



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE –UTN

**FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA
FECYT**

CARRERA:

LICENCIATURA DE DOCENCIA EN EDUCACIÓN PARVULARIA

**INFORME FINAL DEL TRABAJO DE TITULACIÓN
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

TEMA:

“EL JUEGO SIMBÓLICO PARA EL DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARIANO SUÁREZ VEINTIMILLA DEL AÑO LECTIVO 2019-2020”.

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciatura de Docencia en Educación Parvularia

Línea de Investigación: Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e idiomas.

Autora: Pérez Villarreal Karolina Valeria

Directora: Msc: Realpe Zambrano Zoila Esther

Ibarra, septiembre del 2020

IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	100414775-5		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Pérez Villarreal Karolina Valeria		
DIRECCIÓN:	Ciudadela Fecomy		
EMAIL:	kvperezv@utn.edu.ec		
TELÉFONO FIJO:	2 585-311	TELÉFONO MÓVIL:	0983696407

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"El Juego Simbólico para el desarrollo cognitivo en niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla del año lectivo 2019-2020".
AUTORA:	Pérez Villarreal Karolina Valeria
FECHA:	22/09/2020
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	LICENCIATURA EN DOCENCIA PARVULARIA
ASESOR /DIRECTOR:	MSC: Realpe Zambrano Zoila Esther

2. CONSTANCIAS

La autora manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es la titular de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 22 días del mes de Septiembre del 2020

AUTORA:

Pérez Villarreal Karolina Valeria

CERTIFICACIÓN DE LA DIRECTORA

CERTIFICACIÓN DE LA DIRECTORA

Ibarra, 31 de Julio del 2020

MSc. Zoila Esther Realpe Z.
DIRECTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CERTIFICA

Haber revisado el presente informe final del trabajo de titulación, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología (FECYT) de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.



MSc. Zoila Esther Realpe Z.
CC: 1001776473

v

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

El tribunal Examinador del trabajo de titulación **“EL JUEGO SIMBÓLICO PARA EL DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARIANO SUÁREZ VEINTIMILLA DEL AÑO LECTIVO 2019-2020”**. “Previo a la obtención del título de Licenciatura en Docencia en Educación Parvularia, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte.

(f)



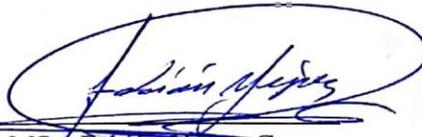
Dr. Vicente Yandún Y.
CC.1001684685

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



MSc. Zoila Esther Realpe Z.
CC. 1001776473
DIRECTORA

(f)



MSc. Fabián Yépez C.
CC.1001594603
OPOSITOR

DEDICATORIA

Agradezco a Dios, por la salud que me brindo para lograr culminar una de mis metas planteadas durante todo el trayecto educativo.

A mis padres Luis Pérez y Marina Villarreal, por brindarme su apoyo incondicional en el transcurso de todos mis años de estudio, en los buenos y malos momentos ya que, son mi motor para cumplir todos mis sueños planteados.

A mis hermanos Santiago y Mauricio por su apoyo incondicional de igual forma a mi prima Tatiana Villarreal quien me guio durante todo el proceso de mi trabajo de investigación con esfuerzo y dedicación.

Pérez Villarreal Karolina Valeria

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por brindarme salud para poder cumplir todas mis metas planteadas, por la oportunidad de conocer a mis docentes y compañeras durante todo el transcurso educativo.

A la Universidad Técnica del Norte que me abrió las puertas para seguir el sendero de mi carrera, de la misma manera a mis docentes, en especial a mi directora Msc: Zoila Realpe por el asesoramiento eficiente y preciso, sobre todo por la paciencia durante todo el proceso para la realización de este proyecto.

Agradezco también a la Unidad Educativa “Mariano Suárez Veintimilla” por ser parte del proceso del proyecto de investigación, de igual forma agradezco a las docentes del centro educativo que me brindaron la información necesaria para la elaboración del proyecto.

Doy gracias a los pequeños alumnos, padres de familia por ser ellos el motor principal para cumplir mi meta.

Pérez Villarreal Karolina Valeria

RESUMEN

El presente trabajo de investigación está dirigido a las Autoridades, Maestras Parvularias Padres de Familia de La Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla Nivel Inicial, el cual constituye un aporte muy importante al proceso de enseñanza y aprendizaje, con la aplicación de nuevas estrategias metodológicas a través del juego simbólico para el desarrollo cognitivo en niños y niñas. En la actualidad en el sistema educativo es de vital importancia los juegos simbólicos ya que ayudan a fortalecer todas las habilidades tanto cognitivas como motoras. Por tal motivo se ha seleccionado el presente tema de investigación: “El Juego simbólico para el desarrollo cognitivo en niñas y niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa M.S.V, de la ciudad de Ibarra, durante el año lectivo 2019-2020”, para luego de estudiarlo y sacar las respectivas conclusiones, proponer una alternativa de solución y proporcionar una guía didáctica sobre los juegos simbólicos, orientado principalmente al desarrollo de las capacidades mentales, intelectuales, sociales y motrices, tomando en cuenta la realidad del entorno en la que realizan las actividades los niños y niñas, para que mediante la práctica de los juegos simbólicos, se mejore el desarrollo de enseñanza y aprendizaje de manera factible en beneficio de los niños. En lo educativo los juegos simbólicos y su respectivo proceso servirán como contenidos del pensum de estudio de inicial I, los cuales permitirán tener una mejor planificación al momento de dar las clases. En lo Sociocultural el presente proyecto toma en cuenta a los niños y padres de familia, quienes son considerados como seres humanos que forman parte del conglomerado social; recibiendo conocimientos que enriquecen su cultura, logrando que no desaparezcan los juegos simbólicos ya que, es la base primordial para un buen aprendizaje, principalmente en la edades tempranas, en todas las instituciones educativas. De ahí la importancia de la presente investigación, que puede servir como documento de apoyo a las Maestras Parvularias y Padres de Familia.

PALABRAS CLAVE

Educación inicial, juego simbólico, desarrollo cognitivo, niños, guía didáctica.

ABSTRACT

This research work is aimed at the Authorities, Nursery Teachers, and Parents of the Mariano Suarez Educational Unit, which constitutes a meaningful contribution to the teaching-learning process, with the application of new methodological strategies through symbolic play for cognitive development in children. Nowadays, in the Ecuadorian educational system, illustrative games are of vital importance as they help to strengthen cognitive and motor skills. This research topic was chosen: "The symbolic game for cognitive development in children from 3 to 4 years of age at the MSV Educational Unit, in the city of Ibarra, during the 2019-2020 school year", propose a solution and provide a didactic guide on illustrative games, oriented mainly to the development of mental, intellectual, social and motor skills, taking into account the reality of the conditions in which children perform activities so that through practice, the development of teaching and learning is improved in a feasible way for the benefit of children. In education, illustrative games and their process will serve as contents of the initial I study, for better planning at the time of teaching. In the Sociocultural field, this project takes into account children and parents, who are part of the social conglomerate; receiving knowledge that enriches their culture, guaranteeing that illustrative games do not disappear as it is the primary basis for good learning, especially at an early age in all educational institutions. Hence the importance of this research, which can serve as a supporting document for Nursery Teachers and Parents.

PALABRAS CLAVE

Initial education, symbolic game, cognitive development, children, didactic guide.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA.....	ii
CERTIFICACIÓN DE LA DIRECTORA.....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL.....	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
RESUMEN.....	vii
ABSTRACT.....	viii
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	ix
ÍNDICE DE TABLAS.....	xiii
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	xiii
INTRODUCCION.....	1
Antecedentes.....	1
Justificación.....	2
Formulación del problema.....	3
OBJETIVOS.....	3
Objetivo General.....	3
Objetivos Específicos.....	3
CAPÍTULO I.....	5
1. MARCO TEORICO.....	5
1.1. Información de la institución.....	5
1.2. Antecedentes investigativos.....	5
1.3. Juego.....	8
1.3.1. Definición Del Juego.....	8
1.3.2. Importancia del juego.....	8
1.3.3. Beneficios del juego.....	9
1.3.4. Juego Simbólico.....	9

1.3.5. Importancia del juego simbólico	10
1.3.6. Ventajas.....	10
1.3.7. Características	11
1.4. Teorías de los autores en los juegos simbólicos.....	12
1.4.1. Teoría de Jean Piaget	12
1.4.2. Teoría de Vygotsky.....	13
1.4.3. Teoría de Bruner.....	13
1.4.4. Teoría de Ladousse	13
1.4.5. Teoría de Livingstone	14
1.5. Etapas del juego simbólico.....	14
1.5.1. Sustitución.....	14
1.5.2. Descentración	15
1.5.3. Integración.....	15
1.5.4. Planificación.....	16
1.6. El juego simbólico y el dibujo.....	17
1.6.1. A los 18 meses.....	17
1.6.2. A los 3 años	18
1.6.3. De 4 a 7 años	18
1.7. Desarrollo Cognitivo.....	19
1.7.1. Procesos Cognitivos.....	19
1.7.2. Etapas.....	20
1.7.3. La Inteligencia.....	20
1.7.4. El pensamiento y memoria.....	22
1.7.5. La Atención	23
1.7.6. El Razonamiento	24
1.7.7. La Creatividad	25
1.8. Teorías de los autores	26
1.8.1. Jean Piaget:.....	26

1.8.2. Funciones intelectuales la adaptación y organización:	27
1.8.3. Tipos de conocimiento:.....	27
1.8.4. Vygotsky	29
1.8.5. Funciones mentales.....	29
1.8.6. Habilidades psicológicas.....	30
1.8.7. Lenguaje y desarrollo.....	30
1.8.8. Zona de desarrollo proximal	31
1.8.9. Intervención en el ámbito cognitivo	31
1.9. El juego simbólico para el desarrollo cognitivo	32
1.10. El juego simbólico y el lenguaje	32
1.11. Relación entre el lenguaje y las funciones simbólicas.....	33
1.12. Características del pensamiento lógico-matemático.....	34
1.13. Fundamentación legal	35
CAPÍTULO II.....	38
2. METODOLOGÍA (MATERIALES Y MÉTODOS)	38
2.1. Metodología de la investigación.....	38
2.1.1. Investigación bibliográfica:.....	38
2.1.2. Investigación de campo:	38
2.1.3. Investigación propositiva:	38
2.1.4. Investigación descriptiva:	39
2.2. Métodos de investigación.....	39
2.2.1. Método inductivo:.....	39
2.2.2. Método deductivo:	39
2.2.3. Método analítico:.....	39
2.3. Técnicas e instrumentos de investigación.....	39
2.3.1. Observación:.....	39
2.3.2. Entrevista:	40
2.3.3. Instrumentos	40
2.4. MATRIZ DE RELACION DIAGNOSTICA.....	41

CAPITULO III.....	43
3. Análisis e interpretación de resultados	43
3.1. Entrevista	43
3.2. Ficha de observación	50
3.3. Contestación a las preguntas de investigación	56
CAPITULO IV	57
4. PROPUESTA	57
4.1. Título de la propuesta	57
4.2. Justificación e importancia.....	57
4.3. Fundamentación	57
4.4. Objetivos	59
4.5. Ubicación Sectorial.....	59
4.6. Desarrollo de la propuesta.....	60
5. CAPITULO V	107
5.1. IMPACTOS.....	108
5.1.1. EN LO EDUCATIVO:	108
5.1.2. EN LO SOCIOCULTURAL:.....	108
5.1.3. EN LO LEGAL:	108
5.2. DIFUSIÓN	108
5.3. CONCLUSIONES.....	109
5.4. RECOMENDACIONES	110
5.5. GLOSARIO.....	111
5.6. BIBLIOGRAFÍA.....	114
5.7. ANEXOS	121
ARBOL DE PROBLEMAS	121
MATRIZ DE COHERENCIA.....	122
MATRIZ CATEGORIAL	124
MATRIZ DE RELACION DIAGNOSTICA.....	126
ENTREVISTA.....	128
FICHA DE OBSERVACION.....	129

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Teoría de las inteligencias múltiples de Gardner	21
Tabla 2: Teoría Triarquica sobre inteligencia de R.J. Sternnbertg	22
Tabla 3: Etapas en el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de 4 a 5 años	33
Tabla 4: Matriz de relación diagnostica	41
Tabla 5: Niños que prestan atención en clases	50
Tabla 6: Niños que tienen concentración en clases	51
Tabla 7: Niños que tienen una buena memoria	52
Tabla 8: Niños que participan en clases	53
Tabla 9: Compañerismo en los niños	54
Tabla 10: Niños que tienen una buena creatividad	55

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: Diana Oliver, https://www.webconsultas.com/mascotas/educacion-animal	68
Ilustración2:fotoateliae, https://sp.depositphotos.com/40853295/stock-photo-small-girl-builds-a-house.html	71
Ilustración 3: Infantil Placeres, http://scpeducacioninfantil.blogspot.com	74
Ilustración4: https://zona50preescolar.com/2017/07/27/iniciativa-pedagogica	77
Ilustración 5: lisitsaimage, https://es.123rf.com	80
Ilustración 6Unknown, http://estrellitasantiguera.blogspot.com	83
Ilustración 7: Montessori, https://es.dreamstime.com	86
Ilustración 8: Sevilla, https://elcorreoweb.es	89
Ilustración 9: Carmen García, http://carmengarcia-tics.blogspot.com	92
Ilustración 10: Julio Páez, http://scienceclasspfc.blogspot.com	95
Ilustración 11: Álvaro Saiz, https://www.webconsultas.com	98
Ilustración 12: Carolina Duque, http://elbogdecarol.blogspot.com	101
Ilustración 13: Tita Llerandi, http://www.montessoridecancun.com	104
Ilustración 14: Mendy G, https://www.pinterest.com	107
Ilustración 15Actividad-con rompecabezas en niños y niñas de 3 a 4 años de la UMSV	130
Ilustración 16 Actividad-con legos en niños y niñas de 3 a 4 años de la UMSV	130

INTRODUCCION

Antecedentes

En la etapa de educación inicial el juego es un elemento básico en la vida de los niños y niñas, además de que éste es divertido, es una parte fundamental en su desarrollo ya que les permite transformar y crear otros mundos, y vivir otras vidas.

En la Unidad Educativa “Mariano Suárez Veintimilla”, situada en la Ciudad de Ibarra, Parroquia San Francisco, calle Guallupe junto al parque El Ejido en el año lectivo 2019-2020, mediante una investigación de campo se evidenció un déficit en la práctica de juegos simbólicos en los niños de 3 a 4 años de edad.

En la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla existen 44 niños de inicial 1.

Una de las causas fue la falta de materiales didácticos en la institución tales como títeres, teatrino, marionetas, cuentos, cocina de juegos, rincón de música ;estos materiales son importantes para ejecutar los diferentes tipos de juegos que ayudan a mejorar el desarrollo cognitivo de los niños y niñas.

En segundo lugar varios estudios confirman la eficacia del juego simbólico en el ámbito educativo pero a la vez muchos docentes no lo practican en algunas instituciones por ende se produce el bajo rendimiento en los niños y niñas como es poca imaginación, falta de creatividad.

Los juegos y el grado de importancia que tienen estos en el desarrollo de la creatividad de los niños, permite que ellos estén activos para crecer y ampliar sus capacidades; el juego ayuda también a que los niños exploren la realidad, y experimenten diferentes modos y estilos de pensamientos y sentimientos.

El juego simbólico es parte elemental en el desarrollo del niño ya que permite desarrollarse emocionalmente, favorece su desarrollo motor, desarrolla el lenguaje permitiendo desenvolverse en su entorno con las demás personas.

Justificación

El juego constituye un elemento básico en la vida de un niño, dentro de estos juegos existe el juego simbólico, cómo el asumir roles, dramatizar, dibujar, al interpretar cuentos, crear historias; es considerado como una estrategia clave para el desarrollo cognitivo de los niños y niñas, el cual permitirá ampliar sus conocimientos y liberar sus ideas y acciones.

Se puede manifestar que los beneficiarios directos de este proyecto serán los niños y niñas de Educación Inicial 1, de la Unidad Educativa “Mariano Suárez Veintimilla” año lectivo 2019-2020, ya que se realizará una guía de elaboración de material didáctico, el cual se proporcionará a la institución para que tengan conocimiento de la elaboración de dicho material, que a su vez ayudará en su aprendizaje. También se beneficiaran los docentes y la institución, ya que el material que se proporcionará servirá para el mejor desempeño de los niños y una mayor creatividad para los docentes.

Además, los beneficiarios indirectos de este proyecto serán los padres de familia, ya que sus hijos contarán con mayor material que les permita obtener mejores conocimientos, y desarrollar excelentes destrezas.

Se planteó para el buen desarrollo cognitivo de estos niños crear una guía de elaboración de material didáctico con el fin de dar a conocer al personal docente, mejores ideas de enseñanza hacia sus niños, ideas que serían de provecho, ya que el juego sensorial les permitirá a los niños favorecer el desarrollo de la socialización el mismo que contribuye a su desarrollo emocional y a su capacidad imaginativa.

El proyecto investigativo es factible debido a que se plantea proponer nuevo material de los niños, por lo que se propone la creación de la guía didáctica en la que se empleará una metodología de investigación de campo, mediante la técnica de observación directa y la entrevista, y se realizará una investigación documental a través de artículos científicos, libros, folletos, entre otros. Los cuales servirán como herramienta para dar solución a dicha problemática.

Formulación del problema

¿Cómo influye el juego simbólico en el desarrollo cognitivo en los niños de 3 a 4 años de edad en la Unidad Educativa “Mariano Suárez Veintimilla” durante el año lectivo 2019-2020?

OBJETIVOS

Objetivo General

Determinar cómo el juego simbólico influye en el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 3 a 4 años de edad en la Unidad Educativa “Mariano Suárez Veintimilla” durante el año lectivo 2019 –2020.

Objetivos Específicos

- Determinar el nivel de desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 4 años, mediante una observación directa.
- Identificar los tipos de roles y personajes que representa el niño mediante el juego simbólico.
- Elaborar una guía didáctica de juegos simbólicos que permitan contrarrestar las dificultades congénitas de niños de 3 a 4 años.

PREGUNTAS DE INVESTIGACION

¿Qué nivel de desarrollo cognitivo es el indicado para los niños de 3 a 4 años de edad?

¿Qué tipos de roles y personajes utilizan para el desarrollo del juego simbólico en los niños?

¿Qué elementos didácticos contiene la guía de juegos simbólicos para contrarrestar las dificultades congénitas?

DESCRIPCION DEL PROYECTO

El trabajo de investigación consta de cinco capítulos. En el primer capítulo se detalla el marco teórico que ha sido recopilado de libros, revistas y fuentes bibliográficas de diferentes autores. En el capítulo dos, se describe la metodología utilizada en esta investigación tales como: métodos, técnicas e instrumentos, los cuales permitieron recolectar la información necesaria para desarrollar los objetivos propuestos. En el tercer capítulo se describe el análisis e interpretación de resultados obtenidos, mediante la aplicación de la entrevista realizada a las docentes, y las fichas de observación realizadas a los niños y niñas que fueron importantes para conocer la problemática. En el cuarto capítulo se describe la propuesta que permitirá dar solución al problema investigado. En el capítulo cinco, se da a conocer los impactos, que se suscitaron en el transcurso del desarrollo del proyecto de investigación.

