

Universidad Católica de Santa María

Facultad de Ciencias y Tecnologías Sociales y Humanidades

Escuela Profesional de Educación



APLICACIÓN DEL PROGRAMA “JUEGO, IMAGINO Y REPRESENTO”
PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA FUNCIÓN SIMBÓLICA EN
NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA RECOLETA
AREQUIPA 2017

Tesis presentada por las Bachilleres:

Herrera Gallegos, Melissa Roxana

Zenteno Dianderas, Lizeth María

Para optar el Título Profesional de:

Licenciada en Educación Inicial

Asesora: Dra. Arias Messa Frigia

AREQUIPA – PERÚ

2017

FACULTAD DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS SOCIALES Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

Expediente N° 20170000048106

Fecha: 24 de octubre del 2017

DICTAMEN DEL BORRADOR DE TESIS

DE: ZENTENO DIANDERAS, LIZETH MARÍA
HERRERA GALLEGOS, MELISSA ROXANA

BORRADOR DE TESIS:

"APLICACIÓN DEL PROGRAMA "JUEGO, IMAGINO Y REPRESENTO" PARA MEJORAR EL
DESARROLLO DE LA FUNCIÓN SIMBÓLICA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS, DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA RECOLETA, AREQUIPA 2017"

DICTAMINADORA: : Dra. FRIGIA ARIAS MESSA
Dra. TATIANA CATERIANO CHÁVEZ

DICTAMEN DEL BORRADOR:



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA
Jaime Zavala
Dra. Milena Jaime Zavala
Directora de la Escuela Profesional
de Educación

- 1°-Colocar los números de página en el índice y la numeración se visualiza desde el Resumen.
- 2°-Arreglar la redacción del Resumen y la Introducción.
- 3°-Corregir la numeración del Marco Teórico.
- 4°-El tema de la Lectura y la Escritura no corresponden, más se debe incluir en que consiste el Programa desarrollado
- 5°-El instrumento debe ser nombrado correctamente y arreglar los sub-aspectos.
- 6° En los Resultados, cuidar los sub-títulos, el tamaño y anotaciones en las gráficas, el orden y la redacción de las interpretaciones. No redundar en términos.
- 7°-Se deben presentar Cuadros Resumen de los niveles de la Función simbólica
- 8°-Revisar la redacción de las Conclusiones
- 9°-En anexos no van gráficos, sólo matrices del pre y post-test y si consideran pertinente las fichas de observación de la realización del Programa.
- 10° -El Programa no iría como anexo, sino dentro del Marco Teórico

FIRMAS:

T. Cateriano Ch

J. Rodríguez

FECHA: 2 DE NOVIEMBRE DEL 2017

OBSERVACIONES SUBSANADAS: CORRECTAMENTE, PASEN A SUSTENTAR EL TRABAJO.

FIRMAS:

T. Cateriano Ch
Prof. Tatiana Cateriano Chávez
Doctora en Educación
U.C.S.M.

29 DE NOVIEMBRE DEL 2017

J. Rodríguez

A mis padres por su amor, trabajo, sacrificio y sobre todo apoyo incondicional, me enseñaron a luchar por lo que quiero. A Gabriel y a mis hermanos por sus ánimos constantes. A mis asesoras que sin sus consejos no hubiese logrado este objetivo; y sobre todo a mi querida “Cuna-Jardín Sonrisas”, que me enseñan día a día a ver que los obstáculos son escalones para crecer y aprender.

Lizeth Zenteno Dianderas



A Dios por enseñarme el amor verdadero y la esperanza. A mis padres quienes me apoyan en cada decisión que tomo y me enseñan con amor a ser mejor. A mi hermano Carlos que siempre fue mi ejemplo desde pequeña y mi persona favorita. A Jhonny por ser incondicional. A Kimberly y Miriam por hacer mi vida más feliz.

Melissa Herrera Gallegos



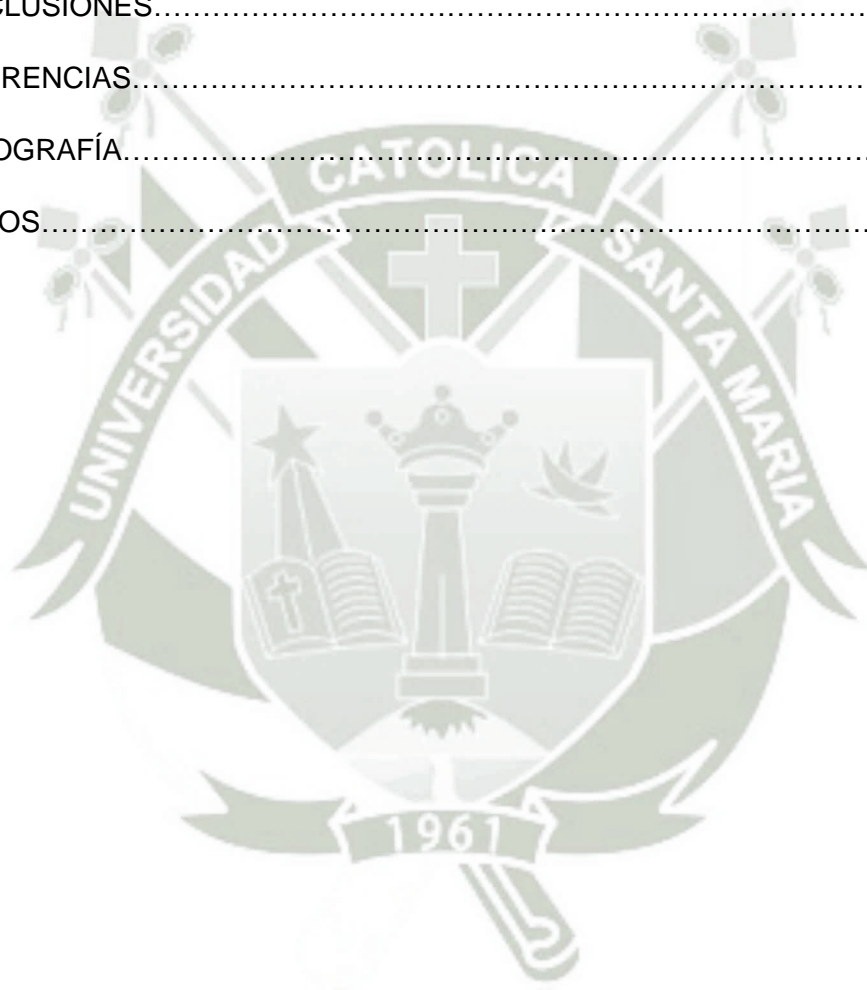
“La mejor forma de hacer buenos a los niños es hacerlos felices.”

