

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN



CARRERA DE PARVULARIA

PROYECTO DE TITULACIÓN:

Tema de proyecto

El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo cognitivo en niñas y niños de 3 a 4 años de edad, del Inicial I, en la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana” Ubicado en la Provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo de los Colorados, Parroquia Rio Verde, periodo noviembre 2018- abril 2019.

Autora:

María Cecibel Giler Zambrano

Trabajo práctico de titulación previo a la obtención del título de:

TECNOLOGÍA EN PARVULARIA

Tutor:

Lcda. Moreira Johana

Quito – Ecuador

2018-2019

APROBACIÓN DEL TUTOR



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

CARRERA: PARVULARIA

AÑO: 2018

Tema:

El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo cognitivo en niñas y niños de 3 a 4 años de edad, del Inicial I, en la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana” Ubicado en la Provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo de los Colorados, Parroquia Rio Verde, periodo noviembre 2018- abril 2019.

Autora: María Cecibel Giler Zambrano
Tutor: Lcda. Moreira Johana

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

DEL TRABAJO PRÁCTICO DE TITULACIÓN

Yo, María Cecibel Giler Zambrano, declaro que los resultados obtenidos en la investigación que presento como informe final, previo a la obtención del título de Tecnología en Parvularia, son absolutamente originales, auténticos y de mi autoría; que el presente trabajo no ha sido previamente presentado para ningún grado profesional o académico; y, que he consultado las referencias bibliográficas que se incluye en este documento.

En tal virtud, expreso que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos que se desprenden del presente trabajo es de exclusiva responsabilidad del autor.

María Cecibel Giler Zambrano
C.C: 23114141414141
cecigiler18.love@hotmail.com

DEDICATORIA

Dedico este trabajo principalmente:

A Dios, a mi madrecita Virgen del Cisne, por haberme dado la vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional.

A mi madre, por ser el pilar más importante y por demostrarme siempre su cariño y amor incondicional sin importar los obstáculos que se presentaron a lo largo de nuestras vidas.

A mi padre, a pesar de nuestra distancia lo adoro con mi vida, siento que estás conmigo siempre y aunque nos faltaron muchas cosas por vivir juntos, a mis 5 hermanos que los amo con mi vida.

A mis adorados sobrinos Elián y María.

Este trabajo también se lo dedico a una persona muy especial mi novio Vicente con su apoyo me inspiro a la realización de mi trabajo de grado por compartir momentos significativos conmigo y por siempre estar dispuesto a ayudarme en cualquier momento.

A mis queridas Amigas Gaby, Thalía, Paola, Emma, porque sin el equipo que formamos, no hubiéramos logrado esta meta.

María Cecibel Giler Zambrano

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi gratitud a Dios, quien con su bendición llena siempre mi vida y a toda mi familia por estar siempre presentes.

De igual manera agradezco, al Instituto Superior Tecnológico Japón, en la extensión Santo Domingo de los Colorados.

A mis maestros en quienes con la enseñanza de sus valiosos conocimientos hicieron que pueda crecer día a día como profesional, gracias a cada uno de ustedes por su paciencia, dedicación, apoyo incondicional y amistad.

Finalmente quiero expresar mi más grande y sincero agradecimiento a mi estimada tutora Johanna Moreira, ha sido el pilar fundamental durante todo este proceso, quien con conocimiento, enseñanza y colaboración permitió el desarrollo de este trabajo.

Agradecimiento de igual forma a, las niñas y niños de 3 a 4 años de edad, del Inicial I, en la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana” Ubicado en la Provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo de los Colorados, Parroquia Rio Verde, periodo noviembre 2018- abril 2019, su educadora y progenitores brindaron todas las facilidades para llegar a buen término la presente investigación.

“Hay alguien tan inteligente que aprende de la experiencia de los demás”. Voltaire

María Cecibel Giler Zambrano

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN



Autora: María Cecibel Giler Zambrano

Tutor: Lcda. Moreira Johana

RESUMEN EJECUTIVO

Este trabajo investigativo pudo analizar la importancia que tiene, el juego simbólico en el desarrollo cognitivo en niñas y niños de 3 a 4 años de edad, del Inicial I, en la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana” Ubicado en la Provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo de los Colorados, Parroquia Rio Verde, periodo noviembre 2018- abril 2019. El estudio fue de carácter de un proyecto factible, su elaboración estuvo apoyado en una investigación de tipo bibliográfica, campo de tipo descriptiva. La población objeto de estudio estuvo conformada por un directivo, 1 educadoras parvularios, 20 padres de familia, 12 niñas y 8 niños. La información requerida se obtuvo a través de un cuestionario previamente elaborado que fue aplicado mediante la encuesta aplicada a las madres y padres de familia para ver si desde el hogar fortalecen la formación integral de sus hijas e hijos. La representación de resultados se realizó mediante la distribución de tablas y gráficos cuyo análisis permitió conocer los resultados del diagnóstico; para poder posteriormente aplicar la lista de cotejo mediante la observación del desarrollo de las habilidades y destrezas según el Currículo del inicial del año 2014. Luego de completar la investigación se comprueba la hipótesis si hay incidencia del juego simbólico en el desarrollo cognitivo. Por todo ello se procede a dejar una propuesta como alternativa ante la problemática, consiste en la elaboración de una Guía Didáctica dirigida a la docente contenida en actividades lúdicas que permitan comunicarse a través de dibujos de objetos del entorno con algún detalle que lo vuelve identificable, como representación simbólica de sus ideas.

Palabras clave:

Juego Simbólico,

Desarrollo cognitivo,

Guía Didáctica

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN



Autora: María Cecibel Giler Zambrano

Tutor: Lcda. Moreira Johana

EXECUTIVE SUMMARY

This research work was able to analyze the importance of symbolic play in the cognitive development of children from 3 to 4 years of age, of the Initial I, in the Educational Unit "Havana City" located in the Provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Canton Santo Domingo de los Colorado's, Parroquia Rio Verde, period November 2018- abril 2019. The study was of a feasible nature and its elaboration was supported by a research of bibliographic type, descriptive type. The population under study consisted of a manager, a kindergarten teacher, 20 parents, 12 girls and 8 boys. The required information was obtained through a previously prepared questionnaire that was applied through the survey applied to mothers and fathers to see whether from home they strengthen the comprehensive training of their daughters and sons. The results were represented by the distribution of tables and graphs, the analysis of which made it possible to obtain the results of the diagnosis; to be able to apply the checklist later by observing the development of skills and abilities according to the Curriculum of the initial year 2014. After completing the research the hypothesis is checked if there is an impact of symbolic play on cognitive. For all these reasons, we proceed to leave a proposal as an alternative to the problem, consists in the elaboration of a Didactic Guide directed to the teacher contained in leisure activities that allow to communicate through drawings of objects of the environment with some detail that makes it identifiable, as a symbolic representation of their ideas.

Keywords

Symbolic game, Cognitive development, Didactic Guide

ÍNDICE GENERAL

Contenido

APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
RESUMEN EJECUTIVO	vi
EXECUTIVE SUMMARY	vii
ÍNDICE GENERAL.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xii
ANTECEDENTES.....	1
Introducción.....	1
Planteamiento del problema	3
OBJETIVOS	7
Objetivo General.....	7
Objetivos Específicos	7
Justificación.....	8
Alcances y Limitaciones.....	11
Hipótesis	12
Variables de la Investigación	13
CAPITULO I MARCO TEÓRICO Y METODOLOGÍA	14
1.1. Antecedentes Investigativos	14
1.2. Bases Teóricas	16
1.2.1. Juego	17
1.2.2. Importancia del juego.....	18
1.2.3. El juego en la infancia.....	20
1.3. Pensamiento simbólico	21
1.3.1. El juego simbólico	23
1.3.2. Contextos principales del juego simbólico en educación infantil.....	25
1.4. El juego simbólico en el desarrollo cognitivo	27

1.4.2. Juego simbólico como un factor social	29
1.5. Desarrollo cognitivo	31
1.6 Importancia del desarrollo cognitivo	33
1.7. Desarrollo cognitivo en la etapa infantil.....	34
1.8. Desarrollo cognitivo motivador de la inteligencia.....	36
1.9. Desarrollo cognitivo con la aplicación de juegos simbólicos.....	37
1.10. El desarrollo cognitivo: las fases de Piaget	38
1.11. Juego simbólico en el Currículo de Inicial año 2014	40
1.12. Fundamentación Legal.....	41
1.13. METODOLOGÍA	43
1.13.1. Nivel de Investigación	43
1.14. Tipos de Investigación.....	44
1.14.1. Investigación Descriptiva.....	44
1.14.2. Investigación de Campo.....	45
1.14.3. Investigación Bibliográfica	46
1.15. Métodos de la Investigación	47
1.15.1. Métodos empíricos:.....	47
1.15.2. Método analítico	48
1.16. Población y Muestra de la Investigación	49
1.16.1. La población.....	49
1.16.2. La muestra.....	50
1.17. Técnicas e Instrumentos de investigación	52
1.17.1. La encuesta.....	52
1.17.2. Lista de Cotejo	53
1.18. Presentación de la información.....	53
CAPITULO II	55
INVESTIGACIÓN ANTES DE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA.....	55
2.1. Datos primario s de análisis.....	55
CAPITULO III	67
PROPUESTA	67
3.1. La Propuesta	67
3.1.2. Datos Informativos.....	67

3.3. Objetivos de la Propuesta	69
3.3.1. Objetivo General	69
3.3.2. Objetivos Específicos.....	69
3.4. Justificación	70
3.5. Factibilidad de aplicación.....	71
3.5.1. Factibilidad Humana.....	72
3.5.2. Factibilidad Social	72
3.5.3. Factibilidad Legal	73
3.6. Descripción de la Guía	73
CAPITULO IV ANÁLISIS DE RESULTADOS	97
4.-Análisis e interpretación de los resultados luego de aplicar la propuesta	97
CAPITULO V	110
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	110
5.1. Conclusiones	110
5.2. Recomendaciones.....	111
Bibliografía	129
Glosario de Términos	131

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población de la Investigación.....	50
Tabla 2 juego simbólico	55
Tabla 3 juegos de imitación.....	56
Tabla 4 imitando e imaginando	57
Tabla 5 imitar acciones.....	58
Tabla 6 comunicación con su hijo e hija	59
Tabla 7 forma de comunicación	60
Tabla 8 Desenvolverse con sus pares	61
Tabla 9 participar activamente	62
Tabla 10 lenguaje mímico o gestual.....	63
Tabla 11 aplicación de una Guía	64
Tabla 12 juego simbólico	97
Tabla 13 juegos de imitación.....	98
Tabla 14 imitando e imaginando	99
Tabla 15 imitar acciones.....	100
Tabla 16 comunicación con su hijo e hija	101
Tabla 17 forma de comunicación	102
Tabla 18 Desenvolverse con sus pares	103
Tabla 19 participar activamente	104
Tabla 20 lenguaje mímico o gestual.....	105
Tabla 21 Imitando a la serpiente de cintas	106

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 juego simbólico	55
Gráfico 2 juegos de imitación	56
Gráfico 3 imitando e imaginando.....	57
Gráfico 4 imitar acciones	58
Gráfico 5 comunicación con su hijo e hija.....	59
Gráfico 6 forma de comunicación.....	60
Gráfico 7 Desenvolverse con sus pares.....	61
Gráfico 8 participar activamente	62
Gráfico 9 lenguaje mímico o gestual.....	63
Gráfico 10 aplicación de una Guía.....	64
Gráfico 11 juego simbólico	97
Gráfico 12 juegos de imitación	98
Gráfico 13 imitando e imaginando.....	99
Gráfico 14 imitar acciones	100
Gráfico 15 comunicación con su hijo e hija	101
Gráfico 16 forma de comunicación.....	102
Gráfico 17 Desenvolverse con sus pares.....	103
Gráfico 18 participar activamente	104
Gráfico 19 lenguaje mímico o gestual.....	105
Gráfico 20 Imitando a la serpiente de cintas	106
Ilustración 21 Gráfico Comparativo de antes y después de aplicar la propuesta	109

ANTECEDENTES

Introducción

Desde siempre, el juego ha sido agente socializador, permite a las niñas y niños actuar e interactuar con sus pares y adultos del entorno, por ello el profesional parvulario debe dar la verdadera importancia que tiene, dentro de la cotidianidad tiene gran trascendencia dentro de las aulas de nivel inicial, debido que ayuda a desarrollar diferentes habilidades y destrezas en los peques, que realiza esta actividad.

El juego en sí, permite a las niñas y niños imitar actividades de otras personas ya que se basan en la imaginación o fantasía de los mismos, por medio de la estimulación se pretende fortalecer sus habilidades para que sean más interactivos con la sociedad, actividad recreativa, al ser apropiadamente aplicada se convierte en un excelente recurso didáctico cuya función principal es proporcionar entretenimiento y diversión, también puede cumplir con un papel educativo, presto a resolver las interrogantes que el docente le presente.

El juego simbólico, es un esparcimiento de imitación, donde las niñas y niños imitan situaciones reales o imaginarias del entorno en el que viven, para ello crean personajes al momento de llevar a cabo este juego, ayudar a desarrollar su creatividad, contribuye a mejorar el lenguaje, mejorar la autoestima y la convivencia con las demás personas de su entorno, además éste es considerado una de las mejores herramientas utilizadas en el aprendizaje sobre todo en la etapa preescolar e inicial.

El objeto de esta investigación es brindar a los docentes parvularios, una herramienta que sirva de orientación en la aplicación de los juegos simbólicos, un alto porcentaje de centros de atención infantil, continúan con una práctica tradicional un nivel pobre pedagógico creativo, quizá los profesionales olvidan la utilidad práctica que brinda el juego simbólico en la formación integral de niñas y niños, dentro del aspecto, cognitivo, afectivo actitudinal, lenguaje oral, expresivo, gestual entre otros aspectos.

He ahí la importancia que tiene, propiciar espacios de tiempo y actividades con las niñas y niños para que puedan jugar libremente, que aprenda a jugar y ponerse a jugar requiere de la organización de cuatro elementos básicos: compañeros de juego, tiempo, espacio y materiales de aplicación, considerando que, la relación entre estos cuatro elementos constituye, una trama interna de cada niño y es para los niños un permiso para jugar.

Lo más interesante del juego es dejar volar la imaginación de las niñas y niños, quienes solo se desenvuelven por la percepción inmediata de la situación, hacen lo primero que se les viene a la mente, con la imaginación innata de la primera infancia, pero siempre debe ser observado por un adulto o la docente que los atiende en el centro de atención infantil, porque este tipo de acción tienen sus límites sobre todo cuando hay problemas de aprendizaje.

Para su mejor comprensión, este proyecto educativo tiene 5 capítulos:

Capítulo I, En la primera parte se incluye la Revisión de la Literatura, Marco Teórico; bases teóricas del juego simbólico y su incidencia en el desarrollo cognitivo en niñas y niños de 3 a 4 años de edad, circunscribe la metodología y el tipo de investigación utilizados, seleccionando la población y una muestra.

Capítulo II, Datos primarios sujeto de análisis, la autora consideró oportuno aplicar una lista de cotejo para valorar las destrezas y habilidades dentro del desarrollo cognitivo de las niñas y niños de 3 a 4 años de edad, del Inicial I, en la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”

Capítulo III, Elaborar una Guía didáctica de juegos simbólicos que le permitan a las niñas y niños emplear el lenguaje gráfico como medio de comunicación y expresión escrita, cimentar las bases de los procesos de pre lectoescritura y producción de textos de manera creativa.

Capítulo IV, Análisis e interpretación de resultados, posterior a la aplicación de la Guía didáctica, como propuesta un gran número de niñas y niños mostraron una sustancial mejora del desarrollo cognitivo.

Capítulo V Finalmente se incluye las respectivas conclusiones y recomendaciones para superar las dificultades analizadas, desde el nacimiento los niños poseen una capacidad para percibir y conocer el mundo a través de sus sentidos esenciales en su formación integral

Se incluye la bibliografía y fotografías de evidencia que dan fe de que fue realizada y aplicada.

Planteamiento del problema

La educación ecuatoriana, según el Currículo del Inicial del año 2014, trata de integrar a las niñas y niños al proceso educativo desde la etapa preescolar e inicial, cuya etapa tiene

como finalidad lograr el desarrollo cognitivo e integral a través del juego simbólico, que tiene una influencia significativa en el desarrollo sociocultural de los párvulos, se considera que no es sólo una actividad de diversión, sino que es también un activador de su desarrollo socioemocional a la vez un instrumento para su aprendizaje.

Santo Domingo de los Tsáchilas, cuenta con instituciones responsable de la formación integral de las nuevas sociedades, con la participación de todos los actores educativos, directivos – docentes – padres de familia, quienes reconocen la importancia del juego simbólico en niñas y niños de 3 a 4 años de edad es decir el Inicial I, están conscientes de que, ayuda a desarrollar diferentes capacidades como físicas, desarrollo sensorial, afectivas, imaginación esenciales para el desarrollo cognitivo en general, he ahí la importancia de aprovechar todos los recursos didácticos que lo rodea; como es el juego simbólico con el cual los infantes comienzan a aprender reglas que prescriben las actividades y los procesos humanos, practicar valores, interactuar con sus pares y adultos entre otras normas de convivencia esenciales en su desarrollo cognitivo y sociocultural.

La Unidad Educativa “Ciudad de la Habana” Ubicado en la Provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo de los Colorados, Parroquia Rio Verde, es una institución que fue fusionada con una escuela del sector, hoy en día es parte de los centros de atención temprana del Buen Vivir, acoge a un número considerable de infantes que se encuentra en periodo de formación sociocultural, como misión potencializar la capacidad de aprendizaje y adaptabilidad de las niñas y niños, para que por medio de actividades que constan en el Currículo, como es el juego simbólico se estimulen y desarrollen habilidades motoras, cognitivas, socio afectivas, sensoriales y de lenguaje que contribuirán a su desarrollo integral.

Concienciando como futura tecnóloga parvularia, el juego simbólico tiene gran importancia en el desarrollo físico y psíquico de niñas y niños desde la etapa inicial, a través de cada actuación o acción que realizan como, correr, saltar, hablar, etc. se puede apreciar el valor que tiene para el desarrollo integral del infante; la libertad y la espontaneidad que esto conlleva, permite crear y a la vez aprender inconscientemente; precisamente es en estos momentos cuando los sentidos se entrelazan para enriquecer la mente de manera relajada, manifestando estados de ánimo que provocaban estímulos sugerentes que se traducen en producciones valiosas.

Algo que llamó mucho la atención de la investigadora fue, la escasa aplicación de juego simbólico, desperdiciando la oportunidad de sacar el mayor provecho en las niñas y niños, habitualmente los niños repudian y/o rechazan en el juego aquellos objetos que no pueden representar a partir de sus gestos, en otras palabras no preocupan por ayudarlos a ser individuos felices y adaptados a la sociedad.

El problema se origina en las actividades cotidianas de la docente parvularia, dentro de las planificaciones no se incluyen juegos simbólicos en la medida que sería provechoso, ahí la problemática que afecta a las niñas y niños de preescolar e inicial de la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”, desarrollo cognitivo bajo, desaprovechando esta importante estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar, apropiando con ello actividades motivantes dentro o fuera del aula y, proyectándolas a la familia como agente socializador y formador del niño.

Analizando las causas y efectos que producen, la no aplicación de los juegos simbólicos dentro de la cotidianidad docente, hay que reconocer el problema de la educación ecuatoriana, la atención hacia las niñas y niños no es tan importante, dejan a un lado la oportunidad de desarrollar sus habilidades a través del juego simbólico, sumamente importante en el desarrollo integral de niñas y niños, como por ejemplo; el juego de roles es una experiencia vital en la vida del niño que posibilita fundamentalmente transformarse “jugamos como si” esta frase los acompañan durante su juego simbólico para crear otros mundos, representación e imitación de otras vivencias, para pensar y sentir mejor, ellos necesitan y deben realizar representaciones y simulaciones imitando a otros personajes.

Otro efecto de la no aplicación de los juegos simbólicos es aquel de que se está formando niñas y niños tímidos, sin dejar volar la creatividad e imaginación innata de sus habilidades y capacidades acordes a su edad cronológica, desde el hogar no se cuenta con la participación activa de todos los implicados, su padres o hermanos no permiten que experimente al jugar, reconocerse como individuo en el medio en que vive, para poder actuar desde su forma de ser, saber y hacer sintiéndose seguro, confiado, amado, respetado y ante todo, libre para crear y recrear a partir de la exploración y el conocimiento, es decir, para aprender, he ahí la importancia que desempeña como un componente educativo, obtener un instrumento único e irremplazable de enseñanza y de aprendizaje para los niños, dado que para ellos jugar constituye una necesidad para interactuar con el mundo, para reconocer y reconocerse como individuo. Otra causa por la que no se aplica el juego simbólico es que, muchos profesionales creen que es una pérdida de tiempo, que no está ligado al desarrollo del conocimiento, motricidad, socialización, expresión verbal, actitudinal entre otros aspectos que forman la vida misma de niñas y niños de 3 a 4 años de edad, de la Institución Educativa donde se

analiza el problema, entonces se plantea aplicarlo como una estrategia para el convivir diario, a fin de mejorar el conocimiento cognitivo.

OBJETIVOS

Objetivo General

Examinar la incidencia del juego simbólico en el desarrollo cognitivo en niñas y niños de 3 a 4 años de edad, del Inicial I, en la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana” por medio de un estudio bibliográfico y empírico para proponer la elaboración de una Guía Didáctica contenida en actividades lúdicas que permitan comunicarse a través de dibujos de objetos del entorno con algún detalle que lo vuelve identificable, como representación simbólica de sus ideas.

Objetivos Específicos

- Describir documental y empíricamente la incidencia del juego simbólico en el desarrollo cognitivo en niñas y niños de 3 a 4 años de edad, del Inicial I, en la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana” con la aplicación de un juego.
- Evaluar el desarrollo cognitivo en niñas y niños de 3 a 4 años de edad, del Inicial I, en la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana” por medio de una investigación estadística y empírica.
- Elaborar una Guía Didáctica dirigida a la docente contenida en actividades lúdicas que permitan comunicarse a través de dibujos de objetos del entorno con algún detalle que lo vuelve identificable, como representación simbólica de sus ideas.

Justificación

Al proponer la elaboración de este proyecto educativo, el juego simbólico y su incidencia en el desarrollo cognitivo en niñas y niños de 3 a 4 años de edad, del Inicial I, en la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana” Ubicado en la Provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo de los Colorados, Parroquia Rio Verde, periodo noviembre 2018- abril 2019; el juego no solo simboliza únicamente en imaginar es establecer un contacto ya sea conversando con sus compañeros de sus fantasías por lo cual promueven una socialización, puesto que se inicia de forma individual y sucesivamente se convierte en un juego colectivo.

Es importante realizar este trabajo educativo porque, se tiene que aprovechar la etapa inicial, donde las actividades acordes a la edad del niño, permitirán adquirir habilidades motrices, perceptivas, lingüísticas, cognitivas, socioculturales, en otras palabras ayudar a las niñas y niños, desarrollarse de manera integral, posibilitando el progreso personal, porque como miembro activo de la sociedad, está expuesto a constantes cambios, ya sea a nivel social, emocional, biológico, o cognitivo.

Es conveniente realizar este trabajo investigativo, porque la primera infancia es la más importante dentro del proceso de enseñanza aprendizaje procurando un desarrollo o cognitivo ideal, por ello se tiene que aprovechar las ventajas educativas que tiene el juego simbólico dentro de las aulas de educación inicial, influye para desarrollar el pensamiento creativo, a la vez que lo divierte, relaja y ayuda a liberar tensiones, he ahí la importancia de incluirlo en las planificaciones utilizando para ello la metodología lúdica.

Esta investigación dentro de la cotidianidad docente, servirá para coadyuvar con la actividad diaria de la profesional parvularia, cuya prioridad es contar con actividades que fortalezcan y desarrollen habilidades basadas en el juego simbólico como estrategia didáctica, se le atribuye varios fines educativos, que de una u otra forma fomentan y desarrollan en las niñas y niños de la educación infantil, aprendizajes significativos que solidifican su desarrollo cognitivo.

Es pertinente realizar este tipo de investigaciones, porque de cierta forma invitará a los profesionales inmerso en educación parvularia a concienciar sobre la utilidad práctica y pedagógica que brinda el juego simbólico en el desarrollo cognitivo e integral del niño, puesto que en esta edad el párvulo logrará alcanzar mayor número de circuitos neuronales, mediante estos estímulos se mejorará las condiciones de aprendizaje, las actitudes y aptitudes de cierta forma se afianzarán los aspectos motivacionales y favorecerá su imaginación e inteligencia mediante actividades a través del juego simbólico.

Los beneficios que dejará esta investigación serán valiosos, porque es responsabilidad del docente parvulario centrarse en el objetivo pedagógico que se percibe en la etapa inicial, cuyo propósito es que; las niñas y niños adquieran todos los conocimientos necesarios, que le servirán como base y estará preparado para cuando ingrese al nivel escolar, con un desarrollo cognitivo aceptable, considerando que el juego simbólico para desarrollar el pensamiento como estrategia educativa es ilimitado.

Los beneficiarios serán las niñas y niños de 3 a 4 años de edad, del Inicial I, en la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana” Ubicado en la Provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo de los Colorados, Parroquia Rio Verde, periodo

noviembre 2018- abril 2019; porque va dedicada principalmente a ellos este trabajo, puesto que una escasa estimulación y la interrelación del párvulo con sus pares, acarrea grandes problemáticas en el desarrollo, estas se ven reflejadas en un bajo rendimiento escolar, problemas de lenguaje, coeficiente intelectual bajo y problemas motrices en general esenciales para mostrar un desarrollo cognitivo apropiado.

La utilidad práctica y pedagógica que dejará esta investigación será positiva considerando que se contó con la participación activa de todos los involucrados quienes están preocupados en la formación integral de niñas y niños desde la etapa inicial, concienziado la utilidad práctica y pedagógica que tiene el juego simbólico, desde la primera infancia, al mismo tiempo que se interrelaciona, permite a las niñas y niños desarrollar su cuerpo, pensamiento, ayuda vivenciar su entorno, desarrollar destrezas, habilidades y competencias a través de actividades lúdicas, a la vez que los motiva, se divierten, entretienen y aprenden.

Es posible realizarlo porque no ocasiona gastos económicos importantes que mermen la utilidad que brindará su elaboración y aplicación, el juego simbólico al ser aplicado no requiere de ninguna inversión, se puede adoptar con implementos del medio o que existen en el aula de clases, este conjunto de actividades como: dramatización de una rutina familiar, utilización de los juguetes como su compañero de juego, imitación de personajes favoritos, realizar algunas representaciones de situaciones observadas de su contexto, escenificaciones de cuentos ficticios y reales, utilizando los sectores de juego los cuales promovieron la participación en los estudiantes, con el objetivo de mejorar la fluidez y claridad en la expresión oral.