CAPÍTULO I

1. MARCO TEORICO

1.1. Información de la institución

La Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla es una escuela de educación regular situada en la provincia de Imbabura; cantón de Ibarra en la parroquia de San Francisco, la modalidad de presencial de jornada Matutina y Vespertina y nivel educativo de inicial; Educación Básica y Bachillerato(Ubica Ecuador , 2020).

1.2. Antecedentes investigativos

Mediante la investigación realizada en el repositorio bibliográfico de la facultad de Licenciatura En Educación Parvularia de la de la Universidad Técnica Del Norte se obtuvo trabajos similares que aportan información necesaria para la elaboración del proyecto, tal como:

TEMA: Utilización del juego didáctico para estimular el desarrollo cognitivo en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 4 años del centro infantil “dr. Camilo Gallegos”, de la ciudad de Ibarra, durante el periodo académico 2013/2014”. Propuesta alternativa.

Según Pozo (2014), manifiesta que:

En relación con la dimensión cognitiva, se constata que la acción sobre los juguetes o juegos permite conocerlos e ir adquiriendo las estructuras cognitivas básicas. A través del juego simbólico se pone en funcionamiento la capacidad de representación y se desarrolla el pensamiento. En el juego se crean multitud de situaciones que suponen verdaderos conflictos cognitivos. Contribuye a la formación del lenguaje, favorece la comunicación.(pág. 12)

De acuerdo al análisis de la autora manifiesta que el juego simbólico es la base donde los niños empiezan a explorar el mundo, aprendiendo nuevas habilidades interactuando entre ellos compartiendo emociones, sentimientos; siendo libres transmitiendo nuevas experiencias.

Otra investigación que fue realizada es:

TEMA: Los juegos didácticos como proceso pedagógico y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del centro de educación básica 5 de junio de la ciudad de Urcuqui parroquia pablo arenas durante el año lectivo 2014-2015.

Según Rojas (2015), manifiesta que:

El juego simbólico es el juego de ficción, el de hacer como si inician los niños desde los dos años aproximadamente. Fundamentalmente consiste en que el niño da un significado nuevo a los objetos transforma un palo en caballo- a las personas convierte a su hermana en su hija- o a los acontecimientos –pone una inyección al muñeco y le explica que no debe llorar 20.(pág. 22)

Mediante el análisis de la autora se identificó que los niños se vuelven interpretativos desde pequeños convirtiendo sus experiencias en aprendizajes significativos, de igual forma este juego no tiene reglas y es espontaneo donde ellos pueden divertirse y compartir con los demás.

Otra investigación que fue realizada es:

TEMA: Juego de roles como herramienta para fortalecer la inteligencia interpersonal de los niños y niñas de 3 años del centro infantil del buen vivir “dr. Enrique Garcés” de la ciudad de Otavalo, provincia de Imbabura durante el año 2015 – 2016.

Según López(2016), manifiesta que:

Un juego de rol es un juego interpretativo-narrativo en el que los jugadores asumen el «rol» de personajes imaginarios a lo largo de una historia o trama en la que interpretan sus diálogos describen sus acciones. Por esta razón, la imaginación, la narración oral, la originalidad y el ingenio son primordiales para el adecuado desarrollo de esta forma dramática. En cierto modo los juegos de rol son la versión adulta de los juegos de fantasía infantiles, como «policías y ladrones», «mamá y papá» o «indios y vaqueros», en los que los niños se imaginan ser un personaje que en realidad no son. (pág. 25)

De acuerdo al análisis de la autora el juego de roles es donde los niños desarrollan la creatividad, desarrollo de lenguaje, imaginación, trabajan en equipo; le dan originalidad a las acciones que ellos deseen de una forma libre y fantástica para el desarrollo de las diferentes potencialidades.

Otra investigación que fue realizada es.

TEMA: El juego didáctico como estrategia metodológica en el aprendizaje de los niños y niñas de los jardines de infantes Gabriela Mistral y santa clara de asís de la parroquia de Tabacundo, Cantón Pedro Moncayo durante el año lectivo 2011-2012.

Según el autor Lema (2011), manifiesta que:

El juego simbólico es, por excelencia, el tipo de juego del niño del jardín de infantes. El mismo aparece junto con la función simbólica y consiste en la posibilidad de sustituir una situación u objeto real por otro supuesto. Es una de las conductas en las que se manifiesta no sólo la función simbólica, sino que se completa con el lenguaje, el dibujo, la imagen mental y la imitación diferida. (pág. 33)

Un aspecto importante que resaltan las autoras del juego simbólico es que permite a los niños a expresarse mediante el dibujo donde ellos pueden plasmar sus sentimientos, representar una historia y después interpretarla por medio de gestos de una forma divertida y a su vez también se puede identificar si los niños tienen problemas de afectividad, maltratos etc.

1.3. Juego

1.3.1. Definición Del Juego

El juego como herramienta principal en la evolución de los niños y niñas es importante en el ámbito educativo como personal permitiendo interiorizar con el entorno.

Una actividad innata, que surge de forma natural. Es a través del juego como los niños se relacionan con otros niños, con los adultos y con su entorno, aprendiendo por tanto a desenvolverse con diferentes personas y conociendo el mundo que les rodea. A través del juego los niños exploran y aprenden, se comunican por primera vez con los adultos, desarrollan su personalidad, fomentan sus habilidades sociales, sus capacidades intelectuales, resuelven conflictos, etc.(Universidad de Cantabria , 2016-2017, pág. 6)

Según el autor el juego es la base para desarrollar las diferentes habilidades, ya que todo lo que ellos hacen es espontáneo, esto les permite generar conocimientos para un aprendizaje efectivo.

1.3.2. Importancia del juego

Los niños se comunican con el mundo a través del juego, el cual tiene siempre sentido según las experiencias y las necesidades particulares del niño.Según Benítez (2009) “el juego permite a los niños a ser, creativos e imaginativos fortaleciendo las destrezas en las diferentes áreas cómo en el rincón de ciencias, rincón de lenguaje, rincón de construcción, rincón de música entre otros”(pág. 4).

El juego es primordial en los niños ya que surgen sus primeras vivencias, de esta manera va experimentando cosas nuevas que le permita sentirse libre, a gusto con cada cosa que vaya haciendo, adquiriendo nuevos conocimientos.

1.3.3. Beneficios del juego

El juego beneficia a los niños a experimentar el medio que los rodea generando aprendizajes nuevos y significativos.

La didáctica considera al juego como entretenimiento que propicia conocimiento, a la par que produce satisfacción y gracias a él, se puede disfrutar de un verdadero descanso después de una larga y dura jornada de trabajo. En este sentido el juego favorece y estimula las cualidades morales en los niños y niñas como son: El dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, atención, creatividad, solidaridad, imaginación, iniciativa. (Minerva, 2002, pág. 290)

Por lo tanto los beneficios del juego favorece en el desarrollo integral cómo intelectual de los niños y niñas tanto dentro de la escuela como con la sociedad compartiendo momentos divertidos y a la vez significativos.

1.3.4. Juego Simbólico

El juego simbólico es la base fundamental que permite a los niños interpretar roles desarrollando diferentes habilidades.

Es una experiencia vital de la infancia que posibilita transformar, crear otros mundos, vivir otras vidas, jugar a ser otros, y así aprender a pensar como los demás, a sentir como los demás y, en definitiva, a saber, que existen maneras de pensar y de sentir diferentes a la propia. La escuela también es un lugar donde se aprende a vivir, y el juego simbólico es un “espacio de ensayo” para el aprendizaje de la vida, de ahí la importancia de utilizar ese juego simbólico para conseguir potenciar las capacidades necesarias para avanzar en el desarrollo de los más pequeños y posibilitar que los niños y niñas lo consigan de manera natural, motivadora y autónoma. (Sánchez, 2013, pág. 5)

Según el autor el juego simbólico es la base desde la infancia donde los niños van perdiendo el miedo al expresarse, interactuando entre ellos, asumiendo roles que les haga feliz y les llene de satisfacciones placenteras siendo imaginativos, creativos, interpretativos.

1.3.5. Importancia del juego simbólico

El juego simbólico permite a los niños a ser interpretativos en las escuelas como en sus hogares de manera activa y dinámica.

Ayuda a lo largo de la vida, pero sobre todo en la etapa de educación infantil, ya que es un recurso educativo fundamental para la maduración. A la vez, tiene un papel muy importante en el desarrollo armonioso de la personalidad de cada niño, ya que, tanto en la escuela como en el entorno familiar, los niños emplean parte de su tiempo en jugar, bien con intencionalidad pedagógica o lúdica en otros, pero en todo implica una maduración de la personalidad, por ello es que tiene gran valor educativo. (Calle, 2018, pág. 27)

Los niños van desarrollando la personalidad ya que es una herramienta para el aprendizaje y para tomar como un tiempo de óseo ya sea con sus familiares o compañeros para poder gozar del placer del juego.

1.3.6. Ventajas

Las ventajas que proporciona el juego simbólico en los niños favorecen a la personalidad incrementando cambios positivos desde las edades tempranas hasta la adultez.

- El juego es una actividad esencial en el niño para todo el transcurso de su vida.
- Fomenta el aprendizaje infantil de determinados valores culturales, sirve para aprender y participar rutinas interactivas de habilidades sociales.
- Es la exhibición pública del mundo infantil.
- Incrementa el desarrollo emocional y afectivo creando cooperación con los iguales potenciando así el desarrollo cognitivo.

- Útil en el aprendizaje de la aceptación de roles.
- Disminuir el egocentrismo.
- El juego es una fuente de aprendizaje que estimula la atención y la memoria.
- Estimula en los niños el contacto físico y afectivo para incrementar valores en ellos desde pequeños.(González & Mayorga, 2016, pág. 13)

Por lo tanto, es muy importante el juego simbólico en los niños ya que desarrollan actividades cognitivas, cómo el lenguaje, actividades motrices, imaginación que les favorece en el desarrollo de aprendizaje de manera efectiva, ya que este juego le permite actuar de forma libre y espontánea.

1.3.7. Características

El juego simbólico tiene como características esenciales las siguientes para la evolución del aprendizaje de los niños.

- Es espontáneo y no presenta una organización rígida.
- Permite la liberación de conflictos
- El juego es voluntario, libremente elegido por el que lo practica que organiza las acciones de un modo propio y específico.
- Es una actividad que se realiza por el placer que produce llevarla a cabo sin pretender alcanzar nada ajeno al propio ejercicio.(González & Mayorga, 2016, pág. 16)

De acuerdo con este autor el juego no tiene reglas, no es rígido, les permite explorar y conocer cada cosa que hacen sin interés alguno compartiendo con las demás personas obteniendo conocimientos nuevos.

1.4. Teorías de los autores en los juegos simbólicos

1.4.1. Teoría de Jean Piaget

Según Jean Piaget el juego simbólico tiene tres etapas importantes que se desarrolla desde la niñez hasta la adultez.

El juego forma parte de la vida, se trata de una actividad lúdica innata y necesaria para el ser humano, que evoluciona a la vez que el individuo, según las necesidades y características de sus participantes. Jean Piaget hace una clasificación basada en tres grandes tipos de juego en relación con los estudios evolutivos del niño desde su nacimiento hasta la adolescencia.

- El juego sensorio motor: va desde el nacimiento hasta los 2 años de vida, y se caracteriza por la obtención de placer a través de la realización de ejercicios repetitivos en los que intervienen la coordinación sensorial y motriz.
- El juego simbólico: sobre los 3 y 4 años es más evolucionado y el niño empieza a realizar representaciones de la vida cotidiana, transforman la realidad en ficción, comienza a manejar los símbolos y sus significados conscientemente para crear situaciones en las que se representen sus motivaciones y necesidades.
- El juego reglado: éste inicia a partir de los 6 años, en él los niños empiezan a jugar en forma colectiva y acostumbra a ser un juego organizado.(Pérez, 2013, pág. 10)

En cuanto a la teoría de Jean Piaget todos los seres humanos pasan por estas tres fases sin saltarse lo cual permite desarrollarse de manera espontánea fortaleciendo su madurez según las diferentes edades.

1.4.2. Teoría de Vygotsky

Para Vygotsky la imaginación es la base fundamental en que los niños empiezan a descubrir el mundo que los rodea.

El juego surge como respuesta frente a la tensión que provocan situaciones irrealizables: el juego es el imaginario al que el niño y niña entran para resolver esta tensión. La imaginación constituye otra función del conocimiento, que libera al sujeto de las determinaciones situacionales. En el juego, las cosas pierden su fuerza determinante. El niño o niña pueden estar viendo algo, pero actúan prescindiendo de lo que ven. La situación imaginaria del juego enseña a sostener sus conductas en el significado. Calle (2018) citando Vygotsky (1998), (s/f)

De acuerdo con este autor la imaginación es importante ya que los niños crean su propia historia, estas historias pueden tener significados malos y buenos, que entran en un mundo de fantasía buscando soluciones.

1.4.3. Teoría de Bruner

Para Bruner la mente es la pieza clave en la que los niños empiezan a disfrutar cada vivencia siendo libres y al mismo tiempo sintiendo placer por el juego. En cuanto a la teoría de Calle (2018), citando a Muñoz (2008) indica que “Jugar es para el niño una forma o actitud de utilización de su mente ante el mundo que lo rodea y es a través del juego pone a prueba una combinación de pensamiento, fantasía y lenguaje” (págs. 20-24).

Según el autor para el juego es necesario utilizar la mente ya que permite a los niños descubrir nuevos mundos y lo más importante que exploren utilizando todos los sentidos favoreciendo en el desarrollo cognitivo.

1.4.4. Teoría de Ladousse

Para Ladousse el juego de roles es donde los niños aprenden a desenvolverse con las demás personas siendo autónomos asumiendo el papel que representen.

En cuanto a la teoría de Cabarrocas, (2016) citando a Ladousse(1987) nos dice que“El juego de roles es una actividad en la que los participantes asumen el rol de otra persona. Puede ser el rol de un tencedero, un doctor,un cocinero. etc. El juego desarrolla a partir de ese rol”(pág. 10).

Según el autor el juego de roles permite que el niño interiorice con los de mas compañeros, pierdan el miedo, desarrollen su lenguaje, favorece en el desarrollo motriz de manera activa.

1.4.5. Teoria de Livingstone

ParaLivingstone el juego simbólico son situaciones reales en la que los niños lo realizan a situaciones imaginarias y divertidas de manera espontánea.En cuanto a la teoría de Cabarrocas,(2016),citando a Livingstone (1983) y a Manson(2006) afirman que“El juego simbólico es la reacción de situaciones reales externas a la clase las cuales implican algún elemento restrictivo, tanto si es en forma de comportamiento específico, o pretender ser otra persona” (pág. 10).

Según el autor el juego simbólico es el instinto de los niños cómo ellos quieran y deseen forma la historia de acuerdo a su imaginación y creatividad compartiendo con las demas personas.

1.5. Etapas del juego simbólico

Se puede considerar 4 dimensiones cognitivas del juego simbólico para el desarrollo cognitivo de los niños que son:

1.5.1. Sustitución

La sustitución es la interpretación que los niños realizan al momento del juego con objetos reales los transforman a ser imaginarios convirtiéndose divertido para ellos, esta es la parte central donde empiezan a explorar el entorno.

Capacidad cognitiva para interpretar un objeto en función de la representación mental de otro objeto (un palo como una cuchara). Hacia los 18 meses comienzan a simular acciones, aunque con el apoyo de un objeto real. De ahí en adelante progresan haciendo sustituciones de objetos (arena como comida, trozo de papel como sábana), de los objetos realistas (que tengan alguna similitud perceptiva: un plátano como un teléfono).(Trianes, 2017, págs. 88-89)

De acuerdo con esta etapa de sustitución al momento que los niños comienzan a imaginarse, también comienzan a explorar con los juguetes que ellos estén jugando y al mismo tiempo van desarrollando sus sentidos.

1.5.2. Descentración

En la descentración los niños asumen la coordinación y relación de roles permitiendo desarrollar sus sentidos donde los participantes son personas, objetos entre otros.

Capacidad para atribuir acciones y propiedades a objetos y gentes ajenos a uno mismo. Hacia los 18 meses comienzan a fingir acciones realizadas sobre sí mismos (hace como que se peina); aún no se trata propiamente de descentración, pero es el preámbulo. De ahí en adelante, progresan fingiendo acciones sobre objetos (finge que una taza quema, que un vaso se ha roto, que remueve el azúcar en el café), sobre supuestos agentes que reciben pasivamente una acción (finge que peina a un bebé-muñeco-o que lo sienta) o sobre supuestos agentes activos (finge que el muñeco es un bebé que se sienta solo, que habla o que no se está quieto).(Trianes, 2017, págs. 88-89)

En esta etapa ya es un paso más donde los niños comienzan a experimentar con los objetos, donde su imaginación va creando su propia historia de acuerdo al caso que se presente, de forma que sean interpretativos en las diferentes acciones.

1.5.3. Integración

La integración permite a los niños interpretar acciones siguiendo una secuencia siendo un poco más compleja pero al mismo tiempo divertido que los niños puedan disfrutar del juego.

Es la complejidad estructural del juego: la secuenciación de acciones simuladas formando cadenas cada vez más largas y complejas. Las acciones fingidas que realizan hacia los 18 meses están aisladas; después comienzan a encadenarlas: al principio de manera que a veces resulta ilógica (hablar por teléfono y después marcar el número), y luego reproduciendo cada vez más ajustadamente las secuencias reales (de dos acciones: echar azúcar y remover; y cada vez más largas: luego tomarse el café, lavar la taza, guardarla, etc.).Hacia los 6 años pueden estar una tarde entera jugando encadenando acciones, y al día siguiente incluso retomar el juego donde lo habían dejado.(Trianes, 2017, págs. 88-89)

En esta etapa los niños asumen roles de manera libre, divertida y dinámica que les permite fortalecer el lenguaje e imaginación ya que lo pueden practicar en la escuela como en sus hogares.

1.5.4. Planificación

La planificación permite a los niños crear historias complejas donde primero se organizan que roles van a representar para luego ejecutarla de forma divertida.

Es la capacidad para anticipar mentalmente el juego a realizar. Las primeras acciones fingidas están provocadas por la presencia de un objeto que las sugiere(ve un peine y lo coge haciendo como que se peina); después acorde con el desarrollo de la función ejecutiva , ocurre al contrario: ajustan la acción a un plan previo(voy a darte de comer salchichas); según se acercan a los 6 años , cada vez planifican secuencias de acción más largas, incluso representaciones de guiones completos(hacemos como que vamos a comprar, y primero confeccionamos una lista de la compra, y luego..),distribuyendo y asumiendo roles(y tú eres la mamá y yo la cajera) de personajes estereotipados o de ficción.(Trianes, 2017, págs. 88-89)

Otro aspecto importante en esta etapa ya los niños empiezan a dramatizar asumiendo un rol, el cual les permite desarrollar su imaginación, creatividad, lenguaje, compañerismo y su autonomía.

1.6. El juego simbólico y el dibujo

El juego simbólico y el dibujo van de la mano ya que es la manera más fácil donde se puede evidenciar si los niños presentan algún tipo de problema en el aprendizaje. En cuanto al juego simbólico y el dibujo Trianes(2017), “son quizá las actividades lúdicas más representativas de los niños entre 2 y 6 años en la que ponen de manifiesto mucho de su conocimiento representado”(págs. 89-90).

De acuerdo con este autor el juego simbólico y el dibujo son la base desde los primeros años de vida en los niños, donde ponen en juego todas actividades innatas y espontáneas siendo creativos e interpretativos.

1.6.1. A los 18 meses

En cuanto a los primeros años de vida los niños realizan solo trazos libres que aun no tienen un significado real sino imaginativo.