Oscar Wilde

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	
RESUMEN.....	
ABSTRACT.....	
CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO TEÓRICO.....	1
1. OBJETO DE ESTUDIO.....	1
2. EL MARCO TEÓRICO.....	3
2.1 LA FUNCIÓN SIMBÓLICA.....	3
A. La función simbólica y la relación con la afectividad	4
B. La función simbólica y su relación con el sueño.....	5
2.1.1 Surgimiento de la función simbólica.....	6
2.1.2 Significante y Significado.....	9
2.1.3 Niveles	10
A. Nivel Objeto	10
B. Nivel Indicio.....	11
C. Nivel Simbólico.....	11
D. Nivel Signo.....	13
D.1 La lectura y escritura.....	14
2.1.4 La Representación.....	18
Imitación.....	18
A. El dibujo	21
B.1 Etapas del dibujo:	22
B. El modelado	23
C. La construcción.....	24
2.1.5 El lenguaje.....	27
2.1.6 El juego simbólico	29
A. Beneficios de los juegos simbólicos.....	31
3. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.....	33
4. HIPÓTESIS, VARIABLES E INDICADORES.....	33
CAPÍTULO II PLANTEAMIENTO OPERACIONAL.....	34
1. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.....	34
1.1 Técnicas.	
1.2 Instrumentos	
2. CAMPO DE VERIFICACIÓN.....	36

2.1	Ubicación espacial	
2.2	Ubicación temporal	
3.	ESTRATEGIAS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.....	37
	CAPÍTULO III RESULTADOS.....	38
1.	SOBRE EL NIVEL OBJETO.....	39
2.	SOBRE EL NIVEL INDICIO.....	41
3.	SOBRE EL NIVEL SÍMBOLO.....	64
4.	SOBRE EL NIVEL SIGNO.....	88
	CONCLUSIONES.....	107
	SUGERENCIAS.....	108
	BIBLIOGRAFÍA.....	109
	ANEXOS.....	111



INTRODUCCIÓN

Señores miembros del jurado, ponemos a su consideración el presente trabajo de investigación titulado: APLICACIÓN DEL PROGRAMA “JUEGO, IMAGINO Y REPRESENTO” PARA EL DESARROLLO DE LA FUNCIÓN SIMBÓLICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA RECOLETA, AREQUIPA 2017.

Todos en la vida nos comunicamos de alguna manera, la comunicación es un factor esencial en el desarrollo de nuestra inteligencia y de nuestras emociones, para ello utilizamos lenguaje oral, palabras escritas, gestos o símbolos. Con todas estas formas que tenemos para expresarnos, logramos manifestar algo, ese algo se torna en un significado.

Una de las formas más complejas que tenemos para lograr representar algo es sin duda el hablar, el lenguaje es el nivel de representación que usa signos para enunciar acontecimientos no presentes, llegar a este nivel presupone una evolución y un proceso de construcción que tiene su origen en la infancia.

Estamos conscientes que tanto el lenguaje como el pensamiento en el ser humano se construyen a través de un eje fundamental que es el desarrollo de la función simbólica.

Las imágenes mentales que va adquiriendo el niño, así como su evolución, dependen de que tanto use su nivel de representación.

El juego simbólico nos va a dar indicios del desarrollo cognitivo, afectivo y de lenguaje del niño, así como también una estructuración de la realidad de sí mismo.

La presente investigación tiene como objetivos: Determinar el desarrollo de la función simbólica en los niños de 5 años antes y después de la aplicación del programa “Juego, imagino y represento” y; especificar los logros en el desarrollo de la Función Simbólica en los niños de 5 años después de la aplicación del Programa “Juego, imagino y represento”

Consta de tres capítulos: el primer capítulo abarca el planteamiento teórico; en el que se aborda básicamente conceptos que dan fundamento a la investigación, además, de la hipótesis, las variables e indicadores.

En el segundo capítulo se habla del planteamiento operacional donde se presenta la técnica a usar, que será la observación y el instrumento que será la lista de cotejo para medir la función simbólica, las unidades de estudio, la ubicación temporal y las estrategias en la recolección de datos.

En el tercer capítulo podemos observar los resultados obtenidos, los cuales hemos presentado en cuadros estadísticos, gráficos, descripción e interpretación respectivamente, así como las conclusiones, sugerencias y aporte.



RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulado: APLICACIÓN DEL PROGRAMA “JUEGO, IMAGINO Y REPRESENTO” PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA FUNCIÓN SIMBÓLICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA RECOLETA, AREQUIPA 2017.

Tiene como objetivo principal determinar el desarrollo de la función simbólica en los niños de 5 años antes y después de la aplicación del Programa “Juego, imagino y represento”. El Programa se aplicó a 46 niños y niñas de la I.E. La Recoleta a través de una serie de sesiones planificadas.

Se realizó un estudio de nivel pre experimental y de tipo campo. La técnica aplicada fue la observación y el instrumento empleado fue una lista de cotejo como pre y post test.

La hipótesis planteada es: Dado que la función simbólica le va permitir al niño ser capaz de representar mentalmente acciones, objetos y experiencias, desplegando su capacidad intelectual y sobre todo verbal, es probable que los niños de 5 años de la IE “La Recoleta” con la aplicación del Programa “Juego, imagino y represento” logren desarrollar la Función Simbólica de manera más efectiva.

Los resultados señalan que existe una mejoría en el post test después de la aplicación del Programa “Juego, imagino y represento”, lo que nos indica que las actividades planteadas en las sesiones permitieron una mejora en las habilidades simbólicas de los niños. Esto resulta de gran utilidad para nuestra labor docente, promoviendo en los niños, actividades que fomenten su capacidad y representación simbólica.

Palabras clave: Función simbólica, Juego, imitación, Imagino.

ABSTRACT

This research work entitled: IMPLEMENTATION OF THE PROGRAM "GAME, IMAGE AND REPRESENTATION" TO IMPROVE THE DEVELOPMENT OF THE SYMBOLIC FUNCTION IN 5 YEARS OF THE LA RECOLETA EDUCATIONAL INSTITUTION, AREQUIPA 2017.

It has as main objective to determine the development of the symbolic function in the children of 5 years before and after the application of the program "Game, I imagine and I represent". The program was applied to 46 children of the I.E. La Recoleta through a series of sessions included in the aforementioned Program, and evaluating them through a Pre and a Post test.