En la sociedad actual en cambiante como consecuencia los conocimientos que se posee quedan obsoletos, es por eso que el individuo debe pensar y tomar decisiones, lo que lo obliga a desarrollarse como un ente social, crear y dar solución a los problemas que se le presenten, por todo lo descrito se justifica la elaboración y aplicación de esta investigación, porque es normal dejar volar la imaginación de las niñas y niños, que en ocasiones tiene la habilidad de transformar una escoba en un caballo, por ejemplo, como algo innato y universal, a la vez, improductivo y placentero, es vital dejar que los infantes jueguen espontáneamente, dejando a un lado la ideología de que; el juego es una actividad que se opone al aprender.

Alcances y Limitaciones

Una escasa aplicación de juegos simbólicos y resistencia al cambio dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje impiden a las niñas y niños obtener un desarrollo cognitivo positivo, expresar sus emociones, sentimientos y preferencias, es primordial que educadores y docentes parvularios muestren interés por auto capacitarse y conocer la utilidad práctica que brinda, a través de este los peques descubren sus posibilidades, aprenden a conocer el mundo que les rodea e interpretan la realidad, ensayan conductas sociales, asumen roles, aprenden reglas y además descargan impulsos, exteriorizando sus emociones y fantasías propias de la edad.

Limitaciones

Para su realización no se encontraron, porque todos los implicados reconocen que, es importante; considerar el juego simbólico como una de las actividades básicas de la infancia, al ser aplicado permite a las niñas y niños representar situaciones mentales reales o ficticias, favorece la comprensión y asimilación del entorno, fortalece su lenguaje, contribuye con su

desarrollo emocional, al mismo tiempo desarrolla su capacidad imaginativa y cognitivo en su conjunto.

El juego simbólico posee una gran importancia, sobre todo en la primera infancia, a través de este, niñas y niños desarrollan su conocimiento cognitivo, capaz de crear y transformar lo que hay a su alrededor, partiendo de que en el Ecuador, el Currículo de nivel inicial, el cual plantea el juego simbólico como una estrategia importante para el aprendizaje de los párvulos, en si constituye una estrategia fundamental para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en general, y de manera particular la etapa preescolar, dado que están en proceso de construcción de las principales habilidades que relacionan el conocimiento, el aprendizaje y la inteligencia.

Al relacionar el conocimiento cognitivo con los juegos simbólicos forman una simpática mezcla entre el saber pensar y crear una manera de resolver conflictos mediante una actividad placentera donde manifiesta a las niñas y niños autonomía sobre el medio, en otras palabras, es una actividad didáctica que se debe experimentar para fortalecer y propiciar una formación integral, en otras palabras, el juego es una característica importante en la vida del niño, tanto que se le atribuye el papel de alimentador básico para el desarrollo de las actividades y aptitudes que le preparan para su vida futura.

Hipótesis

Los juegos simbólicos si inciden en el desarrollo cognitivo de las niñas y niños de 3 a 4 años de edad, del Inicial I, en la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana” Ubicado en la Provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo de los Colorados, Parroquia Rio Verde, periodo noviembre 2018- abril 2019, he ahí la importancia de la

elaboración de una Guía Didáctica dirigida a la docente contenida en actividades lúdicas que permitan comunicarse a través de dibujos de objetos del entorno con algún detalle que lo vuelve identificable, como representación simbólica de sus ideas.

Variables de la Investigación

Variable Independiente

Juego Simbólico

Variable Dependiente

Desarrollo cognitivo

CAPITULO I

MARCO TEÓRICO Y METODOLOGÍA

1.1. Antecedentes Investigativos

Es importante que dentro de las planificaciones que tiene la docente parvularia que atiende a las niñas y niños de 3 a 4 años como es la población que se analiza se tiene que investigar, mirar e indagar la práctica educativa que se despliega dentro de las instituciones de atención temprana y Unidades Educativas, si se desea brindar una educación de calidad con calidez, como lo indica el Buen Vivir Por ello se considera importante presentar algunos estudios preliminares relacionados con el tema que se investiga.

Un estudio de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, en la carrera de Educación Básica Modalidad Presencial, en calidad de trabajo de titulación previo a la obtención del título de licenciada en Educación Básica, con el Tema “El juego simbólico y su incidencia en el área de lengua y literatura en los estudiantes de Segundo Grado de la escuela de Educación Básica “Francisco de Miranda”, Comuna Valdivia, Parroquia Manglaralto, Cantón Santa Elena, Provincia de Santa Elena, período lectivo 2015- 2016”, de la señorita Isabel Narcisca Amores Yagual, en el mes de febrero del 2016, quien deja la siguiente conclusión:

Se determinó que no se aplican los juegos simbólicos, quizá no consideran un instrumento trascendente de aprendizaje, que la aplicación de estos en la educación inicial posibilita el desarrollo psicológico, social, considerando que las niñas y niños, se convierten en el protagonista de su propio aprendizaje, ayudarán que sea más participativo en el aula de clase

y descubrimiento del lenguaje donde le permiten desarrollar su imaginación e imitación hacia la demás personas.

Otra investigación de la Universidad Central del Ecuador, del Informe de Trabajo de Investigación previo a la obtención del Grado de Licenciatura en Ciencias de la Educación Mención Profesora Parvularia, Tema: “Desarrollo del pensamiento creativo a través del juego simbólico en niños y niñas de 3 años del jardín de Infantes “Pedro Vicente Maldonado” del Cantón Pedro Vicente Maldonado durante el periodo 2014-2015” presentado por Soliz Solano, Rosa Piedad, en Quito, mes de enero del 2016, luego de culminar concluye: Luego de aplicar el juego simbólico en el aula, las niñas y niños desarrollan su pensamiento creativo de una manera dinámica, espontánea y libre; pero al no hacerlo no se da en su totalidad, debido a que las maestras Parvularias no se preocupan por desarrollar esta capacidad en los pequeños y el desconocimiento de los padres restringe para que este se desarrolle de manera adecuada limitándolo en sus capacidades y aprendizaje significativo.

Otro en la Universidad Técnica de Ambato, un trabajo realizado como un requisito previo para optar por el Título de Licenciada en Estimulación Temprana, con el Tema: “El juego simbólico en el desarrollo social de los niños de 3 a 4 años” presentado por la señorita Carrasco Zurita, Andrea Carolina, en Ambato, diciembre del 2016, quien concluye: Al evaluar el nivel de desarrollo social en los niños mediante la Escala de Nelson Ortiz se pudo notar que hubo una mejora significativa, ya que se pudo evidenciar cambios sustanciales en el desarrollo social, contar con el material necesario para poder orientarlos, permitió visualizar claramente el cambio del niño en su forma de actuar y de integrarse más a sus compañeros y con las personas que lo rodean.

En la Universidad Nacional de Loja, una Tesis previa a la obtención del Grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia Tema: “El juego simbólico como eje transversal en el desarrollo social de las niñas y niños del Primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “Prof. Julio Ordoñez Espinosa”, en Loja periodo 2013-2014”, por Gabriela Patricia Juela Patiño, mes de septiembre del 2016, quien deja la conclusión: La mayoría de las docentes parvularias no utilizan el juego simbólico como eje trasversal para el desarrollo integral de los niños y niñas por lo tanto, tienen dificultad para integrarse con sus compañeros y no respetan las reglas y normas establecidas en el aula, el limitado espacio físico en la institución para practicar el juego, no permite un adecuado desenvolvimiento y desarrollo del niño.

Un trabajo consta en la Universidad Técnica de Cotopaxi, una Tesis presentada previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación mención Educación Parvularia, con el Tema: “La estimulación temprana y su incidencia dentro del desarrollo cognitivo de los niños y niñas de la sección de maternal del Centro de Desarrollo Infantil Colibrí de la provincia de Cotopaxi, Cantón Latacunga, Parroquia San Buenaventura en el periodo 2014 - 2015” presentado por Rodríguez Herrera Alexandra Jeaneth, quien concluye: La implementación de talleres didácticos de estimulación temprana para optimizar el desarrollo cognitivo de los niños de la sección de Maternal del C.D.I “Colibrí” tuvo gran acogida por parte de las autoridades, padres de familia e infantes del centro ya que muchos de ellos desconocían las bondades de la estimulación temprana en los primeros años de vida.

1.2. Bases Teóricas

1.2.1. Juego

Hoy en día, en el campo educativo, uno de los grandes problemas ha sido, no brindar al juego la importancia y el valor que merece, se ha dejado de lado dicha actividad, dedicándose a que el infante en la etapa inicial aprenda números, letras y conceptos abstractos.

Calero (2013) menciona acerca del juego:

En la infancia, el juego debe ser el eje central de su aprendizaje porque brinda un desarrollo integral, le permite aprender acerca del mundo que le rodea, a través del juego simbólico el niño imita, representa y expresa libremente sus sentimientos positivos y negativos, experimentando distintas sensaciones y movimientos que lo ayudarán a conocerse a sí mismo y a su mundo. (p.65)

La autora de la cita anterior, menciona la importancia del juego en la infancia, en el desarrollo personal y social de las niñas y niños como parte de la educación preescolar e inicial, cuyo proceso de transición gradual de patrones culturales y familiares particulares a las expectativas de un nuevo contexto social, que puede o no reflejar la cultura de su hogar, con buenas costumbres práctica de valores entre otras actividades adquiridas desde el seno familiar en donde la relación con sus pares y con la maestra juegan un papel central en el desarrollo de habilidades y destrezas que serán fortalecidas en el centro de atención infantil.

Pilz (2011) indica al respecto:

El diccionario de la Real Academia Española lo define como un ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde, el término juego desde diversas y variadas perspectivas, y es por ello, que resulta difícil acercarnos al fenómeno lúdico desde un saber único y objetivo, a través del juego las niñas y niños llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo que los rodea. (p.39)

Descifrando lo escrito en la cita que precede, concienciando de que, el ser humano desde que nace es una fuente inagotable de actividad, mirar, manipular, curiosear, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar y soñar; según muchos entendidos pedagogos y filósofos que investigan sobre el juego, coinciden que; es la principal actividad infantil; este impulsa a las niñas y niños a examinar el mundo, conocerlo y dominarlo.

1.2.2. Importancia del juego

El juego en la infancia es la actividad más practicada entre los primeros años de vida, es una fuente inagotable de energía, comunicación, conductas de apoyo, resolución de conflictos y de la habilidad de obtener respuestas positivas de otros, al momento de interactuar con sus pares y adultos del entorno.

Según Anijovich (2009)

El juego es pura acción espontánea y libre, llena de significado como acto, sin un fin predeterminado y necesariamente ajeno a la intervención del adulto. da la oportunidad de realizar distintos tipos de actividades por intermedio de esto se conectan con la ciencia, habilidad y actitud, en esta etapa de 2 y 6 años los niños(as) se utilizan mucho

el simbolismo, donde los niños(as) imitan escenas reales y ficticias de acuerdo al contexto y la realidad. (p.74)

El autor de la cita anterior relaciona la importancia que tiene la práctica del juego desde la infancia, porque es ahora cuando las niñas y niños cuentan con más claros puntos de referencia para explicar y comunicar pensamientos, experiencias ya no son el centro de la vida forman parte de ella, ahora trata de entender pautas diferentes de conducta social, el juego y la conversación dejan de ser medios de auto-expresión para comprender el mundo físico y social, con el juego ellos son capaces de interrelacionarse fácilmente con sus pares y adultos y en el caso de presentarse algún problema lo solucionan más rápido que los mayores.

En palabras de Ruiz de Velasco y Abad (2011)

Todo juego hay que estimularlo con algún dato de la vida real, ese es el desafío, si no hay creatividad se acaba, su fin va acompañado de una desilusión, posee la connotación de selectivo, el niño no juega con cualquier cosa, ni con cualquier persona, implica una elección, y siempre está atravesado por lo que se gana, se pierde y lo que se deja; la posibilidad con la que cuenta el niño de transmutar el dolor, sus miedos y peligros internos, proyectándolos en el mundo exterior. (p.67)

Coincidiendo con lo afirmado por el autor de la cita anterior, cabe añadir lo importante que es practicar el juego desde la niñez, cuando las niñas y niños salen al patio y juegan a perseguirse, es un juego real, pero si juegan a que uno es el policía y el otro el malo, entonces es juego simbólico, sin que esa actuación los lleve a querer decir que aprendan a ser buenos o malos, están expresando su mundo mental y poniendo en acción recursos del desarrollo.

1.2.3. El juego en la infancia

Cada etapa del desarrollo infantil se encuentra estrechamente ligada con un cierto tipo de juego, puede existir modificaciones producto de la sociedad, la cultura o ciertos momentos históricos, el juego es universal, de igual forma las etapas del desarrollo mental cumple una sucesión rigurosa y precisa, reconocidos por los principales agentes educativos como padres y docentes, la realidad que bordea el escenario del aula no resulta ser tan halagadora a la hora de aplicar el juego como estrategia que permite fortalecer los procesos básicos para el aprendizaje en el nivel preescolar.

En opinión de Levine (2009)

El juego es muy importante en la primera infancia, acción u ocupación libre realizada como si, y sentida, experimentada, y como ubicada fuera de la vida corriente; es una función de la que puede prescindir en cualquier momento, puede suspenderse o puede abandonarla es el medio de expresión por excelencia del niño de corta edad, la acción sustituye repetidamente al pensamiento y a la palabra, en él se expresan deseos, experiencias vividas y fantasías simbólicamente. (p.43)

El autor de la cita anterior menciona una gran realidad que coincide con la ideología de la autora de esta investigación, el juego es de gran importancia sobre todo si se practica desde la infancia porque en sí, cumple un rol importante en el desarrollo integral de las niñas y niños, mejor aun cuando se favorece el juego simbólico dentro del aula se puede ayudar a que el párvulo desarrolle su pensamiento creativo, inteligencia emocional, desarrollo cognitivo

entre otros baluartes, lo cual le servirá para desenvolverse dentro de un nivel educativo superior y el día de mañana cuando llegue a ser un profesional.

Sarina (2011) afirma al respecto:

El juego es muy importante para el desarrollo de las habilidades del niño teniendo en cuenta que cada uno tiene su propia personalidad que aprende a conocer su propio mundo que les rodea interactuando en el juego simbólico donde descarga impulsos y emociones; asumiendo su propio rol que es básico; mediante el juego va conociendo sus contextos, descubriendo posteriormente las herramientas que utiliza en el mundo real, por lo tanto, el entorno es la que se acopla a las necesidades e intereses de los niños y niñas. (p.47)

El juego simbólico surge con el fin de desarrollar el pensamiento crítico de niñas y niños; con la aplicación de este recurso didáctico, la asimilación del nuevo conocimiento prevalece en las relaciones con sus pares, construyen su propio conocimiento relacionándolo a la realidad e incorporándola para poderla revivir, resaltarla o restablecerla, hoy en día se ha dejado a un lado la utilidad práctica que brinda, desde la primera infancia y se extiende durante toda esta etapa escolar, los docentes no le brindan importancia al juego, actividad innata en las niñas y niños que podría ser dirigida al desarrollo de las habilidades cognitivas, psicomotrices en general.

1.3. Pensamiento simbólico

Dentro de un principio pedagógico y en calidad de futura tecnóloga parvularia, hay que concienciar sobre la utilidad práctica que tiene el juego; ya que potencia el desarrollo y el aprendizaje en las niñas y niños, a partir de los doce meses cuando empiezan a ejercitarlo, pero antes de los dos años todavía es un juego un tanto individual: tienen su espacio, sus juguetes, pero no interactúan mucho con los demás, recién al cumplir los dos años cuando se comienza a consolidar como una costumbre más; el tema del lenguaje también ayuda mucho.

Suárez (2010) basado en el pensamiento de Jean Piaget

Piaget denomina como “pensamiento simbólico y pre conceptual” donde el objeto o un gesto pueden representar para el sujeto algo diferente de lo que percibe; es de este modo, como a través de un juego un objeto se convierte en símbolo, porque ayuda al niño a crear situaciones ficticias, y combinar los hechos reales con la imaginación mientras está jugando, el niño asimila el entorno que le rodea y aprende a conocer la realidad. (p.34)

En las Instituciones Educativas del nivel inicial de la ciudad y cantón de Santo Domingo hay deficiencia en el desarrollo cognitivo de las niñas y niños, quizá no son motivados adecuadamente en cuanto al juego ya que con su práctica iría adquiriendo conocimientos acerca del medio que los rodea, porque en el fondo, es motivado el deseo de conocer, experimentar, imitar y estar en constante movimiento y a través de este el niño aprende distintas habilidades y destrezas parte esencial de su desarrollo integral.

Según Ordoñez y Tinajero (2010)

El pensamiento simbólico, posee un carácter egocéntrico; el niño se encuentra centrado en sí mismo, no discrimina entre “yo” (mundo interno) y “no – yo” (mundo externo);

por lo tanto, aún no puede integrar a su pensamiento la realidad exterior objetiva; al mismo tiempo, realismo, animismo, sincretismo y artificialismo, se exhiben en el juego característico de esta etapa: el juego simbólico. (p.31)

La cita anterior hace referencia del pensamiento simbólico, porque hoy en día las docentes parvularias tienen desconocimiento o por no darle la debida importancia a la utilización del juego simbólico dentro del aula, o dejar esta estrategia en segundo plano, las niñas y niños de nivel inicial que asisten a la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana” Ubicado en la Provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo de los Colorados, Parroquia Rio Verde, periodo noviembre 2018- abril 2019, no pueden gozar de todas las ventajas que el juego propone desde la primera infancia, a pesar de que sus límites son determinados por la coherencia y la factibilidad pues aun en el juego, los pequeños no caen en tramas irracionales.

1.3.1. El juego simbólico

El juego no es una ficción absoluta, aunque no es atribuido únicamente a la infancia, surge de la imaginación, no se deja engañar por ésta, pero tampoco es una realidad y aunque se desprende en ocasiones de acontecimientos cotidianos, no son estos mismos, en todo caso son una representación que oscila entre lo real y lo irreal, pero siempre cumple con el objetivo para lo que se propone aplicar o práctica educativa, en otras palabras, el juego simbólico designa el apogeo del juego infantil, y que su función primordial es que llene la vida del niño, un educador creativo, es aquel que motiva al niño a poner en juego todo tipo de indagaciones, lo escucha activamente, se constituye en guía, en la persona que lo acompaña y lo alienta en su curiosidad y descubrimientos

Vidal (2014) basado en la ideología de Piaget.

Según Piaget. El juego simbólico se basa en la imitación y representación de actividades cotidianas, pero jugando, utilizando como principal recursos, fantasía e imaginación, tomando siempre en cuenta al contexto como referente; surge alrededor de 2 años y se prolonga en una primera etapa hasta los 4 años, aparece en el estado preoperatorio del desarrollo cognitivo de la misma propuesta de Piaget de los 2 a los 7 años. (p.83)

Es positivo analizar el pensamiento de este gran psicólogo-filósofo, quien analiza el pensamiento simbólico y destaca la importancia en el desarrollo de las niñas y niños, ya que gracias al pensamiento simbólico los infantes logran representar, mental y mímicamente, una realidad que plasma según su deseo y necesidad, he ahí la utilidad práctica de esta investigación porque en definitiva, cuando la docente parvularia incluya juegos entre sus planificaciones ello permitirá expresar sus sentimientos, considerando que, todo proceso de aprendizaje es activo, es importante reconocer que los seres humanos requieren desde su más tierna edad, escenarios propicios para expresar, reconocer, percibir, identificar y explorar su entorno a partir de experiencias concretas, motivantes y significativas.

Según Prieto y Medina (2015)

Los juegos simbólicos son fundamentales en la vida diaria de los niños y niñas, tanto en su desarrollo y crecimiento de su cuerpo, como en el conocimiento de su entorno, ayuda a desarrollar el pensamiento creativo lo utiliza para relacionar las cosas que le rodean mediante la acción asimila su entorno y crea situaciones cotidianas o imaginarias lo que

desarrolla su creatividad porque le permite auto-expresarse y auto-explorar en sus posibilidades de su entorno. (p.57)

La interpretación que hace el autor de la cita que precede, se refiere a la renuncia de la satisfacción instintiva en la medida en que el juego le permite a las niñas y niños, por ejemplo hacen hablar a sus títeres o muñecos, imitan conversaciones telefónicas con su pequeño teléfono de juguete, en otras ocasiones se anima a representar la visita de un doctor a un paciente, organiza una tienda en la que nombra varios artículos y represente los papeles tanto de vendedor como de comprador y así innumerables situaciones que puede crear en su imaginación innata.

1.3.2. Contextos principales del juego simbólico en educación infantil

En inicial, el juego es la actividad fundamental, porque desde la etapa preescolar lo practicaban con fines educativos, he ahí la importancia de la elaboración de este estudio, considerando el aporte práctico - sociocultural de esta actividad inherente desde su nacimiento que su origen, naturaleza y contenido tiene un carácter social indiscutible y vitales para su formación integral.

Entre los principales contextos pueden señalarse:

Aula: Rincón de juego

Patio: Cuando juegan entre ellos

Otros lugares del centro: se da pocas veces, pero en los pasillos, o en otros lugares de la escuela, pero es prácticamente, muy pocas veces. Esta investigación pretende descubrir el

universo del juego simbólico, su significado, su sentido, su beneficio y posibilidad, teniendo en cuenta que el centro de atención infantil es el primer contexto fuera del entorno familiar donde las niñas y niños juegan, considerando que; la escuela es un lugar donde se aprende a vivir y a convivir, el juego simbólico es la expresión más pura y espontánea en la vida de los infantes, es la imitación de acciones y representación de objetos, que ayuda a que puedan desarrollar su creatividad, imaginación, socialización.

Modrona y Adelanto (2010) afirman al respecto:

Si tienen un rincón con material y juguetes para que ellos solos, aunque estén vigilados por los maestros o educadores, pero ellos organizan sus juegos y sus relaciones sociales entre ellos, entonces lo llamamos juego simbólico espontáneo, no es un juego educativo formal, no está programado por los educadores aunque lo realicen en un aula, por eso es juego espontáneo simbólico. (p.49)

Analizando lo narrado en el párrafo anterior, se tiene que concienciar lo importante que es la aplicación del juego simbólico dentro de las planificaciones cotidianas, por ello es muy necesario que las educadoras pongan interés en este recurso didáctico, utilizando estrategias didácticas que ayuden a una mejor interrelación con sus pares y adultos, interactuando con: juegos dirigidos, juegos libres, juegos didácticos dinámicas, cuentos, dramatizaciones, entre otros, basándose siempre en una planificación ya que son actividades que estimularan adecuadamente su desarrollo social e intelectual.

Según Modrona y Adelanto (2010)

El juego simbólico lo más importante la expresión oral, el contexto se adapta a la realidad del infante depende de estructuras cognitivas y se realiza en actividades puramente asimiladoras, comienza en el segundo año de vida del niño, durante este periodo se desarrollan la representación y el lenguaje, por lo que se postula la aparición de una función semiótica o simbólica. (p.77)

Analizando lo manifestado en la práctica pre-cedente, es importante la acción de la educadora al organizar sus planificaciones incluir actividades que contengan juegos simbólicos, brindar el tiempo necesario para que los niños puedan realizar el juego, que surge alrededor del año y se prolonga en una primera etapa hasta los 4 años, es decir aparece en los períodos pre-operativo del desarrollo cognitivo de la misma propuesta de Piaget, porque el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente.

1.4. El juego simbólico en el desarrollo cognitivo

Por iniciativa propia la autora de esta investigación propuso realizarla al ver una escasa aplicación del juego simbólico en las labores cotidianas de las educadoras que atienden a las niñas y niños de 3 a 4 años de edad, del Inicial I, en la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana” a pesar de que desempeñan un papel fundamental para promover la igualdad de oportunidades de acceso al dominio de los códigos culturales y de desarrollo de competencias ello no se cumple, quizá desconocen la utilidad práctica que brinda dentro del desarrollo cognitivo.

Delgado (2011) afirma con respecto al juego:

El juego simbólico gobierna las actividades lúdicas de niños y niñas, no es más que la expresión misma del principio del placer, pero desde la perspectiva de la enseñanza, es importante su presencia en las actividades del jardín a través de sus distintos formatos: juego simbólico o dramático, tradicionales, de construcción, matemáticos entre otros, se caracteriza porque los pequeños evocan situaciones ficticias como si estuvieran pasando realmente; de ahí que se convierten en personajes, y sus muñecos cobran vida a su gusto e imaginación, puede desarrollarse en el espacio de la sala y en espacios abiertos". (p.66)

El autor de la cita que precede menciona una gran realidad, en la etapa preescolar e inicial el juego es esencialmente simbólico, lo cual es importante para su desarrollo físico y social, empleado dentro o fuera del aula ayuda a las niñas y niños a desarrollar su pensamiento creativo, estimula el desarrollo de las funciones físicas, psíquicas, afectivas y sociales, que se presenta a lo largo de cada día, en cada momento en que están con otras personas compartiendo las actividades comunes y con sus pares y adultos del entorno que contribuyen a la construcción de su persona y su inserción social.

Prieto y Medina (2015) afirman que:

El juego simbólico dentro del desarrollo cognitivo es, una de las cinco conductas de la función semiótica, interviene en el pasaje de la inteligencia sensorio – motora, sostenida en la acción motora, al pensamiento propiamente dicho, sostenido en la representación,

en ese proceso utilizan al máximo su imaginación, jugando constantemente en el límite entre lo real y lo imaginario, lo cual les ayuda a crear representaciones mentales que serán de gran ayuda para resolver situaciones futuras en su vida, se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. (p.27)

El gran filósofo Piaget relacionaba al juego como estrategia de aprendizaje en la primera infancia lo que hoy en se conoce como el nivel preescolar e inicial; e igualmente cuando la educadora aplica el juego simbólico mejorará notablemente su desarrollo cognitivo porque forma parte de la vida de los niños, mediante esta actividad lúdica expresan sus necesidades y sus sentimientos utilizando la expresión oral espontanea con fluidez y claridad sus ideas, en pocas palabras: “jugar implica y demanda procesos de análisis, combinación, comparación, acciones, de selección de materiales a partir de criterios y de producción de argumentos, en otras palabras todos estos procesos constituyen el capital cognitivo necesario, de las niñas y niñas para complementar su formación integral.

1.4.2. Juego simbólico como un factor social

Este trabajo como requisito del Instituto para obtener el título de tecnóloga parvularia, será gratificante realizarlo, aplicarlo y socializarlo con todos los implicados, luego de oficiar a los directivos se notó poco interés de los integrantes de la comunidad educativa en conocer la importancia que tiene la aplicación del juego simbólico dentro del proceso de enseñanza aprendizaje con la utilidad práctica que brindan, dentro de la cotidianidad de las niñas y niños que se ven obligados a adaptarse constantemente a un mundo social de adultos, cuyos intereses y reglas siguen siéndole exteriores, y a un mundo físico que todavía no comprende del todo bien al ser considerado como un ser individual, social, único e irrepetible.