Los niños descubren que pueden trazar huellas sobre una superficie hacia los 18 meses; estos primeros trazos son líneas rectas, en zigzag, a las que poco después se añaden formas circulares. Pero no intentan representar nada son sólo un acto motor, que evoluciona según el desarrollo de la motricidad fina (articulación de la muñeca, etc.). Es la etapa de los garabateos. Es una etapa de realismo fortuito o arbitrario, en el sentido de que los niños atribuyen un significado al dibujo, cambiándolo incluso de un momento a otro (un círculo puede ser un avión o un pájaro).(Trianes, 2017, págs. 89-90)

En esta etapa inicia el garabeteo en los niños y niñas, desarrollando ya la motricidad fina, siempre y cuando tenga varios significados a lo que los niños están pensando o imaginándose.

1.6.2. A los 3 años

Otra representación del dibujo en esta edad es un poco complejo para ellos pero con apoyo de la maestra lo irán logrando poco a poco.

Es cuando toma conciencia de estar dibujando, y se inicia el período de la forma. Se caracteriza por el dibujo de renacuajos: primeras representaciones de la figura humana consistentes en una forma circular (la cabeza) de la que salen directamente líneas rectas (brazos, piernas, pelo). (Trianes, 2017, pág. 90)

En cuanto en esta etapa los niños tienen ya que aprender a formar el círculo, para ellos se les hace muy complicado, una vez que lo logren iniciarán a poner las partes del cuerpo, siendo una figura humana muy satisfactoria y representativa para ellos de que lo lograron.

1.6.3. De 4 a 7 años

En este período el dibujo de los niños tiene más sentido por que ya lo hacen de manera más significativa.

El período de esquematización. Los renacuajos se van diferenciando, y pasan a ser monigotes, al incluir el cuerpo, los pies y las manos; y después el esquema humano o representación de la figura humana completa, con mayor número de detalles. A partir de los 4 años, la figura humana no aparece sola, sino acompañada de objetos y/o animales, incluyendo información de lo que saben de la realidad, por ello se considera una etapa de realismo conceptual o intelectual. (Trianes, 2017, págs. 90-91)

De acuerdo con esta etapa la figura humana tiene coherencia, ya que esta más estructurada aunque sigue siendo un poco complicado para los niños, pueden añadir elementos según a lo que se imaginan y construir una historia representativa.

1.7. Desarrollo Cognitivo

El desarrollo cognitivo y su evolución del aprendizaje en los niños y niñas se da desde las edades tempranas permitiendo interiorizar con el mundo que los rodea aprendiendo de cada experiencia fomentando nuevos conocimientos e ir compartiendo con las demás personas.

Al hablar de desarrollo cognitivo estamos considerando y relacionando dos cosas: en primer lugar, obviamente, nos estamos refiriendo a un conjunto de habilidades que tiene que ver, básicamente, con los procesos ligados a la adquisición, organización, retención y uso del conocimiento (cognición). Estas habilidades son muy diversas e incluyen tanto las competencias más básicas relativas a la atención, la percepción o a la memoria, como a las capacidades intelectuales complejas que subyacen, por ejemplo, al razonamiento, a la producción y comprensión del lenguaje o a la solución de problemas. (Martínez, 2005, pág. 5)

Por lo tanto el desarrollo cognitivo se caracteriza por nuevas habilidades y conocimientos que se va adquiriendo desde la etapa infantil, que permite resolver una serie de problemas ya sea intelectualmente o socialmente, permitiendo la madurez de todos los sentidos en el proceso de aprendizaje.

1.7.1. Procesos Cognitivos

Los procesos cognitivos son esenciales por la cual todos los niños y niñas pasan desde edades tempranas desarrollando nuevas habilidades mediante el entorno que los rodea.

- El Proceso cognitivo, por tanto, se compone de unas funciones que permiten el conocimiento del entorno, y la manifestación de las capacidades y destrezas intelectuales de la persona para adaptarse . Pueden distinguirse dos tipos de procesos cognitivos.

- Los procesos cognitivos básicos, o la inteligencia animal, que incluye la sensación, percepción, atención y memoria, que sirve a todas las especies para adaptarse y sobrevivir en su medio.

- Los procesos cognitivos superiores, propios de la persona, de los que se destaca el pensamiento, la inteligencia, y el lenguaje. El progreso en los procesos cognitivos superiores lleva implícito el desarrollo de los procesos cognitivos básicos.(Lara & Vidales, 2011, pág. 124)

En cuanto a los procesos cognitivos, es la base para iniciar todas las capacidades, que nos permite relacionarnos con el medio que nos rodea de manera autónoma permitiendo la madurez en sus diferentes áreas como el lenguaje, pensamiento entre otras.

1.7.2. Etapas

1.7.3. La Inteligencia

La inteligencia es el proceso mediante el cual todos los seres humanos pasan desde la primera infancia, en esta etapa es el inicio que permite a los niños interactuar en las diferentes áreas como: lógico matemático, lenguaje entre otros buscando posibles soluciones.

La adaptación del niño que le rodea, conociéndolo y actuando sobre él, implica la necesidad del uso de la inteligencia. No obstante, la inteligencia va más allá de la adaptación del ser humano a su entorno, puesto que para llevar a cabo esta adaptación es necesaria la capacidad de operar con elementos abstractos, implicando la capacidad para resolver problemas, adaptarse a las experiencias, aprender de ellas y adquirir conocimientos. (Lara & Vidales, 2011, págs. 124-125)

Otro aspecto importante de la inteligencia es la facultad de razonar, entender, explorar y poner en práctica todo lo que se ha aprendido.

- Teoría de GARDNER de las inteligencias múltiples(1993), que distingue ocho tipos de inteligencias

Tabla 1: Teoría de las inteligencias múltiples de Gardner

TEORÍA DE LAS INTLIGENCIAS MÚLTIPLES DE GARDNER (1993)	
INTELIGENCIA	DEFINICIÓN
Lingüística	Capacidad para usar y entender palabras, así como su significado.
Lógico- matemático	Capacidad para resolver problemas lógicos y operaciones matemáticas.
Espacial	Capacidad de orientarse en el entorno y el espacio.
Musical	Capacidad para percibir y crear patrones de melodía, tono, ritmo.
Corporal-kinestésica	Capacidad para moverse con precisión y manipular objetos.
Interpersonal	Capacidad para entenderse y comunicarse con otros.
Intrapersonal	Capacidad para entenderse con uno mismo y dirigir de forma eficaz su propia vida.
Naturalista	Capacidad para observar pautas de la naturaleza y comprender los sistemas naturales y artificiales.

Fuente:(Lara & Vidales, 2011, pág. s/p).

- _ Teoría triarquica de R.J. Sternberg(1986), que distingue tres tipos de inteligencia: analítica, creativa y práctica.

Tabla 2: Teoría Triarquica sobre inteligencia de R.J. Sternnbertg

TEORÍA TRIARQUICA SOBRE INTELIGENCIA DE R.J. STERNBERG (1986)	
INTELIGENCIA	DEFINICIÓN
Analítica	Consiste en la habilidad para comprender, evaluar, contrastar, analizar, u juzgar.
Creativa	Comprende la habilidad para diseñar, investigar, crear e imaginar.
Práctica	Se centra en la habilidad para usar, aplicar, utilizar y manipular.

Fuente:(Lara & Vidales, 2011, pág. s/p).

Según el autor la inteligencia se adquiere mediante el convivir en el entorno, adquiriendo nuevos conocimientos y nuevas habilidades poniendoles en práctica continuamente para poder resolver los problemas.

1.7.4. El pensamiento y memoria

El pensamiento y la memoria son fundamentales en el desarrollo de las diferentes destrezas de los niños y niñas como se detalla a continuación:

- _ El pensamiento es el proceso a través del cual se organiza y clasifica toda la información de la que dispone la persona, para poder ser utilizada de manera adaptada a las diferentes situaciones.
- _ La memoria es un factor de conocimiento que se vincula específicamente con el procesamiento de la información y es un elemento fundamental en los procesos cognitivos.

La memoria incluye tres procesos:

- _ Proceso de adquisición: la información es adquirida a través de los sentidos, por medio de los estímulos sensoriales y la percepción; la cual, organiza los estímulos y permite diferenciar las cualidades de los objetos.

- _ Proceso de almacenamiento: a través de este proceso la información, es retenida temporalmente a corto o a largo plazo.

- _ Proceso de recuperación: se extrae o recupera la información almacenada, de manera consciente o no, a través de la evocación (de forma abstracta) o el reconocimiento (identificación de la información y percepción). (Lara & Vidales, 2011, pág. 127)

Según el autor el pensamiento y la memoria van de la mano permitiendo el desarrollo del aprendizaje en los procesos cognitivos, de esta manera adquieren nuevos conocimientos listos ya para poder poner en práctica de manera efectiva.

1.7.5. La Atención

Es un proceso cognitivo que permite seleccionar la información, con el fin de procesar solo la parte que nos interesa de la multitud de estímulos que nos llegan.

Se clasifica en dos categorías :

- _ Atención controlada o voluntaria: cuando de manera intencionada se presta atención a una situación , objeto, característica, porque nos interesa.

- _ Atención automática o involuntaria: cuando la persona centra su atención de manera inconsciente, sin un propósito claro. La atención automática permite a la persona realizar más de una tarea simultáneamente.

El niño menor de 6 años se considera mayoritariamente involuntaria ya que depende de estímulos externos,cómo:

- _ De su intensidad: cuando más intenso sea el estímulo, más atención provocara en el niño.

- _ De su organización estructural: la atención del niño se centra más en aquello que para él es significativo, y presenta una secuencia organizada.(Lara & Vidales, 2011, págs. 129-130)

Según el autor la atención puede ser voluntaria o involuntaria, permitiendo captar informaciones que nos interesa utilizando los sentidos, ya que en los niños por su edad temprana se basa en la atención involuntaria porque ellos se centran sin un propósito sino cómo una diversión que les atrae.

1.7.6. El Razonamiento

El razonamiento como parte de la maduración en los niños permite descubrir nuevos mundos, explorar e ir aprendiendo de cada situación que se presente.

Se define como una capacidad de la persona que le permite solucionar problemas, extraer conclusiones, y aprender de los hechos, estableciendo conexiones causales y lógicas. El razonamiento lógico exige que la persona haya alcanzado cierto grado de abstracción del pensamiento, para poder utilizar los dos tipos de razonamiento que existen:

- _ Inductivo: el razonamiento se realiza desde el análisis de situaciones o casos concretos para establecer una conclusión de carácter global.

- _ Deductivo: el razonamiento se lleva a cabo tomando en consideración un principio general, una conclusión, sobre el que se analizan los casos o situaciones particulares.(Lara & Vidales, 2011, pág. 131)

Según el autor el razonamiento permite resolver problemas de diferentes tipos ya sea deductivo o inductivo permitiendo analizar para luego buscar las posibles soluciones teniendo los conocimientos más claros.

1.7.7. La Creatividad

La creatividad en los niños permite expresarse por sí mismos e interactuar con las demás personas siendo interpretativos.

La creatividad es una capacidad natural del niño/a que progresivamente va siendo reemplazada por el pensamiento lógico y formal que caracteriza los procesos cognitivos de la edad adulta. El fomento de la creatividad en la niñez se considera un ámbito fundamental en la etapa de educación infantil, puesto que permite al niño/a mejorar sus posibilidades creativas con el objetivo de disponer de respuestas variadas a las demandas de su medio, posibilitando un mayor dominio de sus potencialidades y su conocimiento.

La creatividad en educación infantil sigue un proceso compuesto por tres momentos:

- _ Expresivo: recopilando la información sobre la tarea, o las dificultades que el niño/a debe desarrollar o afrontar.

- _ Inventivo: en el que el niño/a indaga e inventa, no siempre de forma consciente, las posibilidades de respuesta o solución.

- _ Productivo: el niño/a ofrece una respuesta a la situación, tras haber analizado diferentes posibilidades.(Lara & Vidales, 2011, pág. 132)

Según el autor la creatividad es una etapa importante en los niños ya que permite expresar, imaginar, interpretar todo aquello que ellos quieran hacerlo de forma libre y espontánea adquiriendo nuevas potencialidades para un aprendizaje efectivo, por otro lado los niños

aprenden a ser autónomos creando historias que para ellos puedan ser divertidos compartiendo con los demás.

1.8. Teorías de los autores

1.8.1. Jean Piaget:

Jean Piaget se centra en los cambios según como los niños van evolucionando, los cambios cualitativos de cada persona también cambian en la forma de actuar o sentir permitiendo el desarrollo de una mentalidad madura.

Jean Piaget es el principal exponente del enfoque del desarrollo cognitivo. Se interesa por los cambios cualitativos que tienen lugar en la formación mental de la persona, desde el nacimiento hasta la madurez. Mantiene que el organismo humano tiene una organización interna característica y que esta organización interna es responsable del modo único del funcionamiento del organismo, el cual es invariante.(pág. 1 s/a)

Según el autor es uno de los principales exponentes en el desarrollo cognitivo que se preocupa cómo va evolucionando las diferentes capacidades intelectuales desde la niñez hasta la adolescencia pasando por una serie de procesos.

Otro aspecto importante para Piaget manifiesta que el desarrollo cognitivo en los niños es:

La forma activa su propio conocimiento del entorno, y el desarrollo cognitivo es el producto del esfuerzo de los niños/as por entender y actuar en su mundo, sobre la base de las capacidades innatas con las que cuenta al nacer, tales como la succión y prensión.(Lara & Vidales, 2011, pág. 134)

Según el autor el desarrollo cognitivo se basa en el entorno, en el medio que ellos se desarrollan de ahí parte todas las actividades del niño ya que estas son espontáneas.

1.8.2. Funciones intelectuales la adaptación y organización:

La adaptación y organización son procesos fundamentales por las que los niños tienen que pasar en los proceso de maduración.

Adaptación: permite al niño/a modificar la estructura cognitiva para posicionarse desde una perspectiva más eficaz. Este proceso lleva a cabo a través de la asimilación y la acomodación.

- _ Asimilación: permite la adquisición de nuevos conocimientos, a través de modificaciones con el fin de poder ajustarse a los esquemas previos de conocimiento de los que ya dispone el niño/a, es decir los conocimientos nuevos que integran en un esquema que ya domina.

- _ Acomodación: es el proceso a través del cual los esquemas de conocimiento se van modificando y adecuando a las necesidades, en función de las nuevas adquisiciones que se van produciendo.

Organización: Se plantea como una secuenciación fija de estadios donde se consolidan estructuras diferentes cada vez con mayor complejidad.(Lara & Vidales, 2011, págs. 134-137)

Estos procesos se van desarrollándose desde lo más fácil e ir aumentando la complejidad en los niños según las diferentes edades en el desarrollo cognitivo.

1.8.3. Tipos de conocimiento:

Para Piaget existen tres estadios que son básicos para el desarrollo intelectual de cada niño compartiendo con el medio que los rodea. De esta manera los niños adquieren nuevas potencialidades generando conocimientos significativos.

- _ Conocimiento físico: conocimiento de las propiedades y cualidades de los objetos, tales como la forma, el color, el sabor, el peso etc.
- _ Conocimiento social: es el conocimiento que se construye sobre las personas y las relaciones que se mantienen con ellas.
- _ Conocimiento lógico matemático: permite al niño/a conocer los principios que regulan la naturaleza de los procesos que rigen nuestro entorno.

Piaget explica que estos tipos de conocimientos se adquieren y se desarrollan en el marco de un proceso secuenciado de estadios:

- _ Estadio sensoriomotor: que abarca desde el nacimiento hasta los dos años aproximadamente.
- _ Estadio preoperatorio: desde los dos a los seis o siete años de edad aproximadamente. (que se incluye dentro del estadio de operaciones concretas.
- _ Estadio de operaciones concretas: que se inicia aproximadamente a los seis años y termina a los once años de edad.
- _ Estadio de operaciones formales: que se inicia a los once años aproximadamente, y constituye la adquisición del razonamiento hipotético-deductivo y la capacidad de realizar operaciones mentales abstractas, que caracteriza el pensamiento adulto.(Lara & Vidales, 2011, págs. 134-137)

Según el autor el desarrollo cognitivo parte desde las bases desde la primera infancia hasta la adultez que todos cumplen y por ningún motivo se puede saltar, en este proceso se va desarrollando procesos intelectuales cognitivos tanto en el ámbito educativo cómo en el entorno de cada niño.

1.8.4. Vygotsky

Para Vygotsky la cultura es donde los niños inician los procesos de aprendizaje mediante sus costumbres llegando al mismo objetivo pero de forma diferente en cada niño.

Afirmo que no es posible entender el desarrollo del niño si no se conoce la cultura donde se cría. Por medio de las actividades sociales el niño aprende a incorporar a su pensamiento herramientas culturales como el lenguaje, los sistemas de conteo, la escritura, el arte y otras invenciones sociales. Considera cinco conceptos que son fundamentales.(Tómas & Almenara, pág. s/f)

Según este autor la cultura es la base para el desarrollo cognitivo, ya que de ahí parten sus primeros conocimientos según cómo cada familia vaya orientándoles a los niños desde sus tempranas edades van desarrollando las diferentes habilidades hasta la adultez.

1.8.5. Funciones mentales

Las funciones mentales son fases esenciales con las cuales se nacen y se va adquiriendo al pasar del tiempo mediante el medio en que los niños se desenvuelven favoreciendo en el desarrollo-aprendizaje.

Para Vygotsky existen dos tipos de funciones mentales: las inferiores y las superiores. Las funciones mentales inferiores son aquellas con las que nacemos, son las funciones naturales y están determinadas genéticamente. Las funciones mentales superiores se adquieren y se desarrollan a través de la interacción social. Puesto que el individuo se encuentra en una sociedad específica con una cultura concreta, estas funciones están determinadas por la forma de ser de esa sociedad.(Tómas & Almenara, pág. s/f)

Según el autor existen funciones mentales inferiores y las superiores las cuales son importantes para el desarrollo de cada individuo según en el contexto que se desarrollen.

1.8.6. Habilidades psicológicas

Las habilidades psicológicas se dan en cada niño de forma diferente según el contexto social pasando por dos etapas en el ámbito social y cultural.

Las funciones mentales superiores se desarrollan y aparecen en dos momentos. En un primer momento, las habilidades psicológicas o funciones mentales superiores se manifiestan en el ámbito social y, en un segundo momento, en el ámbito individual. Por lo tanto “sostiene que en el proceso cultural del niño, toda función aparece dos veces, primero a escala social, y más tarde en escala individual. Afirma que todas las funciones psicológicas se originan como relaciones entre seres humanos.(Tómas & Almenara, pág. 22)

Para las habilidades psicológicas de los niños, el mantener contacto con la sociedad ayuda que ellos se desempeñen de mejor manera ya que, uno de los primeros momentos es a escala social, es decir que mientras más contacto social tengan los niños mayor capacidad de aprendizaje poseen, es decir el segundo momento el aprendizaje individual; también es importante para el desempeño de los niños pero este viene una vez que aprendan a tratar con la sociedad.

1.8.7. Lenguaje y desarrollo

Desde tempranas edades el lenguaje es fundamental en los niños ya que inician a comunicarse a través de gestos y sonidos para luego ir desarrollando el habla siguiendo una serie de procesos.