A pre-experimental field study was conducted. The applied technique was the observation and the instrument used for the variables: Symbolic function and "Play, imagine and represent" program was a check list as a pre and post test.

The hypothesis is: Given that the symbolic function allows the child to be able to mentally represent actions, objects and experiences, deploying their intellectual and especially verbal ability, it is probable that with the application of the "Game, imagine and represent" it is possible to develop the Symbolic Function more effectively.

The results indicate that there is an improvement in the post test checklist after the application of the "Program Play, imagine and representation", which indicates that the activities proposed in the sessions allowed an improvement in the symbolic abilities of the children. This is very useful for our teaching work, promoting in children more activities that promote their creativity and symbolic function.

Keywords: Symbolic function, play, imitation, imagination.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO TEÓRICO

1. OBJETO DE ESTUDIO

La función simbólica permite la acción y desarrollo del pensamiento en el niño, a partir de su surgimiento se produce un gran salto en la evolución de sus posibilidades intelectuales. Mientras el niño va creciendo, estos juegos simbólicos se van consolidando, permitiéndole al niño evocar hechos pasados y preveer hechos futuros.

Considerando estos puntos fundamentales hemos denominado esta investigación: APLICACIÓN DEL PROGRAMA “JUEGO, IMAGINO Y REPRESENTO” PARA EL DESARROLLO DE LA FUNCIÓN SIMBÓLICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA RECOLETA, AREQUIPA 2017.

Esta investigación se enmarca en el área Educando y en la línea gestión del aprendizaje; tiene como primera variable de estudio el Programa “Juego, imagino y represento” cuyos indicadores son: Actividades para el nivel objeto, actividades para nivel indicio, actividades para el nivel símbolo y actividades para el nivel signo. Como segunda variable tiene a la Función simbólica, cuyos indicadores son: Nivel objeto, nivel indicio, nivel simbólico y nivel signo.

El estudio de investigación pertenece al nivel pre experimental y el tipo es de campo.

No se ha elaborado un estudio similar antes, por lo que vuelve original nuestra investigación. A través de la creación del Programa “Juego, imagino y represento” se han manejado una serie de estrategias que pondrán en evidencia en el transcurso de su aplicación, cuán importante es el desarrollo de la representación.

Ya que se contó con una bibliografía amplia; se tuvo acceso a las Instituciones Educativas, y se logró el apoyo de docentes, la investigación se hizo factible, y los objetivos contribuyeron a dejar un aporte, así como a mejorar diversas técnicas de desarrollo de la Función Simbólica en la práctica educativa con los niños.

La investigación tuvo relevancia científica ya que en la etapa sensorio-motriz es cuando aparece el pensamiento simbólico, por lo tanto el uso del lenguaje va en aumento en el niño, Piaget relaciona este hecho con la presencia de la función simbólica. Las palabras vienen a ser símbolos, entonces la secuencia que se sigue luego de hacer uso de imágenes mentales creadas por medio de una imitación diferida a usar palabras, no se da de un momento a otro, este uso de palabras es parte de un proceso mental el cual guarda relación directa con la función simbólica. Por lo tanto la investigación va a contribuir a mejorar técnicas y métodos usados en el desarrollo de la Función Simbólica en la IE La Recoleta y a que otros alumnos de la escuela profesional de Educación puedan obtener mayor información en sus estudios y será relevante para otros docentes en su práctica. Existe una relación importante entre la planificación de actividades que desarrollen los docentes en este campo, y la motivación que ellos tendrán por aprender a leer y escribir más adelante. A partir de que el docente conozca la importancia de desarrollar esta función, podrá planificar estrategias que permitan erradicar las insuficiencias percibidas y mejorar el desempeño de sus alumnos.

Los objetivos considerados para esta investigación son:

Determinar el desarrollo de la función simbólica en los niños de 5 años antes y después de la aplicación del Programa “Juego, imagino y represento” y especificar los logros en el desarrollo de la Función Simbólica en los niños de 5 años después de la aplicación del Programa “Juego, imagino y represento”.

2. EL MARCO TEÓRICO

2.1 LA FUNCIÓN SIMBÓLICA

El niño en la primera infancia es curioso por naturaleza, tiene deseos de conocer el mundo que lo rodea, “aprende rápidamente a distinguir entre los diversos rasgos del medio ambiente inmediato”¹ comprende que debe modificar su conducta según algunas exigencias, mientras va pasando el tiempo, las acciones que realiza van revelando la génesis de sus operaciones mentales, las cuales según Piaget, no tienen su origen en el lenguaje debido a que los procesos cognitivos no van a depender de él para su desarrollo, más bien están relacionados (los procesos cognitivos) con esquemas sensorio-motores que organizan las acciones y experiencias.

El desarrollo evolutivo de los procesos cognitivos en el niño, van de la mano con la aparición de la función simbólica.

La función simbólica es aquella capacidad que desarrollamos, la cual nos permite representar mentalmente un acontecimiento u objeto no presente, y expresarlo por medio de la imitación, el juego simbólico, la construcción, el modelado, el dibujo o el lenguaje.

“Según Freud, la función simbólica es una representación indirecta en la que encontramos ideas latentes y un contenido manifiesto que se expresa mediante símbolos, que necesitan ser interpretados comprendiendo la relación entre el símbolo y lo significado”.²

Piaget la definió como: Poder representar algo (un significado cualquiera: objeto, acontecimiento, esquema conceptual, etcétera) por medio de un significante diferenciado y que solo sirve para esa representación: lenguaje, imagen mental, gesto simbólico, etc.³

Piaget ponía énfasis en la estructuración y construcción del pensamiento a través de la acción e interacción social. Esta construcción del pensamiento tiene dos ejes fundamentales, uno de ellos, el desarrollo de la función

¹ Herbert G., Piaget y la teoría del desarrollo intelectual Pág. 26

² Paloma Sánchez Gómez; Aspectos cognitivos de la función simbólica Pág. 211

³ Jean Piaget; Inhelder Barbel: Psicología del niño. Pág. 59

simbólica. Habría que preguntarse entonces si es que el pensamiento es quien da origen a la función simbólica o viceversa.

El comienzo de la actividad simbólica en el niño siempre se dará de manera imperfecta, es necesaria una larga evolución antes de que el niño pueda alcanzar la madurez en su pensamiento.

