel Medio Alto y el 20% se encuentran en nivel Medio, lo que indica que se logró mejorar la capacidad de memoria lingüística como la no lingüística. Por lo tanto el juego simbólico es una herramienta eficaz para estimular el lenguaje y la relación con sus pares.

## 4.5 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### BIBLIOGRAFÍA

- Andrade, V. (2010). *El Desarrollo del Lenguaje y su incidencia en el aprendizaje de los niños/as del primer año de la escuela Santa Mariana de Jesús de la ciudad de Riobamba, en el año lectivo 2009-2010*. Ambato.
- Boix, R. (2009). *Estrategias y recursos didácticos en la escuela rural*. Barcelona: GRAÓ de Serveis Pedagógic.
- Carrasco, J. (2004). *Una didáctica para hoy: cómo enseñar mejor*. Madrid: RIALP, S.A.
- Cavagnaro, D. (2004). *Material diseñado para la cátedra Psicolinguística de la Carrera de Licenciatura en Fonoaudiología*. Aconcagua: Facultad de Ciencias Médicas - Universidad del Aconcagua.
- Cervera, J., & Ygual, A. (2003). *Intervención logopédica en los trastornos fonológicos desde el paradigma psicolingüístico del procesamiento del habla*. S39-53: Revista de Neurología, 36 (supl 1).
- Cobo, A. (2012). *La influencia de las actividades lúdicas musicales en el desarrollo de la inteligencia en niños y niñas de 3 a 4 años*. Quito.
- García, A., & Llull, J. (2009). *El Juego Infantil y su Metodología*. EDITEX.
- González, X. (2009). *La estimulación temprana en el desarrollo del lenguaje infantil de los niños de 0 a 4 años de edad del Centro de Desarrollo Infantil "Tía Tity" año escolar 2008 -2009*. Ambato: UTA.
- Hernández, R. (2013). *Mediación en El Aula. Recursos, Estrategias Y Técnicas Didácticos Cuadernos Para la Enseñanza Del Español i*. Bogotá: Editorial Universidad Estatal a Distancia.

- Hernández, R., & Rodríguez, S. (2007). *Manual Operativo Para la Evaluación Y Estimulación Del Crecimiento Y Desarrollo del Niño*. Costa Rica: Universidad Estatal a Distancia San José.
- Launay, & Maissonny, B. (1979). *Trastornos del lenguaje, la palabra y la voz en el niño*. Masson.
- Lindo, M. (2012). *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 del Tungurahua*. Ambato.
- María Manrique, C. R. (2009). *El lenguaje infantil en situaciones de juego en el Jardín de Infantes*. Buenos Aires.
- Molina, M. (2008). Trastornos del desarrollo del lenguaje y la comunicación. *Univertat Autònoma de Barcelona, 3-6*.
- Papalia, D. (2005). *Psicología del Desarrollo de la Infancia a la Adolescencia*. México: Mc Graw Hill.
- Pérez, J. (2006). *Psicologo de la Xunta de Galicia. Temario Volumen II*. España: MAD, S.L.
- Puyuelo, M., & Rondal, J. (2003). *Manual de desarrollo y alteraciones del lenguaje*. Elsevier: Masson.
- Quizhpe, A., Bojorque, E., & Martínez, C. (2001). *"Jugando a vivir. El juego y su El juego y su influencia en el desarrollo infantil*. Ecuador: Edición Offset Atlántida.
- Ribes, M. D., Alés, M., Clavijo, R., & Fernández, C. (2006). *Técnicos de Educación Infantil de la Comunidad de Extremadura. Temario Volumen I*. España: MAD, S.L.

Zapata, O. (1989). *Juego y el Aprendizaje Escolar Perspectiva Psicogenética*. México: Pax México.

## **LINKOGRAFÍA**

ASHA. (21 de Septiembre de 2012). *American Speech, Language and Hearing Association*. Citado por Ludwing Wittgenstein. Wittgeninste L. *Autismo diario*. (2012). Obtenido de <http://autismodiario.org>: <http://autismodiario.org/2012/09/21/los-trastornos-especificos-del-lenguaje-tel-y-los-tea-las-diferencias-implicitas/>

Bosch, L. (1 de Enero de 1983). *Tabla de Adquisición de Fonemas Según Laura Bosch*. Obtenido de <https://es.scribd.com>: <https://es.scribd.com/doc/278256065/Tabla-de-Adquisición-de-Fonemas-Según-Laura-Bosch>

Danito, A. (27 de Marzo de 2005). *El desarrollo del lenguaje de los 0-6 años*. Obtenido de <https://es.scribd.com>: <https://es.scribd.com/doc/25512581/el-desarrollo-del-lenguaje-de-los-0-a-los-6-anos>

Labrad. (1 de Enero de 2013). *Tabla de distribución de Chi cuadrado*. Obtenido de <http://labrad.fisica.edu.uy>: [http://labrad.fisica.edu.uy/docs/tabla\\_chi\\_cuadrado.pdf](http://labrad.fisica.edu.uy/docs/tabla_chi_cuadrado.pdf)

Moreno, O., & Flagge, N. (1 de Marzo de 2013). *Trastornos del lenguaje. Diagnóstico y tratamiento*. *Revista Neurología*; 57 (Supl 1): S85-94. Obtenido de <https://psicologiasandb.wordpress.com>: <https://psicologiasandb.wordpress.com/2015/03/01/mi-hijo-no-habla/>