Es la herramienta psicológica que más influye en el desarrollo cognoscitivo. En la primera etapa, la del habla social, el niño se sirve del lenguaje cumplen funciones independientes. La siguiente etapa, el habla egocéntrica, cuando comienza a usar el habla para regular su conducta y su pensamiento. El habla egocéntrica en la última etapa del desarrollo del habla, la del habla interna, en esta fase pueden reflexionar sobre la solución de problemas y la secuencia de las acciones manipulando el lenguaje en su cabeza.(Tómas & Almenara, pág. s/f)

Según el autor el lenguaje es una de las principales herramientas ya que por medio de esta los niños aprenden a ser autónomos, teniendo varias capacidades primero pensar interiormente y luego seguir madurando el desarrollo del lenguaje.

1.8.8. Zona de desarrollo proximal

Esta zona es donde el aprendizaje de los niños pretende llegar a un objetivo pero que no está completamente listo para realizarlo por si solos.

En cuanto a la zona de desarrollo proximal Tómas & Almenra,(s/f) señala que “Incluyen las funciones que están en proceso de desarrollo pero que todavía no se desarrollan plenamente” (pág. 24).

Son funciones que todavía no maduran en los niños completamente y para eso necesitan ayuda de algún adulto pero que poco a poco va aprendiendo nuevos conocimientos que para ellos resultan ser difícil.

1.8.9. Intervención en el ámbito cognitivo

El docente es el principal mediador para los niños proporcionando los conocimientos adecuados para cada edad de manera que los niños logren desarrollar las destrezas de forma efectiva.

La intervención en el ámbito cognitivo debe ir orientada a que el niño consiga construir su conocimiento de una forma adecuada y significativa. El educador debe planificar de forma adecuada cómo va a ser la intervención que llevará a cabo y cómo va a ejecutarla para favorecer el desarrollo cognitivo de sus alumnos.(Ovejero, pág. s/f)

Según el autor el educador debe planificar correctamente la clase que se va a dar a los alumnos utilizando métodos y estrategias de forma activa y dinámica que favorezca el desarrollo intelectual en los niños.

1.9. El juego simbólico para el desarrollo cognitivo

Mediante este juego los niños interiorizan y descubren nuevas cosas que les favorece en el aprendizaje perfeccionando las habilidades en todas las áreas.

El juego y aprendizaje de los niños empieza a dominar un rango de sistemas “simbólicos”, incluyendo el lenguaje oral, varios medios visuales, la elaboración de trazos/la escritura, los números, la música, etc. Este tipo de juego puede apoyar sus habilidades técnicas en desarrollo, para expresar sus ideas, sentimientos y experiencias a través de estos distintos medios.(David, Dave, Hanne, & Claire, 2017, pág. 15)

Según los autores el juego simbólico en los niños es muy importante ya que desarrollan sus habilidades desde edades tempranas, adquiriendo nuevos conocimientos permitiéndole ser autónomos, creativos, imaginativos en el aprendizaje.

1.10. El juego simbólico y el lenguaje

Desarrollo del lenguaje de los 0 a los 6 años

Mediante este juego se van desarrollando todos los sentidos que les permite expresarse a los niños mediante su entorno.

La adquisición del lenguaje por parte de los niños constituye uno de los sucesos más admirables que se produce a lo largo de la vida de una persona. El lenguaje se desarrolla de forma natural en gran parte de niños y niñas, los cuales deben tener la capacidad para ver, escuchar, entender y recordar, de esta forma, el lenguaje constituye parte esencial del desarrollo integral del niño, debido a que se encuentra directamente asociado a diferentes procesos: desarrollo socio emocional, maduración del sistema nervioso, desarrollo cognoscitivo (Narváez, 2013).(Maldonado, 2019, pág. 36)

Según el autor el juego simbólico favorece en el desarrollo del lenguaje al expresarse libremente e interactuar entre las personas asumir roles representativos que les permita desarrollar sus capacidades.

Tabla 3: Etapas en el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de 4 a 5 años

Niveles	Descripción
Fonológico	Constituye la articulación en el punto y modo de los sonidos.
Semántico	Se enfoca en la comprensión del significado de las palabras.
Sintáctico	Se refiere a la forma que se encuentra una frase para expresar una idea cual se irá completando conforme a las reglas.
Interiorización	Es lo que aprende y se entiende, es decir, asimila profundamente y así va formando su lenguaje propio.
Pragmático	Se enmarca a la manera en que se utiliza el lenguaje en la vida cotidiana, es decir, intensidad, ritmo, tono entre otros.

Fuente: (Maldonado, 2019, pág. s/p).

1.11. Relación entre el lenguaje y las funciones simbólicas

Las funciones simbólicas permiten a los niños dar inicio a un acontecimiento importante que les permite practicar el lenguaje, imaginación, razonar en el salón de clases.

La construcción del símbolo supone dos operaciones previas: El desplazamiento, es decir, sacar del contexto natural formas de actuación o de funcionamiento y la atribución adjudicación a otros objetos de una nueva identidad. El uso de símbolos lúdicos es precursor y facilitador de las primeras palabras. Las condiciones de libertad que todo juego implica, permiten ensayar un sinfín de posibilidades de “sustitución”

simbólica de carácter arbitrario, que prepararan al niño/a para comprender y utilizar las “sustituciones” en un código cultural común.(Maldonado, 2019, págs. 21-22)

Según el autor los símbolos son una estrategia diseñada para facilitar el uso del material lúdico en el desarrollo del aprendizaje en los niños. El uso de estos símbolos lúdicos permite a los docentes manipular un sinnúmero de posibilidades para fomentar nuevas habilidades con el uso de estas funciones simbólicas.

1.12. Características del pensamiento lógico-matemático

El pensamiento lógico-matemático permite a los niños a resolver desafíos que impone la maestra mediante juegos siendo así una manera fácil y divertida para ellos donde buscan soluciones.

Desde edades tempranas, el niño interactúa con el medio que le rodea a través de sus sentidos, estableciendo en su mente una serie de relaciones y conexiones que le permiten comprender la realidad que le rodea. Estas relaciones poco a poco se van constituyendo en conocimientos cuando se generalizan tras volver a ser vivenciadas o aplicadas en nuevas experiencias. En el caso concreto de la construcción del pensamiento lógico-matemático en niños de Educación Infantil, los conocimientos se van adquiriendo a través de acciones y prácticas relacionadas con el número y la ubicación en el espacio y en el tiempo, que se va fortaleciendo a través del desarrollo de cuatro capacidades básicas:

- _ La observación: es fundamental presentar a los alumnos tareas en las que, de manera autónoma y guiados con sumo cuidado por el maestro, sean capaces de centrar la atención en aquellas propiedades, características o fenómenos que queremos que perciban, sin forzar por nuestra parte dicho acto.

- _ La imaginación: es necesario fomentar la creatividad de los alumnos mediante actividades que les permitan desarrollar múltiples y diferentes acciones, del mismo modo que puede ocurrir en el trabajo matemático.

- _ La intuición: entendida como la capacidad para anticipar los resultados que se pueden obtener de una acción que se vaya a realizar posteriormente.
- _ El razonamiento lógico: se debe potenciar la capacidad de los alumnos en relación a la obtención de unas conclusiones a partir de ideas o resultados previos considerados ciertos.(Arteaga & Macías, 2016, pág. 35)

El juego simbólico y la lógica matemática fortalecen en el desarrollo cognitivo de las cuatro capacidades. La observación, imaginación, intuición y razonamiento son capacidades que fomentan las habilidades de los niños en esta área de aprendizaje.

1.13. Fundamentación legal

La sección de la República del Ecuador en la sección de Educación, como aspectos esenciales señala que:

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.(Constitucion De La República Del Ecuador , 2012, pág. 20)

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.(Constitucion De La República Del Ecuador , 2012, pág. 20)

De acuerdo con estos artículos de la educación señala que todas las personas tienen los mismos derechos de estudiar sin importar raza, sexo, religión alguna; es el eje fundamental de principios y valores; en otro aspecto importante permite la participación democrática para la construcción de un país soberano.

El enfoque del currículo de Educación Inicial Señala que:

El currículo se centra en el reconocimiento de que el desarrollo infantil es integral y contempla todos los aspectos que lo conforman (cognitivos, sociales, psicomotrices, físicos y afectivos), interrelacionados entre sí y que se producen en el entorno natural y cultural. Para garantizar este enfoque de integralidad es necesario promover oportunidades de aprendizaje, estimulando la exploración en ambientes ricos y diversos, con calidez, afecto e interacciones positivas.(Currículo De Educación Inicial , 2014, pág. 17)

Según el enfoque señala que el ambiente en el que se desarrollan los niños y niñas es de vital importancia para su desarrollo cognitivo, por esta razón padres y docentes tienen el deber de brindarles un ambiente cálido en el que los niños se sientan seguros y puedan captar con éxito.

En otro aspecto importante del currículo de educación inicial se encuentra el ámbito de expresión y comprensión de lenguaje que señala:

En este ámbito se potencia el desarrollo del lenguaje de los niños como elemento fundamental de la comunicación que le permite exteriorizar sus pensamientos, ideas, deseos, emociones, vivencias y sentimientos, mediante símbolos verbales y no verbales y como medio de relación con los otros, empleando las manifestaciones de diversos lenguajes y lenguas. Tiene gran importancia el tratamiento de las conciencias lingüísticas que pretenden cimentar las bases para procesos futuros de lectura y escritura, así como para un adecuado desarrollo de la pronunciación en el habla de los niños. El lenguaje también apoya a la construcción de los procesos cognitivos que facilitan el conocimiento y la representación del mundo, la creatividad y la imaginación. En este sentido, el lenguaje es una herramienta fundamental para el

desarrollo y el aprendizaje integral infantil. (Curriculo De Educacion Inicial , 2014, pág. 32)

De acuerdo con este ámbito el lenguaje es fundamental para que los niños puedan expresarse, sentir, compartir vivencias, emociones ayudando a los procesos cognitivos en el ámbito educativo.

CAPÍTULO II.

2. METODOLOGÍA (MATERIALES Y MÉTODOS)

2.1. Metodología de la investigación

Esta investigación está basada en el paradigma cualitativo ya que mediante la aplicación de instrumentos como la entrevista, ficha de observación, se pudo evidenciar las diferentes conductas que tienen los niños y niñas, en el salón de clases, por tal motivo este método fue de importancia para la investigación ya que, se obtuvo información necesaria para dar respuesta y solución a la problemática suscitada en la institución; siendo de interés para la comunidad educativa.

2.1.1. Investigación bibliográfica:

Se utilizó este tipo de investigación para obtener datos bibliográficos mediante libros, revistas, artículos científicos, páginas web, que me permitirá tener información real sobre los juegos simbólicos en los niños, y como la aplicación de estos mejora el desarrollo cognitivo.

2.1.2. Investigación de campo:

Dentro de este tipo de investigación se pudo interactuar de forma directa entre los niños y niñas; los docentes de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla, en donde se recopiló la recolección de datos necesarios para llevar a cabo el proyecto de investigación.

2.1.3. Investigación propositiva:

Se utilizó este tipo de investigación que permitió buscar una solución al problema utilizando técnicas e instrumentos que permitan identificar el déficit de juegos simbólicos en los niños de 3 a 4 años de la institución educativa.

2.1.4. Investigación descriptiva:

Dentro de este tipo de investigación se recopiló datos sobre que pasa dentro del salón de clases, de esta manera se analizó y busco posibles soluciones de la investigación.

2.2. Métodos de investigación

2.2.1. Método inductivo:

Se utilizó este método en la investigación al momento de observar los problemas que presentan los niños y niñas, como el bajo desarrollo cognitivo en clases; por esta razón se llegó a un análisis general mediante el cual se obtuvo conocimientos precisos del uso de juegos simbólicos.

2.2.2. Método deductivo:

Este método permitió analizar toda la información acerca del juego simbólico, y a su vez sintetizar como aporta el presente juego para el desarrollo cognitivo en los niños mediante investigaciones bibliográficas como aporte al desarrollo de la investigación.

2.2.3. Método analítico:

Se utilizó este método mediante la investigación directa, para buscar estrategias esenciales en la aplicación de los juegos simbólicos, y como estos aportan para contrarrestar la problemática, facilitando nuevas habilidades para el desarrollo cognitivo.

2.3. Técnicas e instrumentos de investigación

2.3.1. Observación:

Esta técnica se utilizó con el fin de recabar información que permitió evidenciar las falencias que existen en los niños y niñas de la institución, permitiendo conocer información necesaria para llevar a cabo la investigación.

2.3.2. Entrevista:

Esta técnica se aplicó a las docentes de la institución Mariano Suárez Veintimilla del nivel inicial 1, la cual permitió obtener información, acerca de la práctica de juegos simbólicos en los niños de 3 a 4 años y como esto repercute en el desarrollo cognitivo de los mismos.

2.3.3. Instrumentos

Es necesario detallar los instrumentos a utilizarse dentro de las técnicas mencionadas anteriormente, estos instrumentos fueron de mucha factibilidad al aporte de la investigación tales como:

- _ **Ficha de observación.-** Este instrumento me permitió determinar las falencias que presentan los niños y niñas dentro de clases, y como el uso de juegos simbólicos podrían combatir con este problema.

- _ **Cuestionario.-** Se analizó con claridad si existe el juego simbólico como mediador para el rendimiento académico de los niños y niñas mediante la aplicación de cuestionarios a las docentes de la institución.

2.4. MATRIZ DE RELACION DIAGNOSTICA

Tabla 4: Matriz de relación diagnóstica

OBJETIVOS	VARIABLE	INDICADORES	TÈCNICA	FUENTE DE INFORMACION	ASPECTO / PREGUTA
Determinar el nivel de desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 4 años, mediante una observación directa.	Desarrollo Cognitivo	Lenguaje	Entrevista	Docentes	¿Considera usted que lo niños de inicial 1 tiene un nivel adecuado de su desarrollo del lenguaje?
		Atención	Observación	Niños	¿Existe atención en los niños en las horas de clases?
		Concentración	Observación	Niños	¿Los niños tienen concentración a la hora de realizar las actividades?
		Memoria	Observación	Niños	¿Los niños de 3 a 4 años de edad tienen una buena memoria al realizar las actividades?
Identificar los tipos de roles y personajes que representa el niño mediante el juego simbólico.	Juego Simbólico	Desenvolvimiento de los niños.	Entrevista	Docentes	2. ¿Cómo es el desenvolvimiento de los niños de 3 a 4 años de edad en el salón de clases?
		Participación	Observación	Niños	¿Los niños de 3 a 4 años participan en clases?
		Compañerismo	Observación	Niños	¿Existe compañerismo en los niños de inicial 1?
		Creatividad	Observación	Niños	¿Los niños de 3 a 4 años desarrollan algún tipo de juego simbólico la hora de realizar las actividades?
Elaborar una guía didáctica de juegos simbólicos que permitan	Dificultades congénitas	Dislalia	Entrevista	Docentes	¿Considera usted que en su salón de clases existen posibles casos de dislalia?

contrarrestar las dificultades congénitas de niños de 3 a 4 años.		Discapacidad auditiva	Entrevista	Docentes	¿Existen posibles casos de niños con discapacidad auditiva en su salón de clases?
		TDH	Entrevista	Docentes	¿Cuántos casos de problemas con TDH presentan en su grupo de estudiantes?
		Depresión	Entrevista	Docentes	¿Considera usted que existen posibles casos de niños con depresión en el salón de clases y por qué?

CAPITULO III

3. Análisis e interpretación de resultados

3.1. Entrevista

Análisis de resultados de la entrevista aplicada a las docentes de la unidad educativa “Marianao Suárez Veintimilla”

PREGUNTA 1. ¿Considera usted que los niños de inicial 1 tienen un nivel adecuado del desarrollo de lenguaje? Por qué

Extracto de la respuesta:

Autor:

Según Palomar Aurora (1996). El juego es una actividad que favorece el desarrollo del lenguaje. Los niños/as, mientras juegan, hablan constantemente: " El lenguaje y el juego van siempre unidos". Cuando el niño/a comienza a hablar le gusta jugar con el lenguaje, deforma los sonidos o las palabras, habla con los labios juntos o con la boca abierta, dice palabras al revés. Todo esto está ayudando a la adquisición del lenguaje oral (pág. 10).

Opiniones Docentes:

Docente 1: "... No porque en algunos se desarrolla el lenguaje más rápido que en otros debido a la estimulación tanto en el salón de clases cómo en sus casas, recalando que existen niños que sí tienen un buen desenvolvimiento en el lenguaje...

Docente 2.: "... No porque en esta etapa los niños recién están en el proceso de su dialecto no hay que forzarles para que hablen, sino darles estímulo dejando que exploren libremente...

Análisis general:

De acuerdo a los resultados obtenidos por las opiniones de las docentes del Centro educativo Mariano Suárez Veintimilla, yo relacione con el autor Palomar Aurora. Se concluye que los niños de inicial uno, no cuentan con los mecanismos necesarios para el desarrollo del lenguaje, por lo que se les dificulta hablar, sin embargo existen mecanismos innatos que los niños requieren para el desarrollo del mismo, se puede deducir que el juego es la principal herramienta para que los niños inicien el desarrollo del lenguaje por medio de la interacción con el medio y con apoyo de las docentes como de los padres en casa dándoles la debida estimulación.

PREGUNTA 2: ¿Cómo es el desenvolvimiento de los niños de 3 a 4 años de edad en el salón de clases?

Extracto de la respuesta:

Autor:

Según Díaz (2001). Los niños aprenden imitando a los demás. Si se modela un buen comportamiento, los niños copiarán. Las recompensas y los premios también ayudarán a reforzar el buen comportamiento, si el comportamiento de un niño es positivo, se debe hacerle saber (pág. 16).

Opiniones docentes:

Docente 1: "... Es un grupo muy activo, siempre y cuando se les imponga las reglas necesarias a la hora de realizar las actividades..."

Docente 2: "... En el grupo los niños son poco activos, ya que algunos tienen problemas en la casa, sus padres no les presentan la debida atención que deberían tener los niños para que tengan confianza en realizar las actividades que se les planteen..."

Análisis general:

De acuerdo a los resultados obtenidos por las opiniones de las docentes del Centro educativo Mariano Suárez Veintimilla, yo relaciono con el autor Díaz. Se concluye que en el grupo existen niños que tienen un excelente desenvolvimiento, al igual que niños que no cuentan con la misma capacidad de desenvolvimiento esto ocurre por algunos factores tales como problemas familiares, entre otros, según el autor Díaz, manifiesta que los niños aprenden imitando según como los docentes o padres de familia guían a los niños en el desarrollo del aprendizaje.

PRGUTNA 3: ¿Considera usted que en su salón de clases existen posibles casos de dislalia mediante qué actividades controla?

Extracto de la respuesta:

Autor:

Según Gonzáles (2012).Se recomienda que los niños y niñas con dislalia no se les corrijan el fonema mal articulado, sino que se les debe enseñar la posición-tipo de cada fonema, movimientos correctos de los órganos articulatorios y favorecer la automatización en el lenguaje (pág. 52).

Opiniones docentes:

Docente 1: "... Si tres niños que no pueden aun pronunciar bien las letras, pero siempre se utiliza otros métodos como reproducir sonidos, estimular la coordinación de movimientos, jugar a las palabras, entre otros;lo cual permite mejorar la vocalización de las palabras..."

Docente 2: "...Si existen 4 niños, esto puede ser caso biológico que si no se le estimula a tiempo puede causar daños muy severos en sus siguientes etapas..."