“El conocimiento simbólico no es un conocimiento de las cosas o palabras sino de la memoria de las cosas o palabras. Es un mecanismo cognitivo que participa en la construcción del conocimiento y en el funcionamiento de la memoria”⁴

A. La función simbólica y la relación con la afectividad

Para Adler tiene mucha relación la expresión de afectos con el simbolismo. Para él, el problema del desarrollo afectivo en los niños es “la compensación gradual de los sentimientos de inferioridad propios de la infancia”. Adler menciona que mientras uno va creciendo, hay muchas cosas que se guardan en el inconsciente y que causan miedos, angustias, y que después se manifiestan en alguna oportunidad y no de la mejor manera posible. Entonces, el poder representar o desarrollar un simbolismo iba a permitir intentar eliminar todo aquello que causo inseguridad. El juego en los niños es un ejemplo de esta relación.

El simbolismo en los juegos de los niños, muchas veces se encuentra por compensación, “inventan historias justificantes y por sobrecompensación, se construyen ideales inaccesibles”⁵. Adler ha tratado de descubrir en esos juegos infantiles símbolos característicos que impliquen inferioridad como “imágenes que implican lo alto y lo bajo”. El niño pasa por una serie de frustraciones mientras va creciendo y descubriendo su mundo, se da cuenta que existen reglas, normas, y se siente subordinado, sumándole el hecho que muchas veces no pueden expresar a totalidad sus sentimientos, es aquí donde el juego simbólico, resulta importante, ya que permite crear en ellos un escenario donde son ahora ellos los que ganan.

⁴ Paloma Sánchez Gómez; Aspectos cognitivos de la función simbólica, Pág. 246

⁵ Jean Piaget; La formación del símbolo en el niño, Pág. 267

“El juego simbólico es una asimilación de lo real al yo, que se hace necesaria por el hecho de que, cuanto más pequeño es el niño, menos su pensamiento está adaptado a lo real, en el sentido preciso de un equilibrio entre la asimilación y la acomodación”⁶ es decir, el asimilar la realidad actual junto con el inconsciente de uno mismo. Muchas veces lo que se muestra de manera inconsciente en el juego, son tendencias reprimidas.

Mientras el niño va creciendo, el juego se integra a “la inteligencia en general y el símbolo...se vuelve...imaginación creadora”⁷

La función entonces del simbolismo está relacionada a esquemas afectivos. La afectividad interviene casi siempre en el juego “además de la inteligencia”, así como pasa también cuando uno está soñando, que tanto la inteligencia, afectividad y el subconsciente están implicados.

B. La función simbólica y su relación con el sueño

Para Jean Piaget el juego simbólico en un niño es comparable al sueño. Mientras una persona está soñando, esta lo hace de manera inconsciente, se ausenta del “yo” tal como lo hace el niño en su juego, en el cual pierde por unos instantes todo contacto con la realidad presente. Este tipo de juego es generalmente característico de los primeros dos años de vida del niño, Mientras va creciendo el juego deja de ser inconsciente de manera total.

“El sueño sería una prolongación del juego simbólico...en la medida en que los deseos implican una conexión estrecha con el yo”⁸, proyectándose hacia el exterior en imágenes. Lo que nos quiere decir que cuando uno sueña, crea imágenes mentales, un simbolismo tal como el proceso que usa el niño para crear su juego, estas imágenes mentales salen del subconsciente, muchas veces queriendo significar algo. Por ejemplo, un adolescente soñó durante muchas semanas seguidas que lo golpeaban y lo insultaban, se llegó a la conclusión que estas imágenes se referían al modo como él se veía, y se juzgaba el mismo en muchas ocasiones, los golpes guardaban relación como él se culpaba continuamente de muchas situaciones ocurridas en su

⁶ Jean Piaget, La formación del símbolo en el niño. Pág. 273

⁷ Ibidem. Pág. 282

⁸ Ibidem. Pág. 278

niñez, y que el mismo no podía perdonar. Cabe destacar que solo son algunos sueños los que pueden guardar relación con la realidad, no siempre un sueño va a explicar un deseo reprimido, muchas veces los sueños solo son de carácter superficial, pero cuando este sueño está ligado a algo que ha sucedido en lo real, es aquí cuando vendría a convertirse en un simbolismo, lo que tiene relación con los juegos en muchos niños.

“Las mismas satisfacciones simbólicas de tendencias reprimidas son a veces más transparentes en el juego que en el sueño”⁹.

2.1.1 Surgimiento de la función simbólica

“El ser humano, estando en el vientre de la madre, vive a expensas de ella, siendo dependiente su vida y su metabolismo al de la madre. Cuando nace, el niño se enfrenta a una primera realidad: la independencia. Entonces, para poder sobrevivir, cuenta con una serie de mecanismos llamados “reflejos” que le permiten alimentarse (reflejo de succión y deglución), defenderse (reflejo extensor) e interactuar de forma incipiente con los objetos (reflejo palmar)”.¹⁰

Esto nos da a entender que el niño se basara completamente en lo sensorial, los primeros meses de vida, debido a que no será capaz de moverse por sí mismo, entonces captara a través de sus sentidos, todo estímulo que se encuentre cerca de él, y será parte del desarrollo de su sistema nervioso central. Luego de que este sistema procese estos estímulos adquiridos mediante su experiencia, el niño creará “respuestas motrices”, incluyendo sus reflejos y reemplazándolos por movimientos voluntarios. Desde sus primeros días, interactúa con su ambiente, adquiere conocimientos cada día que pasa, y desarrolla habilidades y procesos cognoscitivos o mentales nuevos, estableciendo las bases para la habilidad de simbolizar o representar. Otorga significado a algunos objetos o sucesos que ocurren en su entorno. Ya sea mediante un gesto, sonido, o movimiento. Entre los seis

⁹ Jean Piaget, La formación del símbolo en el niño, Pág. 281

¹⁰ El desarrollo sensoriomotriz y los problemas de aprendizaje dentro del aula, Pedro Sanchez. Recuperado de: <https://www.facebook.com/notes/red-sensorial/el-desarrollo-sensoriomotriz-y-los-problemas-de-aprendizaje-dentro-del-aula/419391398112940/>

y los dieciocho meses adquiere la capacidad de retener mentalmente un objeto, como bien se llama “permanencia de objetos”, es la primera estructura mental que el niño logra realizar, y se ve claramente cuando el niño intenta buscar un objeto que ha perdido. Esta búsqueda se va a dar como resultado de continuas localizaciones que “dependen de la constitución de un grupo de desplazamientos elementales en el que aparecen coordinadas la asociatividad y la reversibilidad. Los pensamientos tienen su raíz en la acción”¹¹.