Barona (2017) afirma que:

El juego simbólico es el juego infantil por excelencia en el que los pequeños imaginan ser, imitando situaciones que ven en la vida real, actividades lúdicas permite desarrollar su imaginación, creatividad socialización y estimulando más su desarrollo intelectual, y lo principal desarrolla más la parte del lenguaje ya que el juego con el lenguaje van de la mano tiene un poder de enorme influencia muy útil en las dificultades que padecen los niños en la actualidad, la incapacidad de transmitir sus experiencias mediante la expresión oral. (p.46)

En relación a la cita que precede, hay que reconocer que los juegos simbólicos dentro de la cotidianidad docente aporta significativamente en el e desarrollo cognitivo de las niñas y niños porque es los primeros años de vida cuando se desarrollan y asimilan en forma consciente e inconsciente los esquemas, valores y conceptos que constituyan los cimientos de toda educación posterior y que condicionen el desarrollo integral de la personalidad, en otras palabras, el juego es el eje central sobre el cual gira la mayoría de las actividades del preescolar, se le considera un medio que brinda oportunidades gratas por ser una actividad exploradora que desarrolla la imaginación y creatividad; lo incita a descubrir su inteligencia, el ambiente, su propio cuerpo y personalidad.

Citado por Abad y Ruiz (2011) en base a la ideología de Piaget, (1986).

El juego simbólico es una manifestación de la función simbólica donde tiene la capacidad de utilizar varias representaciones que emplean los niños/as al momento de jugar por medio del lenguaje. De los 2 a los 7 años, el niño pasa de un juego de ejercicio

al nacimiento de las acciones simbólicas: esto significa que a través del uso del lenguaje empieza a expresar y representar cosas y personas, deseos y acciones realizadas o que están aún por realizar. (p.63)

Considerando lo manifestado en la cita anterior, coincide con la ideología de la autora de esta investigación, porque debido al desconocimiento o a la falta de interés para desarrollar el juego simbólico por parte de la docente parvularia al aplicarlos dentro o fuera del aula, las niñas y niños no pueden desarrollar toda su creatividad, imaginación, interrelacionarse con sus pares y adultos, lo que trae consecuencias a futuro, no se integrará a un mundo social, no puede pensar por sí mismo, y no desarrolla su cognición, aspectos principales para su formación integral para que el día de mañana sea un ser útil a la sociedad ecuatoriana.

1.5. Desarrollo cognitivo

El desarrollo cognitivo es el proceso por el que una persona va adquiriendo conocimientos sobre lo que le rodea y desarrollar así su inteligencia y capacidades, en si comienza desde el nacimiento y se prolonga durante la infancia y la adolescencia, por ello es importante realizar este proyecto educativo, secundando el fin propuesto por el MIES-INFA de mejorar la calidad de atención, incorporando profesionales en educación inicial a los Centros Infantiles del Buen Vivir; de tal forma que todos estén positivamente coordinados y dirigidos por una profesional, que oriente los procesos formativos de niñas, niños y familias.

Según Defior (2006)

El desarrollo cognitivo del ser humano ha significado el transcurrir de centenas de miles de años; las capacidades cognitivas como la memoria, la atención, el lenguaje, la percepción, la solución de problemas o la inteligencia y la planificación involucran funciones cerebrales sofisticadas y únicas, es el producto de los esfuerzos del niño por comprender y actuar en su mundo, se inicia con una capacidad innata de adaptación al ambiente. Consta de una serie de etapas que representan los patrones universales del desarrollo, en cada etapa la mente del niño desarrolla una nueva forma de operar. (p.49)

Es importante realizar este tipo de investigaciones, servirá como un atenuante de apoyo pedagógico para la docente parvulario y en lo que respecta a los párvulos tendrán una herramientas valiosas para mejorar notablemente su desarrollo cognitivo, al utilizar actividades llamativas aumentando la calidad de experiencias vividas y aprovechando el potencial de las niñas y niños de 3 a 4 años de edad ya que por la utilización de juegos simbólicos los pequeños podrán desarrollar su creatividad e imaginación al interactuar con sus pares y adultos del entorno.

Una escasa aplicación de juegos simbólicos, causa limitaciones en las destrezas y habilidades que los pequeños, dejan de desarrollar especialmente sus primeras expresiones, como menciona

(Suárez, 2010) “con el juego en sí, los niñas dan rienda suelta a su imaginación, creatividad, estimulación en las áreas motor grueso, fino, lenguaje, social, perceptual-cognitivo y adaptación personal-social para potenciar sus capacidades y habilidades físicas psicológicas y sociales ” (p.71). Estos elementos funcionan de manera integral, porque el niño desde que nace, no cesa de descubrir y conocer el mundo que le rodea.

1.6 Importancia del desarrollo cognitivo

En pleno siglo XXI la humanidad se encuentra en medio de una profunda transformación, invasión tecnología e internet en ocasiones corta la creatividad e imaginación, mermando el desarrollo cognitivo que pudieran tener las niñas y niños desde la etapa inicial, que ha transformado la sociedad actual, en cuyo contexto la educación está llamada a constituirse en el instrumento necesario para la formación integral de las nuevas generaciones.

Rodríguez (2017) afirma al respecto:

El desarrollo cognitivo es el producto de los esfuerzos del niño por comprender y actuar en su mundo, se inicia con una capacidad innata de adaptación al ambiente, está relacionado con el conocimiento: es el proceso por el cual vamos aprendiendo a utilizar la memoria, el lenguaje, la percepción, la resolución de problemas y la planificación, por ejemplo. Involucra funciones sofisticadas y únicas en cada ser humano y se aprende a través del aprendizaje y la experiencia. (p.55)

La cita que precede relaciona lo que sucede hoy en día con las niñas y niños desde su nacimiento se encuentran en un acelerado crecimiento, van captando todo lo que les rodea, pero es el docente parvulario el encargado de propiciar e innovar estrategias y actividades enriquecedoras que contribuyan y proporcionen desarrollo y conocimientos cognitivos que les permitan aflorar sus sentimientos, emociones y vivencias por medio de la interacción con sus pares y adultos que lo rodean.

La estimulación temprana con la aplicación de actividades dinámicas y motivadoras como es el juego simbólico es una manera de potenciar el desarrollo motriz, cognitivo, social y

emocional de las niñas y niños desde la etapa inicial, como dijo (Penagos, 2016) “El proceso cognoscitivo es la relación entre el sujeto que conoce y el objeto que será conocido generalmente se inicia cuando este logra realizar una representación interna del fenómeno convertido en objeto del conocimiento” (p,77). Por ello se debe respetar el desarrollo individual y la predisposición de todos y cada uno de ellos con su individualidad y forma de aprender cosas nuevas que se le presenten.

1.7. Desarrollo cognitivo en la etapa infantil

La docente parvularia debe utilizar desde la etapa inicial, todos los recursos didácticos que disponga, dentro o fuera del aula de clase, fortaleciendo el desarrollo cognitivo, imaginación y creatividad en las niñas y niños, sin embargo luego de una cota observación se pudo observar que los párvulos acarrear deficiencias en general, quizá desde la etapa preescolar la educadora no concienció sobre la utilidad práctica que brindan los juegos simbólicos en la consecución de este objetivo dentro de la formación integral de las niñas y niños, por ello la docente parvulario tiene que auto capacitarse e innovarse si desea impartir conocimientos con actividades que motiven la participación e interacción de las niñas y niños desde la educación inicial.

Rodríguez (2017) afirma que:

El área cognitivo y perceptual se establece en el gran cuerpo caloso, la mayoría de las fibras del cuerpo caloso interconectan áreas simétricas de la corteza cerebral. A nivel general, se habla de distorsiones cognitivas cuando se advierten errores o fallos en el

procesamiento de información, mermando capacidades de desarrollo sociocultural.

(p.49)

Descodificando lo descrito en la cita que precede, cabe recalcar sobre la importancia de conocimiento que debe tener el docente parvulario responsable de la formación integral de niñas y niños de la Educación inicial, para enfrentar la diversidad y heterogeneidad del ambiente áulico, tiene que auto capacitarse e innovarse para implementar estrategias, métodos y técnicas que se adapten a contexto real del grupo y beneficien a su desarrollo cognitivo y sociocultural pero a la vez dinamizando el proceso de enseñanza y aprendizaje, los símbolos adquieren su significado en la actividad; los trozos de papel se convierten en billetes para jugar a las tiendas, la caja de cartón en un camión, es decir todos estos implementos son útiles al momento de jugar con sus pares y adultos.

Con una corta experiencia al frente de niñas y niños de 3 a 4 años se realiza específicamente el garabateo, en el momento que realiza sus garabatos les pone nombres aunque la representación gráfica sea reconocible, por ello es fundamental conocer la utilidad práctica que brindan los juegos simbólicos dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, recordando a (Defior, 2006) “El desarrollo cognitivo es el proceso mediante el cual el ser humano va adquiriendo conocimiento a través del aprendizaje y la experiencia relacionando aspectos comunicativo, cognitivo, motor, social y emocional de los niños”(p.44). El juego simbólico en el preescolar es fundamental, brinda oportunidades para favorecer la socialización del niño preescolar.

1.8. Desarrollo cognitivo motivador de la inteligencia

Este proyecto educativo cuyo objetivo fue analizar un escaso progreso cognitivo, quizá por una deficiente aplicación del juego simbólico, que inciden en el desarrollo sociocultural de los pequeños, como menciona (Charaja, 2014) “El desarrollo cognitivo y socio afectivo del infante muestra dos fases que son: desarrollo perceptual-cognitivo, del lenguaje, habilidades de adaptación personal-socia, el niño piensa distinto que el adulto, luego llega a un desarrollo total de sus capacidades intelectuales” (p.42). Muchos niños y niñas presentan problemas de aprendizaje desde que empiezan su vida escolar, quizá no tuvo el suficiente desarrollo cognitivo en la etapa inicial, una escasa estimulación en ellos hace que se presenten problemas que afectan a su desenvolvimiento cognitivo, afectivo y social.

Vidal (2014) afirma apoyada en la ideología de Jean Piaget:

El aprendizaje cognitivo ha tenido numerosos autores reconocidos que han añadido nuevos conocimientos a este proceso: Piaget es el más conocido pero también destacan Tolman, Gestalt y Bandura. Todos estos autores coinciden en que el proceso en el que la información entra al sistema cognitivo es procesada y causa una determinada reacción en cada persona, es decir, una misma señal puede ser procesada por cada individuo de una forma distinta. (p.78)

La cita anterior hace referencia al desarrollo cognitivo que deben tener las niñas y niños de 3 a 4 años de edad, pero en la unidad educativa donde se analiza al problema se pudo deducir que hay una escasa aplicación de juegos y técnicas lúdicas por parte de las docentes parvularios situación que, genera un desarrollo limitado cognitivo, en razón de que no se

aplica técnicas innovadoras para el desarrollo manual, físico, y creativo de los peques, lo que perjudica directamente a su crecimiento y desarrollo sociocultural, no se debe olvidar que, el juego aparece asociado a los objetivos de la Educación Inicial, y se propone en Currículo del año 2014 y en la Constitución lo siguiente: Promover el juego como contenido de alto valor cultural para el desarrollo afectivo, estético, cognitivo, social, ético y motor”

1.9. Desarrollo cognitivo con la aplicación de juegos simbólicos

En esta parte se tiene que añadir, cuando los niños ejercen sus actividades motorices mediante el juego simbólico con otros, surgen al mismo tiempo otras actividades, incluida la conversación, lo que le permite mejorar su comprensión de la actividad motora, la prelingüística, parte esencial de su desarrollo cognitivo.

Cabe recalcar la utilidad práctica que brindan las técnicas lúdicas como el juego simbólico, al ser aplicadas desde la etapa inicial, favorecen la adaptación, confianza, seguridad en sí mismo y permite canalizar sentimientos y emociones, como lo dijo (Calero, 2013) “El desarrollo cognitivo es el producto de esfuerzos del niño por comprender y actuar en su mundo, se inicia con una capacidad innata de adaptación al ambiente, consta de una serie de etapas que representan patrones universales del desarrollo” (p.42). Motivada por esta premisa en este trabajo se plantea estrategias pedagógicas adecuadas según la edad de los niños, una vez que fueron aplicadas estas estrategias permitieron demostrar que mediante el juego simbólico contribuye en el desarrollo cognitivo de los párvulos.

Garzón (2005) afirma que:

El desarrollo cognitivo es un aspecto fundamental del desarrollo humano, este es susceptible a cambios, mutaciones y condiciones, lo que quiere decir que puede ser entrenado para lograr ir más allá. Lo cognitivo es aquello que pertenece o que está relacionado al conocimiento, este, a su vez, es el cúmulo de información que se dispone gracias a un proceso de aprendizaje o a la experiencia. (p.41)

La cita mencionan una gran realidad, puesto que el desarrollo cognitivo, es un camino hacia la trascendencia, cuando se aplica actividades lúdicas como el juego simbólico, se dejará huellas en las personas, por ello es positivo aplicarlos desde la etapa inicial, conllevan a desarrollar la creatividad, imaginación, práctica de valores en los niños y niñas de 3 a 4 años, como es la población donde se analiza un deficiente desarrollo cognitivo. La primera en aparecer suele ser la imitación interiorizada que en ocasiones se manifiesta en la imitación diferida: comienza a producir comportamientos observados en otras personas en un momento posterior.

1.10. El desarrollo cognitivo: las fases de Piaget

El desarrollo cognitivo en edad preescolar, se obtiene a medida que las niñas y niños empiezan a mostrar sus cualidades innatas como todos los seres humanos, el valor agregado de una persona, desarrolla; no solo el aspecto psicomotriz sino también cognitivo y social y es una necesidad y cualidad que debe explorarse en su totalidad, que no muestren dificultad para relacionarse con los demás, aprendan a interactuar con su pares y adultos del entorno. Según la división del desarrollo cognitivo establecida por Piaget, este se divide en cuatro etapas:

- **Período sensomotriz:** Abarca desde el nacimiento del individuo hasta los dos años de edad. El aprendizaje se lleva a cabo a través de la imitación: en este periodo de dos años el sujeto pasa de ser un sujeto reflejo a formar sus primeros esquemas conductuales.
- **Período preoperacional:** Desde los dos años hasta los siete se desarrolla el pensamiento egocéntrico que destaca en esta etapa: el sujeto piensa que él es el centro del mundo y todo su pensamiento transcende desde esta perspectiva. La imaginación se desarrolla en esta etapa y el lenguaje se convierte en un medio importante de autoexpresión e influencia de otros.
- **Período de acciones concretas:** Desde los 7 hasta los 11 años se caracteriza por el desarrollo de la capacidad de razonamiento a través de la lógica pero sobre situaciones presentes y concretas. Se distingue entre realidad y ficción y se comienza a conocer la moral. El niño entiende y aplica operaciones o principios lógicos para poder interpretar de manera objetiva y racional, por ello, su pensamiento se encuentra limitado por lo que puede oír, tocar y experimentar personalmente.
- **Período de operaciones formales:** Desde los 11 hasta los 15 años el individuo desarrolla la capacidad de formular hipótesis y llevar a cabo la resolución de problemas. Comienza el interés en las relaciones humanas y la identidad personal y se desarrollan otros tipos de pensamiento.

Con una corta experiencia al frente de niñas y niños de preescolar inicial, se tiene que reconocer que, una de las mejores maneras de aprender es utilizando los sentidos con el apoyo de todos los recursos didácticos con los que cuenta la educadora, que permiten que dichos sentidos se plasmen en sensaciones y percepciones generando trabajos creativos y con mucho valor significativo, por ello como parte de su práctica profesional, deberán organizar actividades en las cuales participen los padres y madres de familia con la finalidad de que apoyen y fortalezcan los procesos de desarrollo y aprendizaje de los niños y niñas, y el trabajo pedagógico que el docente realiza dentro y fuera del aula enmarcado en el currículo nacional.

1.11. Juego simbólico en el Currículo de Inicial año 2014

El Currículo de Educación Inicial surge y se fundamenta en el derecho a la educación, atendiendo a la diversidad personal, social y cultural. Además, identifica con criterios de secuencialidad, los aprendizajes básicos de este nivel educativo, adecuadamente articulados con el primer grado de la Educación General Básica. Además, contiene orientaciones metodológicas y de evaluación cualitativa, que guiarán a los docentes de este nivel educativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Currículo (2014) indica:

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. (p.52)

En la cita anterior, se hace referencia al juego en la formación integral, el docente parvulario no planifica los juegos, planifica el contenido del mismo, ahí es donde toma importancia la experiencia de él como jugador para poder comprender el juego de las niñas y niños, es decir, no se puede enseñar algo que no se vivenció, algo que no se sabe, y allí radica la importancia de la puesta en juego de la creatividad y las vivencias y experiencias personales de los/las docentes a la hora de llevar a cabo una propuesta lúdica.

1.12. Fundamentación Legal

La Constitución de la República del Ecuador (2008), en su artículo 26 estipula que la educación es derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber inexcusable del Estado y, en su artículo 344 reconoce por primera vez en el país a la Educación Inicial como parte del sistema educativo nacional. Además, la Carta Magna indica que el Sistema Nacional de Educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades, según lo estipulado en el segundo inciso del artículo 343. En este contexto, se reconoce el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural según se determina en el artículo 29.

El Plan Nacional para el Buen Vivir 2013 - 2017, plantea las “políticas de la primera infancia para el desarrollo integral como una prioridad de la política pública [...] El desafío actual es fortalecer la estrategia de desarrollo integral de la primera infancia, tanto en el cuidado prenatal como en el desarrollo temprano (hasta los 36 meses de edad) y en la

educación inicial (entre 3 y 4 años de edad), que son las etapas que condicionan el desarrollo futuro de la persona”.

CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR Año 2012, título VII

LEY DE EDUCACIÓN

El art. 26 especifica que la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado, además aclara que 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. Específicamente no menciona el lenguaje oral, sin embargo, al tratar del derecho de todas las personas al participar del proceso educativo, parte de ese proceso es el desarrollo del lenguaje en todos sus tipos, es decir que también incluye al lenguaje oral.

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.

Art 20.- Objetivo de la educación pre-primario

1. Favorecer el desarrollo de los esquemas, psicomotores, intelectuales y afectivos del párvulo, que permitan un equilibrio permanente, con su medio físico, social y cultural.

2. Desarrollar y fortalecer el proceso de formación de hábitos, destrezas y habilidades elementales para el aprendizaje. Orientar la formación integral de la personalidad del niño y el desarrollo armónico de sus potencialidades psicomotrices de conformidad con su nivel evolutivo y fomentar y estimular el conocimiento y el desarrollo de sus destrezas y habilidades

1.13. METODOLOGÍA

1.13.1. Nivel de Investigación

En esta indagación, se realizó una adecuada búsqueda de información para analizar la incidencia del juego simbólico en el desarrollo cognitivo en niñas y niños de 3 a 4 años de edad, del Inicial I, en la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana” Ubicado en la Provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo de los Colorados, Parroquia Rio Verde, periodo noviembre 2018- abril 2019; cuyo diseño de la investigación consiste en presentar y responder al problema planteado, emitir conclusiones y las posibles recomendaciones que podrían mejorar este deficiente desarrollo cognitivo y sociocultural en general que presentan los párvulos.

Además estuvo orientada con un enfoque mixto, es decir, se emplearon procedimientos del enfoque cualitativo, donde se valoran las cualidades de los protagonistas de la investigación y del enfoque cuantitativo porque se consideró algunas opciones de respuesta a la encuesta aplicada a los padres y madres de familia así como también una entrevista con la educadora que atiende a las niñas y niños de 3 a 4 años de edad, desde una perspectiva numérica o

estadística., en pocas palabras, el juego es el recurso del niño para socializarse, aprender nuevas pautas de comportamiento, imaginar y crear, enfrentarse a conflictos y desahogar sus tensiones, el juego es una de las actividades más importantes del niño, tan significativa como comer o recibir afecto, elementos esenciales dentro de su formación integral.

1.14. Tipos de Investigación

Los tipos de investigaciones en los que estuvo apoyada esta indagación educativa siempre en correspondencia con la problemática evidenciada con los párvulos protagonistas de la misma fueron los siguientes:

1.14.1. Investigación Descriptiva

En esta investigación, se definen las características de los miembros que integran la población, que servirán de apoyo para realizar el presente estudio, conformada por la educadora, madres y padres de familia, misma que, se caracteriza por dar a conocer las situaciones, actitudes llevadas a cabo por medio de una descripción concreta de actividades o procesos realizados.

López (2011) en su artículo:

La investigación descriptiva o método descriptivo de investigación es el procedimiento usado en ciencia para describir las características del fenómeno, sujeto o población a estudiar, al contrario que el método analítico, no describe por qué ocurre un fenómeno, sino que se limita a observar lo que ocurre sin buscar una explicación. (p.51)

Este autor narra la realidad, porque este modelo de investigación fue muy útil en este trabajo, porque en realidad hay poca información del fenómeno, que fue necesario una lista de cotejo para valorar las destrezas y habilidades de las niñas y niños, el conocimiento de las propiedades de un fenómeno determinado y que fue objeto de investigación de cierta forma, permite dar explicaciones a otros asuntos que guardan relación.

1.14.2. Investigación de Campo

Esta investigación de acuerdo a la forma de obtención de la información que la abalizará, fue de campo ya que se aplicó extrayendo datos e información directamente de la realidad a través del uso de técnicas de recolección, entre las que se respaldó una entrevista a la educadora que atiende a las niñas y niños de a 4 años de edad así como también una encuesta con un cuestionario previamente elaborado considerando las destrezas y habilidades mencionadas en Currículo de inicial del año 2014, las niñas y niños en edad preescolar presentan bajo nivel de desarrollo cognitivo, dimensiones fonológicas, sintácticas y pragmáticas.

Según Hernández (2010)

Es un tipo de investigación utilizada para entender y encontrar una solución a un problema de cualquier índole, en un contexto específico, como su nombre lo indica, se trata de trabajar en el sitio escogido para la búsqueda y recolección de datos que permitan resolver la problemática. (p.46)

La investigación de campo buscó, aportar una definición en conjunto con sus características; sino también desarrollar sus etapas y hallar técnicas que permitan la

realización de la misma de forma efectiva, puede decirse que, fue óptima porque la observación en el sitio propio mismo de la problemática como es la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana” donde se analiza, de cierta forma le dio a la investigadora una mejor idea de los problemas que ocurren, describe e interpreta las causas y los efectos de la problemática en el lugar donde han surgido y dejar alguna alternativa de solución.

1.14.3. Investigación Bibliográfica

La investigación es bibliográfica en libros, como también de internet ya que se obtuvo fuentes de información para conocer todo acerca del tema de estudio para comprobar si el juego simbólico incide en el lenguaje verbal y no verbal de las niñas y niños de 2 a 3 años de edad comprobar si son de gran utilidad todos los documentos que aportaron a esta investigación.

Hernández (2010) indica al respecto:

La investigación bibliográfica y documental, proceso sistemático y secuencial de recolección, selección, clasificación, evaluación y análisis de contenido del material empírico impreso y gráfico, físico y/o virtual que servirá de fuente teórica, conceptual y/o metodológica para una investigación científica determinada, permite, apoyar la investigación que se desea realizar, evitar emprender investigaciones ya realizadas, tomar conocimiento de experimentos ya hechos para repetirlos cuando sea necesario, continuar investigaciones interrumpidas. (p.74)

Esta investigación se apoyó en la tecnología, por medio de libros y referencias en el internet, son temas relacionadas con el tema que se analiza, para fundamentarla fue necesario identificar los principales documentos que soportan el referente a analizar para mostrarse de acuerdo con los principales compendios teóricos y conceptuales que alimentan la propuesta de intervención, como el PEI, Manual de Convivencia, Currículo del Inicial del año 2014, las planificaciones de la educadora del nivel preescolar y las carpetas de las niñas y niños, que ofrecieron datos fundamentales para el estudio del contexto social y familiar de los infantes.

1.15. Métodos de la Investigación

La vida en la etapa preescolar, inicial y el Primer Año de Educación Básica está regida por normas y reglas de seguridad y de cooperación son las mismas dentro y fuera del jardín, pero las de trabajo y juego son diferentes; existen contrastes significativos que se transforman en desafíos para el desarrollo de los niños y niñas. Hoy la educación, está inmersa en un mundo social, económico, cultural y político, entonces la docente parvulario desde su responsabilidad de formarlos integralmente tienen que entre sus planificaciones incluir actividades que fomenten el fenómeno educativo de la mano con esa complejidad de interacciones, respetando el crecimiento individual y de acuerdo a las situaciones específicas de cada uno.

1.15.1. Métodos empíricos:

Las docentes parvularias, deben emplear la metodología del juego dentro o fuera de las aulas, permitiendo a niñas y niños a través del juego a conocer su cuerpo, relacionarse con los demás, incrementar su vocabulario, desarrollar la creatividad e imaginación, imitar los roles de las personas adultas y mayores, a la vez que ayuda en el aprendizaje de los niños del

nivel inicial, como afirma (Modrona & Adelanto, 2010) “ el juego simbólico: hacia el final del periodo sensorio-motor, ligado a la aparición de la capacidad de representación o de la función semiótica, el niño empieza a realizar actividades en las que utiliza símbolos” (p.49). Este tipo de métodos, adquirir información que sea medida y exacta conocimientos de preferencia verbales, logrando analizar y formular una hipótesis tomando en cuenta y examinando cada característica del problema para así interpretar los datos obtenidos y que abalanzarán esta investigación, tanto dentro como fuera del lugar, donde se presenta el problema, se pudo observar desde una perspectiva amplia el punto de vista de la investigación.

1.15.2. Método analítico

Este método ayuda a examinar y descomponer cada parte del tema sobre; el juego simbólico y su incidencia en el desarrollo cognitivo en niñas y niños de 3 a 4 años de edad, del Inicial I, en la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana” Ubicado en la Provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo de los Colorados, Parroquia Rio Verde, periodo noviembre 2018- abril 2019, para así comprender cada punto analizado, luego de aplicar la encuesta a docentes, se obtuvo la información requerida para dar una solución a la problemática para el desarrollo cognitivo en los párvulos.