Análisis general:

De acuerdo a los resultados obtenidos por las opiniones de las docentes del Centro educativo Mariano Suárez Veintimilla, yo relacione con el autorGonzáles.Se concluye es importante que nosotras como docentes si observamos este tipo de casos buscar ayuda inmediatamente para que pueda ser tratado a tiempo y dedicándoles atención personalmente a estos niños más tiempo en el que podremos ver resultados factibles, se puede deducir que a los niños se les debe enseñar los fonemas mediante movimientos correctos ya sea con materiales que se les pueda facilitar una buena pronunciacion.

PREGUNTA 4: ¿Existen posibles casos de niños con discapacidad auditiva en su salón de clases?

Extracto de la respuesta:

Autor:

Según Gonzales Ana (2009).La problemática auditiva no afecta de la misma forma a todos los niños, ya que esto depende de la edad en que aparezca la pérdida y la gravedad de ésta y de acuerdo a esto serán las consecuencias que tenga el niño (pág. 3).

Opiniones docentes:

Docente 1: "... Si 2 niños que presentan este problema ya que no pueden realizar las actividades que se les plantean, esto perjudica en el desarrollo de las habilidades, por lo que con estos niños se utiliza otros métodos de comunicación que les permitirá comprender las actividades...

Docente 2: "... Si 1 niño pero como docente se trata de buscar otras opciones en las que este niño pueda aprender de mejor manera y estar a la par con sus compañeros...

Análisis general:

De acuerdo a los resultados obtenidos por las opiniones de las docentes del Centro educativo Mariano Suárez Veintimilla, yo relacione con el autor Gonzales Ana. Se concluye que los niños con discapacidad auditiva no trabajan al igual que todos pero si pueden hacerlo mediante planificaciones curriculares que la maestra pueda realizar, se puede deducir que la discapacidad auditiva no afecta a todos de la misma manera, mientras mas severa sea es recomendable buscar ayuda profesional.

Pregunta 5: ¿Cuántos casos de problemas con TDH presentan en su grupo de estudiantes?

Extracto de la respuesta:

Autor:

Según Borrás Margarida (2012). El TDAH es uno de los trastornos más comunes de la infancia. Se estima que aproximadamente un 5 % de los niños en edad preescolar se ven afectados por este tipo de trastorno, siendo más común en niños que en niñas, está relacionado con factores biológicos, genéticos y otras variables propias del ambiente del niño (pág. 7 y 10).

Opiniones docentes:

Docente 1: "... En el salón presentan 5 niños con este problema, afecta a las clases ya que no se puede enseñar de una manera coordinada a todos por igual...

Docente 2: "... Si existen 3 niños, en este caso se les impone más trabajos a ellos para mantenerles activos a la hora de dar la clase...

Análisis general:

De acuerdo a los resultados obtenidos por las opiniones de las docentes del Centro educativo Mariano Suárez Veintimilla, yo relacione con el autor Borrás M. Se concluye que los niños que presentan este trastorno afecta en el desarrollo académico sin embargo es necesario imponerles más trabajos para que ellos se mantengan concentrados, se puede deducir que el trastorno del tdh se da mas en niños que en niñas, esto se puede dar mediante factores geneticos como ambientales, de esta manera se puede tratar con los debidos especialistas.

Pregunta 6. ¿Considera usted que existen posibles casos de niños con depresión en el salón de clases y por qué?

Extracto de la respuesta:

Autor:

Según Carrillo Diana (2010). La depresión infantil es una realidad que no debemos ignorar, debemos aprender a reconocer los factores que pueden llevar a un niño, las malas relaciones son fuente específica de iniciación a la depresión infantil; los padres deben prestar especial atención a la construcción de una adecuada autoestima y auto eficacia en el niño/a, así como incentivar en ellos la capacidad de afrontamiento, y el manejo adecuado de la frustración, todo ello constituye la prevención primaria de la depresión infantil (pág. 16).

Opiniones docentes:

Docente 1: "... Si existe 1 niño con este problema, se debe a que posiblemente puede tener problemas en el hogar, por eso no presta atención en clases y no realiza las actividades.

Docente 2: "... Si existe 1 niña una de las causas sería que sus padres no le dan el amor necesario para que la niña se sienta feliz, alegre y sobre todo sea activa en clases y con sus compañeros

Análisis general:

De acuerdo a los resultados obtenidos por las opiniones de las docentes del Centro educativo Mariano Suárez Veintimilla, yo relacione con el autor Carrillo D. Se concluye que si existen en el salón de clases niños con depresión no es su mayoría, ya que esto afecta en su rendimiento académico, se puede deducir que los padres de familia son el principal motor para que los niños se desenvuelvan en su entorno, dándoles afecto, cariño, de esta manera se estará previniendo la depresión infantil.

3.2. Ficha de observación

Análisis de resultados de la ficha de observación aplicada a niños y niñas de educación inicial 1 de la unidad educativa “Mariano Suárez Veintimilla”

ASPECTO 1. ¿Existe atención en los niños en las horas de clases?

Tabla 5: Niños que prestan atención en clases

Rangos de respuesta	f	%
SI	14	32%
NO	30	68%
TOTAL:	44	100%

Nota: Observación a niños y niñas del año 2020

Elaborado por: Pérez Karolina

Análisis general

De acuerdo a lo observado en la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla, se concluye que de los 44 niños que existen en los salones de clases 14 niños equivale al 32% si presentan una buena atención al momento de realizar las actividades, considerando que 30 niños equivale al 68% que presentan problemas esto puede ser la metodología utilizada por la docente no está siendo adecuada para los niños. Según Pineda S(2016). “El trastorno por déficit atencional con hiperactividad (TDAH) se inicia en la infancia y sus manifestaciones deben presentarse antes de los siete años de edad, caracterizándose por presentar dificultades crónicas en atención (bajos niveles de concentración y organización, olvidos frecuentes. Dificultades que interfieren visiblemente en el desarrollo social, académico, ocupacional o recreativo del niño”(pág. 14). Se puede deducir que el déficit de atención es un trastorno que afecta a los niños desde las edades tempranas al momento de realizar las actividades escolares ya que puede afectar a futuro si no se trata a tiempo.

ASPECTO 2. ¿Los niños tienen concentración a la hora de realizar las actividades?

Tabla 6: Niños que tienen concentración en clases

Rangos de respuesta	f	%
SI	13	30%
NO	31	70%
TOTAL:	44	100%

Nota: Observación a niños y niñas del año 2020

Elaborado por : Pérez Karolina

Análisis general:

De acuerdo a lo observado en la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla, se concluye que de los 44 niños que existen en los salones de clases 13 niños equivale al 30% si presentan una buena concentración al momento de realizar las actividades, considerando que 31 niños equivale al 70% no tienen una buena concentración, una de las causas puede ser por problemas en casa, según Caamaño C (2018). “Es el aumento de la atención sobre un estímulo en un espacio de tiempo determinado, mientras más sentidos se utilicen en la actividad mayor será la concentración, para lograr esto, ya no solamente se debe poner atención a los elementos del entorno, además, ahora se debe dar especial énfasis a todos aquellos elementos que rodean el proceso de aprendizaje, descanso lo suficiente, me alimento en forma saludable”(pág. 11). Se puede deducir que para tener una buena concentración al momento de realizar las actividades sobre todo en las edades tempranas, los niños deben tener una buena alimentación saludable y balanceada para un buen rendimiento académico.

ASPECTO 3. ¿Los niños de 3 a 4 años de edad tienen una buena memoria al realizar las actividades?

Tabla 7: Niños que tienen una buena memoria

Rangos de respuesta	f	%
SI	12	27%
NO	32	73%
TOTAL:	44	100%

Nota: Observación a niños y niñas del año 2020

Elaborado por: Pérez Karolina

Análisis general:

De acuerdo a lo observado en la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla, se concluye que de los 44 niños que existen en los salones de clases 12 niños equivale al 27% captan con claridad y lo hacen correctamente, considerando que 32 niños equivale al 73% no tienen una buena memoria ya sea porque los padres en casa o maestros no les dan una debida estimulación para mejorar su rendimiento según, León V (2013). “El lenguaje es el principal vehículo que influye en el desarrollo de la mente, permite al niño ser autentico esto quiere decir que lo que realiza mediante el lenguaje es interesante y divertido para lograr sus propósitos” (pág. 3). Se puede deducir que mediante el lenguaje los niños aprenden e interactúan con el medio, cuando juegan recuerdan episodios que para ellos es importante y tiene gran significado que no van a olvidar.

Aspecto 4. ¿Los niños de 3 a 4 años participan en clases?

Tabla 8: Niños que participan en clases

Rangos de respuesta	f	%
SI	20	45%
NO	24	55%
TOTAL:	44	100%

Nota: Observación a niños y niñas del año 2020

Elaborado por: Pérez Karolina

Análisis general:

De acuerdo a lo observado en la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla, se concluye que de los 44 niños que existen en los salones de clases 20 niños equivale al 45% si tienen una buena participación la hora de clases, considerando que 24 niños equivale al 55% presentan problemas, esto se puede tratar con nuevas estrategias que las docentes apliquen en los niños ya que no es en su mayoría, según Dominguez D (2003). “La participación permite a los niños, niñas y jóvenes desarrollar aptitudes para expresarse y ser partícipes de los procesos que los rodean. Estos aspectos les ayudan a valorar sus cualidades, mejorando su autoestima, y a conocer mejor el entorno que le rodea” (pág. 6). Se puede deducir que la participación es la herramienta fundamental en la que los niños puedan expresarse libremente, aprender, explorar el mundo adquiriendo nuevos conocimientos.

Aspecto 5. ¿Existe compañerismo en los niños de inicial 1?

Tabla 9: Compañerismo en los niños

Rangos de respuesta	f	%
SI	25	57%
NO	19	43%
TOTAL:	44	100%

Nota: Observación a niños y niñas del año 2020

Elaborado por: Pérez Karolina

Análisis general

De acuerdo a lo observado en la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla, se concluye que de los 44 niños que existen en los salones de clases 25 niños equivale al 57% si tienen un buen compañerismo, considerando que 19 niños, equivale al 43% no existe compañerismo ya sea por egocentrismo, problemas en casa que presenten los niños, por esta razón es recomendable que los docentes deben realizar charlas con los padres de familia para mejorar la conducta en sus niños, según Vaneduc (2008). “La amistad y el compañerismo son aspectos esenciales de la labor escolar que auguran el éxito en este primer periodo de encuentro, además de constituir el fundamento y sostén de las futuras acciones de aprendizaje. El compañerismo es aprender es ayudar a los demás, respetar y querernos como somos” “Ser compañeros es respetarse, ayudarse y tolerarse como cada uno es” (pág. 10). Se puede deducir que la primera infancia es donde los niños comparten las primeras vivencias con las demás personas, jugando, aprendiendo valores enriqueciéndose de nuevos conocimientos en el ámbito educativo.

Aspecto 6. ¿Los niños de 3 a 4 años desarrollan algún tipo de juego simbólico a la hora de realizar las actividades?

Tabla 10: Niños que tienen una buena creatividad

Rangos de respuesta	f	%
SI	14	32%
NO	30	68%
TOTAL:	44	100%

Nota: Observación a niños y niñas del año 2020

Elaborado por: Pérez Karolina

Análisis general:

De acuerdo a lo observado en la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla, se concluye que de los 44 niños que existen en los salones de clases 14 niños, equivalente al 32% si practican juegos simbólicos en los trabajos y en las clases, considerando que 30 niños equivale al 68% no fomentan su creatividad, puede ser por que las docentes no son más dinámicas, al momento de realizar las clases de forma que no atraen a los niños al momento de realizar las diferentes destrezas, según Temas Para La Educación (2016). “Los libros en Educación Infantil tienen gran importancia en el desarrollo de la creatividad, ya que a través de ellos podemos trabajar la imaginación de múltiples maneras (cambiar el rol de los personajes, crear un nuevo final del cuento, trabajar las palabras clave del cuento y dramatizaciones” (págs. 3,4). Se puede deducir que los cuentos son herramientas de gran utilidad para fomentar la creatividad, imaginación, interpretar roles entre otros, mientras más llamativos sean los libros y en la forma que la docente narre las historias los niños aprenderán de manera exitosa.

3.3. Contestación a las preguntas de investigación

¿Qué nivel de desarrollo cognitivo es el indicado para los niños de 3 a 4 años de edad?

De acuerdo al análisis de los resultados de la entrevista aplicada a las docentes del centro educativo Mariano Suárez Veintimilla se llega a la conclusión que el porcentaje ideal para los niños de inicial 1 es un 50 % en desarrollo cognitivo porque si el porcentaje es menor la mayoría de los niños sufrirían de atraso en la elaboración de las actividades encomendadas por las docentes.

¿Qué tipos de roles y personajes utilizan para el desarrollo del juego simbólico en los niños?

Según el análisis de la ficha de observación aplicada a los niños y niñas de 3 a 4 años de la institución Mariano Suárez Veintimilla, utilizan roles como: interpretar personajes de diferentes cuentos, realizar dramatizaciones de historias contadas e imaginar sus propios cuentos; estos roles ayudan al desarrollo cognitivo de los niños y niñas, sin embargo en la institución no aplican de manera permanente este tipo de juegos.

¿Qué elementos didácticos contiene la guía de juegos simbólicos para contrarrestar las dificultades congénitas?

En base a los resultados obtenidos en la aplicación de la entrevista aplicada a las docentes de la unidad educativa Mariano Suárez Veintimilla se pudo evidenciar que si existen niños que cuentan con problemas de dislalia por lo que en la guía de juegos simbólicos se propone actividades que permitan contrarrestar esta dificultad, tales como: juegos de palabras, con palabras completas de forma amena para que resulte más sencillo aprender a vocalizar correctamente.

CAPITULO IV

4. PROPUESTA

4.1. Título de la propuesta

GUÍA DIDÁCTICA DEL JUEGO SIMBÓLICO PARA EL DESARROLLO COGNITIVO
EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MARIANO
SUAREZ VEINTIMILLA DEL AÑO: 2019-2020”

4.2. Justificación e importancia

Una vez realizada las entrevistas a docentes y la ficha de observación a los niños de la “Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla”, se determina que no existe la práctica de juegos simbólicos en el desarrollo del aprendizaje en los niños de 3 a 4 años de edad, por lo que se considera proponer una alternativa de solución cómo es una guía didáctica sobre juegos simbólicos que sea de beneficio para las docentes como para los niños en el aprendizaje.

Con la aplicación de la propuesta, los beneficiarios directos serán los alumnos que se encuentran estudiando en el nivel de inicial I del presente año lectivo 2020 y en forma indirecta los docentes y la institución educativa, la importancia de la guía didáctica facilitara a las docentes la forma de enseñar a los niños de una manera dinámica, activa, permitiendo fortalecer las diferentes áreas en el desarrollo cognitivo.

Los juegos simbólicos planteados en la guía didáctica están orientados para las maestras, en la que puedan poner en práctica en sus clases.

4.3. Fundamentación

El juego simbólico es la base fundamental que permite a los niños interpretar roles desarrollando diferentes habilidades.

Es una experiencia vital de la infancia que posibilita transformar, crear otros mundos, vivir otras vidas, jugar a ser otros, y así aprender a pensar como los demás, a sentir como los demás y, en definitiva, a saber, que existen maneras de pensar y de sentir diferentes a la propia. La escuela también es un lugar donde se aprende a vivir, y el juego simbólico es un “espacio de ensayo” para el aprendizaje de la vida, de ahí la importancia de utilizar ese juego simbólico para conseguir potenciar las capacidades necesarias para avanzar en el desarrollo de los más pequeños y posibilitar que los niños y niñas lo consigan de manera natural, motivadora y autónoma.(Sánchez, 2013, pág. 5)

Según el autor el juego simbólico es la base desde la infancia donde los niños van perdiendo el miedo al expresarse, interactuando entre ellos, asumiendo roles que les haga feliz y les llene de satisfacciones placenteras siendo imaginativos, creativos, interpretativos.

El juego es la herramienta más práctica que los docentes pueden utilizar en las clases para facilitar así el aprendizaje en los niños.

El juego pone en marcha habilidades cognitivas de los niños, en cuanto le permiten comprender su entorno y desarrollar su pensamiento. El desarrollo cognitivo le hará comprender, controlar su entorno físico y social y actuar sobre la realidad. Mediante el juego los niños desarrollan su pensamiento y aprenden. Con él pueden ajustar su pensamiento, cometer errores y a subsanarlos.

El juego como aporte en las capacidades cognitivas del niño:

- Estimular la capacidad para razonar, estimular el pensamiento reflexivo y el representativo.
- Ampliar la memoria y la atención gracias a los estímulos que se generan.
- Fomentar el descentramiento del pensamiento.

- Desarrollar la imaginación y la creatividad y la distinción entre fantasía-realidad.
- Potenciar el desarrollo del lenguaje y del pensamiento abstracto.(2017, págs. 2-3)

El juego es una herramienta base para todos los procesos de aprendizaje en los niños desde las primeras edades, donde ellos aprenden a madurar, interpretar y a desenvolverse en el entorno que los rodea.

4.4. Objetivos

Objetivo General

Propiciar la interacción de los docentes a través del uso de la guía didáctica para los niños de 3 a 4 años de edad.

Objetivos específicos

- Seleccionar juegos simbólicos de acuerdo a la edad, mediante actividades lúdicas, para mejorar el desarrollo cognitivo
- Socializar la Guía Didáctica de juegos simbólicos a las docentes y al director de la institución para beneficio de los niños.

4.5. Ubicación Sectorial

País: Ecuador

Provincia: Imbabura

Cantón: Ibarra

Parroquia: San Francisco

Nombre de la institución: Unidad Educativa “Mariano Suárez Veintimilla”

Beneficiarios: Docentes y niños de la institución.

4.6. Desarrollo de la propuesta

La propuesta se desarrolló mediante un enfoque directo de los niños y niñas, por la cual se realizó entrevistas a las docentes y ficha de observación a los alumnos de la institución permitiendo tener información necesaria, para comprobar si existe la utilización de los juegos simbólicos.