Es conveniente hablar en este periodo del desarrollo sensorio motriz, el cual va a equilibrar “los estímulos sensoriales que recibimos y las respuestas motrices que elaboramos. El niño que tiene dificultades sensorio motrices se va a ver afectado su aprendizaje, ya que si no desarrolla alguna de las habilidades principales para su edad, entonces la habilidad siguiente va a desarrollarse de forma inadecuada y va a originar dificultades en su desempeño que le van a exigir un mayor esfuerzo que los otros niños”.¹²

Si un niño no tiene un planeamiento eficaz de sus movimientos, esto afectaría mucho en otras actividades que realice posteriormente, como escribir, recordar como unir distintas letras, realizar indicaciones de escritura de manera rápida, etc.

Finalizando el periodo sensorio-motor pero antes de que surja el lenguaje y la función simbólica, el niño ha logrado atravesar la etapa del egocentrismo perceptivo y motor a través de distintas coordinaciones. Tanto la obtención del lenguaje como los cambios que se dan en el pensamiento representativo del niño, se van dando a la par. “Ambos pertenecen a un proceso más amplio como es el de la constitución de la función simbólica en general.”¹³

La acción del niño en esta edad es fundamentalmente práctica, ligada a objetos y situaciones presentes en el aquí y ahora. No tiene aún la posibilidad de representar mentalmente hechos y objetos ausentes. En esta época las

¹¹ M.A Fuensanta Hernandez Pina, Las relaciones entre pensamiento y lenguaje según Piaget, Vygotsky, Luria y Bruner, Pág. 70.

¹² El desarrollo sensoriomotriz y los problemas de aprendizaje dentro del aula, Pedro Sanchez. Recuperado de: <https://www.facebook.com/notes/red-sensorial/el-desarrollo-sensoriomotriz-y-los-problemas-de-aprendizaje-dentro-del-aula/419391398112940>

¹³ Ibídem. Pág. 71.

imágenes mentales se producen a partir de experiencias con objetos y acontecimientos reales.

Un aspecto importante en el desarrollo del conocimiento es la aparición de la función simbólica.

Desde los 2 a los 4 años, “el niño comienza a desarrollar la capacidad para hacer que algo (un símbolo mental, una palabra o un objeto) represente o reemplace a otra cosa que no se halla presente”¹⁴. Por ejemplo, el niño podría utilizar de manera mental un símbolo de una bicicleta, o tal vez otro objeto sistemático para poder representarla, en el caso de que esta, no se halle en su campo de visión.

El niño alcanza una capacidad para formar símbolos mentales que sustituyen o representan cosas o acontecimientos ausentes. Ya no se requiere que se hallen presentes, en vez de eso, “es capaz de crear un sustituto mental para la cosa real”¹⁵. Esta nueva habilidad en el niño le permite liberarse de su presente inmediato. En vez de tener que manipular cosas, trabaja con sus sustitutos.

En esta etapa también, surgen variedad de conductas que ponen de manifiesto la capacidad de representación del niño. A través de distintos juegos y haciendo uso de su imaginación, representa algo que vio y no está presente, utiliza su capacidad histriónica natural (la dramatización).

La capacidad de simbolizar de esta manera hace posible al niño poder actuar sobre niveles nuevos. Comenzará a emplear símbolos mentales, a actuar en un juego simbólico y a utilizar palabras.

Las experiencias por las que pasa el niño, ya sean sensoriales, afectivas y sociales, estimulan la formación de imágenes mentales y por lo tanto la capacidad de imaginar.

La función simbólica se hace presente también, al momento de poder recordar o evocar hechos pasados. El niño será capaz de hacerlo a partir de los dos años, mientras vaya creciendo, esta capacidad le permitirá recordar

¹⁴ Herbert G., Piaget y la teoría del desarrollo intelectual, Pág. 69

¹⁵ *Ibidem*. Pág. 80

hechos transcurridos en un espacio mayor de tiempo. El niño podrá formar símbolos mentales sobre acontecimientos ocurridos, siendo capaz de recordarlos posteriormente. Por ejemplo, al formar un símbolo mental sobre un carrito de juguete, el niño será capaz de recordar algunas experiencias vividas con este juguete.

La función simbólica está compuesta por varios esquemas, las emisiones verbales están relacionadas con aspectos incluidos de la función simbólica, como son el juego simbólico, la imitación diferida, y las imágenes mentales que se han ido creando e interiorizando. Paralelamente del lenguaje, existen fuentes que explican otras representaciones que también se van dando. Piaget denomina los símbolos como “un sistema de significantes más individuales y más motivados.”¹⁶

2.1.2 Significante y Significado

“Lo que el símbolo y la palabra representan o su significado, no es el objeto real, sino más bien la comprensión por parte del niño o la construcción intelectual del objeto real. Los símbolos o las palabras no se refieren a las cosas, sino que representan nuestro conocimiento de las cosas”¹⁷.

Lo característico de la función simbólica consiste en una diferenciación de los significantes (signos y símbolos) y de los significados. “La constitución de la función simbólica consiste en diferenciarlos”¹⁸.

El significante es la forma material que toma el signo, no siempre es lingüístico, puede ser una imagen, pero es aquello que nos permite relacionar nuestra realidad y posibilidades con nuestras imágenes mentales. Así un niño puede coger una caja de cartón y simular que es un carro, inventar historias que le permitan ser parte del juego. Mientras que el significado es la imagen mental, el concepto que este representa.

¹⁶ M.A Fuensanta Hernandez Pina, Las relaciones entre pensamiento y lenguaje según Piaget, Vygotsky, Luria y Bruner. Pág. 71.

¹⁷ Herbert G., Piaget y la teoría del desarrollo intelectual. Pág. 74.

¹⁸ Jean Piaget, Seis estudios de Psicología. Pág. 115.

Esta caja antes mencionada puede ser un carro pero quizá para otros niños, puede significar un avión, una cocina, etc. El significado cambia según preferencias, vivencias, etc.

Ejemplo: Una niña está cargando una muñeca (Significante) ella juega que es su hermana menor (Significado). Para otra niña es su pequeña hija. Como vemos el significado puede variar en cada niño.

Al momento de imitar, el niño logra crear símbolos de manera interna, para que luego pueda relacionarlos o vincularlos al significado. “Los asimila en sus esquemas mentales”¹⁹. El significado (como bien se dijo anteriormente), que el niño le brinda al símbolo o palabra es siempre personal.