Ortiz, V. (2007). *bibliotecadigital.uda.edu.ec*. Recuperado el 15 de Febrero de 2017, de [http://bibliotecadigital.uda.edu.ar/objetos\\_digitales/229/tesis-3384-procesos.pdf](http://bibliotecadigital.uda.edu.ar/objetos_digitales/229/tesis-3384-procesos.pdf)

Parnes, A. (11 de Julio de 2015). *Definiciones de Creatividad - Neuronilla*. Obtenido de <http://neuronilla.com>: <http://neuronilla.com/documentate/articulos/55/967.html>

## **BASES DE DATOS UTA**

**EBRARY:** Ibáñez, L. P., & Mudarra, S. M. J. (2014). Atención temprana: diagnóstico e intervención psicopedagógica. España: UNED - Universidad Nacional de Educación a Distancia. Retrieved from: <http://www.ebrary.com>

**EBRARY:** Mila, D. J. (2008). De profesión psicomotricista (2a. ed.). Argentina: Miño y Dávila. Retrieved from: <http://www.ebrary.com>

**EBRARY:** Ovejero, H. M. (2013). Desarrollo cognitivo y motor. España: Macmillan Iberia, S.A. Retrieved from <http://site.ebrary.com/lib/utasp/detail.action?docID=10820374>

**EBRARY:** La atención temprana: un compromiso con la infancia y sus familias. (2010). España: Editorial UOC. Retrieved from <http://site.ebrary.com/lib/utasp/detail.action?docID=10609822>

**EBRARY:** López, B. G., Alva, F. L., & Banda, C. D. (2009). Estimulación motriz para mejorar la adquisición... de la lecto-escritura. Argentina: El Cid Editor | apuntes. Retrieved from <http://site.ebrary.com/lib/utasp/detail.action?docID=10328018>



## 4.6 ANEXOS

# ANEXOS

## Anexo N° 01. Autorización para la realización de la investigación



Ambato ,24 de Noviembre 2016

Yo, Daniela Granizo Ulloa en calidad de Directora Académica del Centro de Desarrollo Infantil "Lemcis Plus" y a petición verbal de la señorita Mayra Alexandra Puaquiza Rea estudiante de la carrera de Estimulación Temprana de la Universidad Técnica de Ambato certifico que la antes mencionada solicito mi consentimiento para realizar el Proyecto de Tesis el cual corresponde al tema "El Juego Simbólico en el Desarrollo del Lenguaje "cuyos participantes fueron niños de 3 a 4 años una población de 25 niños y niñas de educación inicial misma que se realizo en el Periodo de Septiembre año 2015 hasta Febrero del 2016 teniendo acceso a la información de nuestros niños.

Puedo afirmar que las actividades que se realizaron fueron acordes al tema presentado a mi persona.

Es todo lo que puedo decir en honor a la verdad haciendo uso del mismo como a bien tuviese la interesada

Licda. Daniela Granizo U.  
DIRECTORA ACADÉMICA  
LENCIS  
CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL

Anexo N° 02. Carta de consentimiento informado

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD CIENCIAS DE LA SALUD

CARRERA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA

**CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Yo.....responsable directo del (la) niño/niña.....con cédula de identidad número....., manifiesto que otorgo de manera voluntaria mi permiso para que se le incluya como sujeto de estudio en el proyecto de Investigación: **“EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE INFANTIL LEMCIS PLUS, DE LA CIUDAD DE AMBATO”**.

Luego de haber conocido y comprendido en su totalidad la información sobre dicho proyecto, los beneficios directos e indirectos de su colaboración de estudio, entiendo que:

- No habrá ninguna consecuencia desfavorable para ambos, en caso de no aceptar la invitación.
- Puedo retirar del proyecto a mi hijo(a) si lo considero conveniente.
- No haremos ningún gasto, ni recibiremos remuneración alguna por la colaboración en el estudio.
- Se guardará estricta confidencialidad sobre los datos obtenidos.
- Puedo solicitar en el transcurso del estudio, información actualizada sobre el mismo, al investigador responsable.
- Que hemos sido informados y consentimos en que nuestro hijo-hija asista a una sesión semanal de 45 minutos de duración.

\_\_\_\_\_  
Estudiante  
C.I. \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Padre de familia  
C.I. \_\_\_\_\_

**Anexo N° 03. Ficha Individual**

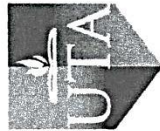
<b>FICHA INDIVIDUAL</b>			
<b>Fecha:</b>			
<b>Datos del niño/a</b>			
Apellidos:		Nombres:	
Fecha de nacimiento:	Edad: Años:	Meses:	Edad corregida:
Lugar de nacimiento:		Sexo:	
Dirección domiciliaria:		Teléfono:	
<b>Datos Familiares</b>			
Nombre de la madre:		Edad:	Estado civil:
Instrucción:	Ocupación:	Lugar de trabajo:	
Hábitos tóxicos:	Patologías:		
Gestas:	Partos:	Cesáreas:	Abortos:
Nombre del padre:		Edad:	Estado civil:
Instrucción:	Ocupación:	Lugar de trabajo:	
Hábitos tóxicos:	Patologías:		
Número de hermanos:		Lugar que ocupa: primero	
Nombres:	Edad:	Escolaridad:	Patologías:

Otras personas que convivan con la familia:			
Abuelos maternos:	Abuelos paternos:	Tíos:	Otros:
Relaciones familiares:		Nivel económico:	
<b>Antecedentes Personales:</b>			
<b>Prenatales:</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Observaciones:</b>
Embarazo deseado:			
Embarazo planificado:			
Controles:			
Complicaciones:			
Placenta previa:			
Infecciones:			
Preeclampsia:			
Eclampsia:			
Ingesta de medicación:			
Otros:			
Estado nutricional de la madre:	Bueno:	Regular:	Malo:
Estado emocional de la madre:	Bueno:	Regular:	Malo:
<b>Natales:</b>			
Tipo de parto:	Normal:	Cesárea:	Motivo de cesárea:
Peso al nacer:	Talla al nacer:		Perímetro cefálico:
Semanas de gestación:	Lloró inmediatamente al nacer: Sí		Apgar:
Lugar de nacimiento: Ambato		Edad de la madre al nacimiento:	

<b>Postnatales:</b>					
<b>Desarrollo:</b>					
<b>Motricidad:</b>		<b>Meses</b>		<b>Lenguaje:</b>	
- Control cefálico				- Sonidos guturales:	
- Se sienta solo:				- Sonrisa social:	
- Gatea:				- Palabras completas:	
- Camina:				- Frases completas:	
				Presenta dificultad	
<b>Socio – Afectivo</b>		<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Actividades diarias</b>	
- Es amigable				- Come solo :	
- Es alegre:				- Se viste solo:	
- Es tímido				<b>Control de esfínter</b>	
- Se integra al juego				- Micción	
- Comparte sus juguetes				- Defecación	
Lactancia materna:		Duración :		Edad de ablactación:	
Uso de biberón:		Uso de fórmula:		Motivo:	
Alimentación actual:					
<b>Sueño</b>		<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Observaciones:</b>	
- Duerme toda la noche:					
- Duerme solo:					
<b>Enfermedades:</b>		<b>Edad</b>		<b>Hospitalización</b>	
				<b>Duración:</b>	

<b><i>Cirugías:</i></b>	<b><i>Edad:</i></b>	<b><i>Tiempo de hospitalización:</i></b>	
<b>Observaciones:</b>			
<p><b>Realizado por:</b> .....</p> <p>.....</p> <p><b>Firma del evaluador</b>                      <b>Firma del padre de familia</b></p>			

Anexo N° 04. Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz



Centro de Atención Temprana

FORMULARIO DE DESARROLLO INTEGRAL DE NIÑOS Y NIÑAS ( 0 a 5 años)  
(Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz)

Persona que llena el formulario

Niño, Niña o adolescente

Nombre y apellidos \_\_\_\_\_ primer apellido \_\_\_\_\_ segundo apellido \_\_\_\_\_ nombres \_\_\_\_\_  
 Fecha de nacimiento, día \_\_\_\_\_ mes \_\_\_\_\_ año \_\_\_\_\_ Edad en meses \_\_\_\_\_ Peso (kg) \_\_\_\_\_

Nombre \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_  
 Cargo/función \_\_\_\_\_  
 Firma \_\_\_\_\_

Edad Meses	Item	A	B	C	D	Puntaje	Puntaje
<1	0	Motricidad gruesa	Motricidad Fina Adaptiva	Audición y Lenguaje	Personal Social		
		Patea vigorosamente	Con la vista sigue el movimiento horizontal y vertical del objeto	Se sobresalta cuando oye ruidos	Sigue con la mirada los movimientos de la cara		
1 a 3	1	Cuando está en posición boca abajo, levanta la cabeza	Abre las manos y las mira	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	Pronuncia dos sonidos guturales diferentes	Sonríe al acariciarlo		
	3	Se levanta cuando se lo toma de los brazos y se lo 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 mantiene el control de la cabeza	Agarra objetos voluntariamente	Pronuncia 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	Acepta y coge juguetes		
	6	Intenta sentarse solo	Pasa un objeto de una mano a otra	Reconoce cuando se lo llama	Pone atención a la conversación		
	7	Se sostiene sentado con ayuda	Manipula varios objetos a la vez	Pronuncia 3 o más sílabas	Ayuda a sostener la taza para beber		
7 a 9	8	Se arrastra en posición boca abajo	Agarra un objeto pequeño con los dedos	Hace sonar el chiflesco	Reacciona frente a su imagen en el espejo		
	9	Se sienta por sí solo	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	Niega con la cabeza	Entrega un objeto al examinador		
	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	Bebe en taza solo		
13 a 18	13	Da pasos solo	Hace una torre de 3 cubos	Reconoce 3 objetos	Señala una prenda de vestir		
	14	Camina solito	Pasa hojas de un libro	Combina 2 palabras	Señala 2 partes del cuerpo		
	15	Corre	Espera que saque la pelota	Reconoce 6 objetos	Avisa para ir al baño		
18 a 24	16	Patea la pelota	Tapa una caja de manera correcta	nombra 5 objetos	Señala 5 partes del cuerpo		
	17	Lanza la pelota con las manos	Hace garabatos	Usa frases de 3 palabras	Tiene de contar experiencias		
	18	Salta en dos pies	Hace torre de 5 o más cubos	Dice más de 20 palabras claras	Durante el día tiene control de la orina		
	19	Se para de puntas en ambos pies	Ensante 6 o más cuentas	Dice su nombre completo	Diferencia y mujer		
25 a 36	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 grande y pequeños	Usa oraciones completas	Se lava solito las manos y la cara		
	22	Camina en puntas de pies	Dibuja figura humana de 3 partes	Conoce para que sirve 5 objetos	Puede desvestirse solo		
37 a 48	23	Se para en un solo pie	Corta el papel con las tijeras	Repite 3 números	Comparte juegos con otros niños		
	24	Lanza y agarra la pelota	Copia cuadrado y círculo	Describe bien un dibujo	Tiene amigo(a) especial (es)		
	25	Camina en línea recta	Dibuja figura humana de 5 partes o más	Cuenta los dedos de la mano	Puede vestirse y desvestirse solo		
49 a 60	26	Salta tres o más pasos en un pie	Agrupa objetos por color y forma	Reconoce o nombra 4 o 5 colores	Sabe cuantos años tiene		
	27	Hace rebotar la pelota y la agarra	Dibuja imitando una escalera	Expresa opiniones	Organiza juegos		
	28	Con los pies juntos salta una cuerda de 25 cm de altura	Agrupa objetos por color, forma y tamaño	Conoce izquierda y derecha	Hace mandados		
61 a 72	29	Corre saltando y alternando los pies	Reconstruye torres de 10 cubos	Conoce en orden las días de la semana	Conoce el nombre de la calle, barrio, pueblo de residencia		
	30	Salta desde 60 cm. de altura	Dibuja una casa	Sumatoria 'C' AUDICIÓN Y LENGUAJE	Sumatoria 'D' PERSONAL SOCIAL		
Puntaje		Sumatoria 'A' MOTRICIDAD GRUESA	Sumatoria 'B' MOTRICIDAD FINA ADAPTIVA				