A continuación se detalla cada juego y el aporte que les brinda en el aprendizaje a los niños.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE



FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

***EL JUEGO SIMBÓLICO PARA EL
DESARROLLO COGNITIVO EN
NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS DE LA
UNIDAD EDUCATIVA "MARIANO SUAREZ
VEINTIMILLA"***

AUTORA: KAROLINA PÉREZ

DIRECTORA: MSC: ZOILA REALPE

AÑO: 2019-2020



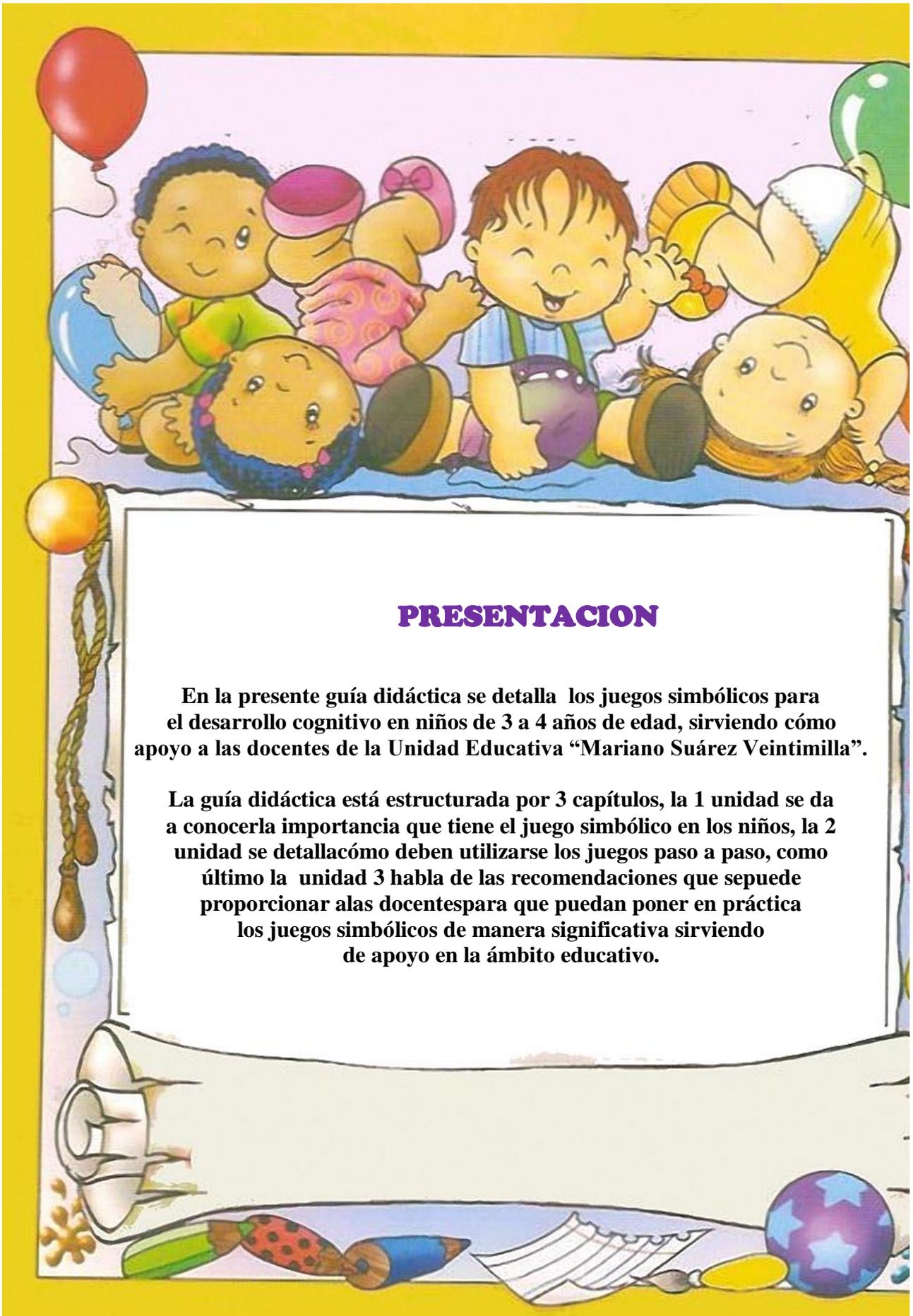
INDICE

UNIDAD 1

1.1 PRESENTACION.....	63
1.2 JUEGO SIMBÓLICO Y SUS APORTES A LOS NIÑOS.....	64

UNIDAD 2

2.1 JUEGOS SIMBOLICOS.....	65
Juego N°1 Disfraces.....	65
Juego N° 2 Juego de construcción.....	69
Juego N°3 Creando con masa pan.....	72
Juego N° 4 La tienda.....	75
Juego N° 5 Cuento mágico.....	78
Juego N°6 La granja.....	81
Juego N°7 Jugar con arena	84
Juego N°8 La bicicleta imaginaria.....	87
Juego N°9 Canastas de frutas.....	90
Juego N°10 Mis 5 sentidos.....	93
Juego N° 11 Cuento con imágenes.....	96
Juego N° 12 Profesiones.....	99
Juego N° 13 Jugando con materiales del medio	102
Juego N° 14 Jugando el veo veo.....	105



PRESENTACION

En la presente guía didáctica se detalla los juegos simbólicos para el desarrollo cognitivo en niños de 3 a 4 años de edad, sirviendo como apoyo a las docentes de la Unidad Educativa “Mariano Suárez Veintimilla”.

La guía didáctica está estructurada por 3 capítulos, la 1 unidad se da a conocer la importancia que tiene el juego simbólico en los niños, la 2 unidad se detalla cómo deben utilizarse los juegos paso a paso, como último la unidad 3 habla de las recomendaciones que se puede proporcionar a las docentes para que puedan poner en práctica los juegos simbólicos de manera significativa sirviendo de apoyo en el ámbito educativo.



EL JUEGO SIMBOLICO Y SU APOORTE A LOS NIÑOS Y NIÑAS

El juego simbólico permite potenciar las capacidades necesarias para avanzar en el desarrollo de los más pequeños y posibilitar que los niños y niñas lo consigan de manera espontánea sin imponerles reglas.

- **Aporta en el desarrollo del lenguaje.**
- **Permite expresarse sin miedos.**
- **Fomenta el aprendizaje infantil.**
- **Incrementa el desarrollo emocional.**

ACTIVIDAD N°1

TEMA: Los disfraces

OBJETIVO ESPECÍFICO: desarrollar el lenguaje, imaginación, habilidades sociales, expresión corporal

PARTICIPANTES: niños y niñas

TIEMPO: 30 MINUTOS

EDAD: 3 A 4 AÑOS

RECURSOS: Espacio amplio, los niños con su respectivo disfraz.



DESARROLLO	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Todos los niños tendrán el traje del animal que le toco. • Asumir un rol.
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • La maestra explica a los niños que van a participar en una obra de teatro. • Cuenta el cuento sobre los animales del bosque a los niños. • Organiza a los niños con el papel que van a representar. • Hacerles repetir varias veces para que los niños capten con éxito.
FINAL	<p>Preguntar a los niños</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué parte les gusto? • Pide a los niños que imiten el animal que más les guste.

CUENTO

Érase una vez en un bosque lejano de la ciudad
habitaban muchos animales que les gustaba jugar.

En este bosque habitaban dos hermanas jirafas Pepa y Lucí
a estas hermanas les gustaba salir todas las mañanas de casa, jugar
por el bosque, compartir momentos divertidos.

Un día las hermanas salieron de casa cuando....
Pepa miro muy lejos algo que le llamo la atención y dijo...
¿Lucí vez esa luz brillante que se mueve en la montaña?,
Lucí respondió ¡si y es d muchos colores vamos buscarla!,

Entonces las hermanas caminaban y caminaban por el bosque
para comprobar que era esa luz que tanto les llamo la atención.

De tanto caminar y caminar las dos estaban muy cansadas.....
cuando se dieron cuenta se habían alejado mucho de casa y se perdieron
ellas estaban muy tristes y lloraban mucho.

Al día siguiente al día siguiente ellas siguieron caminando de pronto....
bajo del cielo una mariposa muy colorida que les dijo ¿por qué están tristes?

Las hermanas respondieron ¡estamos perdidas y no sabemos como
regresar a nuestra casa;...la mariposa les dijo ¡no lloren pequeñas yo les llevare a casa!

La mariposa les llevo volando por todo el bosque y les dijo
¡No deben alejarse de casa por solo una curiosidad, puede ser muy peligroso!

La mariposa trajo de vuelta a Pepa Y Lucí y ellas les dijeron
¡Gracias amiga mariposa nos rescataste y nunca más volveremos alejarnos de casa?

FIN

AUTORA: KAROLINA PÉREZ



EVALUACION

1¿DESCRIBIR EL ANIMAL QUE MAS TE GUSTE E IMITALO?



Ilustración 1: Diana Oliver,
<https://www.webconsultas.com/mascotas/educacion-animal>.

INDICADOR DE EVALUACION

- Los niños identifican los animales.
- Mejoran su lenguaje, son creativos e interpretativos.
- Trabajan en equipo.

SI

NO

POCO



ACTIVIDAD N°2

TEMA: Juego de construcción

OBJETIVO ESPECIFICO: Estimular las funciones cerebrales ejecutivas de organización, planificación o flexibilidad.

PARTICIPANTES: Niños

TIEMPO: 20 minutos

EDAD: 3 a 4 años

RECURSOS: Legos de diferentes colores, espacio amplio.



DESARROLLO

INICIO

- Los niños construyen según su imaginación y creatividad.
- Tienen que desarrollar en un lugar amplio.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

- La maestra empieza a realizar una introducción explicando a los niños, que conocen acerca de la casa.
- Indica imágenes de los elementos que compone una casa.
- Entrega legos de diferentes colores pequeños y grandes y pide a los niños que construyan una casa libremente.
- Hacerles repetir varias veces para que los niños capten con éxito.

FINAL

Pregunta a los niños

- ¿Qué parte les gusta de la casa?
- Pide a los niños que describan.

EVALUACION

2¿ARMAR UNA CASA Y DESCRIBIR LAS PARTES?



Ilustración2:fotoatelia,
<https://sp.depositphotos.com/40853295/stock-photo-small-girl-builds-a-house.html>

INDICADOR DE EVALUACION

- | | SI | NO | POCO |
|--|----|----|------|
| • Los niños identifican las partes de la casa. | | | |
| • Identifican tamaños, colores. | | | |
| • Desarrollan la creatividad. | | | |



ACTIVIDAD N°3

TEMA: Creando con masa pan

OBJETIVO ESPECIFICO: Desarrollar la imaginación y creatividad, motricidad fina

PARTICIPANTES: Niños

TIEMPO: 20 minutos

EDAD: 3 a 4 años

RECURSOS: Harina, espacio amplio.



DESARROLLO	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Estimular las manos haciendo bolitas de masa pan.
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • La maestra pide a los niños que con el masa pan creen figuras de acuerdo a su imaginación. • Hacerles repetir varias veces para que los niños capten con éxito.
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> • Pide a los niños que describa la figura que realizo. • Pregunta a los niños cual fue su parte favorita.

EVALUACION

3¿ARMAR EL CUERPO HUMANO CON CADA PARTE?



Ilustración 3: Infantil
Placeres, <http://scpeducacioninfantil.blogspot.com>

INDICADOR DE EVALUACION

	SI	NO	POCO
<ul style="list-style-type: none">• Desarrollan la motricidad fina.• Desarrollan la creatividad e imaginación.			



ACTIVIDAD N°4

TEMA: La tienda

OBJETIVO ESPECIFICO: Desarrollo del lenguaje, reconocer colores, tamaños, texturas.

PARTICIPANTES: Niños

TIEMPO: 30 minutos

EDAD: 3 a 4 años

RECURSOS: Espacio amplio, material didáctico.



DESARROLLO

INICIO

- Los niños tienen que asumir el rol de vendedor y comprador.
- Trabajar en equipo.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

- En un espacio amplio la maestra empieza a explicar a los niños todos los alimentos que existen en la tienda y la función que cumple cada uno.
- Organiza en parejas donde asumirán el rol de comprador y vendedor de manera dinámica y divertida para ellos.
- Hacerles repetir varias veces para que los niños capten con éxito.

FINAL

- Pregunta a los niños
- ¿Les gustó la actividad?
 - ¿Qué fruta es su favorita, explique el color, textura, y tamaño?

EVALUACION

4. ¿INTERPRETA A UN VENDEDOR Y COMPRADOR DE MANERA DIVERTIDA?



Ilustración 4:
<https://zona50preescolar.com/2017/07/27/iniciativa-pedagogica>.

INDICADOR DE EVALUACION

- | | SI | NO | POCO |
|--|----|----|------|
| <ul style="list-style-type: none">• Los niños identifican los alimentos y su función.• Desarrollan el lenguaje.• Trabajan en equipo. | | | |



ACTIVIDAD N°5

TEMA: *Volando al campo del viento*

OBJETIVO ESPECIFICO: Estimular el fonema s, imitación, trabajo en equipo

PARTICIPANTES: Niños

TIEMPO: 40 minutos

EDAD: 3 a 4 años

RECURSOS: Espacio amplio, tizas



DESARROLLO

INICIO

- Poner atención y escuchar las indicaciones dadas por la maestra.
- Trabajo en equipo
- Dibujar un cuadro que represente una jaula.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

- Los niños cantan la canción de la pájara pinta para que se ubiquen en su posición.
- La maestra indica a los niños que imiten a los pájaros, mientras que un niño representara el viento.
- En la jaula estarán los pájaros, cuando el niño que represente al viento digasssss los niños empezaran a volar y cuando el viento se detenga ellos regresaran a su jaula antes de ser atrapados por el viento.

FINAL

¿Pregunta a los niños?

- Que parte les gustomás del juego.
- Repetición de la s una y otra vez.

EVALUACION

5.¿IMITA SONIDOS DE DIFERENTES ANIMALES CON LA S?



Ilustración 5: lisitsaimage, <https://es.123rf.com>.

INDICADOR DE EVALUACION

	SI	NO	POCO
<ul style="list-style-type: none">• Los niños pronuncian el fonema s correctamente.• Trabajan en equipo.			



ACTIVIDAD N°6

TEMA: La granja

OBJETIVO ESPECIFICO: Asumir roles, reconocer los animales, colores, tamaños, trabajo en equipo, nociones.

PARTICIPANTES: Niños

TIEMPO: 30 minutos

EDAD: 3 a 4 años

RECURSOS: Espacio amplio, canción sobre los animales



DESARROLLO

INICIO

- Excursión imaginaria a un zoológico.
- Prestar atención a todos los animales que habitan hay.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

- Los niños escuchan la canción de los animales domésticos y salvajes.
- La maestra organiza un zoológico con material didáctico, donde lleva a los niños de excursión describiendo a cada animal.
- La maestra realiza un sorteo donde cada niño tendrá que imitar al animal que le toco.
- Hacerles repetir varias veces para que los niños capten con éxito.

FINAL

Pregunta a los niños:

- ¿Cuál fue su parte favorita?
- ¿Qué animal les gusto?

EVALUACION

6¿PINTA CON COLOR AMARILLO ANIMALES DOMÉSTICOS Y CON COLOR CAFÉ ANIMALES SALVAJES?

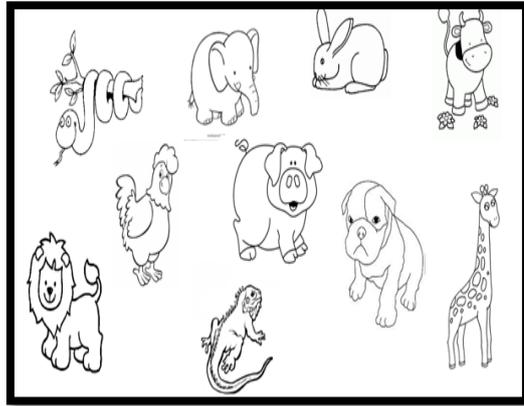


Ilustración 6Unknown,
<http://estrellitasantigueras.blogspot.com>

INDICADOR DE EVALUACION

- Los niños identifican animales domésticos y salvajes.
- Asumen roles siendo participativos.



ACTIVIDAD N°7

TEMA: Jugar con arena

OBJETIVO ESPECÍFICO: Reconocer a la familia, desarrollar la creatividad e imaginación.

PARTICIPANTES: Niños

TIEMPO: 30 minutos

EDAD: 3 a 4 años

RECURSOS: Arenero grande con un espacio determinado.



DESARROLLO

INICIO

- Dibujar en la arena.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

- La maestra indica a cada miembro de la familia a los niños.
- Pide a cada niño que dibuje libremente a su familia.
- Hacerles repetir varias veces para que los niños capten con éxito.

FINAL

- Pregunta a los niños
- ¿Si les gustó jugar con arena?
 - ¿Cuál fue la parte que más les gusto?



EVALUACION

7¿DIBUJA A TU FAMILIA Y DESCRIBE A CADA PERSONAJE?



Ilustración 7: Montessori,
<https://es.dreamstime.com>

INDICADOR DE EVALUACION

- Los niños identifican los miembros de la familia.
- Desarrollan la creatividad e imaginación.
- Desarrollan la motricidad fina.

	SI	NO	POCO



ACTIVIDAD N°8

TEMA: La bicicleta imaginaria

OBJETIVO ESPECIFICO: Desarrollar la motricidad gruesa, estimular la memoria.

PARTICIPANTES: Niños

TIEMPO: 30 minutos

EDAD: 3 a 4 años

RECURSOS: Espacio amplio.



DESARROLLO

INICIO

- Los niños tienen que imaginarse que van de paseo.
- Hacer movimientos con las piernas en forma de bicicleta.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

- La maestra hace un círculo a los niños en un espacio amplio.
- Interpreta una historia donde pide a los niños que se imaginen que van de paseo en la bicicleta haciendo los movimientos y mímicas que haga la maestra.
- Hacerles repetir varias veces para que los niños capten con éxito.

FINAL

Pregunta a los niños

- ¿Les gusto ir de paseo?
- ¿Cuál fue su parte favorita?



EVALUACION

8;ESCOGE UN LUGAR AL QUE QUISIERAS IR UTILIZANDO TU BICICLETA IMAGINARIA?



Ilustración 8: Sevilla, <https://elcorreoweb.es>

INDICADOR DE EVALUACION

	SI	NO	POCO
<ul style="list-style-type: none">• Los niños estimulan la memoria.• Desarrollan la motricidad gruesa.• Son imaginativos e interpretativos.			



ACTIVIDAD N°9

TEMA: Canasta de frutas

OBJETIVO ESPECIFICO: Reconocer las frutas, colores, tamaños, ejercitar la memoria.

PARTICIPANTES: Niños

TIEMPO: 30 minutos

EDAD: 3 a 4 años

RECURSOS: Espacio amplio, dado de las frutas



DESARROLLO

INICIO

- Los niños tienen que observar bien las frutas y distinguirlas.
- Si se equivoca de fruta esta fuera del juego.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

- La maestra indica a los niños algunas frutas diciéndoles el nombre y para qué sirve.
- Coloca canastas con el patrón de color de cada fruta donde los niños irán ordenado según la fruta que le haya tocado.
- Hacerles repetir varias veces para que los niños capten con éxito.

FINAL

Pregunta a los niños

- ¿Cuál fue su parte favorita?

EVALUACION

9: OBSERVA LAS FRUTAS Y COMPLETA LA SECUENCIA?

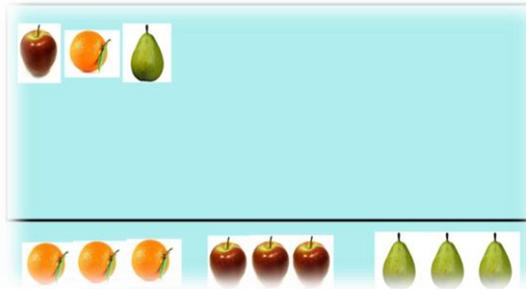


Ilustración 9: Carmen García, <http://carmengarcia-tics.blogspot.com>.

INDICADOR DE EVALUACION

- Los niños identifican las frutas y su función, colores, tamaños, texturas.
- Desarrolla la memoria.
- Trabajar en equipo.

SI

NO

POCO



ACTIVIDAD N°10

TEMA: MIS 5 SENTIDOS

OBJETIVO ESPECÍFICO: Reconocer los sentidos, estimular funciones cerebrales como corporales.

PARTICIPANTES: Niños

TIEMPO: 30 minutos

EDAD: 3 a 4 años

RECURSOS: Espacio amplio



DESARROLLO

INICIO

- Realizar una acción con cada sentido.
- Preguntar a los niños que se hace con cada uno de ellos.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

- La maestra explica a los niños los sentidos y su función.
- Hace un sorteo donde los niños tendrán que realizar una mímica del sentido que le toco.
- Hacerles repetir varias veces para que los niños capten con éxito.

FINAL

Pregunta a los niños

- ¿Cuál fue su parte favorita?



EVALUACION

10¿OBSERVAR CADA ELEMENTO Y UNIR CON SU SENTIDO?