Otro tipo de significador es la palabra que también es utilizada para nombrar algo o a alguien que no guarda relación con el signo que esta denota, la palabra no se parece a su referente.

Cuando llega a adquirir el lenguaje, el niño evidencia un alcance mayor a su capacidad de representación, haciendo uso de palabras para referirse a elementos que no están presentes.

2.1.3 Niveles

A. Nivel Objeto

Un objeto según Piaget, es algo que el individuo concibe como aquello que posee una realidad en sí mismo y que se extiende más allá de la percepción inmediata.

Po lo tanto un objeto es algo más allá de lo que uno percibe de manera directa en una realidad. “El objeto es algo que existe, independientemente de la percepción de una persona”²⁰

Este concepto que tenemos de objeto suele parecernos sencillo, pero el niño en sus primeros años es incapaz de adquirir este concepto. Luego de un largo proceso de desarrollo, logra “las habilidades cognoscitivas necesarias para alcanzar un concepto maduro del objeto”.²¹

¹⁹ Herbert G., Piaget y la teoría del desarrollo intelectual, Pág. 75.

²⁰ *Ibidem*. Pág. 40.

²¹ *Ibidem*. Pág. 40.

Lo que el niño hace al observar un objeto es guardar una imagen de manera mental sobre este objeto de la forma en la que él lo percibió, tomando en cuenta el contexto y ambiente. Estas imágenes como Piaget las denomina, aparecen y desaparecen.

Las dos primeras etapas se caracterizan por “una actitud pasiva hacia el objeto que desaparece de la percepción inmediata del niño”.²²

La tercera etapa de manera contraria, va a caracterizarse por una obtención de cuatro estructuras de conductas, que van a dar muestra de un avance en la formación que ira teniendo el niño sobre el objeto.

Almacenar el concepto de un objeto de manera mental, para luego poder reconocerlo, solo se da luego de que el niño haya adquirido la habilidad y experiencia sensorial necesaria manipulando las cosas, esta manipulación va a permitirle al niño explorar visualmente lo que tiene en sus manos para luego almacenarlo en una base de datos mental con el transcurso de su desarrollo.

B. Nivel Indicio

En este nivel las reacciones de los niños están ligadas a la presencia o características de un objeto, una acción o una persona. Los niños que alcanzan este nivel, están en la capacidad de reconocer los aspectos antes mencionados, viendo una parte o propiedad de ella, tocándolo, escuchándolo o haciendo uso de otro de sus sentidos. En este nivel logramos que el niño tenga un antecedente temporal del objeto. No hay diferenciación entre significante y significado. Los indicios son antecedentes de la función simbólica.

C. Nivel Simbólico

Este nivel se va desarrollando y presentando desde los dos años hasta los seis años aproximadamente. Aparece la capacidad de poder representar su conocimiento a través de diversos medios y modalidades

²² Herbert G., Piaget y la teoría del desarrollo intelectual, pág. 41.

que entre ellas encontramos: las acciones imitativas, el juego simbólico, la dramatización, el modelado entre otros.

A esta edad muchos niños no se limitan a imitar un modelo presente de manera inmediata, sino que muchas veces forman símbolos mentales de alguna acción o modelo, para luego poder representarlo en una conducta. “La capacidad para simbolizar de esta manera les permite copiar conductas en un momento posterior”.²³

Los símbolos mentales que se dan en este nivel son imágenes visuales, también en otras ocasiones los niños representan los objetos por sus sonidos, o por algún indicio de movimiento que tengan. Piaget opina que el individuo puede incluso no ser consciente de sus símbolos mentales, y también en otros casos pudiesen implicar o no imágenes visuales, estos símbolos mentales no exigen necesariamente un lenguaje. Por lo que el niño es capaz de imitar, a través de otras formas de representación sin necesidad de hablar o comunicarse.

“La capacidad para simbolizar es una función completamente nueva que hace rápidamente su aparición cuando el niño tiene aproximadamente 2 años de edad”²⁴. Aunque el simbolismo tiene algunos antecesores en el periodo sensorio motriz. Uno de ellos sería la imitación, la cual Piaget postula que esta permite el origen de la función simbólica siendo también antesala sensomotriz del simbolismo mental.

“En el periodo sensomotriz los únicos significadores eran atributos concretos de las cosas”²⁵. Por ejemplo cuando el niño escuchaba la voz de su mamá o sus pasos, su caminar, significaba para él, que ella estaba cerca y que vendría pronto, sin embargo “el indicio se hallaba vinculado a que el niño oyera realmente la voz o los pasos”²⁶. El significado guardaba una relación para el solo si los acontecimientos realmente se daban. En cambio los niños de más edad son capaces de usar los símbolos mentales para poder representar acciones, sucesos o cosas ausentes.

²³ Herbert G., Piaget y la teoría del desarrollo intelectual, Pág. 69.

²⁴ *Ibidem*, Pág. 71.

²⁵ *Ibidem*, Pág. 75.

²⁶ *Ibidem*, Pág. 75.

Vemos aquí la importancia de la formación de símbolos en el niño. “El avance o retroceso de un niño es el equivalente conductual del simbolismo mental de los niños de más edad”.²⁷

Un niño podría tener ciertos problemas si es que este no pudiera crear imágenes o símbolos mentales al momento de jugar, imitar o actuar.

Si vemos la teoría de Piaget, este nos da algunas ideas complementarias que podrían ayudarnos a ver cuál sería para él la naturaleza de los símbolos mentales en un niño. “Piaget nos indica que podría implicar un componente visual y probablemente no consiste en rasgos verbales”²⁸. Entonces podemos deducir que los símbolos mentales se forman a partir de lo que el niño ve y hace, las acciones que realiza y también las que ve el niño serían en un momento, el inicio o creación de símbolos.

Para Piaget la formación de un símbolo es como una imitación interna. Él usa el término “imitación” dándole un significado más amplio, incluyendo en este, la imagen visual. Cabe destacar que hay distintos símbolos, algunos son solo de carácter auditivo, otras son las imágenes visuales, etc. “El símbolo es un significador, significa o representa algo para el individuo”.²⁹

D. Nivel Signo

Entendemos por signo, aquello que nos hace mención o nos evoca la idea de otra cosa.