Defior (2006) afirma que:

El Método analítico es aquel método de investigación que consiste en la desmembración de un todo, descomponiéndolo en sus partes o elementos para observar las causas, la

naturaleza y los efectos, cuyo análisis es la observación y examen de un hecho en particular. (p.46)

Este método permitió estudiar un grupo pequeño de niñas y niños en torno al desarrollo cognitivo, con la intención de generar teorías desde los resultados obtenidos y la aplicación del juego simbólico como elemento dinamizador de movimientos que conlleven a la estimulación de la coordinación y el equilibrio de los objetos estudiados, para favorecer el desarrollo físico, socioafectivo y lingüístico-cognitivo en la primera infancia, en el juego simbólico, el gesto del pequeño se vuelve simbólico juntamente con la imitación diferida y se puede ver que el juego se apodera de todas las imitaciones posibles (de los otros y de sí mismos) para convertirse en juego simbólico, por lo tanto, el niño necesita de un medio propio para poder expresar lo que siente, lo que anhela, entre otros.

1.16. Población y Muestra de la Investigación

1.16.1. La población

Se lo aplicará con una población de 20 niños y niñas de acuerdo a los criterios de inclusión y exclusión, en lo que se refiere a la muestra de los padres de familia igual número de participantes, 20, encontrando una población facilitadora para la aplicación de los distintos instrumentos de valoración.

Sampiere, Fernández y Baptista (2014) lo manifiesta en relación a la población:

Población, es el conjunto total de individuos, objetos o medidas que poseen algunas características comunes observables en un lugar y en un momento determinado. Cuando se vaya a llevar a cabo alguna investigación debe de tenerse en cuenta algunas características esenciales al seleccionarse la población bajo estudio. (p.42)

La realización de esta investigación se llevará a cabo en la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”, ubicado en la Provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo de los Colorados, Parroquia Rio Verde, periodo noviembre 2018- abril 2019, con niñas y niños de 3 a 4 años de edad, donde se observa un deficiente desarrollo cognitivo por una escasa aplicación de juegos simbólicos en la labores docentes cotidianas.

Tabla 1 Población de la Investigación

NO.	ESTRATO	POBLACIÓN
1	Directivos	1
2	Educadora	1
3	Niñas y niños	20
4	Padres de Familia	20
	TOTAL	42

Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano

Fuente: Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”

1.16.2. La muestra

Como el número total de participante no alcanza los 100, no es necesario aplicar ningún tipo de fórmula para obtener la muestra entonces se tomara una muestra aleatoria y a consideración de la investigadora que en este caso serán 10 padres de familia y 2 docentes que se aplicó la encuestas, quienes ayudaran con la culminación y feliz término de esta investigación. Se recalca que no es necesario aplicar ninguna fórmula para la muestra dado el tamaño de la población de los párvulos, docentes, padres de familia y autoridades de la institución, se trabajó con el 100%, sin proceder a la selección de la muestra, pero servirán para abalizar la elaboración de la misma.

Calero (2013) afirma con respecto al muestreo.

Una muestra es un subconjunto de la población, que se obtiene para averiguar las propiedades o características de esta última, por lo que interesa que sea un reflejo de la población, adecuada en cantidad y en calidad, la representatividad aspecto de gran importancia en la investigación, (p.55)

Se consideró a las niñas y niños de 3 a 4 años debido que están a puertas de ingresar a la educación formal y es necesario que tengan desarrollado su conocimiento cognitivo, porque es importante que estén aptos para tal propósito, ya que dentro de la institución los hace representativos, sobre todo en la educación preescolar e Inicial, el juego aparece originariamente como uno de los aspectos que se necesitan tener en cuenta para asegurar la calidad de la enseñanza dado que es el camino, la forma y el modo que permite sistematizar la propuesta educativa centrada en el niño.

1.17. Técnicas e Instrumentos de investigación

Para la recolección de datos de la investigación, se utilizará dos técnicas que son la encuesta para los padres de familia y la lista de cotejo para la respectiva valoración de las destrezas y habilidades de las niñas y niños de 3 a 4 años de edad mediante una corta observación, considerando que, la finalidad de esta investigación es proponer una solución basada en los objetivos planteados, con el propósito de recopilar información de cómo los juegos simbólicos favorecen al desarrollo cognitivo de los párvulos toda esta información pertinente a través de los diarios de campo y hacer el posterior análisis, es imprescindible afinar el ejercicio de observación de actitudes, gestos, motivaciones, intenciones, comportamientos, entre otros.

1.17.1. La encuesta

De acuerdo con las reformas ecuatorianas en la Educación, se tiene que añadir algo importante sobre el conjunto de técnicas lúdicas como el juego simbólico utilizadas en el proceso educativo de educación Inicial basados en experiencias, necesidades e intereses de los pequeños, los mismos que provienen de su entorno natural. Por lo descrito hay que concienciar lo importante que es el desarrollo cognitivo dentro de la formación integral de las niñas y niños desde la etapa inicial, conforme señala (Delgado, 2011) “Una encuesta es un procedimiento dentro de los diseños de una investigación descriptiva en el que el investigador recopila datos mediante un cuestionario previamente diseñado, sin modificar el entorno ni el fenómeno donde se recoge la información” (p.77). En este caso se encuesté a los progenitores porque se debe aprovechar la capacidad que muestran las niñas y niños por aprender cada día cosas nuevas, pasar por experiencias propias de su edad.

1.17.2. Lista de Cotejo

Determinar la evolución de la niña o niño no consiste solamente en el desarrollo progresivo de las aptitudes innatas, sino que también les ayuda a incursionar al mundo del conocimiento, que transforme cualitativamente a los pequeños por ello se recurrió a la lista de cotejo para la valoración de destrezas y habilidades.

Currículo (2014) indica:

Lista de Cotejo. Consiste en un listado de aspectos a evaluar (contenidos, capacidades, habilidades, conductas, etc.), al lado de los cuales se puede calificar (“O” visto bueno, o por ejemplo, una "X" si la conducta no es lograda) un puntaje, una nota o un concepto. (p.37)

Por lo manifestado en el Currículo del Inicial, se tiene a bien aplicar la lista de cotejo para las niñas y niños con el fin de valorar las distintas habilidades, aptitudes y destrezas de los párvulos, al mismo tiempo el enriquecimiento de la calidad de las relaciones de los adultos para brindarles un ambiente que les permita brindar una buena educación de calidad con calidez, las fuentes consideradas para el estudio fueron de carácter primario y secundario, aplicar una breve observación y valoración por medio de la lista de cotejo aplicada a las niñas y niños de a 3 – 4 años de edad, además se obtuvo información de la coordinadora.

1.18. Presentación de la información

La información que fue previamente recopilada se procede a presentar, por medio de su tabulación en cuadros estadísticos y después en gráficos tipo pastel con la presentación de porcentajes donde se valora las destrezas y habilidades sensorperceptivas y visomotrices, y datos cuantificados que se aplicó en esta indagación previa estos instrumentos fueron sometidos a un pilotaje para su aplicabilidad, una revisión crítica de la información obtenida, verificación de la información; clasificación de respuestas mediante la revisión de los datos recopilados.

La tabulación de las diferentes respuestas y la respectiva representación de gráficos estadísticos; Análisis e interpretación de resultados estadísticos. Conclusiones y Recomendaciones, considerando que, el juego simbólico durante la infancia constituye un ejercicio preparatorio porque a través de las actividades lúdicas se adquiere una gran cantidad de conocimientos y habilidades útiles para la vida, e niño ejercita los papeles sociales de las actividades que le rodean: el maestro, el médico, el tendero, el conductor, y eso le ayuda a dominarlas, la realidad a la que está continuamente sometido en el juego se somete a sus deseos y necesidades, es dominante entre los dos-tres y los seis-siete años, y se prolongará hasta más tardar.

CAPITULO II

INVESTIGACIÓN ANTES DE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

2.1. Datos primario s de análisis

Encuesta aplicada a los padres de familia

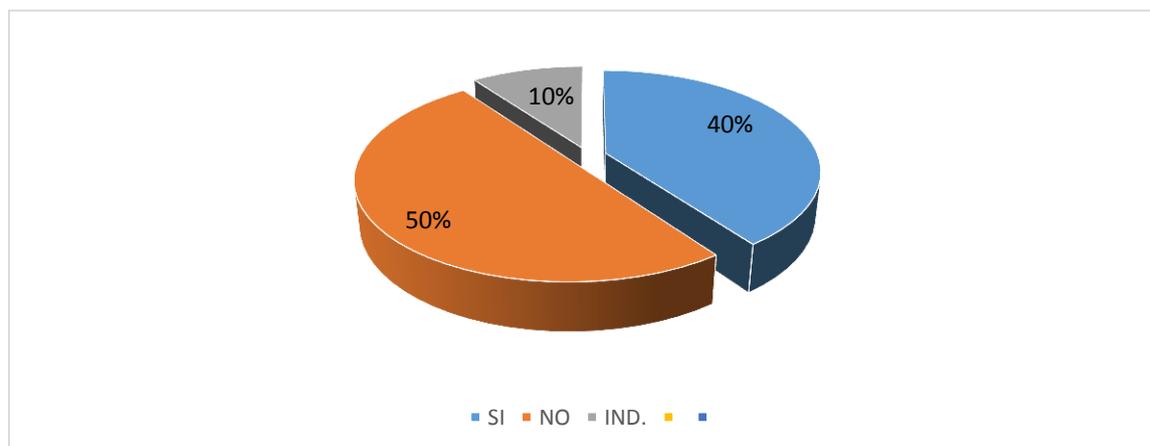
Tabla 2 juego simbólico

1.- ¿Conoce usted que, es el juego simbólico?				
ÍTEM	Nº	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	3	SI	8	40%
	2	NO	10	50%
	1	A VECES	2	10%
	Totales		20	100%

Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano

Fuente: Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”

Gráfico 1 juego simbólico



Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano

Fuente: Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”

Análisis

El 50% de los encuestados, manifiestan que no, sabe que es el juego simbólico, un 40% dijeron si, y un 10% a veces.

En muchos casos en los jardines de infantes que le dan valor al juego simbólico como actividad primordial del niño en el Nivel Inicial, y se evidencia claramente cuando se observa a las docentes en su práctica educativa diaria y en la implementación de los diferentes dispositivos lúdicos.

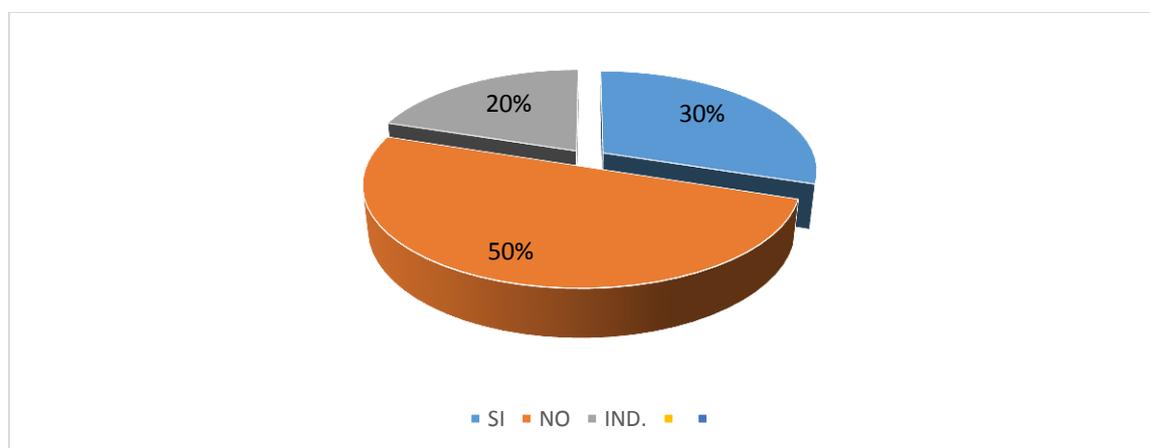
Tabla 3 juegos de imitación

2.- ¿Su niño o niña realiza en casa juegos de imitación, como ser un médico, cantante, modelo, o a la cocinita ocupando palos como cuchillos, o coge una caja de cartón para simular que es un carro?

ÍTEM	Nº	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
2	3	SI	6	30%
	2	NO	10	50%
	1	A VECES	4	20%
	Totales		20	100%

Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano
Fuente: Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”

Gráfico 2 juegos de imitación



Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano
Fuente: Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”

Análisis

El 50% de los padres encuestados, manifiestan que, su niño o niña no realiza juegos de imitación en casa, un 30% eligió la opción positiva y un 20% a veces.

Los juegos simbólicos ayudan a los niños a construir el “yo y tú” dar expresión a los sentimientos inconscientes, expresión corporal, es importante en el aprendizaje de las niñas y niños, a medida que crecen se vuelven más complejos, tiene la capacidad de pronunciar adecuadamente y de crear oraciones para cantar y adivinar al mismo tiempo que tratan de seguir el estilo o imitarlos si es posible.

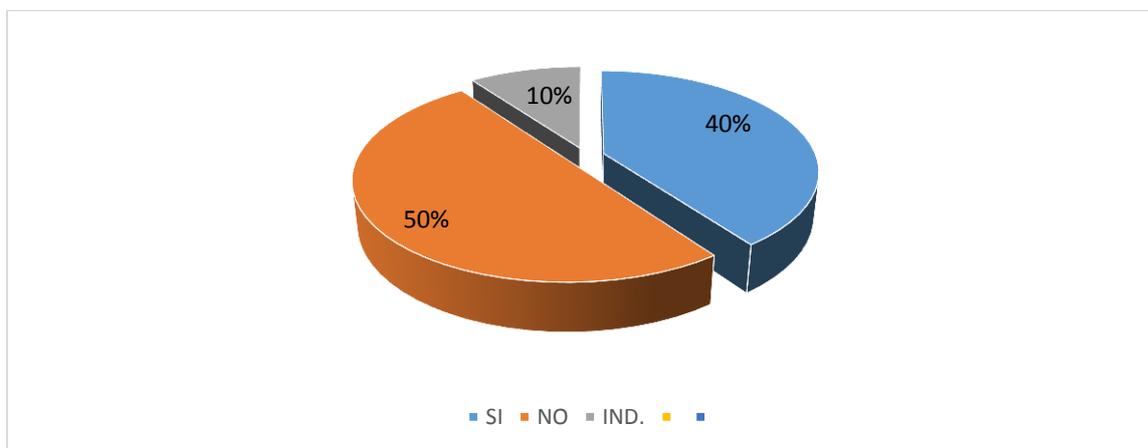
Tabla 4 imitando e imaginando

3.- ¿En su casa tiene un lugar para que su hija e hijo juegue imitando e imaginando distintos juegos con cosas y utensilios?

ÍTEM	Nº	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
3	3	SI	8	40%
	2	NO	10	50%
	1	A VECES	2	10%
	Totales		20	100%

Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano
Fuente: Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”

Gráfico 3 imitando e imaginando



Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano
Fuente: Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”

Análisis

El 50% de los padres encuestados, manifiestan que, en su casa tiene un lugar para que su hija e hijo juegue imitando e imaginando distintos juegos con cosas y utensilios, un 40% eligió la opción positiva y un 10% a veces.

El juego simbólico tiene una gran importancia en la vida de niñas y niños porque, desarrolla su creatividad al representar situaciones reales o imaginarias de su entorno, el lenguaje, prevalece, permite desplegar el complejo de habilidades, destrezas y competencias a nivel cognitivo, motriz, afectivo, social, espiritual, ético, estético y de la comunicación.

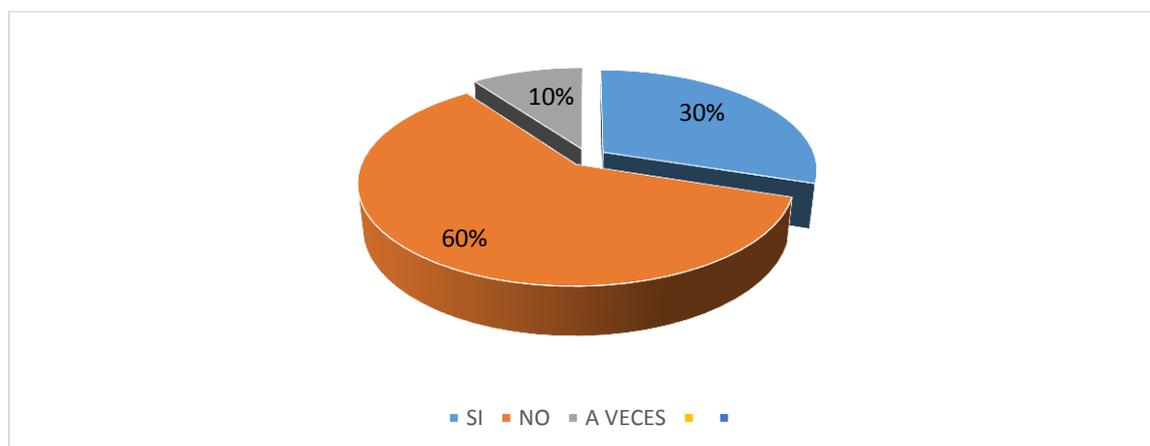
Tabla 5 imitar acciones

4.- ¿En casa permite que su niña o niño, juegue con sus amigos a que es un súper héroe, o a imitar acciones usando objetos como que fueran micrófonos u otros?

ÍTEM	Nº	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
4	3	SI	6	30%
	2	NO	12	60%
	1	A VECES	2	10%
	Totales		20	100%

Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano
Fuente: Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”

Gráfico 4 imitar acciones



Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano
Fuente: Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”

Análisis

El 60% de los padres encuestados manifiestan que, en casa, no permite que su niña o niño, juegue con sus amigos a que es un súper héroe, o a imitar acciones usando objetos como que fueran micrófonos u otros, un 30% eligió la opción positiva y un 10% a veces.

El juego es considerado como una manifestación natural del hombre desde su nacimiento, antes de caminar sus primeros pasos, en forma espontánea empieza buscar juegos que le estimulan en su vida interior, se interpreta como un aprendizaje que permite el

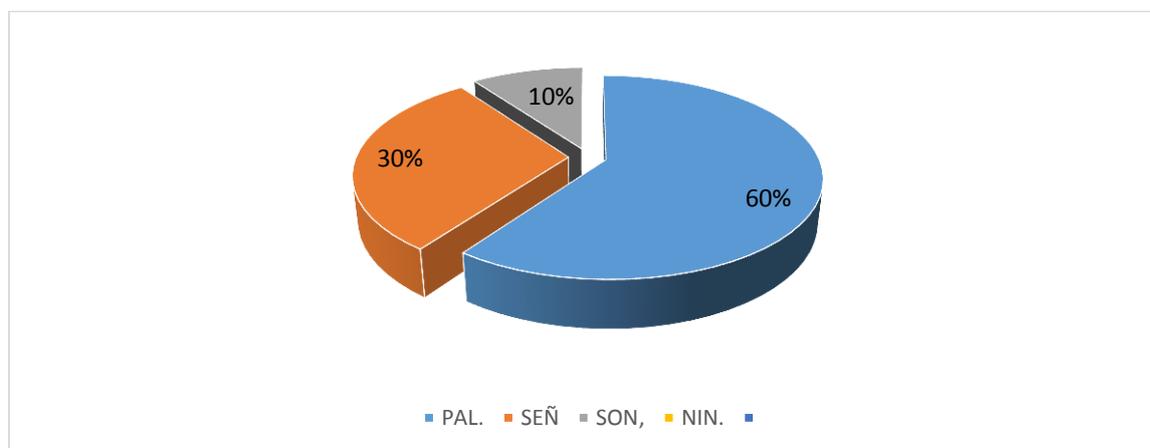
desarrollo y dominio de habilidades, aptitudes, se reconoce que mediante el juego se aprende con interés.

Tabla 6 comunicación con su hijo e hija

5.- La comunicación con su hijo e hija es por medio de:				
ÍTEM	Nº	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
5	4	PALABRAS	12	60%
	3	SEÑALES	6	30%
	2	SONIDOS	2	10%
	1	NINGUNA	0	0
	Totales			20

Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano
Fuente: Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”

Gráfico 5 comunicación con su hijo e hija



Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano
Fuente: Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”

Análisis

El 60% de los padres encuestados, manifiestan que la comunicación con su hijo e hija es por medio de palabras, un 30% eligió la opción señales y un 10% sonidos.

Son importantes los juegos simbólicos que, permiten a los pequeños que jueguen con la realidad, la exposición estimular de objetos y materiales ante el niño y la niña que puedan servir como herramientas de juego, considerando como el derecho universal de las niñas y niños, con el fin de revertir desigualdades, lograr una mayor equidad, y afirmando que el juego es sinónimo de un desarrollo saludable.

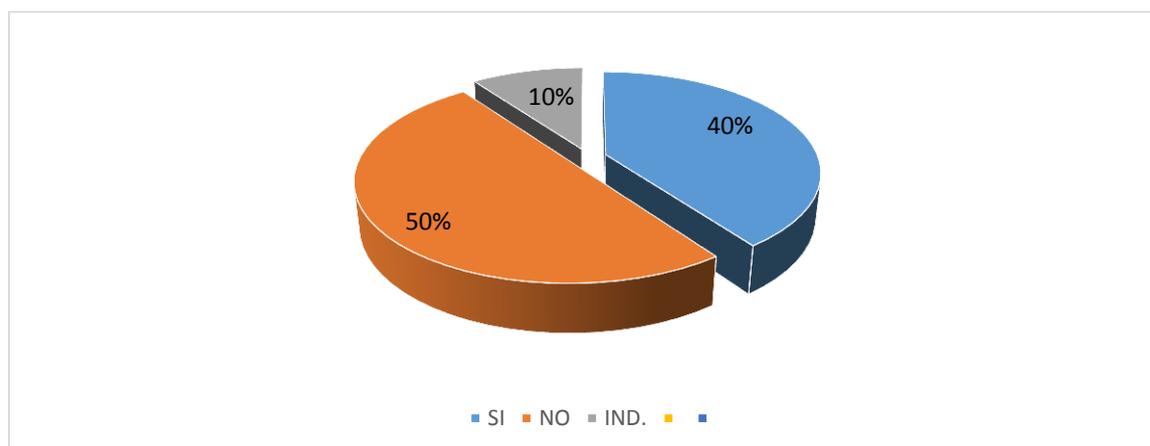
Tabla 7 forma de comunicación

6.- ¿Cree usted que es importante que juegue con su hija e hijo como una forma de participación en su formación integral y desarrollo cognitivo?

ÍTEM	Nº	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
6	3	SI	8	40%
	2	NO	10	50%
	1	A VECES	2	10%
	Totales		20	100%

Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano
Fuente: Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”

Gráfico 6 forma de comunicación



Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano
Fuente: Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”

Análisis

El 50% de los padres encuestados, manifiestan que no, es importante que juegue con su hija e hijo como una forma de participación en su formación integral y desarrollo cognitivo, un 40% eligió la opción positiva y un 10% a veces.

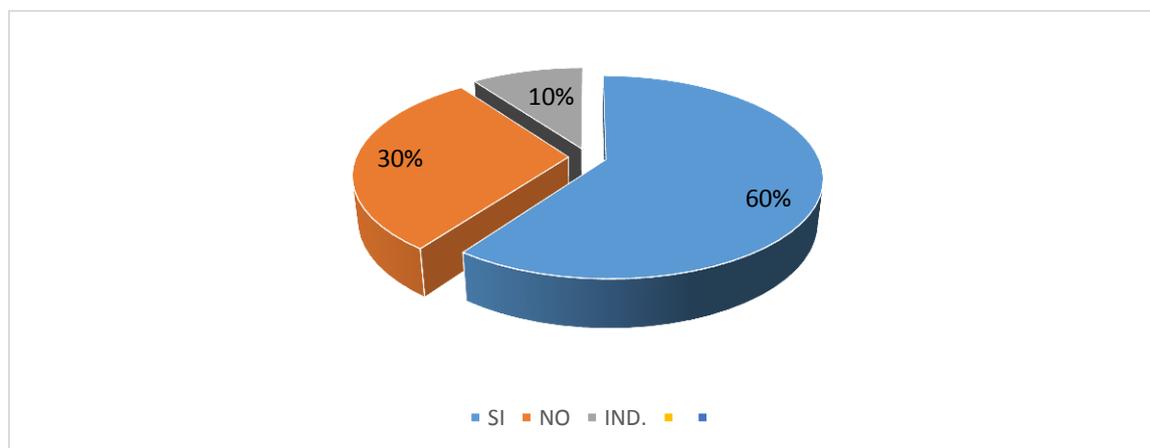
Hacia los 3-4 años el juego simbólico empieza a ser mucho más colectivo, con construcciones mucho más complejas, simulacros donde intervienen diferentes personajes y donde los niños se atribuyen distintos roles llegando a hacer auténticas representaciones teatrales en sus espacios de recreo (por ejemplo: una familia que se va de vacaciones, que tiene la oportunidad de interactuar en otro lugar que no sea su hogar.

Tabla 8 Desarrollarse con sus pares

7.- Ha notado usted qué; ¿Su niño o niña tiene dificultad para desarrollarse con sus pares y adultos del entorno donde habita?				
ÍTEM	Nº	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
7	3	SI	12	60%
	2	NO	6	30%
	1	A VECES	2	10%
	Totales		20	100%

Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano
Fuente: Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”

Gráfico 7 Desarrollarse con sus pares



Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano
Fuente: Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”

Análisis

El 60% de los padres encuestados, manifiestan que, su niño o niña, tiene dificultad para desarrollarse con sus pares y adultos del entorno donde habita, un 30% eligió la opción positiva y un 10% a veces.

Un aula necesita un sector bien equipado, no solo porque las niñas y niños disfrutan jugando, al aplicar los juegos se tiene la oportunidad de que interactúen con sus pares y adultos, usados de diferentes maneras y para diversos fines, al ser capaz de anticiparse pueda o no realizar una selección de los materiales a utilizar y muchas veces tienen peligros al utilizar algún instrumento, por ello es positivo que los padres estén pendientes al juego de los pequeños.

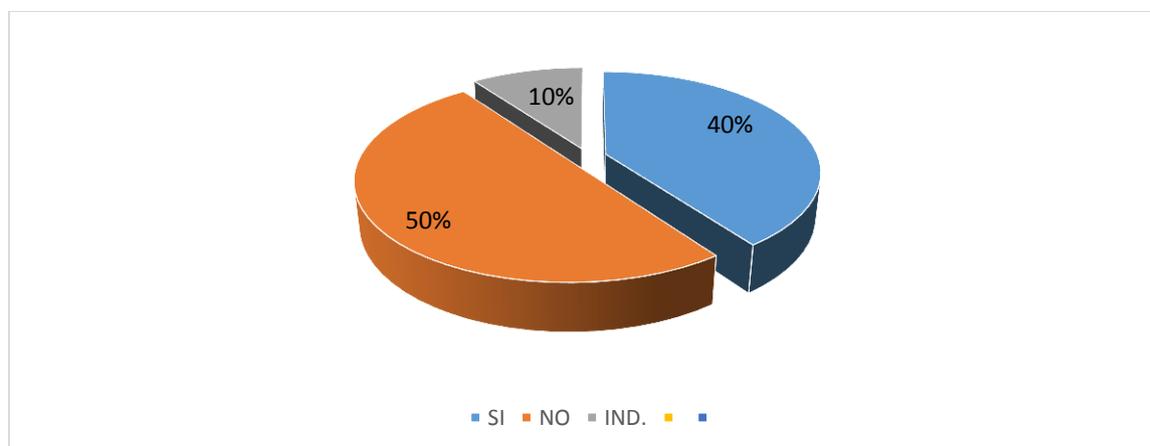
Tabla 9 participar activamente

8.- ¿Está de acuerdo, en participar activamente en actividades como juegos simbólicos con su hija e hijo para mejorar su desarrollo cognitivo, normas de convivencia, desarrollo social práctica de valores?