Ilustración 10: Julio Páez,
<http://scienceclasspfc.blogspot.com>

INDICADOR DE EVALUACION

- Los niños identifican los sentidos.
- Desarrollan la imaginación.
- Son interpretativos.

SI

NO

POCO



ACTIVIDAD N°11

TEMA: *Cuento con imágenes*

OBJETIVO ESPECIFICO: Desarrollar el lenguaje, ejercitar la memoria.

PARTICIPANTES: Niños

TIEMPO: 30 minutos

EDAD: 3 a 4 años

RECURSOS: Espacio amplio

DESARROLLO

INICIO

- Observar las imágenes con atención.
- Escuchar a la maestra cuando interprete el cuento.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

- La maestra indica las imágenes y pide a los niños que describan.
- Narra el cuento de la casa embrujada, donde imita voces, mímicas de cada personaje permitiendo que sea llamativo e interesante para ellos.
- Hacerles repetir varias veces para que los niños capten con éxito.

FINAL

Pregunta a los niños

- ¿Cuál parte del cuento les gusto más?
- Pide que asuma un rol del personaje e intérprete con mímicas y gestos.

EVALUACION

11¿OBSERVA EL CUENTO E IMAGINA TU PROPIA HISTORIA?



Ilustración 11: Álvaro Saiz,
<https://www.webconsultas.com>

INDICADOR DE EVALUACION

	SI	NO	POCO
<ul style="list-style-type: none">• Los niños desarrollan la imaginación y creatividad• Aprenden valores• Ejercitan la mente.			

ACTIVIDAD N°12

TEMA: Profesiones

OBJETIVO ESPECIFICO: Reconocer cada profesión, desarrollar el lenguaje, expresión corporal y gestual.

PARTICIPANTES: Niños

TIEMPO: 30 minutos

EDAD: 3 a 4 años

RECURSOS: Espacio amplio, disfraces de cada profesión con material reciclado



DESARROLLO

<p style="text-align: center;">INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer la profesión que le toco. • Los niños tendrán que asumir un rol e interpretar. • Trabajar en parejas.
<p style="text-align: center;">DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Un niño se pondrá en la frente una fotografía de una profesión, el otro niño tendrá que observar y hacer una mímica. • Hacerles repetir varias veces para que los niños capten con éxito.
<p style="text-align: center;">FINAL</p>	<p>Pregunta a los niños</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué profesión más les gusto y por qué? • La maestra pide a los niños que describan cada personaje.

EVALUACION

12¿COLOREA LA PROFESION QUE MAS TE GUSTE Y DESBRIBE?

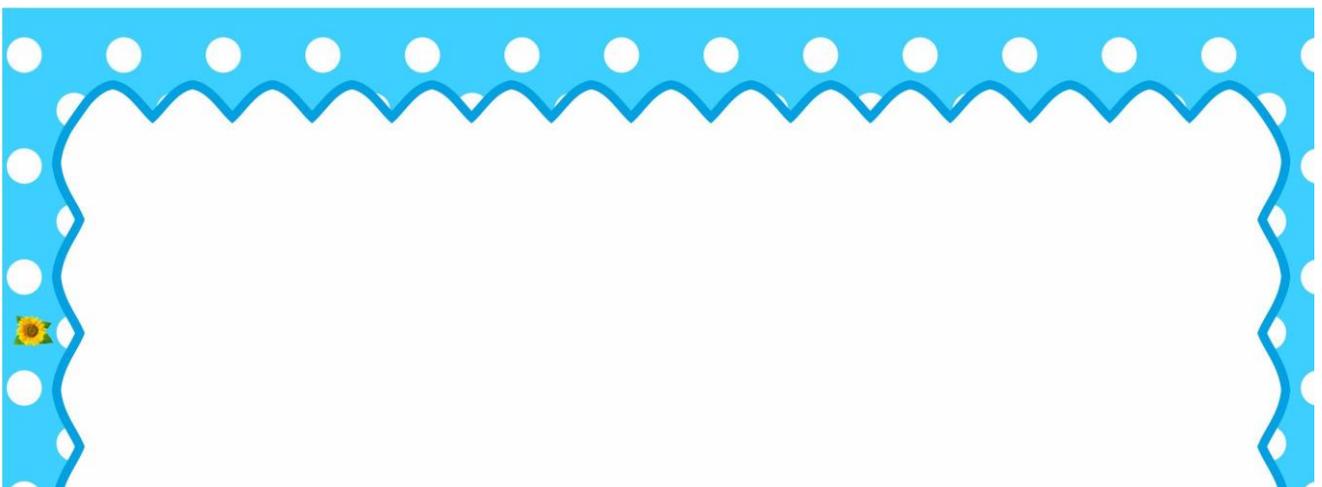




Ilustración 12: Carolina Duque, <http://elbogdecarol.blogspot.com>

INDICADOR DE EVALUACION

	SI	NO	POCO
<ul style="list-style-type: none"> • Los niños identifican las profesiones. • Desarrollan la imaginación y creatividad. • Ejercitan la memoria. 			



ACTIVIDAD N° 13

TEMA: Materiales del medio

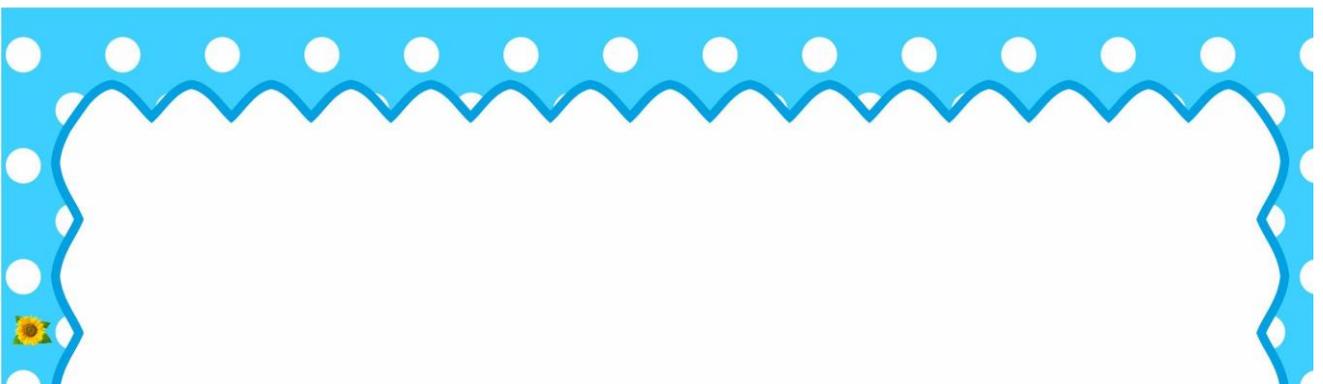
OBJETIVO ESPECIFICO: Desarrollar la motricidad fina, reconocer colores, texturas.

PARTICIPANTES: Niños

TIEMPO: 30 minutos

EDAD: 3 a 4 años

RECURSOS: Materiales del medio, espacio amplio



DESARROLLO

INICIO

- Realizar la actividad siendo libres e imaginativos.

DESCRIPCION

- La maestra lleva de excursión a los niños donde pide que se sienten en cualquier lugar que les guste y construyan libremente utilizando su creatividad e imaginación.
- Hacerles repetir varias veces para que los niños capten con éxito.

FINAL

Preguntar a los niños

- ¿Qué parte les gustó?
- La maestra pide a los niños que describan cada dibujo y los materiales que utilizaron.

EVALUACION

13¿REALIZA UN DIBUJO Y DESCRIBE QUE MATERIALES UTILIZASTE?

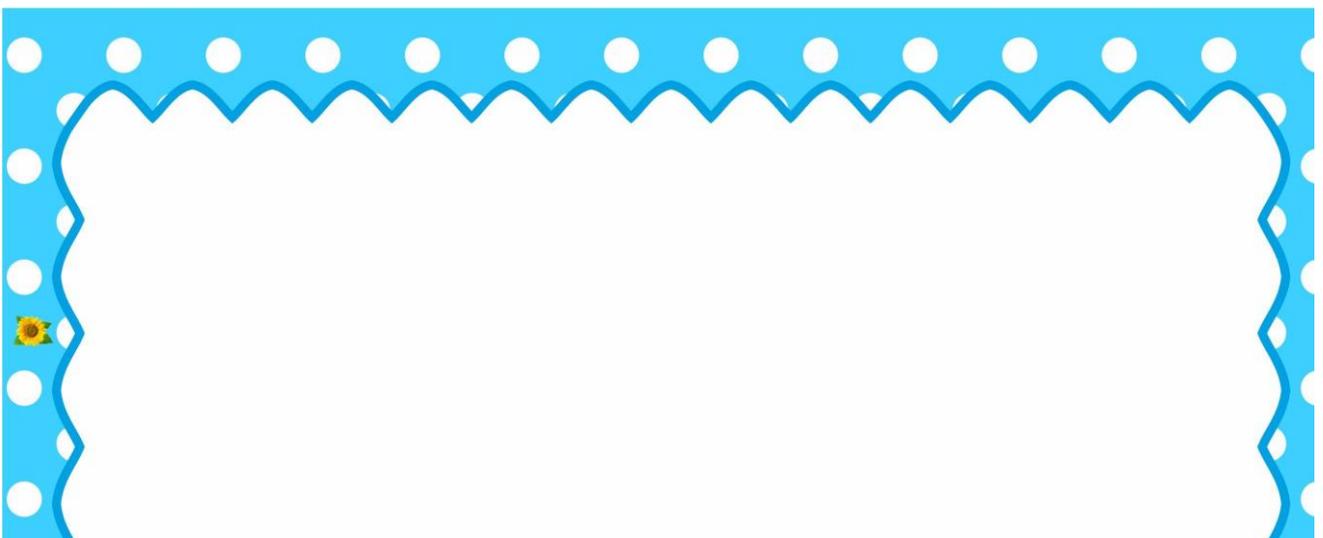




Ilustración 13: Tita Llerandi, <http://www.montessoridecancun.com>

INDICADOR DE EVALUACION

	SI	NO	POCO
<ul style="list-style-type: none">• Los niños identifican colores, texturas, tamaños.• Desarrollan la creatividad e imaginación.• Trabajo en equipo.			



ACTIVIDAD N°14

TEMA:El veo veo

OBJETIVO ESPECIFICO: Asumir un rol e interpretarlo, pronunciando el fonema p

PARTICIPANTES: Niños

TIEMPO: 30 minutos

EDAD: 3 a 4 años

RECURSOS: Fotografías



DESARROLLO

INICIO

- Fotografías de animales con la letra p.

DESCRIPCION

- La maestra hace parejas.
- Pega una fotografía de un animal en un integrante de la pareja.
- El otro integrante deberá hacer gestos e imitarlo al animal que mira en la frente de su compañero hasta que el otro niño tenga que adivinar que animal es.

FINAL

Preguntar a los niños

- ¿Qué parte les gustó?
- Repetir una y otra vez los animales que observaron.

EVALUACION

14. ¿SELECCIONA LOS ANIMALES QUE EMPIECEN CON LA LETRA P Y PINTA LOS CÍRCULOS DE COLOR AZUL?



Ilustración 14: Mendy G,
<https://www.pinterest.com>

<i>INDICADOR DE EVALUACION</i>			
	SI	NO	POCO
<ul style="list-style-type: none"> • Los niños identifican colores, texturas, tamaños. • Desarrollan la creatividad e imaginación. • Trabajo en equipo. 			

5. CAPITULO V

5.1. IMPACTOS

La presente propuesta obtendrá impactos relevantes enmarcados en los siguientes aspectos:

5.1.1. EN LO EDUCATIVO:

Los juegos simbólicos y su proceso servirán de manera factible tanto para las docentes cómo para los niños de inicial I de la institución, que les permitirá desarrollar sus habilidades cognitivas.

5.1.2. EN LO SOCIOCULTURAL:

El presente proyecto de investigación está dirigido a niños, niñas, docentes, padres de familia, dando a conocer los beneficios que tienen los juegos simbólicos, y se ponga en práctica siempre en todas las instituciones educativas, que no se pierda la dinámica de enseñanza mediante este juego.

5.1.3. EN LO LEGAL:

Se justifica el diseño de este proyecto porque desde el campo legal, se estaría cumpliendo con lo que estipula la Constitución de la República, la Ley y Reglamento General de Educación que exigen respeto hacia los derechos del niño. El estado también es responsable de cumplir y hacer cumplir las disposiciones de respeto y educación al niño o niña, mediante la implementación de nuevas estrategias que fortalezcan la enseñanza aprendizaje.

5.2. DIFUSIÓN

La propuesta planteada se socializó con las docentes de la institución educativa sobre la guía didáctica y que la pongan en práctica en todas sus clases.

De esta igual manera se pudo observar que la aplicación de los juegos simbólicos sirve de pieza clave para un mejor desenvolvimiento en el desarrollo del aprendizaje.

Mediante estos juegos los niños se sienten felices, libres al explorar y convivir en el medio que los rodea.

No solo es factible aplicar en el aula de clases, sino también con los padres en casa conviviendo cada experiencia nueva que les presenta la vida a los niños y niñas.

5.3. CONCLUSIONES

- En la institución investigada no existe una guía didáctica sobre los juegos simbólicos que pueden utilizar las maestras parvularias para facilitar el desarrollo de las habilidades cognitivas en los niños.

- Los padres de familia y las docentes no tienen conocimiento suficiente sobre el beneficio que les da a los niños en sus diferentes áreas.

- Por la falta de información a los padres de familia sobre este tipo de juego, no permiten que los niños puedan expresarse libremente en las clases, ya que no quieren que se ensucien de esta manera no permiten el aprendizaje en los niños.

- No existe una adecuada enseñanza de juegos simbólicos provocando que los niños y niñas no puedan aprender de una manera más fácil y adecuada según sus edades.

- En la actualidad en las instituciones educativas no se practican los juegos simbólicos, esto puede darse por la dejadez de las docentes al no dar clases correctamente.

- Los juegos simbólicos forman parte de las planificaciones ya que son la base para la iniciación al aprendizaje a los niños y niñas.

5.4. RECOMENDACIONES

- Se recomienda a las docentes que pongan en práctica la guía didáctica en todas sus clases impartiendo conocimientos a los niños y niñas.

- Es importante que los padres de familia sepan sobre los beneficios que ofrecen estos juegos a los niños, que no solo aprendan en la institución sino también pongan en práctica en sus casas permitiendo así que los niños aprendan de mejor manera.
- Se recomienda a las docentes que realizar una debida planificación apoyándose en la guía didáctica, poniendo en práctica en todas las generaciones de ahora y del futuro, que no se pierda la tradición.
- Se recomienda utilizar a las docentes los juegos simbólicos para permitir que los niños y niñas establezcan vínculos en su entorno familiar y social.

5.5. GLOSARIO

Pensum: Es el plan de estudio de las diferentes carreras que se estudian por cada ciclo escolar.

Antelación: Anticiparse por alguna situación en la que las personas se encuentran, prevenir hechos que pueden suceder más adelante.

Restictivo: Todo aquello que es prohibido, que tiene un límite de tiempo.

Descentración: Todo aquello que se encuentra afuera y no pertenece a un mismo lugar.

Estatismo: Persona que se queda quieto en un mismo lugar y no se mueve de allí para nada.

Preoperatorio: Es el tiempo previo para llegar a un propósito que la persona se quiera plantear.

Pedagogía: Metodologías y técnicas que se aplican en el ámbito educativo.

Potenciar: Dar ánimos, energía a un propósito o a las personas de algún acontecimiento.

Desarrollo motriz: Movimiento de todas las partes del cuerpo humano.

Interiorizar: Actos que sucede dentro de cada persona como sentimientos, emociones.

Esquematación: Detallar lo más claro e importante sobre un tema para tener conocimientos precisos.

Ineludible: Inevitable que no se puede controlar o no hay solución sobre algo.

Egocentrismo: Que no le gusta compartir con las demás personas, solo él quiere ser el centro del mundo.

Desarrollo cognitivo: Destrezas que se van adquiriendo con el tiempo durante todo el proceso educativo.

Simbólico: Situación que tiene sentido y significado para los niños y adultos,

Dimensiones: Calcular el tamaño de alguna cosa, que ocupe mayor o menor espacio.

Inexcusable: Que no puede ser justificado sobre algún suceso.

Holístico: Algo que las personas consideran como un todo, ya sea un estado biológico, químico o social.

Didáctica: Parte de la pedagogía que estudia todos los métodos y estrategias de aprendizaje.

Impactos: Huella o efectos secundarios de algún suceso que se haya presentado

5.6. BIBLIOGRAFIA

Diaz Sanchez Liliana. (2001). *Universidad La Sabana*. Recuperado el 17 de Junio de 2020, de <https://core.ac.uk/download/pdf/47066359.pdf>

Dominguez González David. (2003). *Unicef*. Recuperado el 1 de Julio de 2020, de <https://www.savethechildren.es/sites/default/files/imce/docs/guiaparticipacionvalencia.pdf>

Amei. (s.f.). Recuperado el 1 de Julio de 2020, de <http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d106.pdf>

Andrade, V. M. (2010). *Universidad Técnica Del Norte*. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/513/3/FECYT%20783%20TESIS.pdf>

Arteaga, M. B., & Macías, S. J. (2016). *Didáctica En Las Matemáticas En Educación Infantil*. Obtenido de https://www.unir.net/wp-content/uploads/2016/04/Didactica_matematicas_cap_1.pdf

Baigüera, M. (2013). LA IMPORTANCIA DE LA MOTRICIDAD. *CONTACTO ZONAL* , 6.

Benitez, M. M. (2009). El Juego Como Herramienta De Aprendizaje. *Inovación Y Experiencias Educativas* .

Benítez, Murillo, María, Isabel . (Marzo de 2009). *Inovacion Y Experiencias Educativas*. Recuperado el 3 de Abril de 2020, de *Inovacion Y Experiencias Educativas*: https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf

Borras Talens Margarida. (Junio de 2012). *Unir*. Recuperado el 21 de Julio de 2020, de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/478/Borras.Margarida.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Caamaño Silva Carlos . (2018). *CeACS*. Recuperado el 1 de Julio de 2020, de [file:///C:/Documents%20and%20Settings/LuisDarck/Mis%20documentos/Downloads/claves%20para%20potenciar%20la%20atencion%20concentracion%20psp%20carlos%20caamano%20pdf%20757%20kb%20\(3\).pdf](file:///C:/Documents%20and%20Settings/LuisDarck/Mis%20documentos/Downloads/claves%20para%20potenciar%20la%20atencion%20concentracion%20psp%20carlos%20caamano%20pdf%20757%20kb%20(3).pdf)

CABARROCAS ESTRELLA, N. (s.f.).

Cabarrocas, E. N. (2016). El Juego Simbólico: Para El Desarrollo De La Comptencia En El Area Oral En El Area De Lengua Inglesa.Una Propuesta D. *Unir* , 10.

Calle, S. D. (2018). El Juego Simbólico Y Su Incidencia En El Desarrollo Del Lenguaje Oral En Niños De 5 Años De La I.E.I. *Escuela De Posgrado* , 20-21-22-23-24.

Carrillo Diana. (2010). *Universidad De Cuenca*. Recuperado el 18 de Junio de 2020, de <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2184/1/tps688.pdf>

Castillo, P. G. (Agosto de 2016). *Universidad Politécnica Salesiana* . Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/12732/1/UPS-CT006603.pdf>

Cleofé, P. G. (2009). Elaboración y aplicación de un manual de ejercicios para el desarrollo de la motricidad gruesa. *Motricidad Gruesa* , 26.