“Todo lo que por experiencia cabe asociar a una cosa, se puede considerar un signo”³⁰. La función que cumple un signo puede tener su origen en una realidad o experiencia diaria. Por ejemplo al ver que el cielo se ha nublado y las nubes se han vuelto grises, esto puede ser un signo de que va a llover, en este caso este signo puede considerarlo de igual manera o con el mismo significado varias personas que lo hayan

²⁷ Herbert G., Piaget y la teoría del desarrollo intelectual, Pág. 72.

²⁸ *Ibidem* .Pág. 72.

²⁹ *Ibidem* .Pág. 73.

³⁰ Aspectos cognitivos de la función simbólica. Paloma Sánchez Gómez. Recuperado de: <http://biblioteca.ucm.es/tesis/19911996/H/2/AH2007401.pdf>

percibido. En otros casos algunas interpretaciones de la realidad van a depender de tener un conocimiento especializado por parte de quien lo percibe. “En ambos casos la condición para el funcionamiento del signo es una experiencia previa”.³¹

Para que el niño logre adquirir este nivel, en el cual deberá usar sus conocimientos previos para determinar sucesos que van a ocurrir, deberá haber transcurrido una serie de etapas.

El signo escrito es el último nivel de representación de un acontecimiento. Se dará finalizando el periodo inicial y comienza con los primeros grados de la educación Primaria. Es la capacidad del niño de poder representar los objetos a una escritura convencional.

No hay ningún parecido entre el significante y significado, la relación es arbitraria: la palabra “casa” no tiene parecido con la imagen de una casa.

D.1 La lectura y escritura

La lectura se ha definido como la habilidad que tiene uno para poder interpretar y producir sonidos, lo que hace el lector es procesar las letras, palabras, frases y por último párrafos, dándole sentido y entendimiento. Sin embargo la lectura no resulta un simple proceso de desciframiento, ya que no se puede decir que se ha leído cuando no se ha comprendido, la comprensión es un siguiente proceso que hace el lector, la cual requiere atención, indicios, vivencias, práctica, y una buena base que la fundamente.

Es por eso que la lectura pasa por una serie de etapas hasta lograr entrar en una competencia lectora.

³¹ Aspectos cognitivos de la función simbólica. Paloma Sánchez Gómez. Recuperado de: <http://biblioteca.ucm.es/tesis/19911996/H/2/AH2007401.pdf>

“Cuando una palabra se codifica visualmente, se construye una descripción de su estructura abstracta integrada como un todo en el sistema perceptivo”.³²

“Existe una función simbólica más amplia que el lenguaje que engloba, además del sistema de los signos verbales, el de los símbolos en el sentido estricto”³³. Esta es la escritura.

Los niños aprenden a escribir de manera progresiva. Depende mucho del contacto que haya tenido en sus años anteriores con los signos y símbolos, el contexto, entorno y cultura en el cual este inmerso.

En esta etapa los niños suelen aprender a distinguir su nombre y se familiarizan con el lenguaje escrito de una dinámica y agradable. Sin embargo, el aprendizaje y manejo de la lectoescritura es conveniente se lleve a cabo en el nivel primario, cuando el niño cumple 6 años, y está en la capacidad cognitiva, anímica e intelectual, algo que se explicará más adelante.

El aprendizaje de la escritura pasa por diferentes fases: la fase del copiado, la escritura al dictado y la escritura espontánea.

La primera fase, consiste en copiar letras, números, etc.

Más adelante, el aprendizaje se vuelve más complejo, ya que es ahora importante traducir lo que se está escuchando en letras.

Finalmente, el culmino de este aprendizaje se manifiesta cuando el niño es capaz de escribir lo que piensa, siente o imagina.

Es importante que sepamos reconocer las etapas por las cuales pasa el niño para poder llegar a la escritura, así, si es que vemos que está teniendo dificultades, sabremos que estrategias llevaremos a cabo para poder ayudarlo.

“Se hace imprescindible:

- Una buena capacidad auditiva para oír y para discriminar sonidos.

³² Etapas en el desarrollo de la lectura. Claudia Olivera. Recuperado de:
<https://esqa92.scribd.com/doc/56665885/Etapas-en-El-Desarrollo-de-La-Lectura>

³³ Jean Piaget, Seis estudios de Psicología, pág. 114.

- Una memoria auditiva para retener lo escuchado y el orden en que se han presentado los sonidos.
- Una memoria visual para poder representar un modelo de letra a escribir que surge por asociación con ese sonido.
- Una motricidad fina adecuada y suficiente para poder reproducir los modelos que nos representamos mentalmente.”³⁴

Por último, se trabaja la escritura espontánea o libre, en la que no hay un modelo sonoro externo al sujeto.

Aquí el niño escribe lo que internamente se representa a nivel mental, lo que el niño se está imaginando.

Esta capacidad se empieza a desarrollar a partir de los 6 años aproximadamente y año tras año va perfeccionando esta capacidad, dando como resultado la posibilidad de que los niños creen historias, redacten cuentos, o sean capaces de responder a preguntas abiertas.

Durante este momento se necesita que haya fluidez en lo que el niño escribe, que se libre de poder expresar lo que siente, plasmar sus pensamientos en un papel, si no lo logro previamente de manera oral, le será difícil ordenar sus ideas en un papel, por lo tanto la secuencia de actividades por las que pasa el niño, le serán más costosas. Lo que puede causar desanimo, falta de interés y mayor esfuerzo por parte del niño hacia algunas actividades o tareas escolares.

Hablando de la lectura y la escritura mucho niños van a sentir curiosidad de poder aprender incluso antes de los 6 años, pero lo cierto es que cada niño evoluciona a su ritmo, mientras que algunos están ya preparados intelectualmente para adquirir ciertas habilidades en este campo, otro aun no tienen la madurez completa. Estas diferencias naturales evolutivas, suelen hacer que muchos niños se perjudiquen en su proceso histriónico natural de adquisición de aprendizaje.

³⁴ Fases del aprendizaje de la escritura. Equipo editorial Elbebe. Recuperado de: Elbebe.com

No se podría entonces poner una edad para el aprendizaje de la lectura y la escritura, dos procesos distintos pero que van de la mano. Lo más conveniente sería, ver a cada niño de manera individual y especial y fijarnos si tiene las capacidades necesarias y está preparado para adquirir esta habilidad.