ÍTEM	Nº	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
8	3	SI	8	40%
	2	NO	10	50%
	1	A VECES	2	10%
	Totales		20	100%

Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano
Fuente: Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”

Gráfico 8 participar activamente



Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano
Fuente: Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”

Análisis

El 50% de los padres encuestados manifiestan que no, están de acuerdo en participar con actividades como juegos simbólicos con su hija e hijo para mejorar su desarrollo cognitivo, normas de convivencia, desarrollo social práctica de valores, un 40% eligió la opción positiva y un 10% a veces.

Es importante la actividad lúdica y el juego también sirven como herramienta del desarrollo emocional e intelectual de las niñas y niños y los progenitores recordaran como el juego en la infancia que le posibilitaron tener un crecimiento pleno, y que hoy más allá de las vicisitudes de la vida adulta, conserven ese niño interior que desee seguir jugando.

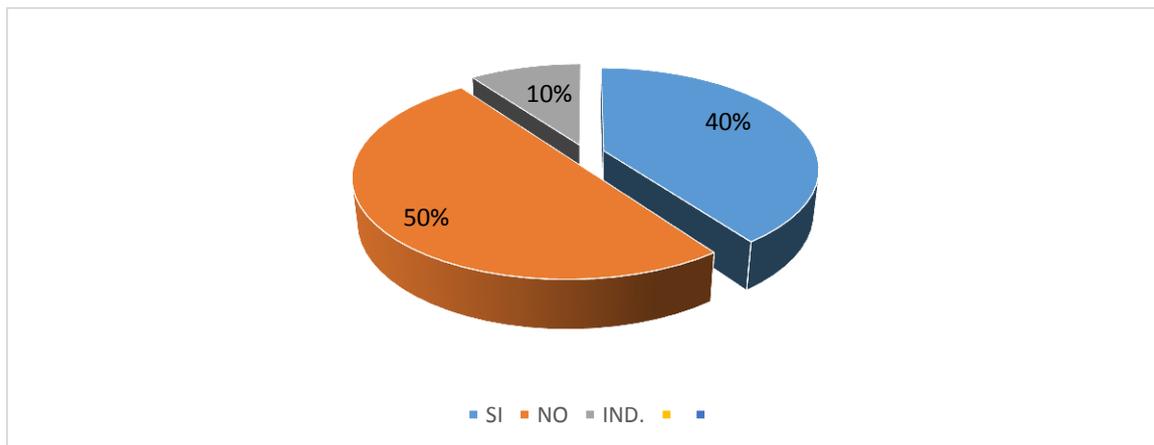
Tabla 10 lenguaje mímico o gestual

9.- ¿Considera Ud. que en el proceso de aprendizaje de su niña o niño debe practicar juegos dentro de su convivir diario en la Unidad Educativa que asiste?

ÍTEM	Nº	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
9	3	SI	8	40%
	2	NO	10	50%
	1	A VECES	2	10%
	Totales		20	100%

Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano
Fuente: Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”

Gráfico 9 lenguaje mímico o gestual



Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano
Fuente: Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”

Análisis

El 50% de los padres encuestados manifiestan que no, el aprendizaje de su niño o niña el área del lenguaje verbal, mímico o gestual se puede aprender por medio de juegos de imitación, un 40% eligió la opción positiva, un 10% a veces.

El juego es una actividad importante en la infancia de las niñas y niños, se activa el cerebro durante los primeros seis años de vida, porque en esta etapa hay mayor conectividad de neuronas, he ahí la importancia de los juegos que permiten el desarrollo de conceptos, relaciones, series, comparaciones, y clasificaciones, ejerciten la percepción y la atención sobre el entorno, en fin todos ellos pueden ser utilizados en la cotidianidad docente.

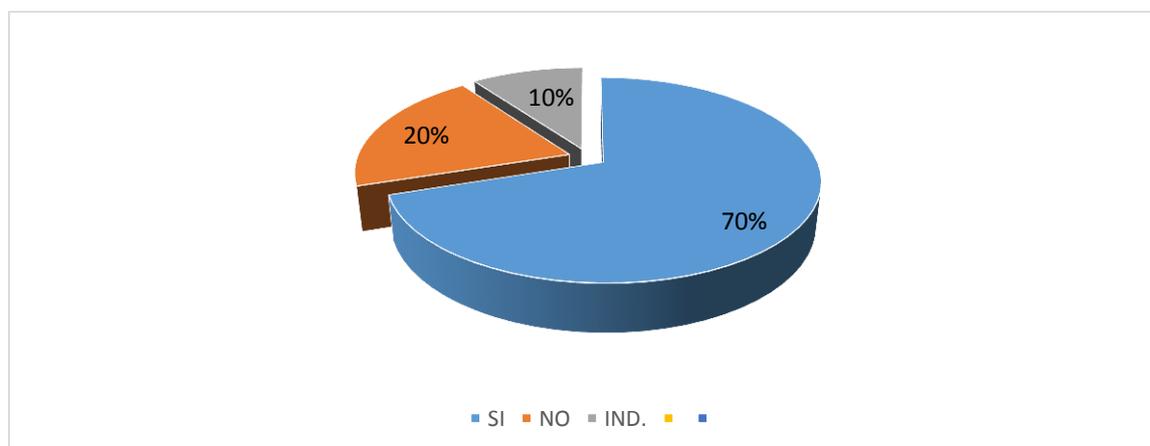
Tabla 11 aplicación de una Guía

¿Participaría dinámicamente con la aplicación de una Guía Didáctica dirigida a la docente contenida en actividades lúdicas que permitan comunicarse a través de dibujos de objetos del entorno con algún detalle que lo vuelve identificable, como representación simbólica de sus ideas?

ÍTEM	Nº	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
10	3	SI	14	70%
	2	NO	4	20%
	1	A VECES	2	10%
	Totales		20	100%

Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano
Fuente: Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”

Gráfico 10 aplicación de una Guía



Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano
Fuente: Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”

Análisis

El 50% de los padres encuestados manifiestan que sí, participarían dinámicamente con la aplicación de una Guía Didáctica, el 20% de ellos dijeron que no, y el 10% a veces.

Ellos desconocen su papel protagónico dentro de la formación integral de sus hijas e hijos, es muy importante que desarrollen de forma integral, social, cognitiva, y emocional, pero lo más importante es mejorar la fluidez y claridad de la expresión oral de cada estudiantes, para que ellos puedan expresar en su contexto lo que piensan y sienten sin temor a nada.

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN



LISTA DE COTEJO

APLICADA A LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD DEL INICIAL I, DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CIUDAD DE LA HABANA”

ANTES DE PROPONER LA ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA

No.	DESTREZAS A EVALUAR	ÁMBITO	OBJETIVO	LO LOGR O	PROC ESO	NO LO LOGR O
N: 1	Comunicar con intencionalidad sus deseos, sentimientos y emociones a través de gestos y movimientos identificados	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal	Emplear el lenguaje no verbal como medio de comunicación de sus necesidades, deseos e ideas estimulando el desarrollo del Juego simbólico.	1	4	15
N: 2	Representar a animales y personas mediante el juego simbólico.	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal	Emplear el lenguaje no verbal como medio de comunicación de sus necesidades, deseos e ideas estimulando el desarrollo del Juego simbólico.	3	1	16
N: 3	Manifestar sus emociones y sentimientos con mayor intencionalidad mediante expresiones orales y gestuales.	Ámbito Identidad y Autonomía	Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás.	2	2	16
N: 4	Elegir actividades, vestuarios entre otros demostrando sus gustos y preferencias.	Ámbito Identidad y Autonomía	Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás.	1	4	15
5	Establecer relaciones con personas cercanas a su entorno familiar y escolar ampliando	Convivencia	Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo	3	1	16

	su campo de interacción.		relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.			
N: 6	Relacionarse con sus compañeros sin discriminación de aspectos como: género y diversidad cultural, necesidades especiales, entre otros.	Convivencia	Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.	2	2	16
N: 7	Reconocer y apreciar algunas expresiones culturales importantes de su localidad.	Relaciones con el medio natural y cultural	Disfrutar de las diferentes manifestaciones culturales de su localidad fomentando el descubrimiento y respeto de las prácticas tradicionales.	1	4	15
N: 8	Intentar relatar cuentos narrados por el adulto con ayuda de los para textos que observa, sin necesariamente seguir la secuencia del cuento.	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal	Emplear el lenguaje no verbal como medio de comunicación de sus necesidades, deseos e ideas estimulando el desarrollo del Juego simbólico.	3	1	16
N: 9	Comunicar eficazmente sus ideas y opiniones en la conversación en los diferentes temas de interés desde la correcta articulación de los sonidos y la fluidez del hablar.	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal	Disfrutar de las imágenes y gráficos como medio de expresión no verbal para la comunicación de ideas y pensamientos.	2	2	16
N: 10	Busca la manera de comunicarse con el adulto a través de gestos, palabras, objetos.	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal	Emplear el lenguaje no verbal como medio de comunicación de sus necesidades, deseos e ideas estimulando el desarrollo del Juego simbólico.	1	4	15

Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los párvulos de la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”

CAPITULO III

PROPUESTA

3.1. La Propuesta

Guía Didáctica dirigida a la docente contenida en actividades lúdicas que permitan comunicarse a través de dibujos de objetos del entorno con algún detalle que lo vuelve identificable, como representación simbólica de sus ideas.

3.1.2. Datos Informativos

Institución Beneficiaria:	Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”
Beneficiarios:	10 niñas y niños
Ubicación:	Santo Domingo de los Tsáchilas
Cantón:	Santo Domingo de los Colorados
Parroquia:	Urbana Rio Verde
Sector:	Rio Verde
Padres Beneficiarios:	10 madres y padres de familia.
Equipo técnico responsable:	La educadora
Promotora:	María Cecibel Giler Zambrano
Tutora:	Lcda. Moreira Johana

3.2. Introducción

Luego de describir y comprender el lugar que ocupa el juego simbólico en precolar e inicial, a partir del análisis de las respuestas de los progenitores, hay que reconocer que, es

una realidad compleja, atravesada por múltiples significados, creencias y conocimientos explícitos e implícitos, construidos por los agentes que llevan a cabo la enseñanza en ese nivel, por ello es oportuno dejar esta Guía, misma que en ningún momento es vinculante pero si, sugiere considerar, la implementación de nuevas técnicas de estudios, que permita al profesional parvulario tener un amplio discernimiento, no solo en la pedagogía para aplicar con sus niñas y niños, sino también un extenso conocimiento de cómo implementar metodologías, innovadas con juegos simbólicos en calidad de estrategias lúdicas.

Considerando que, por medio del juego simbólico las niñas y niños aprenden a simbolizar los objetos que usa al momento de jugar y desarrollas algunas capacidades cuando lleva a cabo este juego, ya que el juego desarrolla muchas habilidades y destrezas, convirtiéndose en un recurso de enseñanza dentro y fuera de las aulas no solo como un medio de entretenimiento, sino como una metodología de enseñanza-aprendizaje aplicada por las docentes parvularias en la etapa preescolar e inicial, y también a los progenitores que logren participar activamente en el desarrollo cognitivo de sus pequeños como parte fundamental de su formación integral.

Es importante concienciar sobre la utilidad práctica que brindan las actividades lúdicas que se dejan en esta guía, esperando que constituyan una herramienta pedagógica específica e importante dentro del proceso de desarrollo de destrezas y habilidades de acuerdo a lo estipulado en el Currículo de Inicial del año 2014, considerando que; en esta etapa aún no se ha ganado la capacidad para captar información siguiendo las normas de la razón, tampoco se pueden realizar correctamente operaciones mentales complicadas pero que son el inicio del período de desarrollo cognitivo, el juego se ejercita por alguna motivación, que

sirve a alguna finalidad pura y exclusivamente biológica, sin prestar atención a la particularidad del juego en sí mismo.

Las actividades que proponga el profesional parvulario deben estar acordes con la realidad de hoy en día, donde la falta de conocimientos cognitivos en las niñas y niños conlleva aprendizajes deficientes, recordando a (Sarlé, 2010) “en el campo de la psicología y la pedagogía, el juego herramienta para la motivación y el aprendizaje, factor determinante para lograr el desarrollo de niñas y niños en los procesos de socialización, cognitivo y su formación integral” (p.57). Es fundamental entonces desde su papel protagónico de actor educativo aplicar los recursos didácticos que tiene a su alrededor para mejorar el desarrollo cognitivo, capacidades y habilidades visuales, auditivas y kinestésicas por ende mejorar su desarrollo sociocultural.

3.3. Objetivos de la Propuesta

3.3.1. Objetivo General

Impartir las distintas actividades lúdicas propiciando espacios de convivencia, interacción, movimiento para mejorar el desarrollo cognitivo de las niñas y niños de 3 a 4 años de edad, del Inicial I, en la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana” que permitan comunicarse a través de dibujos de objetos del entorno con algún detalle que lo vuelve identificable, como representación simbólica de sus ideas.

3.3.2. Objetivos Específicos

- Socializar con los implicados las estrategias didácticas lúdicas para fortalecer su desarrollo cognitivo para desenvolverse por parte activa de la sociedad.
- Aplicar las actividades lúdicas propiciando espacios de convivencia, interacción, movimiento para mejorar el desarrollo cognitivo de las niñas y niños de 3 a 4 años de edad.
- Compartir las actividades con toda la comunidad educativa, propiciando espacios de convivencia, interacción, movimiento para mejorar el desarrollo cognitivo de las niñas y niños de 3 a 4 años de edad, del Inicial I, que permitan comunicarse a través de dibujos de objetos del entorno con algún detalle que lo vuelve identificable, como representación simbólica de sus ideas.

3.4. Justificación

Las actividades lúdicas trabajadas sistemáticamente en la etapa Inicial, desarrollan las habilidades y destrezas en las niñas y niños, cada actividad desempeñada por parte de la docente parvulario dentro del aula debe estar enfocada en el fortalecimiento cognitivo de los párvulos, bajo esta idea central la investigadora propone la creación y redacción de esta Guía Didáctica dirigida a la docente contenida en actividades lúdicas que permitan comunicarse a través de dibujos de objetos del entorno con algún detalle que lo vuelve identificable, como representación simbólica de sus ideas, considerando que; el juego simbólico se encuentra al final de la etapa pre operacional.

Esta Guía se justifica en su elaboración porque luego de aplicar la lista de cotejo a las niñas y niños de 3 a 4 años de edad se comprobó deficiencias en todos los ámbitos, convivencia, manifestación del lenguaje verbal y no verbal, apreciación del entorno entre otros, las actividades lúdicas a aplicarse propician espacios de convivencia, manifestación verbal, que permita a los párvulos comunicar con intencionalidad sus deseos, sentimientos y emociones a través de gestos y movimientos identificados, entre otras destrezas que se fortalecen con el juego simbólico, implica crear un personaje o situaciones imaginarios es el predecesor del juego teatral más elaborado que se presenta en la etapa preoperacional, cuando los niños tienen mayor capacidad para recordar e imaginar.

Algo que llamó mucho la atención de la promotora de esta investigación, es que al momento de iniciar una sesión de aprendizaje en la mañana, la profesional parvulario no aplica un juego para motivarlos, no solo a asistir sino a permanecer en la Institución Educativa, un juego por más sencillo que sea despierta en las niñas y niños su agrado por la vida, para que interactúen y se desarrollan en camaradería con todas y todos quienes están en su entorno, sobre todo el juego simbólico designa el apogeo del juego infantil, y que su función primordial es que llene la vida del niño, considerando que, no llega a la Institución Educativa a satisfacer las necesidades afectivas e incluso intelectuales.

3.5. Factibilidad de aplicación

Una gran realidad, lo que sucede hoy en día a nivel de todo el mundo, invadidos de tecnología, los docentes tienen que auto capacitarse para desarrollar la capacidad y desarrollo cognitivo de las niñas y niños de la etapa inicial, formarse socioculturalmente desde cortas

edades, así el interés y la inquietud que se tiene para la realización de este tema de investigación, que se considera factible de aplicación.

3.5.1. Factibilidad Humana

Esta guía es factible de aplicarla porque es parte del proceso de desarrollo se debe a algo innato en el ser humano: la necesidad de relacionarnos y formar parte de la sociedad, en este caso se contó con la participación activa de todos los involucrados, coordinadores, educadores, padres de familia y que decir de las niñas y niños, estuvieron una pre disposición para actuar en los juegos programados, que están vinculados a la capacidad natural que tienen los seres humanos para adaptarse e integrarse a su ambiente vinculado a la inteligencia, coeficiente intelectual, propio de la personalidad.

3.5.2. Factibilidad Social

En el aspecto social de igual forma, esta guía con las actividades servirán de una herramienta didáctica valiosa para la docente parvulario, porque a menudo se tienen prejuicios cognitivos, una distorsión que afecta al modo en que una persona capta lo real, el juego simbólico va abriendo así, las condiciones para una representación de la realidad más amplia que la derivada de sus impresiones que van relacionadas con el desarrollo cognitivo de los involucrados, se produce un equilibrio permanente entre la asimilación y acomodación, por tanto, indispensable para su equilibrio afectivo e intelectual que pueda aprehenderse de un sector de actividad cuya motivación no sea la adaptación a lo real sino, por el contrario, la asimilación de lo real al yo, sin coacciones ni sanciones.

3.5.3. Factibilidad Legal

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. Art. 4.- Derecho a la educación.- La educación es un derecho humano fundamental garantizado en la Constitución de la República y condición necesaria para la realización de los otros derechos humanos.

3.6. Descripción de la Guía

Utilizar actividades lúdicas como el juego simbólico es importante, estas deben ser diversas y motivadoras para que faciliten a las niñas y niños de 3 a 4 años de edad del Inicial I, que logren un aprendizaje significativo para parte de su desarrollo integral, entre los que cuenta el físico y cognitivo, Guía Didáctica dirigida a la docente contenida en actividades lúdicas que permitan comunicarse a través de dibujos de objetos del entorno con algún detalle que lo vuelve identificable, como representación simbólica de sus ideas.

Es importante que la educadora se auto capacite en actividades para que los párvulos obtengan un desarrollo cognitivo importante, que pueden realizarlas dentro o fuera del aula de clases, al aire libre, al mismo tiempo que juega, se favorece el desarrollo de diversas capacidades, habilidades y destrezas como son la observación, imaginación, el conteo numérico, asimismo se refuerza, el reconocimiento de límites, solución de conflictos, la tolerancia, respeto entre otros valores.

La aplicación de esta Guía favorecerá sin duda alguna el desarrollo de habilidades en las niñas y niños, logrará grandes beneficios en el desarrollo cognitivo de los educandos, el juego es una actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, y en la etapa inicial puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; a su vez es herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras, o afectivas y todo esto se debe realizar de forma gustosa, sin sentir obligación de ningún tipo y como todas las actividades se requiere disponer de tiempo y espacio para poder realizarlo.

Con la presentación de esta Guía, se desea transmitir iniciativas pedagógicas de calidad, de lo contrario no se estará cumpliendo con el fin del Buen Vivir brindar una educación de calidad con calidez, considerando al juego simbólico como propiciador de relaciones interpersonales, práctica de valores se puede observar rasgos de carácter, reacciones y pueden ser objeto de reconducción, rasgos de la personalidad infantil como la agresividad, la aceptación o no del fracaso, el conformismo, o la rebeldía, la asunción de la inhabilidad, entre otros, pueden ser detectados y enfocados sicopedagógicamente a través del juego.

El juego simbólico le ayuda a las niñas y niños a desarrollar su lenguaje e incrementar su vocabulario, porque mientras juega y le da vida a sus personajes creando historias reales o ficticias, el utiliza palabras o frases que ha escuchado con anterioridad, esto le ayuda a pronunciar de una mejor manera y por ende incrementar su vocabulario, los resultados que se obtuvieron fueron indicadores de que se necesita una intervención aprovechando que es viable porque cuenta con los recursos necesarios, además de diferentes materiales concretos, también se cuenta con sectores de juego y con la participación de todos los involucrados.

En la vida cotidiana, la creación es la condición indispensable para la existencia desde la más temprana infancia, niños y niñas juegan y en sus juegos no solo reproducen experiencias anteriores sino que las organizan y combinan para dar lugar a una nueva realidad que responde a sus exigencias e inclinaciones, sin embargo, la forma en que las combine depende directamente de la riqueza y de la experiencia anterior del sujeto, que es la que brinda el material para la fantasía, en conclusión el juego simbólico ayuda al niño a desarrollar su imaginación, creatividad, superar sus miedos y temores, influye en el desarrollo emocional, por eso es importante dejar jugar a los niños y sean un pilar fundamental para que el juego no sea solo un medio de entretenimiento, sino se convierta en un factor importante para desarrollar el aprendizaje en los niños y posteriormente desarrollar su pensamiento.

The page features a vibrant, colorful border on the left and right sides. It is decorated with various butterflies in shades of pink, yellow, orange, and purple, along with green leaves and brown autumn leaves. The background of the border is a mix of green and blue. The main content is centered on a white background.

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAFÓN



CARRERA DE PARVULARIA

**GUÍA DIDÁCTICA DIRIGIDA A LA DOCENTE
CONTENIDA EN ACTIVIDADES LÚDICAS QUE
PERMITAN COMUNICARSE A TRAVÉS DE
DIBUJOS DE OBJETOS DEL ENTORNO CON
ALGÚN DETALLE QUE LO VUELVE
IDENTIFICABLE, COMO REPRESENTACIÓN
SIMBÓLICA DE SUS IDEAS.**

Autora: María Cecibel Giler Zambrano
Tutor:. Lcda. Moreira Johana

**QUITO – ECUADOR
2018-2019**

ACTIVIDAD No. 1

“ME GUSTA IMITAR A MIS PERSONAJES FAVORITOS”

Ámbito	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal	
Objetivo de subnivel	Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal como medio de manifestación de sus necesidades, emociones e ideas con el fin de comunicarse e incrementar su capacidad de interacción con los demás.	
Objetivo de aprendizaje	Utilizar el lenguaje oral a través de oraciones que tienen coherencia sintáctica para expresar y comunicar con claridad sus ideas, emociones, vivencias y necesidades.	
Recursos:	Niños, Educadora- Niña-Niños En el aula o en el patio	
Destreza:	Expresarse utilizando oraciones cortas en las que puede omitir o usar incorrectamente algunas palabras.	
Nombre de la unidad	Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”	
Edad:	3 a años	
Tiempo y participación	30 minutos	
 <p>Fuente: https://es.dreamstime.com/fotos-de-archivo-libres-de-regal%C3%ADas-ejemplo-de-la-historieta-del-conejito-de-pascua-para-colorear-image28716378</p>	Contenidos	Indicadores de logro
	<p>Iniciamos entonando la canción “los bomberos”</p> <p>Organizar a los niños en un círculo para motivar a practicar un juego simbólico.</p> <p>La educadora se disfraza y con unos estudiantes que se visten de bomberos y enfermeras para relatarles una pequeña historia.</p> <p>Invitar a cada niño a expresarse a que personaje le gustaría imitar o que es lo que le gustaría ser y jugar en los sectores imaginarse que ya son grandes a través del juego.</p>	<p>Realiza preguntas y respuestas sencillas.</p> <p>Fortalecimientos de la utilización de conversaciones con adultos cercanos y otras niñas y niños.</p>
Objetivo de la Actividad: Imitar a sus personajes favoritos a través del juego simbólico pronunciando con claridad de tal manera que el oyente lo entienda, utilizando los sectores de juego		

Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los párvulos de la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana

LISTA DE COTEJO No. 1

ACTIVIDAD:

“ME GUSTA IMITAR A MIS PERSONAJES FAVORITOS”

Ámbito: Manifestación del lenguaje verbal y no verbal

Grupo de edad: 3 a 4 años

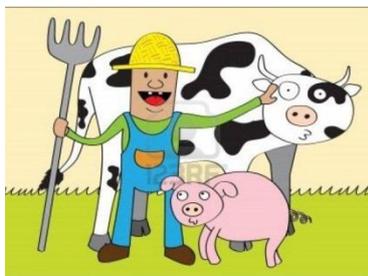
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Indicadores de logro		
		Realiza preguntas y respuestas sencillas. Fortalecimientos de la utilización de conversaciones con adultos cercanos y otras niñas y niños.		
		Destreza		
		Expresarse utilizando oraciones cortas en las que puede omitir o usar incorrectamente algunas palabras.		
		Iniciando	En Proceso	Adquirido
1	Niña			X
2	Niño		X	
3	Niña	X		
4	Niña			X
5	Niña		X	
6	Niño			X
7	Niña			X
8	Niño		X	
9	Niña			X
10	Niño			X
11	Niña	X		
12	Niña			X
13	Niña			X
14	Niño	X		
15	Niña			X
16	Niña			X
17	Niña			X
18	Niño			X
19	Niña			X
20	Niño			X

Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los párvulos de la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana

ACTIVIDAD No. 2 EL GRANJERO Y SUS ANIMALES

Ámbito	Expresión artística
Objetivo de subnivel	Disfrutar de su participación en diferentes manifestaciones artísticas y culturales a través del desarrollo de habilidades que le permitan expresarse libremente y potenciar su creatividad.
Objetivo de aprendizaje	Participar en diversas actividades de juegos dramáticos asumiendo roles con creatividad e imaginación.
Recursos:	Principalmente la voz y los gestos
Destreza:	Representar a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico.
Nombre de la unidad	Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”
Edad:	3 a años
Tiempo y participación	30 minutos



Fuente:
<https://es.dreamstime.com/fotos-de-archivo-libres-de-regal%C3%ADas-ejemplo-de-la-historieta-del-conejito-de-pascua-para-colorear-image28716378>

Contenidos

Para esta actividad entonamos la canción “en la granja de mi tío” Juego simbólico en el que se adoptan los papeles de granjero y animales, a libre elección de los alumnos.

Los niños van a desarrollar el nivel cognitivo al asumir roles como lo es el granjero cuidando sus animales.

Indicadores de logro

Realiza preguntas y respuestas sencillas.

Fortalecimientos de la utilización de conversaciones con adultos cercanos y otras niñas y niños.

Objetivo de la Actividad: desarrollar la expresión oral; fomentar la expresión corporal y gestual.

Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los párvulos de la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana

LISTA DE COTEJO No. 2

ACTIVIDAD:		El granjero y sus animales		
Ámbito: Manifestación del lenguaje verbal y no verbal				
Grupo de edad: 3 a 4 años				
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Indicadores de logro		
		Realiza preguntas y respuestas sencillas.		
		Fortalecimientos de la utilización de conversaciones con adultos cercanos y otras niñas y niños.		
		Destreza		
Representar a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico.				
		Iniciando	En Proceso	Adquirido
1	Niña			x
2	Niño			x
3	Niña		x	
4	Niña		x	
5	Niña			X
6	Niño			X
7	Niña			X
8	Niño			X
9	Niña			X
10	Niño			X
11	Niña			X
12	Niña			X
13	Niña			X
14	Niño			X
15	Niña			X
16	Niña			X
17	Niña			X
18	Niño			X
19	Niña			X
20	Niño			x

Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los párvulos de la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana

ACTIVIDAD No. 3 EL TRENCITO

Ámbito	Expresión artística	
Objetivo de subnivel	Disfrutar de su participación en diferentes manifestaciones artísticas y culturales a través del desarrollo de habilidades que le permitan expresarse libremente y potenciar su creatividad.	
Objetivo de aprendizaje	Utilizar el lenguaje oral a través de oraciones que tienen coherencia sintáctica para expresar y comunicar con claridad sus ideas, emociones, vivencias y necesidades.	
Recursos:	Un instrumento de percusión (pandero)	
Destreza:	Llevar a término actividades que despierten su interés, participando de forma activa desplazándose por el espacio y desarrollando la capacidad de atención.	
Nombre de la unidad	Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”	
Edad:	3 a años	
Tiempo y participación	30 minutos	
 <p>Fuente: https://es.dreamstime.com/fotos-de-archivo-libres-de-de-pascua-para-colorear-image28716378</p>	Contenidos	Indicadores de logro
	<p>Entonamos la canción “el trencito”</p> <p>Se Propone realizar una excursión por la clase con un fantástico tren que estará formado por todos los niños agarrados de los hombros. Antes de partir explicar a los niños que, si oyen el instrumento de percusión, deben atender a las órdenes y cumplirlas. Suena el pandero y la primera orden es ponerse en marcha. El conductor busca un itinerario libre de los obstáculos. Si se suelta algún vagón, el tren debe esperar hasta que se vuelvan a enganchar todos los niños. El tren sigue y se escucha el segundo golpe, al llegar a una de las paradas y los niños se pueden soltar para dar un paseo. Otro golpe y el tren reanudan su marcha.</p> <p>El recorrido está lleno de paradas que permiten que los niños se muevan libremente por la clase.</p>	<p>Cumple órdenes complejas que implican dos o más acciones.</p> <p>Pregunta, si no comprende la consigna que le dieron</p>
Objetivo de la Actividad:	Desplazarse por el espacio en fila y libremente	

Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los párvulos de la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana

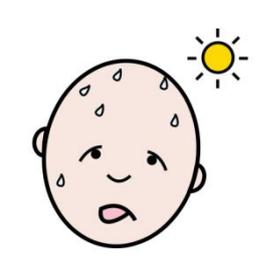
LISTA DE COTEJO No. 3

ACTIVIDAD:		EL TRENCITO		
Ámbito: Manifestación del lenguaje verbal y no verbal				
Grupo de edad: 3 a 4 años				
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Indicadores de logro		
		Cumple órdenes complejas que implican dos o más acciones. Pregunta, si no comprende la consigna que le dieron		
		Destreza		
		Llevar a término actividades que despierten su interés, participando de forma activa desplazándose por el espacio y desarrollando la capacidad de atención		
		Iniciando	En Proceso	Adquirido
1	Niña	x		
2	Niño		x	
3	Niña	x		
4	Niña	x		
5	Niña			X
6	Niño			X
7	Niña			X
8	Niño			X
9	Niña			X
10	Niño			X
11	Niña			X
12	Niña			X
13	Niña			X
14	Niño			X
15	Niña			X
16	Niña			X
17	Niña			X
18	Niño			X
19	Niña			X
20	Niño			X

Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los párvulos de la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana

ACTIVIDAD No. 4 TENGO FRIO TENGO CALOR

Ámbito	Expresión artística	
Objetivo de subnivel	Disfrutar de su participación en diferentes manifestaciones artísticas y culturales a través del desarrollo de habilidades que le permitan expresarse libremente y potenciar su creatividad.	
Objetivo de aprendizaje	Utilizar el lenguaje oral a través de oraciones que tienen coherencia sintáctica para expresar y comunicar con claridad sus ideas, emociones, vivencias y necesidades.	
Recursos:	Dos vasos, alimentos calientes y fríos.	
Destreza:	distinguir los conceptos de frío o caliente se lograra también las posibilidades perceptivas del propio cuerpo, características de los elementos de su entorno	
Nombre de la unidad	Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”	
Edad:	3 a años	
Tiempo y participación	30 minutos	
	Contenidos	Indicadores de logro
	<p>En un rincón del salón, entonamos la canción el “el patio de mi casa” se sitúa el país del frío y colocar una mesa adornada con objetos azules, un vaso de agua con hielo o muy fría, y platos con alimentos que normalmente comen fríos, por ejemplo, helado, zumos. En el otro rincón el país del calor donde está la otra mesa, adornada con objetos rojos, un vaso de agua caliente y platos con alimentos templados, por ejemplo leche con chocolate. Los niños se sientan en un círculo y empezar a narrar la historia: En el país del frío, todos los habitantes pasaban mucho frío y no conocían el calor; mientras que el país del calor, todos los habitantes sudaban mucho y no conocían el frío. Los niños se dispersan hacia las dos mesas y a cada uno le explicar en qué país se encuentra. Dejar tocar primero el vaso con agua para sentir el frío y el calor de su país. Luego les permitimos probar las comidas frías y calientes y observar de qué color son los objetos. Los niños se cambian de mesa para conocer y descubrir otro país, y compararan sensaciones de frío y calor.</p>	<p>Realiza preguntas y respuestas sencillas.</p> <p>Fortalecimientos de la utilización de conversaciones con adultos cercanos y otras niñas y niños.</p>
<p>Fuente: https://es.dreamstime.com/fotos-de-archivo-libres-de-regal%colorear-image28716378</p>		
Objetivo de la Actividad:	Distinguir las sensaciones de frío y calor mediante la percepción	

Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los párvulos de la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana

LISTA DE COTEJO No. 4

ACTIVIDAD:		TENGO FRIO TENGO CALOR		
Ámbito: Manifestación del lenguaje verbal y no verbal				
Grupo de edad: 3 a 4 años				
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Indicadores de logro		
		Realiza preguntas y respuestas sencillas. Fortalecimientos de la utilización de conversaciones con adultos cercanos y otras niñas y niños.		
		Destreza		
		distinguir los conceptos de frio o caliente se lograra también las posibilidades perceptivas del propio cuerpo, características de los elementos de su entorno		
		Iniciando	En Proceso	Adquirido
1	Niña		x	
2	Niño	X		
3	Niña		X	
4	Niña		x	
5	Niña			X
6	Niño			X
7	Niña			X
8	Niño			X
9	Niña			X
10	Niño			X
11	Niña			X
12	Niña			x
13	Niña		X	
14	Niño		x	
15	Niña			X
16	Niña			X
17	Niña			X
18	Niño			X
19	Niña			X
20	Niño			x

Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los párvulos de la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana

ACTIVIDAD No. 5 SOY UN NUMERO

Ámbito	Expresión artística	
Objetivo de subnivel	Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal como medio de manifestación de sus necesidades, emociones e ideas con el fin de comunicarse e incrementar su capacidad de interacción con los demás.	
Objetivo de aprendizaje	Utilizar el lenguaje oral a través de oraciones que tienen coherencia sintáctica para expresar y comunicar con claridad sus ideas, emociones, vivencias y necesidades.	
Recursos:	Tres aros grandes, juguetes de la clase y tres tarjetas con los números 1,2 y 3.	
Destreza:	Seguir instrucciones sencillas que involucren una actividad.	
Nombre de la unidad	Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”	
Edad:	3 a años	
Tiempo y participación	30 minutos	
	Contenidos	Indicadores de logro
	<p>Entonar la canción “los números”</p> <p>Mostrar el número 1, 2 ,3 repetimos entre todos: “este el número 1, soy un uno, un dos” y así sucesivamente. Para que tenga éxito, es muy importante que los niños tengan claro el concepto cuantitativo del número que se expresa en cada círculo. Los niños se sientan en el suelo alrededor de los tres aros, con un número asignado a cada uno. Llamar a un niño y le pedimos que busque uno, dos o tres juguetes del salón, cuando los tenga debe volver y colocarlos dentro del aro. Que tenga el número de objetos que lleva. El resto de los niños animan y ayudan a su compañero. Una vez comprobado que es correcto, se retiran los juguetes y se da paso a otro niño para seguir jugando con los números.</p>	<p>Cumple órdenes complejas que implican dos o más acciones.</p> <p>Pregunta, si no comprende la consigna que le dieron</p>
<p>Fuente: https://es.dreamstime.com/fotos-de-archivo-libres-de-regal%C3%ADas-ejemplo-de-la--conejito-de-pascua-para-colorear-image28716378</p>	<p>Objetivo de la Actividad: Reconocer los signos y grafías de los números: 1, 2,3.</p>	

Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los párvulos de la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana

LISTA DE COTEJO No. 5

ACTIVIDAD:		SOY UN NUMERO		
Ámbito: Manifestación del lenguaje verbal y no verbal				
Grupo de edad: 3 a 4 años				
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Indicadores de logro		
		Cumple órdenes complejas que implican dos o más acciones. Pregunta, si no comprende la consigna que le dieron		
		Destreza		
		Seguir instrucciones sencillas que involucren una actividad.		
		Iniciando	En Proceso	Adquirido
1	Niña			X
2	Niño			X
3	Niña			X
4	Niña			X
5	Niña			X
6	Niño			X
7	Niña			X
8	Niño			X
9	Niña			X
10	Niño		X	
11	Niña		x	
12	Niña			X
13	Niña			X
14	Niño			X
15	Niña		X	
16	Niña			X
17	Niña			X
18	Niño			X
19	Niña			X
20	Niño			X

Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los párvulos de la Unidad Educativa "Ciudad de la Habana"

ACTIVIDAD No. 6
EL DISFRAZ

Ámbito	Expresión artística	
Objetivo de subnivel	Disfrutar de su participación en diferentes manifestaciones artísticas y culturales a través del desarrollo de habilidades que le permitan expresarse libremente y potenciar su creatividad.	
Objetivo de aprendizaje	Utilizar el lenguaje oral a través de oraciones que tienen coherencia sintáctica para expresar y comunicar con claridad sus ideas, emociones, vivencias y necesidades.	
Recursos:	Disfraces	
Destreza:	Incrementar paulatinamente el uso del lenguaje oral con un manejo de vocabulario y pronunciación creciente, así como la estructuración progresiva de oraciones para comunicarse facilitando su interacción con los otros.	
Nombre de la unidad	Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”	
Edad:	3 a 4 años	
Tiempo y participación	30 minutos	
	Contenidos	Indicadores de logro
	<p>Para iniciar esta actividad se empieza entonando la canción “soy una taza”</p> <p>Poner en un baúl los disfraces. Pedir al niño que saque el disfraz que más le guste. La estimuladora va a decir q hay un tiempo limitado para ponerse el disfraz. El niño debe imitar a su personaje del disfraz.</p>	<p>Manifiesta expresiones verbales que comuniquen deseos, estados emocionales y formas iniciales de pensamiento.</p>
<p>Fuente: https://es.dreamstime.com/fotos-de-archivo-libres-de-regal%C3%ADas-ejemplo-de-la--de-pascua-para-colorear-image28716378</p>		
<p>Objetivo de la Actividad: Enriquecer las relaciones sociales, aprender a resolver los problemas que surjan con los demás, pedir ayuda cuando lo necesite y reconocer los errores y pedir disculpas.</p>		

Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los párvulos de la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana

LISTA DE COTEJO No. 6

ACTIVIDAD:		El disfraz		
Ámbito: Manifestación del lenguaje verbal y no verbal				
Grupo de edad: 3 a 4 años				
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Indicadores de logro		
		Manifiesta expresiones verbales que comuniquen deseos, estados emocionales y formas iniciales		
		Destreza		
		Incrementar paulatinamente el uso del lenguaje oral con un manejo de vocabulario y pronunciación creciente, así como la estructuración progresiva de oraciones para comunicarse facilitando su interacción con los otros.		
		Iniciando	En Proceso	Adquirido
1	Niña			X
2	Niño			X
3	Niña			X
4	Niña			X
5	Niña			X
6	Niño			X
7	Niña			X
8	Niño			X
9	Niña			X
10	Niño			X
11	Niña			X
12	Niña			X
13	Niña			X
14	Niño			X
15	Niña			X
16	Niña		X	
17	Niña		X	
18	Niño		X	
19	Niña	X		
20	Niño		X	

Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los párvulos de la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana

ACTIVIDAD NO. 7 EL DRAGÓN

Ámbito	Expresión artística
Objetivo de subnivel	Disfrutar de su participación en diferentes manifestaciones artísticas y culturales a través del desarrollo de habilidades que le permitan expresarse libremente y potenciar su creatividad.
Objetivo de aprendizaje	
Recursos:	Pañuelo, pedazo de tela largo
Destreza:	Representar a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico.
Nombre de la unidad	Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”
Edad:	3 a años
Tiempo y participación	30 minutos
	<p style="text-align: right;">Indicadores de logro</p> <p>Contenidos</p> <p>La educadora entona la canción “Ramón el dragón”</p> <p>El primer niño hará de dragón y el último de cola, llevando un pañuelo colgado en la cintura.</p> <p>La cabeza intentará coger las colas de los demás dragones. Y la cola, ayudada por todo su grupo, intentará no ser cogida.</p> <p>Cuando una sola cola es cogida (se consigue el pañuelo), el dragón al que pertenece el pañuelo se unirá al que le ha cogido la cola, formando así un dragón más largo. El juego terminará cuando todo el grupo forme un único dragón.</p> <p>Manipula objetos con coordinación de una mano a la otra.</p> <p>Coordina actividades con manos y pies cotidianamente.</p>
<p>Fuente: https://es.dreamstime.com/fotos-de-archivo-libres-de-regal%C3%ADas-ejemplo-de-la-historieta-del-conejito-de-pascua-para-colorear-imag</p>	
Objetivo de la Actividad: Enriquecer las relaciones sociales, aprender a resolver los problemas que surjan con los demás, pedir ayuda cuando lo necesite.	

Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los párvulos de la Unidad Educativa "Ciudad de la Habana

LISTA DE COTEJO No. 7

ACTIVIDAD:		El dragón		
Ámbito: Manifestación del lenguaje verbal y no verbal				
Grupo de edad: 3 a 4 años				
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Indicadores de logro		
		Manipula objetos con coordinación de una mano a la otra. Coordina actividades con manos y pies cotidianamente.		
		Destreza		
		Representar a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico.		
		Iniciando	En Proceso	Adquirido
1	Niña	x		
2	Niño			X
3	Niña			X
4	Niña			X
5	Niña			X
6	Niño			X
7	Niña			X
8	Niño			X
9	Niña			X
10	Niño			X
11	Niña			X
12	Niña			X
13	Niña			X
14	Niño		X	
15	Niña		X	
16	Niña		X	
17	Niña			X
18	Niño			X
19	Niña			X
20	Niño	x		

Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los párvulos de la Unidad Educativa "Ciudad de la Habana

ACTIVIDAD NO. 8 SOMOS LOS COCINEROS

Ámbito	Expresión artística	
Objetivo de subnivel	Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal como medio de manifestación de sus necesidades, emociones e ideas con el fin de comunicarse e incrementar su capacidad de interacción con los demás.	
Objetivo de aprendizaje	Participar en diversas actividades de juegos dramáticos asumiendo roles con creatividad e imaginación.	
Recursos:	Mesas, recipientes, Legumbres cocidas, platos, cubiertos.	
Destreza:	Representar a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico.	
Nombre de la unidad	Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”	
Edad:	3 a años	
Tiempo y participación	30 minutos	
 <p>Fuente: https://es.dreamstime.com/fotos-de-archivo-libres-de-regal%C3%ADAs-ejemplo-de-la-historieta-del-conejito-de-pascua-para-colorear-image28</p>	Contenidos	Indicadores de logro
	<p>Se empieza entonando la canción “somos cocineros”</p> <p>Para llevar a cabo este juego los niños/as se deben convertir en cocineros de un restaurante de legumbres.</p> <p>Antes de jugar, pone todas las mesas en fila y en ellas color varios recipientes con diferentes legumbres.</p> <p>A continuación, pedimos a los niños que sostengan en sus manos un plato de plástico y que lo vayan llenando con las legumbres que se les pida según la noción de cantidad (poco, mucho, nada).</p> <p>Después de haber llenado su plato de legumbres se disponen a comer, empleando los buenos modales.</p>	<p>Realiza habilidades de coordinación de movimientos de manos y dedos como ensartar cuentas con orificio más pequeño, enroscar- desenroscar, girar perillas y apilar mayor número de objetos, entre otros.</p>
Objetivo de la Actividad: Reconocer objetos de cantidad. (Mucho, poco, nada)		

Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los párvulos de la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana

LISTA DE COTEJO No. 8

ACTIVIDAD:		Somos los cocineros		
Ámbito: Manifestación del lenguaje verbal y no verbal				
Grupo de edad: 3 a 4 años				
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Indicadores de logro		
		Realiza habilidades de coordinación de movimientos de manos y dedos como ensartar cuentas con orificio más pequeño, enroscar- desenroscar, girar perillas y apilar mayor número de objetos, entre otros.		
		Destreza		
		Representar a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico.		
		Iniciando	En Proceso	Adquirido
1	Niña			X
2	Niño			X
3	Niña			X
4	Niña			X
5	Niña			X
6	Niño			X
7	Niña			X
8	Niño			X
9	Niña		x	
10	Niño			X
11	Niña			X
12	Niña			X
13	Niña			X
14	Niño			X
15	Niña			X
16	Niña			X
17	Niña			X
18	Niño			x
19	Niña	X		
20	Niño	X		

Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los párvulos de la Unidad Educativa "Ciudad de la Habana"

ACTIVIDAD NO. 9
BAILE CON PAREJAS

Ámbito	Expresión artística	
Objetivo de subnivel	Disfrutar de su participación en diferentes manifestaciones artísticas y culturales a través del desarrollo de habilidades que le permitan expresarse libremente y potenciar su creatividad.	
Objetivo de aprendizaje	Participar en diversas actividades de juegos dramáticos asumiendo roles con creatividad e imaginación.	
Recursos:	Música	
Destreza:	Representar a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico.	
Nombre de la unidad	Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”	
Edad:	3 a años	
Tiempo y participación	30 minutos	
 <p style="text-align: center;">Fuente: https://es.dreamstime.com/fotos-de-archivo-libres-de-regal%C3%ADas-</p>	Contenidos	Indicadores de logro
	<p>Se inicia cantando “si tu tienes muchas ganas”</p> <p>Todos los participantes se reparten en parejas y se unen por la espalada.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si hay un número impar de personas, la persona que sobra canta, mientras todos se mueven alrededor de la habitación con las espaldas en contacto. • Cuando el canto cesa, cada persona busca una nueva pareja, y la persona libre busca también la suya. • La persona que queda desparejada ahora, es la que comienza de nuevo con el canto. 	<p>Representa a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico.</p>
Objetivo de la Actividad:	Trabajar en grupo y desarrollar las funciones cognitivas	

Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los párvulos de la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana

LISTA DE COTEJO No. 9

ACTIVIDAD:		Baile con parejas		
Ámbito: Manifestación del lenguaje verbal y no verbal				
Grupo de edad: 3 a 4 años				
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Indicadores de logro		
		Representar a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico.		
		Destreza		
		Representar a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico.		
		Iniciando	En Proceso	Adquirido
1	Niña		x	
2	Niño			X
3	Niña			X
4	Niña			X
5	Niña			X
6	Niño			X
7	Niña		X	
8	Niño		X	
9	Niña		x	
10	Niño			X
11	Niña			X
12	Niña			X
13	Niña			X
14	Niño			X
15	Niña			X
16	Niña			X
17	Niña			X
18	Niño			X
19	Niña			X
20	Niño			X

Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los párvulos de la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana

ACTIVIDAD NO. 10
IMITANDO A LA SERPIENTE DE CINTAS

Ámbito	Expresión artística	
Objetivo de subnivel	Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal como medio de manifestación de sus necesidades, emociones e ideas con el fin de comunicarse e incrementar su capacidad de interacción con los demás.	
Objetivo de aprendizaje	Participar en diversas actividades de juegos dramáticos asumiendo roles con creatividad e imaginación.	
Recursos:	cintas pequeñas	
Destreza:	Representar a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico.	
Nombre de la unidad	Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”	
Edad:	3 a años	
Tiempo y participación	30 minutos	
	Contenidos	Indicadores de logro
	<p>La educadora inicia la actividad entonando la canción “soy una serpiente” invita a todo su grupo al patio, entregara a los niños cintas grandes y a las niñas cintas pequeñas. La actividad consiste en que la educadora va a simular que necesita dos serpientes a la mama (grande) y a la hija (pequeña), los niños y niñas deberán usar su imaginación para realizar una serpiente larga y una serpiente corta. Los niños deberán unir una cinta con otra de punta a punta formando una cinta larga imitando a que fuera una serpiente. Por otro lado las niñas deben hacer su serpiente de igual manera. Al terminar de realizar las dos serpientes la educadora realizara algunas preguntas como: ¿Cuál de las dos serpientes es la más larga?</p> <p>¿Cuál de las dos serpientes es la más corta?</p> <p>¿Los niños tienen pocas cintas?</p> <p>¿Las niñas tienen muchas cintas?</p> <p>¿Cuántas cintas tenían las niñas?</p>	<p>Representa a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico.</p>
Objetivo de la Actividad:	Reconocer y diferenciar la longitud	

Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los párvulos de la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana

LISTA DE COTEJO No. 10

ACTIVIDAD:		Imitando a la serpiente de cintas		
Ámbito: Manifestación del lenguaje verbal y no verbal				
Grupo de edad: 3 a 4 años				
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	Indicadores de logro		
		Representa a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico.		
		Destreza		
		Representar a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico.		
		Iniciando	En Proceso	Adquirido
1	Niña			X
2	Niño			X
3	Niña			X
4	Niña			X
5	Niña			X
6	Niño			X
7	Niña			X
8	Niño			X
9	Niña			X
10	Niño			x
11	Niña		x	
12	Niña			X
13	Niña			X
14	Niño			X
15	Niña			X
16	Niña			X
17	Niña			X
18	Niño			X
19	Niña			X
20	Niño			x

Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los párvulos de la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana

CAPITULO IV ANÁLISIS DE RESULTADOS

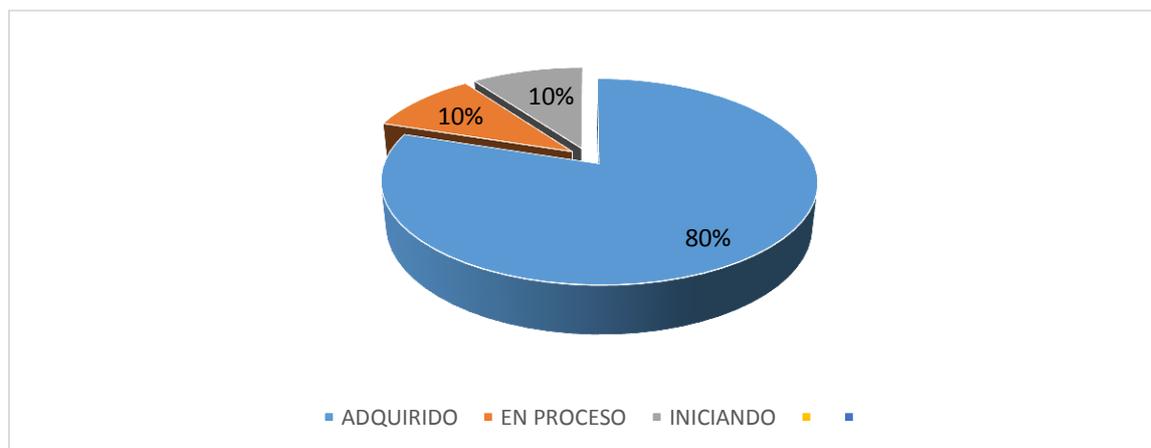
4.-Análisis e interpretación de los resultados luego de aplicar la propuesta

Tabla 12 juego simbólico

Actividad No. 1 “ME GUSTA IMITAR A MIS PERSONAJES FAVORITOS”				
ÍTEM	Nº	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	3	ADQUIRIDO	16	80%
	2	EN PROCESO	2	10%
	1	INICIANDO	2	10%
	Totales		20	100%

Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano
Fuente: Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”

Gráfico 11 juego simbólico



Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano
Fuente: Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”

Análisis e Interpretación de Resultados

El 80% de las niñas y niños luego de aplicar esta actividad, lograron desarrollar la destreza propuesta en la misma, el 10% aún está en proceso y el 10% iniciando.

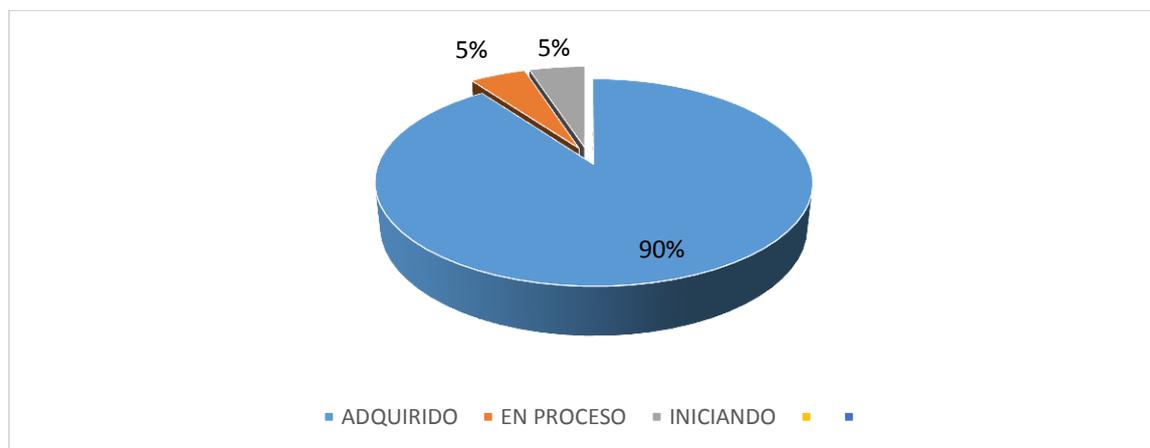
Es positivo aplicar los juegos, porque motiva al estudiante a desarrollar destrezas habilidades propias de su edad, cuando niñas y niños tienden a simular acciones como: dormir, llorar, avión, sin necesariamente que se encuentren estos objetos.