Anexo N° 05. Informe de evaluación

**INFORME**

**INSTRUMENTO DE MEDIDA SICOSOCIOAFECTIVO: EAD-NELSON ORTIZ**

Nombre del evaluador: .....

Fecha: .....

**Datos Informativos**

Apellidos: .....

Nombres: .....

Fecha de nacimiento: .....

Edad: .....

Fecha de Evaluación: .....

**Resultados**

Área:

Puntaje:

Resultados (Nivel de Desarrollo):

.....

.....

.....

**Observaciones:**

.....  
.....  
.....  
.....

**Firma del evaluador:**.....

Anexo N° 06. Registro de observaciones

<b>CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “LEMCIS PLUS”</b>		
<b>REGISTRO DE OBSERVACIONES</b>		
<b>Nombre del observador:</b>		
<b>Fecha:</b>		
<b>Hora de inicio:</b>	<b>Hora de finalización:</b>	
<b>GRUPO OBSERVADO</b>		
<b>Juego simbólico:</b>		
<b>N° de niños:</b>	<b>N° de niñas:</b>	<b>Total:</b>
<b>OBSERVACIONES:</b>		
<b>ANÁLISIS:</b>		
<b>Firma del evaluador: .....</b>		

Anexo N° 07. Cronograma de actividades

SECUENCIA DE TRABAJO																
JUEGO SIMBÓLICO	Semana															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Cavernícolas	X															
Cocineros juguetones		X														
Doctores Sana - sana			X													
Familia feliz				X												
Fiesta de animalitos					X											
Fiesta de colores						X										
Granjeros							X									
Hadas y magos								X								
Músicos y canciones									X							
Panaderos golosos										X						
Peluqueros locos											X					
Pintor Francés												X				
Piratas													X			
Supermercado														X		
Un día en la jungla															X	
Veterinarios																X

**Anexo N° 08.** Programa de intervención temprana a través del juego simbólico

**PROGRAMA DE INTERVENCION TEMPRANA A TRAVÉS DEL JUEGO  
SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DE LENGUAJE EN NIÑOS Y NIÑAS  
DE 3 A 4 AÑOS**

“El niño juega porque su cuerpo y espíritu lo desea” M. Puaquiza



**Introducción:**

El desarrollo infantil integral es progresivo y depende de factores biológicos y ambientales, entre los factores biológicos tenemos los procesos de maduración y de crecimiento, y en los factores ambientales las condiciones y características demográficas y culturales, de este modo se expresa que es el resultado de la maduración, crecimiento, aprendizaje y la experiencia que obtiene del entorno, estos procesos y cambios están interrelacionados y se integran siguiendo un orden e inicia de lo simple a lo complejo, de lo abstracto a lo concreto, y en cuanto al desarrollo del esquema corporal en dos leyes psicofisiológicas: ley céfalo- caudal en la cual se adquiere el dominio del cuerpo de arriba hacia abajo, es decir de la cabeza a los pies, y ley próximo-distal que parte de los elementos más centrales del cuerpo hacia los más externos.

Durante el proceso de desarrollo existen períodos “críticos” en algunas funciones, habilidades u órganos, en estos períodos aparentemente hay una predisposición

interna para la aceleración o retraso de un proceso, con más facilidad y rapidez si se provee las condiciones ambientales necesarias ya sean internas o externas al infante, caso contrario si no existe o son mínimas las condiciones que se presentan esto hará que el proceso se atrase o se obstaculice. Todas las partes del sistema nervioso actúan en forma coordinada para facilitar el desarrollo; cada área interactúa con las otras para que ocurra una evolución ordenada de las habilidades.