Constitucion De La República Del Ecuador . (30 de Enero de 2012). Obtenido de https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/12/nov15_CONSTITUCION-DE-LA-REPUBLICA-DEL-ECUADOR.pdf

Curriculo De Educacion Inicial . (2014). Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>

David, W., Dave, N., Hanne, J., & Claire, L. . (Noviembre de 2017). Obtenido de El Papel Del Juego En El Desarrollo Del Niño: Un Resumen De La Evidencia: <https://www.legofoundation.com/media/1463/papel-del-juego-010.pdf>

Desarrollo Cognitivo. (s.f.). Obtenido de <https://cmapspublic3.ihmc.us/rid=1GLSVP9CH-PV9NK9-H11/Desarrollo%20Cognitivo.pdf>

Donoso, S. S. (2013). *Universidad Técnica Del Norte*. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/2572/1/05%20FECYT%201806.pdf>

elbebe.com. (30 de marzo de 2019). Recuperado el 30 de marzo de 2019, de <https://www.elbebe.com/ninos-1-ano/como-favorecer-independencia-y-seguridad-ninos-1-2-anos>

ESTRELLA, N. C. *El juego simbólico: medio para el desarrollo de la competencia oral en el area de lengua inglesa. Una propuesta didáctica*.

Fernández Pacheco , B. L. (2012). *El Juego Infantil y su Metodología* . Madrid : CEP Editorial .

Gil Madrona, P., & Navarro Adelantado, V. (2004). *El Juego Motor en Educación Infantil* (Primera ed.). España : WANCEULEN EDITORIAL DEPORTIVA , S.L.

Gonzales Ana. (Septiembre de 2009). *Temas Para La Educación*. Recuperado el 17 de Junio de 2020, de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd5254.pdf>

González Ruiz Maricela. (31 de Enero de 2012). *Universidad Pedagógica Nacional*. Recuperado el 17 de Junio de 2020, de <http://200.23.113.51/pdf/28327.pdf>

González, V. J., & Mayorga, O. E. (Abril de 2016). Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/1686/1/UNACH-FCEHT-TG-E.PARV-000024.pdf>

Guía De Apoyo Técnico Pedagógico. (Diciembre de 2008). *Guía De Apoyo Técnico Pedagógico*. Recuperado el 1 de Julio de 2020, de <https://especial.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/31/2016/08/GuiaAtencion.pdf>

Guia De Apoyo Tecnico y Pedagógico. (Diciembre de 2008). Recuperado el 1 de Julio de 2020, de <https://especial.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/31/2016/08/GuiaAtencion.pdf>

Guia infantil. (s.f.). Obtenido de Desarrollo de la psicomotricidad fina: <https://www.guiainfantil.com/1600/desarrollo-de-la-psicomotricidad-fina.html>

HERNÁNDEZ, S. L. (Abril de 2017). *UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR*. Obtenido de <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjcem/2017/05/84/Rosada-Silvia.pdf>

<http://tesis.uson.mx/digital/tesis/docs/6987/Capitulo2.pdf>. (s.f.).

<http://tesis.uson.mx/digital/tesis/docs/6987/Capitulo2.pdf>. (s.f.).

<http://tesis.uson.mx/digital/tesis/docs/6987/Capitulo2.pdf>. (s.f.).

<https://es.slideshare.net>. (marzo de 2017). Obtenido de <https://es.slideshare.net/alessjoccar/la-importancia-del-juego-en-el-desarrollo-cognitivo-de-los-nios>

Instituto Nacional De La Salud Mental. (s.f.). *TDAH*. Recuperado el 17 de Junio de 2020, de http://ipsi.uprrp.edu/opp/pdf/materiales/adhd_booklet_spanish_cl508.pdf

Jaso, E. O. (2013). La psicomotricidad infantil. *Guía de estimulación de psicomotricidad gruesa para niños de 0 a 4 años*.

Johana, D. A. (23 de Marzo de 2011). *Universidad Técnica de Ambato*. Obtenido de http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/3936/1/tp_2011_199.pdf

KayapTunki, E. C. (30 de Marzo de 2013). *Universidad Politécnica Salesiana*. Obtenido de SEDE CUENCA: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/6319/1/UPS-CT002889.pdf>

Lara, D. P., & Vidales, G. A. (2011). *Desarrollo Cognitivo Y Motor*. Madrid: cep.

Lema Bastidas, A. L. (22 de Agosto de 2011). *Repositorio Utn*. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/4445/1/05%20FECYT%201188%20TESIS.pdf>

León Carrasco Valeria. (2013). *Universidad del Azuay*. Recuperado el 21 de Julio de 2020, de <http://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/543/1/09467.pdf>

López Bolaños, M. J. (22 de Agosto de 2016). *Repositorio Utn*. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/5802/1/05%20FECYT%202996%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>

Lorente, P. A. (2015). *Metodología de rincones*. Brujas.

Maldonado, S. G. (2019). *Universidad Estatal De Bolívar*. Obtenido de <http://www.dspace.ueb.edu.ec/bitstream/123456789/2919/1/Proyecto%20%20Gabriela%20Maldonado%20final.pdf>

Manual de juegos . Oceano .

Martínez, G. F. (2005). *Teorías Del Desarrollo Cognitivo*. España: McGRAW-HILL.

Minerva, T. C. (2002). El Juego Una Estrategia Importante. *Educere* , 290.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (2014). *CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INICIAL*. Quito.

Ministerio De Educación. (Noviembre de 2012). *www.educacion.gob.ec*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/11/Proyecto-Inclusiva.pdf>

Ministerio, D. ., (2014). *Currículo Educación Inicial* . Quito-Ecuador.

Montesdeoca, G. P. (Octubre de 2015). *Psicomotricidad nivel inicial*. Obtenido de http://www.runayupay.org/publicaciones/psicomotricidad_nivel_inicial.pdf

Morán., A. M. (Abril 2017). DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD. *Revista Multidisciplinaria de Investigacion* , 9-10.

Motricidad Fina. (s.f.). Obtenido de <file:///C:/Users/Home/AppData/Local/Temp/20Motricidad%20Fina.pdf>

National Institute on Deafness . (Septiembre de 2010). Recuperado el 17 de Junio de 2020, de <https://www.nidcd.nih.gov/sites/default/files/Documents/health/voice/SpeechAndLanguageDevelopmentalMilestones-Spanish.pdf>

Ovejero, H. *Desarrollo Cognitivo Y Motor*. Macmillan.

P., C. (2019). Montessori en Casa. *Materiales-motricidad-fina-concentración* .

Palomar Vasquez Aurora . (Septiembre de 1996). *ESTIMULACIÓN DEL LENGUAJE ORAL EN EDUCACION INICIAL*. Recuperado el 21 de Julio de 2020, de https://www.euskadi.eus/contenidos/documentacion/inn_doc_esc_inclusiva/es_def/adjuntos/especiales/110002c_Doc_EJ_estimulacion_leng_oral_inf_c.pdf

Pérez, S. M. (2013). Espacios De Juego Simbólico Y De Experimentación. *Unir* , 10.

Pineda Santos Alonso. (Noviembre de 2016). *Universidad Nacional Autónoma de Honduras en el Valle de Sula*. Recuperado el 21 de Julio de 2020, de <http://www.bvs.hn/TMVS/pdf/TMVS34/pdf/TMVS34.pdf>

Pozo Andrade, L. C. (22 de Agosto de 2014). *Repositorio utn*. Obtenido de Repositorio utn: <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/4744/1/05%20FECYT%202316%20TRABAJO%20GRADO.pdf>

Robollo González, J. A., López Buñuel , P. S., & Díaz Trillo , M. (2016). *Vamos a Jugar el Juego en Primaria* (Segunda ed.). España : uhu.es Publicacioes .

Rojas, T., & Mónica, A. (22 de Agosto de 2015). *Repositorio Utn*. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/4985/1/05%20FECYT%202547%20TRABAJO%20GRADO.pdf>

Salmerón, S. (2017). Importancia de trabajar la psicomotricidad en la edad infantil. *Publicaciones didacticas* , 86.

Sánchez, P. D. (2013). Espacios De Juego Simbólico Y De Experimentación. *Unir* , 5.

Simone, M. (1974). *Juegos Y Actividades Recreativas*. Madrid: Marsiega,Excelsior.

Temas Para La Educación. (Marzo de 2016). *Temas Para La Educación*. Recuperado el 1 de Julio de 2020, de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd13433.pdf>

Tómas, J., & Almenara, J. (s.f.). Master En Paidopsiquiatría. *UAB* .

Tómas, J., & Almenra, J. (s.f.). Master En Paidopsiquiatría. *UAB* .

Trianes, T. M. (2017). *Psicología Del Desarrollo Y La Educación*.

Ubica Ecuador . (21 de Agosto de 2020). *www.ubica.ec*. Obtenido de [www.ubica.ec](http://www.ubica.ec/info/UNIDAD-EDUCATIVA-MARIANO-SUAREZ-VEINTIMILLA): <http://www.ubica.ec/info/UNIDAD-EDUCATIVA-MARIANO-SUAREZ-VEINTIMILLA>

Universidad de Cantabria . (7 de Marzo de 2016-2017). *Facultad De Educación*. Recuperado el 22 de Abril de 2020, de Facultad De Educación: <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1>

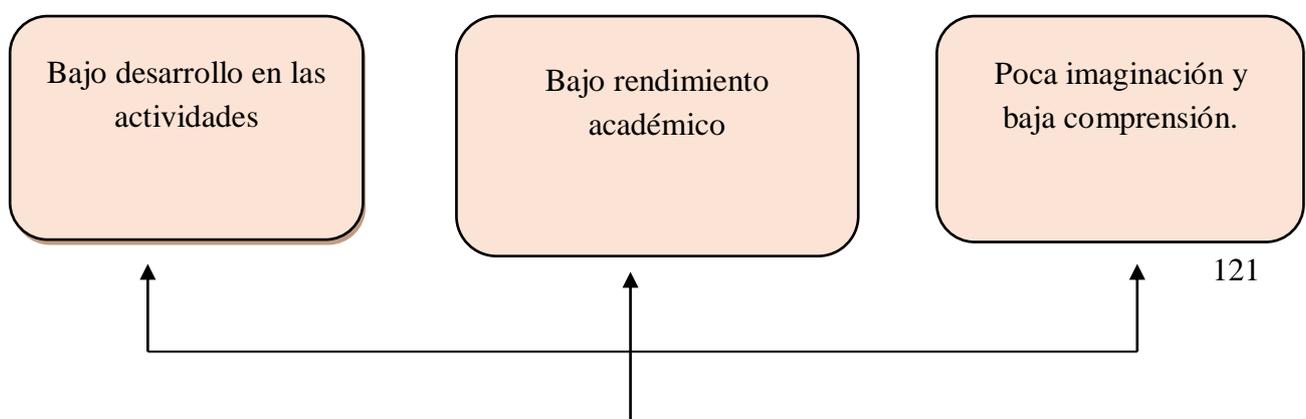
Vaneduc. (Marzo de 2008). Recuperado el 1 de Julio de 2020, de https://belgrano.vaneduc.edu.ar/media/1277/belgrano-ense%C3%B1emos-a-filosofar_03-08.pdf

Venegas Rubiales , M., García Ortega , M., & Venegas Rubiales , A. M. (2010). *El Juego Infantil y su Metodología*. Malaga: IC Editorial.

Venegas, R. F., García, O. D., & Venegas, R. (2010). *El Juego Infantil Y Su Metodología*. Innova.

5.7. ANEXOS

ARBOL DE PROBLEMAS



MATRIZ DE COHERENCIA

Formulación del problema	Objetivo General
--------------------------	------------------

¿Cómo influye el juego simbólico en el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 3 a 4 años en la Unidad Educativa “Mariano Suárez Veintimilla” durante el año lectivo 2019 –2020?	Determinar cómo el juego simbólico influye en el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 3 a 4 años en la Unidad Educativa “Mariano Suárez Veintimilla” durante el año lectivo 2019 –2020.
Preguntas de investigación	Objetivos específicos
¿Qué tipos de juegos utilizan para el desarrollo cognitivo den los niños?	Determinar el nivel de desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 4 años, mediante una observación directa.
¿Qué tipos de roles y personajes utilizan para el desarrollo del juego simbólico en los niños?	Identificar los tipos de roles y personajes que representa el niño mediante el juego simbólico.
¿Qué elementos didácticos contiene la guía de juegos simbólicos para contrarrestar las dificultades congénitas?	Elaborar una guía didáctica de juegos simbólicos que permitan contrarrestar las dificultades congénitas de niños de 3 a 4 años.

MATRIZ CATEGORIAL

CONCEPTO	VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
<p>El juego simbólico permite potenciar las capacidades necesarias para avanzar en el desarrollo de los más pequeños y posibilitar que los niños y niñas lo consigan de manera natural, motivadora y autónoma.</p>	<p>Juego simbólico</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Importancia 	<ul style="list-style-type: none"> - En los niños de 3 a 4 años.
		<ul style="list-style-type: none"> - Etapas 	<ul style="list-style-type: none"> - Sustitución - Descentración - Integración - Planificación
		<ul style="list-style-type: none"> - Beneficios 	<ul style="list-style-type: none"> - Atención - Concentración - Autonomía
		<ul style="list-style-type: none"> - Características 	<ul style="list-style-type: none"> - Disminuir el egocentrismo - Incrementar el desarrollo emocional efectivo. - Útil en el aprendizaje de la aceptación de roles.
	<p>Desarrollo cognitivo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Procesos cognitivos 	<ul style="list-style-type: none"> - Los procesos cognitivos básicos. - Los procesos cognitivos

<p>El desarrollo cognitivo se caracteriza por nuevas habilidades y conocimientos que se va adquiriendo desde la etapa infantil, que permite resolver una serie de problemas ya sea intelectualmente o socialmente.</p>			<p>superiores.</p>
		<ul style="list-style-type: none"> - Etapas 	<ul style="list-style-type: none"> - Inteligencia - Pensamiento y memoria - Atención - Razonamiento - Creatividad

MATRIZ DE RELACION DIAGNOSTICA

OBJETIVOS	VARIABLE	INDICADORES	TÈCNICA	FUENTE DE INFORMACION	ASPECTO / PREGUTA
Determinar el nivel de desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 4 años, mediante una observación directa.	Desarrollo Cognitivo	Lenguaje	Entrevista	Docentes	¿Considera usted que lo niños de inicial 1 tiene un nivel adecuado de su desarrollo del lenguaje?
		Atención	Observación	Niños	¿Existe atención en los niños en las horas de clases?
		Concentración	Observación	Niños	¿Los niños tienen concentración a la hora de realizar las actividades?
		Memoria	Observación	Niños	¿Los niños de 3 a 4 años de edad tienen una buena memoria al realizar las actividades?
Identificar los tipos de roles y personajes que representa el niño mediante el juego simbólico.	Juego Simbólico	Desenvolvimiento de los niños.	Entrevista	Docentes	2. ¿Cómo es el desenvolvimiento de los niños de 3 a 4 años de edad en el salón de clases?
		Participación	Observación	Niños	¿Los niños de 3 a 4 años participan en clases?
		Compañerismo	Observación	Niños	¿Existe compañerismo en los niños de inicial 1?
		Creatividad	Observación	Niños	¿Los niños de 3 a 4 años desarrollan algún tipo de juego simbólico la hora de realizar las actividades?
Elaborar una guía didáctica de juegos simbólicos que permitan contrarrestar las	Dificultades congénitas	Dislalia	Entrevista	Docentes	¿Considera usted que en su salón de clases existen posibles casos de dislaliamediantequé actividades controla?
		Discapacidad		Docentes	¿Existen posibles casos de niños con

dificultades congénitas de niños de 3 a 4 años.		auditiva	Entrevista		discapacidad auditiva en su salón de clases?
		TDH	Entrevista	Docentes	¿Cuántos casos de problemas con TDH presentan en su grupo de estudiantes?
		Depresión	Entrevista	Docentes	¿Considera usted que existen posibles casos de niños con depresión en el salón de clases y por qué?

ENTREVISTA



ENTREVISTA DIRIGIDA A DOCENTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA “MARIANO SUÁREZ VEINTIMILLA” DE LA CIUDAD DE IBARRA.

Objetivo: Recolectar información sobre el juego simbólico para el desarrollo cognitivo en niños/as de 3 a 4 años.

Instructivo: Lea la pregunta detenidamente y conteste con sinceridad.

CUESTIONARIO

1. ¿Considera usted que los niños de inicial 1 tienen un nivel adecuado de su desarrollo del lenguaje?
2. ¿Cómo es el desenvolvimiento de los niños de 3 a 4 años de edad en el salón de clases?
3. ¿¿Considera usted que en su salón de clases existen posibles casos de dislalia mediante que actividades controla?
4. ¿Existen posibles casos de niños con discapacidad auditiva en su salón de clases?
5. ¿Cuántos casos de problemas con TDH presentan en su grupo de estudiantes?
6. ¿Considera usted que existen posibles casos de niños con depresión en el salón de clases y por qué?

MUCHAS GRACIAS

FICHA DE OBSERVACION



Ficha de observación dirigida a los niños de educación inicial de la unidad educativa “mariano Suárez Veintimilla” de la ciudad de Ibarra.

Objetivo: Recolectar información sobre el juego simbólico para el desarrollo cognitivo en niños/as de 3 a 4 años.

Instructivo: Marque con una x la respuesta que corresponda a la realidad.

FICHA DE OBSERVACIÓN

ASPECTOS		VALORACIÓN	
NIÑOS		SI	NO
1	¿Existe atención en los niños en clases?		
2	¿Los niños tienen concentración a la hora de realizar las actividades?		
3	¿Los niños de 3 a 4 años de edad tienen una buena memoria al realizar las actividades?		
4	¿Los niños de 3 a 4 años participan en clases?		
5	¿Existe compañerismo en los niños de inicial 1?		
6	¿Los niños de 3 a 4 años desarrollan algún tipo de juego simbólico la hora de realizar las actividades?		



Ilustración 16 Actividad-con legos en niños y niñas de 3 a 4 años de la UMSV



Ilustración 15 Actividad-con rompecabezas en niños y niñas de 3 a 4 años de la UMSV

CERTIFICACIÓN DEL ABSTRACT



ABSTRACT

This research work is aimed at the Authorities, Nursery Teachers, and Parents of the Mariano Suarez Educational Unit, which constitutes a meaningful contribution to the teaching-learning process, with the application of new methodological strategies through symbolic play for cognitive development in children. Nowadays, in the Ecuadorian educational system, illustrative games are of vital importance as they strengthen cognitive and motor skills. This research topic: "The symbolic game for cognitive development in children from 3 to 4 years of age at the MSV Educational Unit, in the city of Ibarra, 2019-2020", proposes a solution and provide a didactic guide on illustrative games, oriented mainly to the development of mental, intellectual, social and motor skills, taking into account the reality of the conditions in which children perform activities so that through practice, the development of teaching and learning is improved in a feasible way for the benefit of children. In education, illustrative games and their process will serve as contents of the initial I study, for better planning at the time of teaching. In the Sociocultural field, this project takes into account children and parents, who are part of the social conglomerate; receiving knowledge that enriches their culture, guaranteeing that illustrative games do not disappear as it is the primary basis for good learning, especially at an early age in all educational institutions. Hence the importance of this research, which can serve as a supporting document for Nursery Teachers and Parents.

Revisado y corregido por Lcdo. Víctor Rodríguez



VÍCTOR RODRÍGUEZ