Tabla 13 juegos de imitación

Actividad No. 2 EL GRANJERO Y SUS ANIMALES				
ÍTEM	Nº	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
2	3	ADQUIRIDO	18	90%
	2	EN PROCESO	1	5%
	1	INICIANDO	1	5%
	Totales		20	100%

Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano
Fuente: Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”

Gráfico 12 juegos de imitación



Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano
Fuente: Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”

Análisis e Interpretación de Resultados

El 90% de las niñas y niños luego de aplicar esta actividad, lograron desarrollar la destreza propuesta en la misma, el 5% aún está en proceso y el 5% iniciando.

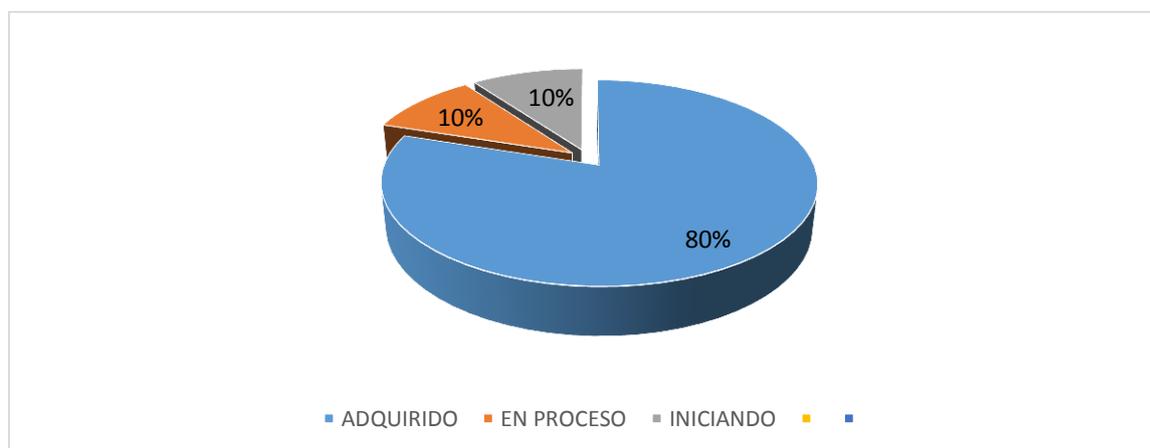
Es aconsejable aplicar los juegos, sobre todo si son simbólicos, desde la etapa inicial, a más de distraerlos, también ayuda en el fortalecimiento del desarrollo personal y social en el niño, en el juego el sujeto adopta la línea de menor resistencia, hace lo que más le apetece, porque el juego está relacionado con el placer y al mismo tiempo aprende a seguir la línea de mayor resistencia sometiéndose a ciertas reglas y renunciando a lo que desea

Tabla 14 imitando e imaginando

Actividad No. 3 EL TRENCITO				
ÍTEM	Nº	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
3	3	ADQUIRIDO	16	80%
	2	EN PROCESO	2	10%
	1	INICIANDO	2	10%
	Totales		20	100%

Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano
Fuente: Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”

Gráfico 13 imitando e imaginando



Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano
Fuente: Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”

Análisis e Interpretación de Resultados

El 80% de las niñas y niños luego de aplicar esta actividad, lograron desarrollar la destreza propuesta en la misma, el 10% aún está en proceso y el 10% iniciando.

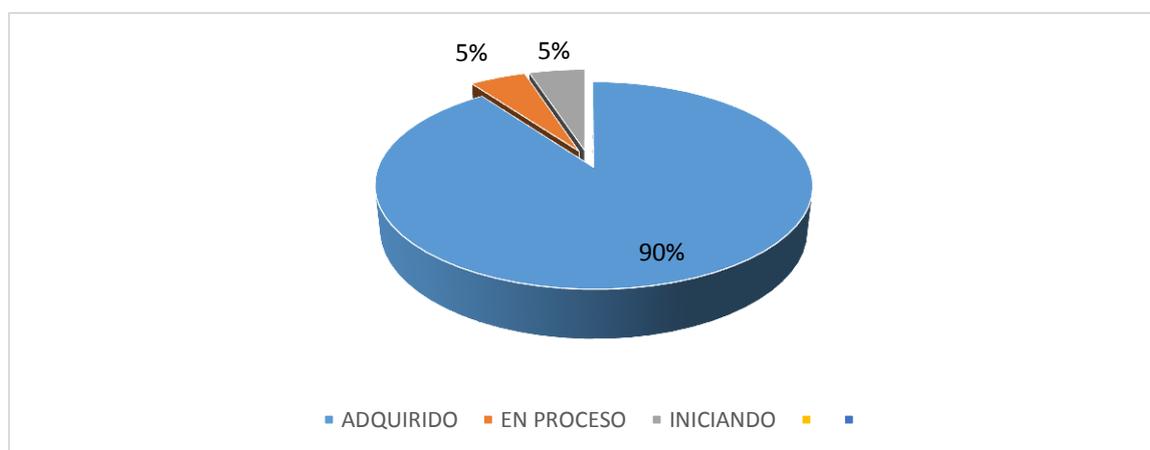
Es digno de mencionar la utilidad práctica que brinda el juego, pero una realidad es que existe el problema de que las docentes de educación inicial, utilizan el juego para que el niño se divierta, mas no como metodología de enseñanza. Por ejemplo hacer de maestra, reproduciendo y exagerando pautas de conducta del adulto como castigar; juegos de tiendas (comprar-vender), juego del doctor imitando a los miembros que trabajan en un hospital y las actividades que realiza

Tabla 15 imitar acciones

Actividad No. 4 TENGO FRIO TENGO CALOR				
ÍTEM	Nº	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
4	3	ADQUIRIDO	18	90%
	2	EN PROCESO	1	5%
	1	INICIANDO	1	5%
	Totales		20	100%

Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano
Fuente: Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”

Gráfico 14 imitar acciones



Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano
Fuente: Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”

Análisis e Interpretación de Resultados

El 90% de las niñas y niños luego de aplicar esta actividad, lograron desarrollar la destreza propuesta en la misma, el 5% aún está en proceso y el 5% iniciando.

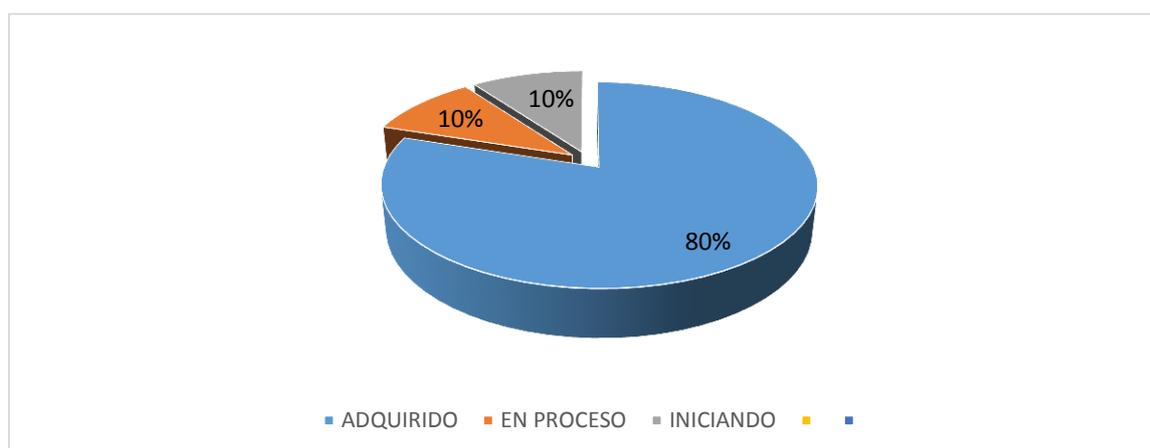
Es importante que la educadora se empodere de su responsabilidad como actor educativo, para lo cual deberá proveer todos los materiales como los espacios que van a ser utilizados para ejecutar el juego, poder alcanzar el éxito deseado, ser pioneros del cambio, responsables de las nuevas generaciones conscientes que la educación del futuro debe favorecer al desarrollo del pensamiento mediante el trabajo pedagógico para comprensión, crítica, creatividad.

Tabla 16 comunicación con su hijo e hija

Actividad No. 5 SOY UN NUMERO				
ÍTEM	Nº	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
5	3	ADQUIRIDO	16	80%
	2	EN PROCESO	2	10%
	1	INICIANDO	2	10%
	Totales		20	100%

Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano
Fuente: Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”

Gráfico 15 comunicación con su hijo e hija



Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano
Fuente: Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”

Análisis e Interpretación de Resultados

El 80% de las niñas y niños luego de aplicar esta actividad, lograron desarrollar la destreza propuesta en la misma, el 10% aún está en proceso y el 10% iniciando.

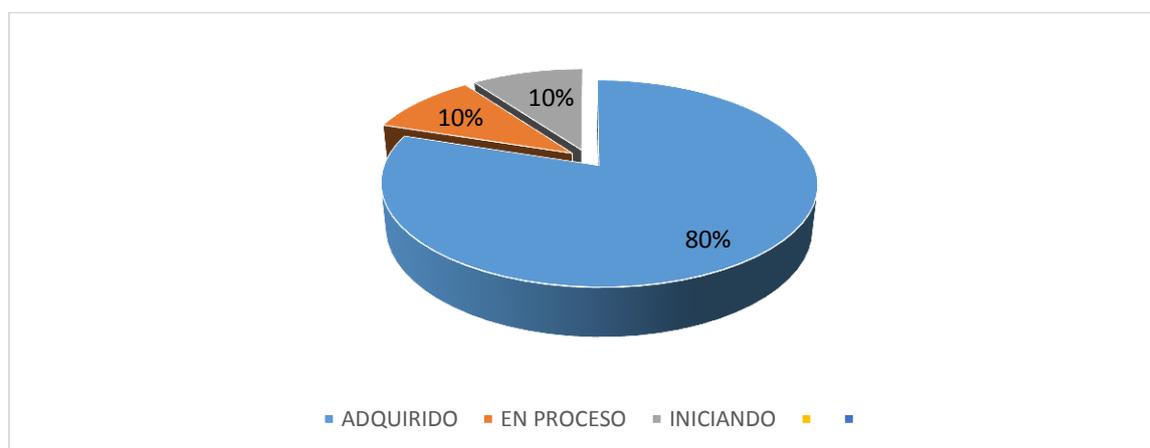
La docente debe de dar la importancia que tienen los juegos simbólicos para desarrollar el pensamiento creativo, de niñas y niños, pues la práctica de esta metodología, ayudará en el futuro para crear bases sólidas en el desarrollo cognitivo de los peques muy importantes para la comunicación de cada uno de ellos, para interactuar con sus pares y educadoras, además que es importante mencionar que la comunicación que practicad desde el hogar es muy diferente a la que mantiene en el centro educativo.

Tabla 17 forma de comunicación

Actividad No. 6 EL DISFRAZ				
ÍTEM	Nº	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
6	3	ADQUIRIDO	16	80%
	2	EN PROCESO	2	10%
	1	INICIANDO	2	10%
	Totales		20	100%

Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano
Fuente: Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”

Gráfico 16 forma de comunicación



Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano
Fuente: Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”

Análisis e Interpretación de Resultados

El 80% de las niñas y niños luego de aplicar esta actividad, lograron desarrollar la destreza propuesta en la misma, el 10% aún está en proceso y el 10% iniciando.

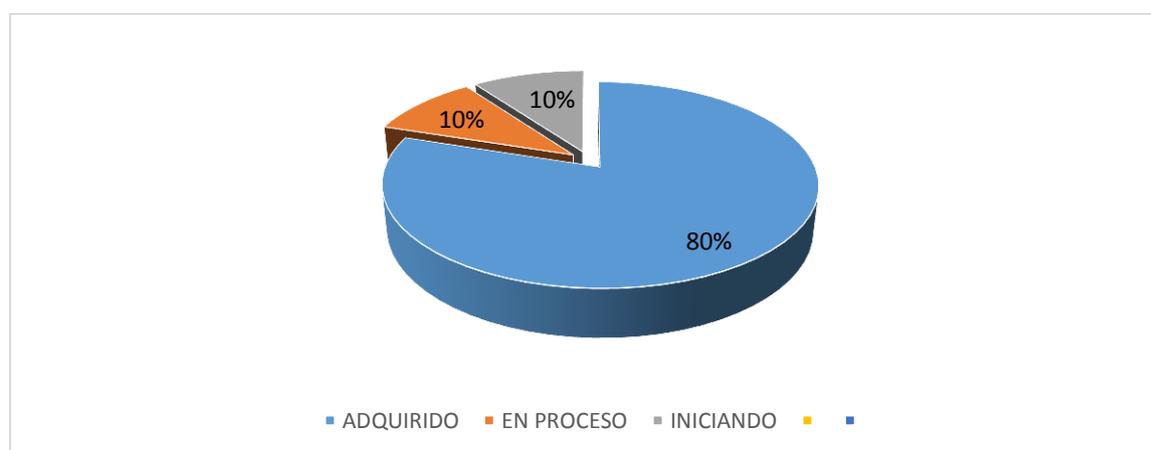
Se debe aprovechar la etapa inicial, es el juego simbólico en donde el niño imita a personajes de ficción o reales, mientras juega, es decir el niño asume el rol que desempeñan otros e imita sus actitudes y características mientras juega, desarrollan la capacidad de abstracción, la misma que es una característica innata en los seres humanos y que a su vez permiten imaginar y recordar situaciones, objetos y acciones esenciales para el fortalecimiento de su desarrollo cognitivo.

Tabla 18 Desarrollarse con sus pares

Actividad No. 7 EL DRAGÓN				
ÍTEM	Nº	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
7	3	ADQUIRIDO	16	80%
	2	EN PROCESO	2	10%
	1	INICIANDO	2	10%
	Totales		20	100%

Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano
Fuente: Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”

Gráfico 17 Desarrollarse con sus pares



Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano
Fuente: Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”

Análisis e Interpretación de Resultados

El 80% de las niñas y niños luego de aplicar esta actividad, lograron desarrollar la destreza propuesta en la misma, el 10% aún está en proceso y el 10% iniciando.

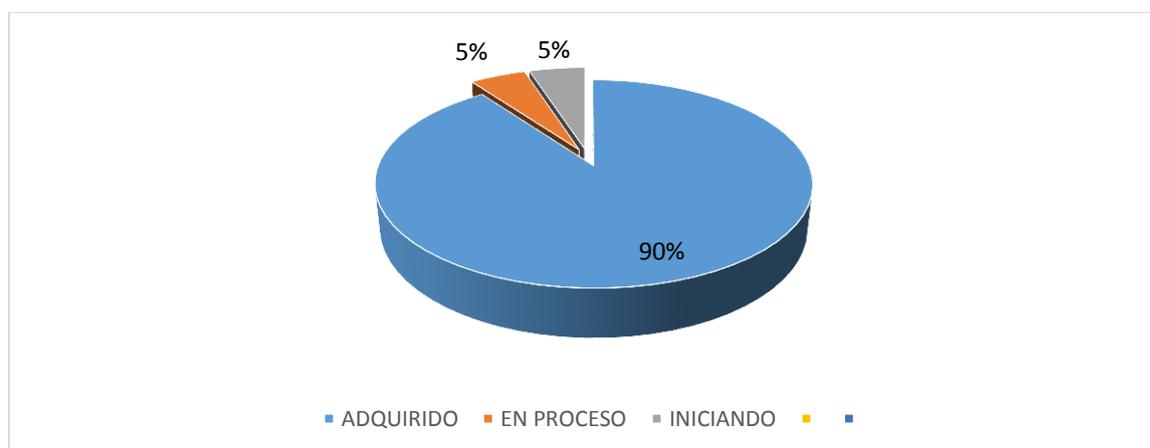
El niño que juega crea su mundo donde se ponen las cosas en el lugar que más le agrade al niño, en este mundo donde puede encontrar su zona de confort, en la cual se siente amado, protegido y valorado, es el juego simbólico en donde el niño imagina sucesos ya sean por la imitación de situaciones cotidianas o ficticias que observa en su entorno y los utiliza mientras está jugando, para disfrutar de todos los beneficios que el juego simbólico propone.

Tabla 19 participar activamente

Actividad No. 8 SOMOS LOS COCINEROS				
ÍTEM	Nº	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
8	3	ADQUIRIDO	18	90%
	2	EN PROCESO	1	5%
	1	INICIANDO	1	5%
	Totales		20	100%

Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano
Fuente: Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”

Gráfico 18 participar activamente



Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano
Fuente: Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”

Análisis e Interpretación de Resultados

El 90% de las niñas y niños luego de aplicar esta actividad, lograron desarrollar la destreza propuesta en la misma, el 5% aún está en proceso y el 5% iniciando.

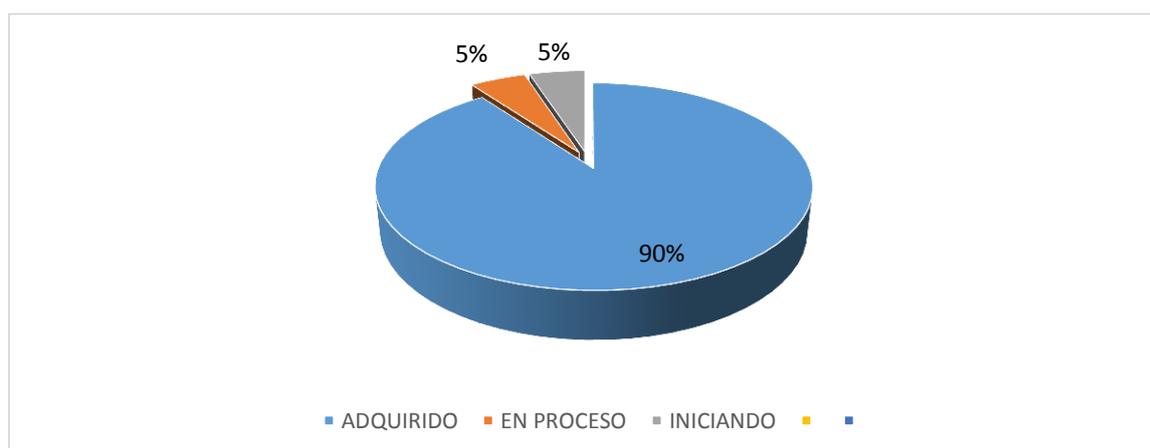
Para la realización del juego simbólico, además se sobresalen los trabajos que se labora en conexión al juego simbólico y el lenguaje en concordancia en el porcentaje del resultado con la dramatización y conversación con títeres, estos son los resultados del pos prueba, forma parte de la inteligencia que poseen las niñas y niños desde la infancia, asimila la realidad en la que vive y manifiesta la reproducción de la misma a través de la imitación de situaciones cotidianas.

Tabla 20 lenguaje mímico o gestual

Actividad No. 9 BAILE CON PAREJAS				
ÍTEM	Nº	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
9	3	ADQUIRIDO	18	90%
	2	EN PROCESO	1	5%
	1	INICIANDO	1	5%
	Totales		20	100%

Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano
Fuente: Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”

Gráfico 19 lenguaje mímico o gestual



Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano
Fuente: Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”

Análisis e Interpretación de Resultados

El 90% de las niñas y niños luego de aplicar esta actividad, lograron desarrollar la destreza propuesta en la misma, el 5% aún está en proceso y el 5% iniciando.

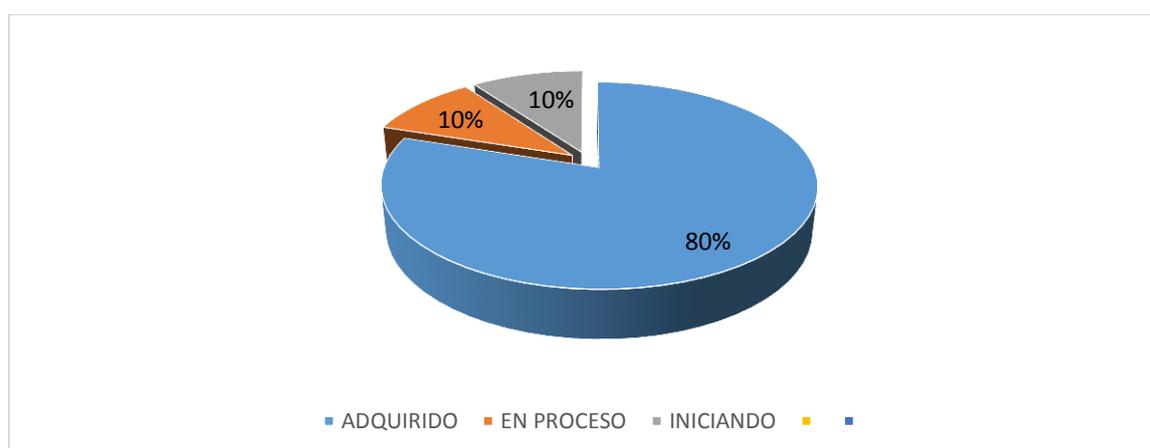
A partir del juego el niño irá superando sus temores, conflictos, impulsos, agresiones y egocentrismo, comprendiendo la diferencia entre la realidad y la fantasía, se debe concienciar que; los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando.

Tabla 21 Imitando a la serpiente de cintas

Actividad No. 10 IMITANDO A LA SERPIENTE DE CINTAS				
ÍTEM	Nº	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
10	3	ADQUIRIDO	18	90%
	2	EN PROCESO	1	5%
	1	INICIANDO	1	5%
	Totales		10	100%

Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano
Fuente: Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”

Gráfico 20 Imitando a la serpiente de cintas



Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano
Fuente: Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”

Análisis e Interpretación de Resultados

El 80% de las niñas y niños luego de aplicar esta actividad, lograron desarrollar la destreza propuesta en la misma, el 10% aún está en proceso y el 10% iniciando.

El juego simbólico facilita la comprensión y la interacción del mundo que le rodea, le ayuda a comprender el mundo adulto y su sociedad, en el juego utilizado como una metodología dentro del aula de clases ayuda al desarrollo del niño tanto físico, motor, afectivo, social y cognitivo y es esencial para la formación integral de los pequeños, ayuda a nuestros estudiantes a organizar y comprender el mundo y la sociedad que les rodea,

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

LISTA DE COTEJO



APLICADA A LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD DEL INICIAL I, DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CIUDAD DE LA HABANA”

COMPARANDO EL ANTES Y DESPUÉS DE APLICAR A PROPUESTA

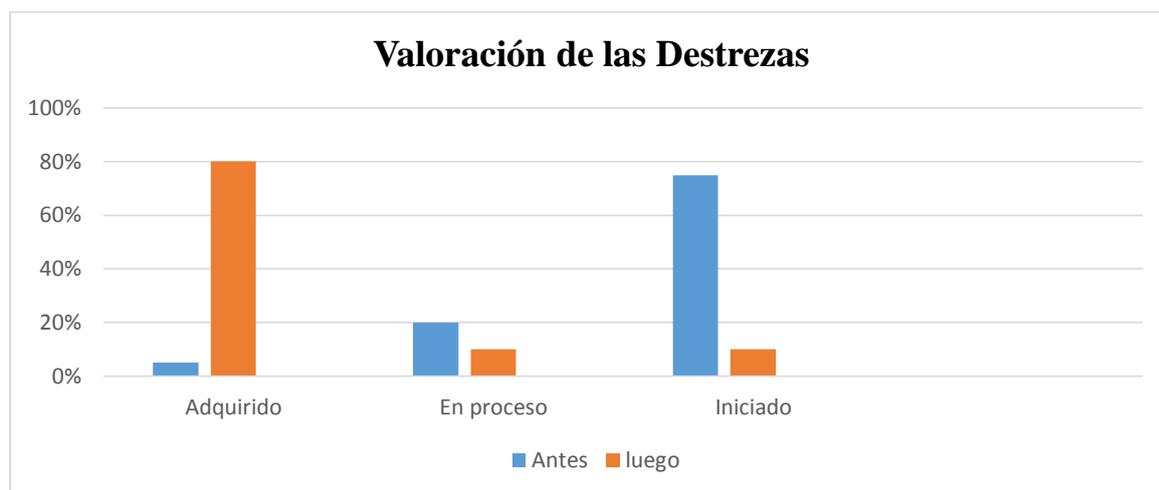
ACTIVIDADES	DESTREZA	ANTES DE APLICAR LA PROPUESTA	DESPUÉS DE APLICAR LA PROPUESTA
N: 1	Comunicar con intencionalidad sus deseos, sentimientos y emociones a través de gestos y movimientos identificados	El 75% de niños y niñas, no logran desarrollar esta destreza, el 20% está en proceso y únicamente el 5% de ellos lo han logrado.	El 80% logran desarrollar la destreza y solamente el 10% están en proceso y el 10% iniciando.
N: 2	Representar a animales y personas mediante el juego simbólico.	El 80% de niños y niñas, no logran desarrollar esta destreza, el 5% está en proceso y únicamente el 15% de ellos lo han logrado.	El 90% logran desarrollar la destreza y solamente el 5% están en proceso y el 5% iniciando.
N: 3	Manifestar sus emociones y sentimientos con mayor intencionalidad mediante expresiones orales y gestuales.	El 80% de niños y niñas, no logran desarrollar esta destreza, el 10% está en proceso y únicamente el 10% de ellos lo han logrado.	El 80% logran desarrollar la destreza y solamente el 10% están en proceso y el 10% iniciando.
N: 4	Elegir actividades, vestuarios entre otros demostrando sus gustos y preferencias.	El 75% de niños y niñas, no logran desarrollar esta destreza, el 20% está en proceso y únicamente el 5% de ellos han logrado.	El 90% logran desarrollar la destreza y solamente el 5% están en proceso y el 5% iniciando.

N: 5	Establecer relaciones con personas cercanas a su entorno familiar y escolar ampliando su campo de interacción.	El 80% de niños y niñas, no logran desarrollar esta destreza, el 5% está en proceso y únicamente el 15% de ellos lo han logrado.	El 80% logran desarrollar la destreza y solamente el 10% están en proceso y el 10% iniciando.
N: 6	Relacionarse con sus compañeros sin discriminación de aspectos como: género y diversidad cultural, necesidades especiales, entre otros.	El 80% de niños y niñas, no logran desarrollar esta destreza, el 10% está en proceso y únicamente el 10% de ellos lo han logrado.	El 80% logran desarrollar la destreza y solamente el 10% están en proceso y el 10% iniciando.
N: 7	Reconocer y apreciar algunas expresiones culturales importantes de su localidad.	El 75% de niños y niñas, no logran desarrollar esta destreza, el 20% está en proceso y únicamente el 5% de ellos lo han logrado.	El 80% logran desarrollar la destreza y solamente el 10% están en proceso y el 10% iniciando.
N: 8	Intentar relatar cuentos narrados por el adulto con ayuda de los para textos que observa, sin necesariamente seguir la secuencia del cuento.	El 80% de niños y niñas, no logran desarrollar esta destreza, el 5% está en proceso y únicamente el 15% de ellos lo han logrado.	El 90% logran desarrollar la destreza y solamente el 5% están en proceso y el 5% iniciando.
N: 9	Comunicar eficazmente sus ideas y opiniones en la conversación en los diferentes temas de interés desde la correcta articulación de los sonidos y la fluidez del hablar.	El 80% de niños y niñas, no logran desarrollar esta destreza, el 10% está en proceso y únicamente el 10% de ellos lo han logrado.	El 90% logran desarrollar la destreza y solamente el 5% están en proceso y el 5% iniciando.
N: 10	Busca la manera de comunicarse con el adulto a través de gestos, palabras, objetos.	El 75% de niños y niñas, no logran desarrollar esta destreza, el 20% está en proceso y únicamente el 5% de los niños lo han logrado.	El 90% logran desarrollar la destreza y solamente el 5% están en proceso y el 5% iniciando.

Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano

Fuente: Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”

Ilustración 21 Gráfico Comparativo de antes y después de aplicar la propuesta



Elaborado por: María Cecibel Giler Zambrano
Fuente: Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”

Análisis e Interpretación de Resultados

Posterior a la aplicación de las actividades detalladas en la propuesta, en calidad de futura tecnóloga se puede afirmar que, el juego simbólico es una estrategia fundamental para el desarrollo cognitivo en las niñas y niños de 3 a 4 años de edad, del Inicial I, en la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana” Ubicado en la Provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo de los Colorados, Parroquia Rio Verde, periodo noviembre 2018- abril 2019, por ello se han recogido algunos elementos teóricos básicos fundamentados en las exposiciones y aportes de los autores respectivos.

En la lista de cotejo se valoró las destrezas y habilidades de las niñas y niños pudiendo constarse que se elevó el porcentaje de los párvulos que pasaron de un estado iniciado a adquirido, con la participación de los docentes parvularios permitieron la aplicación de una propuesta de trabajo, que tiene como eje teórico fundamental el juego simbólico para el desarrollo cognitivo que permita el desarrollo cognitivo como parte de su formación integral.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- Se logró examinar la incidencia del juego simbólico en el desarrollo cognitivo en niñas y niños de 3 a 4 años de edad, del Inicial I, en la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana” por medio de un estudio bibliográfico y empírico, porque luego de aplicar la encuesta a los progenitores ellos desde el hogar no apoyan mucho la labor docente, mermando su capacidad de aprendizaje, habilidades sociales de cada uno de ellos.
- Al describir documental y empíricamente la incidencia del juego simbólico en el desarrollo cognitivo en niñas y niños de 3 a 4 años de edad, del Inicial I, con la aplicación de un juego se concluye que, al jugar no solo genera placer, sino que ayuda en la atención, memoria, permite fortalecer, valores, motivación, convivencia, y evidentemente genera oportunidades para que exploren libremente y desarrollen habilidades psicomotrices, sociales y comunicativas en general.
- Al momento de evaluar el desarrollo cognitivo en niñas y niños de 3 a 4 años de edad, del Inicial I, en la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana” por medio de una investigación estadística y empírica, un alto porcentaje de ellos tienen retraso con respecto al desarrollo cognitivo parte esencial de su formación integral, se necesita la participación activa de todos los involucrados, que los docentes están más preocupados por llenar informes que por utilizar estrategias para su desarrollo sociocultural.

- Elaborar una Guía Didáctica dirigida a la docente contenida en actividades lúdicas que permitan comunicarse a través de dibujos de objetos del entorno con algún detalle que lo vuelve identificable, como representación simbólica de sus ideas, aprovechando que el juego simbólico es la capacidad de realizar representaciones mentales y jugar con ellas, el ser espontáneo, en educación infantil o en cualquier otro espacio social: parque, jardines, calle, su casa, entre otros.
- Se comprueba la hipótesis planteada, el juego simbólico, si incide en el desarrollo cognitivo de las niñas y niños de 3 a 4 años de edad, del Inicial I, en la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana” Ubicado en la Provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo de los Colorados, Parroquia Rio Verde, periodo noviembre 2018- abril 2019.

5.2. Recomendaciones

- Se recomienda a los directivos de la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana” que, por medio de la educadora elija juegos simbólicos que se puede realizar, dichas estrategias desarrollan habilidades motrices e intelectuales, cognoscitivas y emocionales, en el proceso enseñanza aprendizaje tiene un rol activo en las aulas de los centros de atención temprana, encaminado a que las clases se desarrollen de manera dinámica, en función a las estructuras cognitiva que posee el infante.
- A las docentes parvularias se recomienda que se auto capaciten, traten de aplicar un método innovador y creativo, el juego simbólico en calidad de estrategia didáctica que permita descubrir una forma innovadora e integral, construir aprendizajes, considerando a los niños principales actores educativos, el juego es importante porque

ayuda a desarrollar ciertas habilidades como son: el pensar, razonar, actuar por sí solo, ser el mismo sin miedo a lo que opinen los demás.

- Se recomienda aplicar la Guía Didáctica dirigida a la docente contenida en actividades lúdicas que permitan comunicarse a través de dibujos de objetos del entorno con algún detalle que lo vuelve identificable, como representación simbólica de sus ideas, será una herramienta útil al docente, para que le permitan cumplir con los objetivos planteados considerando que el juego como estrategia facilita el desarrollo de estos componentes, y aporta a la construcción conjunta de los conceptos básicos a partir de los cuales se soporta y construye en aprendizaje en el niño.
- Finalmente se recomienda a todos los implicados a participar activamente en la aplicación de esta Guía, que sea un atenuante para la labor cotidiana docente puesto que la falta de capacitación y las metodologías tradicionales hacen que se haya olvidado lo lúdico que limita el proceso de enseñanza – aprendizaje y vuelve a las niñas y niños memorísticos, aprovechar la etapa inicial, con juegos simbólicos dentro o fuera del aula, para desarrollo de habilidades y destrezas que conforman el aspecto cognitivo.
- La Comunidad educativa debe participar activamente en la formación integral de niñas y niños, conocer la utilidad práctica que brinda el juego simbólico en el desarrollo cognitivo, ambiente social y participativo desde todos los ámbitos.

ANEXOS

ANEXO 1 ENCUESTA

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”



TECNOLOGÍA EN PARVULARIA

Encuesta dirigida a padres de familia de la Unidad Educativa “Ciudad de la Habana”

Objetivo: Recopilar información necesaria para realizar un diagnóstico del problema en la investigación

Instrucciones: Marque con una (x) en la alternativa de su preferencia.

N°	INDICADORES	SI	NO	A VECES
1	¿Conoce Ud. Que es el juego simbólico?			
2	¿Su niño o niña realiza en casa juegos de imitación, como ser un médico, cantante, modelo o a la cocinita ocupando palos como cuchillo o coge una caja de cartón para simular que es un carro?			
3	¿En su casa tiene un lugar para que su hija/o juegue imitando e imaginando distintos juegos con cosas y utensilios?			
4	¿En casa permite que su niña/o juegue con sus amigos a que es un súper héroe o imitar acciones usando objetos como que fuera micrófono u otros?			
5	¿La comunicación con su hijo e hija es por medio de palabras o señas?			
6	¿Cree Ud. Que es importante que juegue con su hija/o como una forma de participación en su formación integral y el desarrollo cognitivo?			
7	¿Ha notado Ud. que: su niño/a tiene dificultad para desenvolverse con sus pares y adultos del entorno donde habita?			
8	¿Está de acuerdo, en participar activamente en actividades como juegos simbólicos con su hija /o para mejorar su desarrollo cognitivo, normas de convivencias, desarrollo social practica de valores?			
9	¿Considera Ud. Que en el proceso de aprendizaje de su niña/o debe practicar juegos dentro de su convivir diario en la unidad educativa que asiste?			
10	¿Participaría dinámicamente con la aplicación de una guía didáctica dirigida a la docente contenida en actividades lúdicas que permitan comunicarse a través de dibujos de objetos del entorno con algún detalle que lo vuelve identificable, como representación simbólica de sus ideas?			

GRACIAS

ANEXO 2 PERMISO DE INGRESO A LA UNIDAD EDUCATIVA

SUPERIOR TECNOLÓGICO



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"

REGISTRO INSTITUCIONAL Nº. 17 – 082
ACUERDO Nº 175

Santo Domingo, 02 de julio del 2019
Of. No. 096-CA-ISTJ-STD-2019

Señor
Milton Jácome
MAGISTER
RECTORA UNIDAD EDUCATIVA "CIUDAD DE LA HABANA"
En su Despacho.-

De nuestras consideraciones:

Reciba un cordial saludo a nombre del **INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"**, particularmente de la extensión de Santo Domingo y a la vez felicitándole por su labor que ejerce en su institución en beneficio de la juventud de la provincia y del cantón.

Nuestro sistema de educación promueve la preparación profesional en tres carreras distintas: Tecnología Superior en Administración de Empresas, Tecnología Superior en Parvularia, Tecnología Superior en Desarrollo de Software, Tecnología Superior en Gastronomía, Tecnología Superior en Estética Integral, Tecnología Superior en Turismo, Tecnología Superior en Mecánica Automotriz y Tecnología Superior en Educación Inclusiva, aquellas que están enfocadas en el ámbito educativo en ciencias de la educación, administrativa y tecnológica, como parte de la política y normativa de proceso, ya que es base principal del desarrollo y aplicación de conocimientos.

Es por ello que me dirijo a usted de la forma más cordial para solicitarle se autorice a la estudiante **Srta. GILER ZAMBRANO MARÍA CECIBEL** con C.I **2300279433** egresada en la carrera de Tecnología Superior en Parvularia, a que realice su proyecto de titulación en este establecimiento, que tiene por tema: **"EL JUEGO SIMBÓLICO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑAS Y NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD DEL INICIAL I, DE LA UNIDAD EDUCATIVA CIUDAD DE LA HABANA, UBICADO EN LA PROVINCIA CIUDAD DE SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS, CANTÓN SANTO DOMINGO, PARROQUIA RÍO VERDE. PERIODO NOVIEMBRE 2018 – ABRIL 2019"**

Es propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de nuestra especial consideración estima personal.

Atentamente

Lic. José Daniel Shauri Romero, MSc
DIRECTOR ACADÉMICO DE ITSJ SANTO DOMINGO

Email: dshauri@itsjapon.edu.ec;
josedanielshauriromero@hotmail.com

Celular: 0959239214

CAMPUS MATRIZ QUITO: Marieta de Veintimilla Pomasqui – Informes: (Luis Cordero OE-21 Edif.

Valdivia y Juan León Mera) CAMPUS SANTO DOMINGO: Calle Cuenca 505 y Galápagos

EMAIL: sixtodrlawyer@gmail.com / itsj_japon@hotmail.com
Telf: 02 2356 368 / 2554192 / 022 2760463 Santo Domingo



Recibido por
Milton Jácome
02/06/2019

ANEXO3 PLAN DE PROYECTO DE TITULACION



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPON

PLAN DE PROYECTO DE TITULACIÓN

DATOS DEL ESTUDIANTE	
Nombre: María Cecibel Giler Zambrano	Periodo Académico: Noviembre 2018-Abril 2019
Carrera: Parvularia	Dirección Domicilio: Coop. Paquisha km2 1/2
Correo electrónico: cecigiler18.love@hotmail.com	TELEFONO 0980931545

Fecha: 15/12/2018

DATOS DEL ASESOR	
Nombre del Asesor: Johanna Moreira	Carrera: Lic. Parvularia
TEMA DE PROCESO DE TITULACION	
<p>EL JUEGO SIMBÓLICO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑAS Y NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD, DEL INICIAL I, EN LA UNIDAD EDUCATIVA "CIUDAD DE LA HABANA" UBICADO EN LA PROVINCIA DE SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS, CANTÓN SANTO DOMINGO DE LOS COLORADOS, PARROQUIA RIO VERDE, PERIODO NOVIEMBRE 2018- ABRIL 2019.</p>	
OBJETIVO GENERAL	
<p>Examinar la incidencia del juego simbólico en el desarrollo cognitivo en niñas y niños de 3 a 4 años de edad, del Inicial I, en la Unidad Educativa "Ciudad de la Habana" por medio de un estudio bibliográfico y empírico para proponer la elaboración de una Guía Didáctica contenida en actividades lúdicas que permitan comunicarse a través de dibujos de objetos del entorno con algún detalle que lo vuelve identificable, como representación simbólica de sus ideas.</p>	

JUSTIFICACION

Es importante realizar este trabajo educativo porque, se tiene que aprovechar la etapa inicial, donde las actividades acordes a la edad del niño, permitirán adquirir habilidades motrices, perceptivas, lingüísticas, cognitivas, socioculturales, en otras palabras ayudar a las niñas y niños, desarrollarse de manera integral, posibilitando el progreso personal, porque como miembro activo de la sociedad, está expuesto a constantes cambios, ya sea a nivel social, emocional, biológico, o cognitivo.

Es conveniente realizar este trabajo investigativo, porque la primera infancia es la más importante dentro del proceso de enseñanza aprendizaje procurando un desarrollo o cognitivo ideal, por ello se tiene que aprovechar las ventajas educativas que tiene el juego simbólico dentro de las aulas de educación inicial, influye para desarrollar el pensamiento creativo, a la vez que lo divierte, relaja y ayuda a liberar tensiones, he ahí la importancia de incluirlo en las planificaciones utilizando para ello la metodología lúdica.

Esta investigación dentro de la cotidianidad docente, servirá para coadyuvar con la actividad diaria de la profesional parvularia, cuya prioridad es contar con actividades que fortalezcan y desarrollen habilidades basadas en el juego simbólico como estrategia didáctica, se le atribuye varios fines educativos, que de una u otra forma fomentan y desarrollan en las niñas y niños de la educación infantil, aprendizajes significativos que solidifican su desarrollo cognitivo.

Es pertinente realizar este tipo de investigaciones, porque de cierta forma invitará a los profesionales inmerso en educación parvularia a concienciar sobre la utilidad práctica y pedagógica que brinda el juego simbólico en el desarrollo cognitivo e integral del niño, puesto que en esta edad el párvulo logrará alcanzar mayor número de circuitos neuronales, mediante estos estímulos se mejorará las condiciones de aprendizaje, las actitudes y aptitudes de cierta forman se afianzarán los aspectos motivacionales y favorecerá su imaginación e inteligencia mediante actividades a través del juego simbólico.

Una vez revisado el Plan de Proyecto de Titulación y aprobado en Junta Académica de la Carrera, se autoriza al estudiante a comenzar con su proyecto de titulación.

Atentamente,

Nombre Asesor: **Lic. Johanna Magdalena Moreira Ávila**

Firma Asesor: _____



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPON

INFORME DEL TUTOR

Fecha: 05/07/2019

DATOS DEL TUTOR	
Nombre del Tutor: Lic. Johanna Magdalena Moreira Ávila	
TEMA PROCESO DE TITULACION	
EL JUEGO SIMBÓLICO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑAS Y NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD, DEL INICIAL I, EN LA UNIDAD EDUCATIVA "CIUDAD DE LA HABANA" UBICADO EN LA PROVINCIA DE SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS, CANTÓN SANTO DOMINGO DE LOS COLORADOS, PARROQUIA RIO VERDE, PERIODO NOVIEMBRE 2018- ABRIL 2019.	
Se realizó la tutoría durante el semestre Si (X) No ()	Cuántas sesiones de tutoría se realizaron: 24
ACTIVIDADES REALIZADAS	
¿A cuál?, señala de que tipo:	Porcentaje de atención
Apoyo Académico	10 %
Formación temprana en la investigación	10 %
Asesoría en el trabajo práctico	10 %
Asesoría en el formato y trabajo escrito	10 %
Acompañamiento	10 %
Observaciones (dificultades y/o aportaciones)	

Certifico que el /la estudiante **María Cecibel Giler Zambrano** APRUEBA el trabajo escrito y practico en su asesoría con un puntaje de 10.

FIRMA ASESOR: _____

FIRMA DIRECTOR DE CARRERA: _____



ANEXO 4 INFORME DE LECTORES



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

APROBACIÓN DE LECTORES

Fecha: 28/09/2019

DATOS DEL ESTUDIANTE	
Nombre: María Cecibel Giler Zambrano	Dirección Domicilio: Coop. Paquisha km2 1/2
Carrera: PARVULARIA	
Correo electrónico: Cecigiler18.love@hotmail.com	TELÉFONO 0980931545

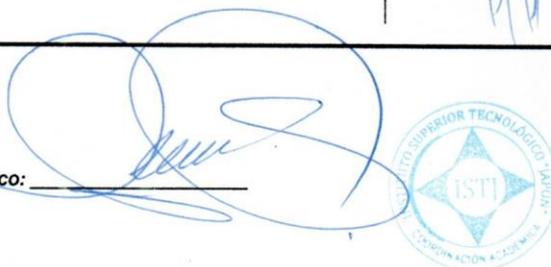
DATOS DEL ASESOR	
Nombre del ASESOR: Lic. Johanna Magdalena Moreira Ávila	Carrera: parvularia

TEMA

EL JUEGO SIMBÓLICO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑAS Y NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD, DEL INICIAL I, EN LA UNIDAD EDUCATIVA "CIUDAD DE LA HABANA" UBICADO EN LA PROVINCIA DE SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS, CANTÓN SANTO DOMINGO DE LOS COLORADOS, PARROQUIA RÍO VERDE, PERIODO NOVIEMBRE 2018- ABRIL 2019.

APROBACIÓN DE LECTORES	
NOMBRE DE LOS LECTORES	FIRMA DE APROBACIÓN
Msc. Jaime Zapata Palma	
Msc. Sonia Farias Mera	
Lic. Johanna Moreira	

FIRMA DIRECTOR ACADÉMICO: _____





INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPON

INFORME DE OBSERVACIONES DE LECTOR

Fecha: 26 de septiembre del 2019

DATOS DEL LECTOR	
Nombre del LECTOR: Sonia María Farías Mera	Carrera: Parvularia
TEMA DEL PROYECTO DE TITULACION	
EL JUEGO SIMBÓLICO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑAS Y NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD, DEL INICIAL I, EN LA UNIDAD EDUCATIVA "CIUDAD DE LA HABANA" UBICADO EN LA PROVINCIA DE SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS, CANTÓN SANTO DOMINGO DE LOS COLORADOS, PARROQUIA RIO VERDE, PERIODO NOVIEMBRE 2018- ABRIL 2019.	
ACTIVIDADES REALIZADAS	
PARTE DEL PROYECTO	OBSERVACIONES
TEMA	Cumple (x) No cumple ()
OBJETIVOS	Sugerencias
INTRODUCCIÓN (PLANTEAMIENTO Y JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA) ¿Existe relación entre el Tema con los objetivos, los objetivos específicos con el objetivo general y el desarrollo del proyecto?	
MARCO TEÓRICO Y METODOLOGÍA El marco teórico hace referencia al tema planteado así como la metodología se ajusta al tema a ser implementado.	Cumple (x) No cumple () Sugerencias
ANÁLISIS INICIAL Existe documentación fundamentada que sustente el análisis inicial en el proyecto de titulación	Cumple (x) No cumple () Sugerencias
PROPUESTA E IMPLEMENTACIÓN La propuesta se ajusta a la temática planteada	Cumple (x) No cumple () Sugerencias
ANÁLISIS DE RESULTADOS Existe un comparación del dato inicial con los resultados obtenidos	Cumple (x) No cumple () Sugerencias
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES Existe una coherencia entre el desarrollo de la temática, la hipótesis y los resultados que se obtuvieron en el proceso	Cumple (x) No cumple () Sugerencias

Certifico que el /la estudiante **MARÍA CECIBEL GILER ZAMBRANO** CUMPLE con el trabajo escrito en su lectura con un puntaje de 8, que le permite presentarse a la defensa pública.

FIRMA LECTOR: 



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPON

INFORME DE OBSERVACIONES DE LECTOR

Fecha: 10 de Septiembre de 2019

DATOS DEL LECTOR	
Nombre del LECTOR: Jaime Zapata Palma	Carrera: Parvularia
TEMA DEL PROYECTO DE TITULACION	
El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo cognitivo en niñas y niños de 3 a 4 años de edad, del Inicial I, en la Unidad Educativa "Ciudad de la Habana" Ubicado en la Provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo de los Colorados, Parroquia Río Verde, periodo noviembre 2018- abril 2019.	
ACTIVIDADES REALIZADAS	
PARTE DEL PROYECTO	OBSERVACIONES
TEMA OBJETIVOS INTRODUCCIÓN (PLANTEAMIENTO Y JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA) ¿Existe relación entre el Tema con los objetivos, los objetivos específicos con el objetivo general y el desarrollo del proyecto?	Cumple (X) No cumple () Sugerencias
MARCO TEORICO Y METODOLOGÍA El marco teórico hace referencia al tema planteado así como la metodología se ajusta al tema a ser implementado.	Cumple (X) No cumple () Sugerencias
ANÁLISIS INICIAL Existe documentación fundamentada que sustente el análisis inicial en el proyecto de titulación	Cumple (X) No cumple () Sugerencias
PROPUESTA E IMPLEMENTACIÓN La propuesta se ajusta a la temática planteada	Cumple (X) No cumple () Sugerencias
ANÁLISIS DE RESULTADOS Existe un comparación del dato inicial con los resultados obtenidos	Cumple (X) No cumple () Sugerencias
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES Existe una coherencia entre el desarrollo de la temática, la hipótesis y los resultados que se obtuvieron en el proceso	Cumple (X) No cumple () Sugerencias Cambiar cuarta conclusión

Certifico que el /la estudiante María Cecibel Giler Zambrano (X) o NO CUMPLE () el trabajo escrito en su lectura con un puntaje de 8,5, que le permite presentarse a la defensa pública.

FIRMA LECTOR:

Fotografías de Evidencia















Bibliografía

Abad, J., & Ruiz, A. (2011). *El juego simbólico*. España: Editorial Grao.

Anijovich, R. (2009). *Transitar la formación pedagógica: dispositivos y estrategias*. . Buenos Aires - Argentina: Paidós.

Barona, R. (2017). *Escuela para maestros*. Barcelona - España: Enciclopedia de Pedagogía Práctica.

Calero, M. (2013). *Educar jugando*. México: Grupo editor Alfaomega. .

Charaja, E. (2014). *Estimulación temprana y su efectividad en el desarrollo psicomotor de niñas y niños de 7 a 12 meses, centro de salud*. Chuquito - Perú: Puno.

Defior, S. (2006). *Las dificultades de aprendizaje: un enfoque cognitivo. I ed.*, . Málaga - España: Ediciones Aljibe.

Delgado, I. (2011). *Juego Infantil y su Metodología*. . España: Paraninfo. S.A.

Garzón, M. (2005). *Modelo intraemprendedor para la innovación educativa*. . Medellín - Colombia: Universidad del Rosario.

Hernández, J. (2010). *Metodología de la Investigación. 5ta. Edición*. . México D. F.: Mac Drwan-Interamericana.

Levine, M. (2009). *Mentes Diferentes, Aprendizajes Diferentes*. Barcelona - España: Ediciones: Paidós.

López, M. (2011). Toasello y Stern. Dos perspectivas anuales incluyentes del Desarrollo Infantil. . *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, , 509-521.

- Modrona, P., & Adelanto, V. (2010). *El juego motor en educación infantil*. España: Wanceulen editorial deportiva.
- Ordoñez, M., & Tinajero, A. (2010). *Educación infantil*. Madrid - España: Cultural S.A.
- Papalia, D., & Wendkos, S. D. (2014). *Desarrollo Humano. (19va. ed.)*. México: McGraw-Hillinteramericana.
- Penagos, A. R. (2016). *Apego, relaciones románticas y autoconcepto en adolescentes bogotanos*. Bogotá - Colombia: Universidad de los Andes.
- Pilz, P. (2011). *tres miradas al juego simbólico y su importancia en el aula. (Tesis de Licenciatura)*. . México, DF: Universidad Pedagógica Nacional Unidad Ajusco.
- Prieto, M., & Medina, R. (2015). *El juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil: planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas*. . Madrid -España: Uned ediciones.
- Rodríguez, G. (2017). El desarrollo cognitivo según Jean Piaget. *Revista de Investigación en Logopedia*, 89-106.
- Ruiz de Velasco, T., & Abad, S. (2011). *Juego Simbólico*. . España: GRAO.
- Sarina, S. (2011). *Ciento un juegos divertidos para desarrollar la creatividad de los Niños*. Barcelona - España: CEAC.
- Suárez, R. (2010). *El juego simbólico en los niños de cinco años influencia en su pensamiento creativo (Tesis de maestría)*. . Cuenca - Ecuador: Universidad de Cuenca.
- Vidal, A. (2014). *Juego Simbólico como instrumento de terapia*. España: Simbolicos Psicoterapia.

Glosario de Términos

- **Aprendizaje significativo:** Tipo de aprendizaje, en que un estudiante relaciona la información nueva con la que posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso.
- **Aprendizaje:** Los contenidos, experiencias, habilidades, capacidades que los estudiantes logran a obtener como resultado de las hábiles pedagógicas que el establecimiento les entrega.
- **Autoactividad:** La filosofía hace especial énfasis en el desarrollo de la personalidad de los estudiantes, de la mirada que cada uno debe hacer sobre sí mismo.
- **Calidad:** Estado de una persona, naturaleza, edad y demás circunstancias y condiciones que se requieren para un cargo o dignidad.
- **Cognoscitivos:** es un adjetivo que generalmente se usa para describir a aquel que es capaz de conocer y comprender
- **Composición:** Escrito en el que el alumno desarrolla un tema, dado por el docente o elegido libremente, para ejercitar su dominio del idioma, su habilidad expositiva, su sensibilidad literaria, etc.
- Corporal ajuste postural y lateralidad.
- **Desarrollo:** Es un proceso por en el cual cada ser humano tiene que vivir para ir creando una madurez adecuada a su edad. Es una secuencia de cambios
- **Destrezas básicas:** Se ponen de manifiesto cuando se ejecuta una tarea o se realiza un trabajo.
- **Didáctica:** Parte de la pedagogía, que se ocupa de los métodos y técnicas de la enseñanza.

- **Diversidad:** Variedad, desemejanza, diferencia. Abundancia, gran cantidad de varias cosas distintas.
- **Educación:** Conjunto de facultades e instituciones que, en cada momento histórico, concretan las exigencias de la dignidad, la libertad y la igualdad humana, las cuales pueden ser reconocidas positivamente por los ordenamientos jurídicos nacional e internacional.
- **Esquema Corporal:** Está relacionado con el desarrollo de la imagen y concepto
- **Estrategia:** Una destreza es el conjunto de gestiones que se efectuarán en un argumento explícito con el objetivo de alcanzar el final trazado, conjunto de pasos.