Hernández y Rodríguez (2007) señala que las áreas del desarrollo “son grupos de conductas que tienen una finalidad común” (p.16). Describe las siguientes áreas: reflejos, motora gruesa, motora fina, cognoscitiva, lenguaje, socio-afectiva, hábitos de nutrición y salud

Referente al área de lenguaje se manifiesta que son todas las conductas que le permite al niño comunicarse con las personas que lo rodean, esto incluye los sonidos que emite y aquellos que escucha e interpreta.

El área del lenguaje está integrada por tres componentes:

- Lenguaje receptivo: este es el proceso sensorial a través del cual, un estímulo es captado específicamente por el canal auditivo.
- Lenguaje Perceptivo: acción interpretativa por medio de la cual, la persona entiende, categoriza y asocia lo que es percibido. Es ente proceso se utilizan los canales visuales auditivos y táctiles.
- Lenguaje Expresivo: acción motriz de emitir sonidos y mensajes significativos.

El lenguaje es una de las conductas primarias que separa a los humanos de las especies animales, facilita la adquisición de nuevos conocimientos y es, sobretodo, la expresión en su máximo esplendor del pensamiento. El crecimiento del lenguaje ilustra la interacción de todos los aspectos del desarrollo.

A medida que maduran las estructuras físicas necesarias para producir sonidos y se activan las conexiones neuronales suficientes para asociar sonido con significado, la interacción social con los adultos introduce a los niños a la naturaleza comunicativa del habla.

En el desarrollo del lenguaje podemos distinguir dos grandes fases o etapas:

1. Etapa Prelingüística es la etapa en la cual se da la interrelación entre el niño y sus padres, además se adapta e integra a los estímulos dados por el medio, comprende los primeros 10 a 12 meses de edad y se caracteriza por la expresión bucofonadora el mismo que limitadamente tiene un valor comunicativo.
2. Etapa Lingüística comienza aproximadamente cerca del año de edad, el niño integra el "contenido" (idea) y la "forma" (palabra) a un objeto o persona determinada. El lenguaje propiamente dicho se inicia por lo regular hacia los 18 meses, sólo cuando el niño ha alcanzado esa edad se han desarrollado, funcionalmente los centros o áreas corticales del lenguaje

Se presenta un cuadro de los principales hitos en el desarrollo de lenguaje receptivo y expresivo por rangos de edad:

EDAD	LENGUAJE RECEPTIVO	LENGUAJE EXPRESIVO
<b>0 – 6 Semanas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Modifica la succión al cambio de sonidos.</li> <li>- Despierta ante ruidos repentinos intensos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sonrisa social (2m).</li> <li>- Emite sonidos agradables y gorgoritos.</li> </ul>
<b>6 meses</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gira la cabeza hacia el origen del sonido.</li> <li>- Le gusta jugar con objetos ruidosos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Emisión de vocales abiertas y consonantes.</li> <li>- Usa la voz para atraer la atención</li> <li>- Ríe fuerte (4m)</li> </ul>
<b>12 meses</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presta atención a su nombre</li> <li>- Comprende la palabra “no”</li> <li>- Responde a “dame”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Emisiones fonéticas bisilábicas</li> <li>- Primeras palabras (11-12 m)</li> <li>- Imita sonidos y juegos.</li> <li>- Señala con el índice</li> </ul>
<b>18 meses</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cumple órdenes verbales simples</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Oraciones de 2 palabras.</li> <li>- Desarrolla patrones de entonación para preguntar.</li> </ul>
<b>2 años</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cumple órdenes verbales complejas.</li> <li>- Identifica todos los objetos comunes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Oraciones de más de 2 palabras.</li> <li>- Usa su nombre.</li> </ul>
<b>4 años</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprende las “acciones”.</li> <li>- Conoce la función de los objetos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Denomina imágenes en libros o dibujos.</li> <li>- Cuenta hasta 10.</li> </ul>
<b>6 años</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cumple órdenes de todo tipo de complejidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Emite todos los sonidos correctamente.</li> </ul>

Fuente: (Danito, 2005)

El juego simbólico es la capacidad de simbolizar o representar situaciones mentales y combinar escenarios reales con hechos imaginativos. Permite la imitación de roles, estabilidad afectiva, sustitución de objetos reales por acciones y declaraciones



verbales, interacción con sus pares y con medio que los rodea, desarrolla la creatividad e iniciativa en los infantes.

Según Piaget referencia, el niño asimila y proyecta poco a poco el mundo externo en el interno, lo elabora y se adapta a él en un proceso continuo que diferencia entre lo imaginable y lo permitido, como un ajuste social. Por lo tanto el juego simbólico es una acción libre, espontánea y llena de significado, sin un fin establecido y ajeno a la intervención del adulto.

<b>CLASIFICACIÓN DE LOS PERIODOS EVOLUTIVOS Y TIPOS DE JUEGOS, SEGÚN PIAGET</b>	
<b>Períodos</b>	<b>Tipos de juegos</b>
<b><i>Sensoriomotor</i></b> (0 – 2 años)	Juegos sensoriomotores
<b><i>Preoperatorio</i></b> ( 2 – 7 años)	Juegos simbólicos
<b><i>Operatorio Concreto</i></b> (7 – 12 años)	Juegos de reglas
<b><i>Operatorio Formal</i></b> (12 – 16 años)	Juegos en equipo

El juego simbólico nos ha dado la posibilidad de construir símbolos y representaciones, ya que en algún momento de nuestra infancia nos permitió conectar el mundo imaginario con el real, basados en la transmisión del conocimiento mediante la experiencia. Los seres humanos tenemos la capacidad de construir símbolos más allá de las palabras, estos en ausencia del modelo que ofrecía la realidad, los niños a partir de los 2 años se encuentran capacitados para interiorizar la imitación y expresar o comunicar cuando lo decida.

Esto se debe a tres factores fundamentales: posee un rico bagaje de imágenes mentales, comienza a disponer de otros lenguajes como el oral y, sobre todo, hace su aparición el “como sí”, que actúa como desencadenante que posibilita pasar de lo real a lo proyectado y, por tanto, ejecutar ficticiamente acciones similares a las reales que ha registrado o imaginado. (...) Así el juego simbólico permite conectar y ampliar las posibilidades de la propia autorrepresentación, pensar qué somos en el presente o quien queremos ser para construir una identidad siempre en tránsito. En definitiva, maneras de reinventarnos en el ser y en el estar como parte inherente del juego simbólico



que no es otra cosa que la vida en su más puro estado de manifestación.  
(Abad, J., y Ruiz, A., 2011, p.20)

El juego simbólico se convierte en una pieza fundamental en el desarrollo del lenguaje y en el proceso de la comunicación, ya que el niño tiene el deseo de crecer y de relacionarse como un adulto a través de la imitación, por ende el acompañamiento a través de un programa de actividades de juego simbólico que provea recursos didácticos que faciliten el proceso de la función simbólica, mediante los siguientes elementos fundamentales: dimensión corporal, afectividad y significado, lo que promueve, sustenta y otorga las relaciones, los objetos y los espacios como forma de elaborar simbología desde el mundo interno hacia el externo.

La función simbólica es la capacidad de imaginar y recordar situaciones, objetos o acciones, sin que estas estén presentes ni sean percibidas por los sentidos, esta función permite evocar un pensamiento que genera el niño para comunicárselo a los demás, esto es el producto de una elaboración propia que guarda alguna semejanza con sus significados recibidos de la imitación.

### **METODOLOGÍA:**

Para la aplicación del programa de intervención, es necesario conocer estrategias didácticas y el rol que desempeñan en el proceso de adquisición de nuevos aprendizajes. Las estrategias didácticas se generan como producto de experiencias y aprendizajes significativos, y su integración crea una habilidad efectiva y dinámica que facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje, por medio de la utilización de métodos activos y participativos se incurre sobre los siguientes aspectos: interés y motivación, creatividad, mayor libertad de elección, ritmo de trabajo y características individuales de cada niño, apertura y comunicación con los demás (socialización) y en la claridad de los esquemas mentales, construida a través de la discusión en grupo, poderoso instrumento de desarrollo intelectual.











### **Pautas para la aplicación**

Previa a la aplicación del juego simbólico como estrategia de intervención en el desarrollo del lenguaje de los niños y niñas de tres a cuatro años, es necesario realizar el siguiente procedimiento:

## **Encuadre:**


1. Entrevista con la familia y docentes que laboran en la Institución.
2. Antecedentes clínicos: anamnesis, impresión diagnóstica e informe.
3. Revisión de estudios y diagnósticos previos del niño por especialidad.
4. Evaluación inicial a través de la aplicación del Instrumento de medida sicosocioafectivo: EAD-Nelson Ortiz
5. Diagnóstico inicial por áreas de desarrollo.
6. Tratamiento de Estimulación Temprana: Programa de intervención temprana a través del juego simbólico en el desarrollo de lenguaje en niños de 3 a 4 años.
7. Evaluación Final mediante la aplicación de re test después de 4 meses de la primera aplicación de la Escala Abreviada del Desarrollo de Nelson Ortiz.
8. Secuencia de trabajo: 1 vez por semana.

## ***Realización y desarrollo del programa de intervención:***




-  Aplicar el programa de intervención en un ambiente tranquilo y seguro.
-  Programar la secuencia de trabajo una vez por semana, con una duración máxima de 45 minutos.
-  Planificar actividades lúdicas, interactivas y participativas
-  Utilizar material didáctico y lúdico, variado y atractivo.
-  Ofrecer seguridad y confianza al niño.
-  Motivar al niño en la consecución de metas y logros.
-  Usar lenguaje sencillo y claro al dar las instrucciones.
-  Acompañar las actividades con canciones aludidas al tema.
-  Respetar el ritmo de aprendizaje y no forzar respuestas si es niño no está predispuesto para la actividad.
-  Registrar los avances y las dificultades que se presentan en el desarrollo de la actividad, en un Registro de Observación.



# PROGRAMA DE INTERVENCIÓN

## **Objetivo general:**

-  Favorecer el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de 3 a 4 años a través del juego simbólico.

## **Objetivos específicos:**

-  Realizar actividades de juego simbólico que permitan disminuir omisiones en distensión silábica, sustitución de fonemas consonánticos, omisiones en sífonos, atención y concentración.
-  Lograr la comunicación afectivo-emocional y el desarrollo psicológico en los infantes, a través del juego simbólico.
-  Integrar a la familia en el proceso de intervención por medio de juegos simbólicos, que favorezcan la relación entre el niño, sus pares y la familia.

Juego simbólico	Objetivos	Descripción	Recursos
<p><b>Cavernícolas</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Integración al grupo de pares.</li> <li>• Incrementar nuevo vocabulario.</li> </ul>	<p>Mostrar imágenes de la vestimenta y las actividades que realizaban los cavernícolas. Junto a los niños ambientar y decorar el lugar y la vestimenta. Luego emitiremos los sonidos y los gestos de los cavernícolas y saldremos de caza, por último realizar una fogata con ramitas de árboles mientras cantamos la canción “Troglodita soy”</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tempera</li> <li>• Ramas de árbol</li> <li>• Fundas de basura</li> <li>• Papel craf</li> </ul>
<p><b>Cocineros juguetones</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar la empatía</li> <li>• Coordinar las acciones propias con las acciones de sus pares.</li> </ul>	<p>Presentar todos los utensilios y accesorios de cocina, motivar a los niños para jugar a los cocineros, durante el juego enseñar el valor de compartir y aprovechar cada momento para pedir que nombre los objetos que se está utilizando.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego de utensilios de cocina de plástico</li> <li>• Frutas y legumbres de plástico</li> </ul>

### Doctores Sana- sana



- Ejercitar las praxias labiales y linguales.
- Manifestar sentimientos y emociones.

Crear una pequeña historia “Una mañana cuando mamá despertó se dio cuenta que su bebé estaba enfermo, mamá fue al doctor para que lo revisará, cuando llegó al consultorio el doctor colocó un termómetro para medir su temperatura, también revisó su corazón, sus ojitos y su boquita, efectivamente el bebé tenía gripe y el doctor le recetó jarabe y una inyección”

Acompañar el relato con gestos y sonidos. Luego colocar la bata a los niños y motivar para que uno de los niños actúe como doctor y otro niño como paciente.

- Accesorios de doctor de plástico.
- Mesa
- Mandil
- Muñecos
- Colchoneta

### Familia feliz



- Interactuar con sus pares, mediante conversaciones.
- Lograr la disociación de los dedos de la mano.

Presentar un guante con los miembros de la familia, luego dibujar al papá, a la mamá, el hermano grande, el hermano chico y el bebé en los deditos y mediante la canción “La familia” disociar cada uno de los dedos mientras se va nombrando cada integrante.

Iniciar una conversación acerca de las actividades que realiza los integrantes de la familia. Cada uno de los niños podrá decidir a quién quiere representar y se vestirá del personaje para realizar un paseo en auto. Mientras se canta “El auto de papá”

- Ropa de los padres
- Muñecos
- Pintura de rostro
- Colchoneta

### Fiesta de animalitos



- Fortalecer las onomatopeyas de animales.

Previamente decorar y ambientar el lugar como si fuera una fiesta. Decorar y colocar caretas a los niños, cada niño mencionará al animalito que representa y su onomatopeya correspondiente. Durante la fiesta el niño podrá realizar gestos y sonidos durante la pasarela de animalitos y en las rondas.

- Globos
- Serpentinatas
- Caretas de animalitos
- Canciones infantiles

### Fiesta de colores



- Realizar la ejercitación de las sílabas logradas asociándolas a esquema corporal, orientación espacial, ritmo, lateralidad, forma y color.

Los niños escogerán el color que les guste e intentará inflar un globo, luego ambientarán el lugar colocando manitos pintadas en el papel craf. Cuando todo esté listo los niños estarán listos para imitar los movimientos y gestos en las diferentes canciones infantiles.

- Globos
- Temperas
- Papel craf

### Granjeros



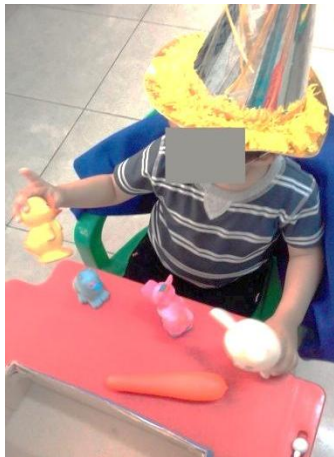
- Compartir responsabilidades

Mostrar imágenes de las actividades que realizan el granjero y los diferentes alimentos que comen los animalitos.

Preguntar si los niños quieren visitar la granja y proveer los animalitos de granja, pedirles que los alimenten y utilicen objetos del medio para cuidarlos e ir preguntando las onomatopeyas de los animalitos; ir creando historias para que los niños interactúen.

- Animalitos de granja de plástico.
- Frutas y legumbres de plástico.

### Hadas y magos



- Desarrollar la imaginación
- Realizar la ejercitación de los sinfonos l y r.

Preguntar a los niños las actividades que realizan las hadas y los magos.

Cada niño tendrá la oportunidad de ser un hada o mago y deberá realizar una magia, mencionando las palabras mágicas: “hada cadabra, patas de cabra, (que este plátano se convierta en plato; que la blusa blanca cambie a gris; que el tigre pierda sus manchas y se convierta en oso grande, etc....) Sí observamos dificultad para pronunciar los sinfonos l y r introducimos la vocal de la sílaba con un sinfón en medio del mismo, rompiendo así su dificultad. Intentamos que el golpe de voz recaiga sobre la segunda vocal. Por ejemplo: cabará por cabra.

- Sombreros de magos
- Tutu de hada
- Mesa
- Sombrero grande
- Juguetes y objetos



### Músicos y canciones



- Favorecer la identificación auditiva de tono, ritmo y melodía.

Sentarse y procurar formar un círculo, luego proporcionar un instrumento por cada niño, pedirle que primero escuche el sonido que emite el instrumento de la instructora y cada niño tendrá la oportunidad de tocar su instrumento. Posterior al reconocimiento del instrumento y el sonido que emite cada uno, nos imaginaremos que estamos en un concierto y armaremos una ronda para lucirnos en el concierto.

- Instrumentos musicales

### Panaderos golosos



- Desarrollar ejercicios preparatorios del fonema n, l, s y r; a través de praxias labiales y linguales.

Mostrar y nombrar todos los materiales que vamos a utilizar.

Luego indicar la secuencia y el proceso para hacer pan y postres.

Durante el proceso mencionar los ingredientes, repetir continuamente las palabras que contengan los fonemas l, n y s al final de la palabra; por ejemplo pan-pan-pan, realizarlo de forma melodiosa.

Para la decoración de los postres permitir que el niño ponga su imaginación en marcha.

- Harina
- Agua
- Sal
- Azúcar
- Colorante natural
- Accesorios de cocina de plástico
- Palillos de diente



### **Peluqueros locos**



- Imitar la secuencia desarrollada.

Pedir a un niño que sea el cliente y la instructora tomará el papel de peluquera. Mientras se desarrolla la actividad se ira armando secuencia para cortar el cabello, para peinar, para maquillar, para lavar el cabello. Luego un niño será el peluquero y otro será el cliente y la instructora será la ayudante con la finalidad de ir motivando a que el niño mencione las secuencias y los accesorios que se utiliza.

- Accesorios de peluquería de plástico
- Mesa
- Silla

### **Pintor Francés**



- Desarrollar la creatividad.
- Estimular la atención.

Mediante láminas mostrar el arte que puede realizar un pintor. Disfrazarse de pintor francés, colocar un gorro de natación como si fuera una boina, dibujar un bigote, colocar dibujos a blanco y negro y motivar al niño que pinte en dirección arriba y abajo, derecha a izquierda, mientras le preguntamos los colores que se están utilizando, características del dibujo. Acompañar el juego con canciones aludidas a la profesión y los colores.

- Pinceles
- Temperas
- Papel bond
- Pintura de rostro
- Paletas
- Gorro de natación

## Piratas



- Diferenciar objetos y colores.
- Desarrollar la imaginación.

Primero se contara una breve historia de los tesoros escondidos de los pequeños piratas. “Un día 5 pequeños piratas se reunieron a la orilla de la isla Cacatúa, cada uno tenía una fruta o un juguete que le encantaba, pero como sabían que pronto llegarían unos monitos bandidos que les gustaba comer y destruir todo lo que encontraban, los pequeños piratas decidieron dibujar un mapa y esconder sus tesoros.”

Realizaremos una lista de los tesoros que fueron escondidos: y manzana roja, plátano amarillo, pelota azul, carro verde, uvas moradas, muñeca rosado, crayón naranja.

Luego ambientar el lugar creando un barco con una caja de cartón, cubrir uno de los ojos para parecernos a piratas y con un tubo simularemos que es un larga vista. Con ayuda del mapa emprender el viaje por el mar hasta llegar a la orilla de la isla, durante el viaje preguntar cuáles son los tesoros escondidos, e integrar las nociones espaciales.

- Pañuelos
- Manzana
- Pelota
- Uvas
- Carro de juguete
- Muñeca con vestido rosado
- Crayón naranja
- Mapa
- Papel bond
- Lápiz

## Supermercado

- Respetar los turnos y las reglas de juego.
- Incrementar vocabulario.

Explicar lo que se puede comprar en el supermercado.

Jugar con los deditos para estimular la disociación e indicar como rasgar papel brillante para hacer billetes y monedas.

Los niños deberán esperar turnos para

- Frutas y verduras de plástico.
- Papel brillante
- Mesas
- Fundas plásticas



comprar, como para pagar.  
Durante la actividad realizar preguntas e ir corrigiendo los errores de pronunciación.

### Un día en la jungla



- Desarrollar la imaginación.
- Organizar una situación y crear una historia.
- Desarrollar ejercicios de emisión aislada y repetición silábica a través de las canciones.

Explicar que se realizará una excursión en la selva, y que antes observaremos un álbum de la selva con las imágenes de los animales que lo habitan.

Al iniciar la excursión colocar sonidos de la naturaleza y de los animales del lugar previamente grabados. Recorrer toda la sala buscando los animalitos que se escucha, para facilitar la búsqueda la instructora dará direcciones utilizando nociones espaciales. Al final la instructora mencionará el nombre de un animal o alguna característica y el niño deberá imitar al animalito o responder a las preguntas que se vayan formulando.

- Pintura de rostro
- Animalitos salvajes de plástico

## Veterinarios



- Manifestar sentimientos y emociones.

Crear una historia “Había una vez una ovejita que le encantaba hacer travesuras, y solía jugar con sus amiguitas las cabras. Un día mamá oveja le pidió que se portará bien y que no saliera a jugar, pero la ovejita no la obedeció y cuando mamá oveja salió al mercado, la ovejita fue a buscar a sus amiguitas las cabras, pero al caminar por los límites de la granja la ovejita quedo atrapada en un agujero y se lastimo, mamá oveja la encontró y la llevo al doctor de los animalitos, cuando llego la reviso y le curó su patita herida, y la ovejita aprendió que debe obedecer a mamá”. Cada niño tendrá la oportunidad de ser veterinario y curar a un animalito, se formulara preguntas, con la finalidad que el niño tenga la capacidad de expresar oraciones completas.

- Accesorios de doctor de plástico
- Mandil
- Ovejita de Peluche