“Expertos pedagogos y profesores afirman que la introducción a la lectoescritura se está haciendo cuando el niño no ha alcanzado la madurez suficiente para adquirir ese aprendizaje”.³⁵

La Doctora Lilian Katz, Profesora Emérita de educación en la Universidad de Illinois afirma que “si se comienza la enseñanza formal de la lectura muy temprano, es posible que los niños aprendan a leer y escribir, pero si observamos a esos niños a la edad de 11 y 12 años, veremos que lo hacen mucho mejor aquellos que tuvieron un aprendizaje más informal a edades más tardías”³⁶. Además, alerta que la introducción temprana de la lectoescritura es más perjudicial para niños que para niñas.

Un estudio de la Universidad de Cambridge dirigido por Robin Alexander afirma que “a los 4 y 5 años los niños no están preparados para comenzar a recibir una educación más formal estructurada en materias. El aprendizaje debe estar basado en mejorar sus habilidades a través del juego.”³⁷

Pese a muchas investigaciones, y sugerencias a los padres, la sociedad insiste en que se relacione mediante fichas, la lectoescritura en el nivel inicial. Afirman también que los niños están en toda su capacidad de poder aprender a leer y a escribir si es que no lo hacen de manera forzada sino como un juego.

Lo cierto es que llegar a lograr esta competencia requiere haber pasado por una serie de pasos, y adquiridas habilidades motrices las cuales se van a ir dando en el juego del niño, su exploración constante del medio en el que vive y la construcción de la función simbólica, que va a

³⁵ ¿Por qué los niños no deben comenzar a leer y escribir antes de los seis años?. Alba Caraballo. Recuperado de: <https://www.guiainfantil.com/blog/educacion/escritura/por-que-los-ninos-no-deben-comenzar-a-leer-y-a-escribir-antes-de-los-6-anos/>

³⁶ *Ibídem.*

³⁷ *Ibídem.*

permitirle ir estructurando imágenes mentales y signos que luego nos llevaran a un nivel superior que es la escritura y lectura. Si es que se fuerza este proceso natural lo único que vamos a conseguir es:

- El niño puede sufrir un rechazo y un bloqueo por lo que se frenaría el aprendizaje natural y le haría mucho más difícil al niño en lugar de una aventura feliz.
- Podría tener más faltas de ortografía en un futuro debido a un mal aprendizaje.
- Sentimiento de frustración, sobre todo si ve que otros niños de la clase son capaces de escribir letras o leer sílabas y él no.
- Baja autoestima, un sentimiento de inferioridad frente al resto de compañeros.
- Pérdida de interés por la lectura y la escritura.
- Desmotivación, ya sea por miedo a no poder hacerlo o ansiedad ante el desafío.

Respetemos cada etapa y desarrollo de los niños.

2.1.4 La Representación

A. Imitación

El juego simbólico no es la única manera de representar un simbolismo individual, un importante papel en la génesis de la representación se trata de la imitación diferida, la que se produce en ausencia de un modelo. Siendo la imitación un factor importante en la formación del pensamiento en el niño.

Al momento de hablar de imitación debemos centrarnos en que es lo que el niño imita y que conlleva esta imitación. Es entonces que podemos llegar a “clasificar la imaginación mental en los símbolos individuales”³⁸. La imagen que formamos en el cerebro no es un elemento del pensamiento como bien podríamos definirlo, tampoco guarda alguna relación con la percepción. “La imagen es un símbolo del objeto”³⁹ y

³⁸ Jean Piaget, Seis estudios de psicología. Pág. 114.

³⁹ *Ibidem*. Pág. 114.

puede ser concebida como una imitación interiorizada: “la imagen sonora no es más que la imitación interna de su correspondiente y la imagen visual es el producto de una imitación del objeto”⁴⁰.

Cabe destacar también que la imitación guarda relación con el primer lenguaje en el niño. “Las relaciones entre imitación y adquisición del lenguaje han sido objeto de distintas consideraciones, algunos autores como Moerk (1983) resaltan la importancia de la imitación para dicho desarrollo”.⁴¹

La formación o construcción del lenguaje infantil se da a través de procesos imitativos.

La imitación del sonido le es más compleja a un niño pequeño, ya que involucra el lenguaje, timbre de voz, agudeza sonora, y otras habilidades que aún no ha desarrollado, impidiéndole hacer una reproducción perfecta del sonido.

Piaget considera la imitación como un intento que tiene el niño por comprender la realidad e interactuar con su mundo, el niño al momento de imitar, captura una secuencia de acciones e imágenes en su mente, que le permite reproducirlas posteriormente en otro espacio de tiempo. “La imitación progresa de una manera paralela a otros aspectos de la conducta infantil”⁴². Esto nos indica que mientras el niño va creciendo, progresa en sentido emocional, físico, psicológico, y en otros aspectos, entre ellos la imitación como parte de este proceso de desarrollo.

El niño construye símbolos mentales a través de esta imitación, “estas acciones...sientan fundamentos de un simbolismo mental”.⁸⁰ Es entonces cuando consideramos la imitación como un intermediario entre el dominio sensorio motriz y posteriormente la inteligencia.

Durante el periodo sensorio motriz el niño va desarrollando sus habilidades y capacidades en la imitación. Después de varios intentos lograra conseguir una imitación eficiente lo que dará pie a seguir ahora

⁴⁰ Jean Piaget, Seis estudios de psicología. Pág. 114.

⁴¹ Adquisición del lenguaje, Dialnet. Recuperado de :

file:///C:/Users/Melissa%20Herrera/Documents/DialnetImitacionYAdquisicionDelLenguaje-662322.pdf

⁴² Herbert G., Piaget y la teoría del desarrollo intelectual. Pág. 40.

con una imitación interna de la realidad que lo rodea, formando símbolos mentales, los cuales Piaget llama, “significadores”

“Aquellos a lo que el símbolo se refiere (el significado) está siempre relacionado con la experiencia del niño”. Esto quiere decir que todo aquello que el niño pone significado según sus propias exigencias, siempre guarda relación con sus experiencias, no podría el niño formar símbolos de algo que no vivió en sus etapas anteriores, ya que estos símbolos como bien vimos antes, se crean por imitación en etapas previas.

Cuando el niño tiene entre 1 año y 1 año y medio, ya es capaz de imitar nuevos modelos sin necesidad de ser similares a su acción diaria. Antes de esta edad el niño imitaba “nuevos modelos que no eran muy diferentes a sus propias acciones espontáneas”⁴³. Ahora, el niño logra volverse más metódico en su proceso de imitación.

Una acción que guarda relación con el desarrollo de la imitación en el niño es la capacidad o habilidad que tiene para lograr “seguir una secuencia visible de los movimientos de un objeto”.⁴⁴ Al cumplir un año y medio ya es capaz de lograr esta capacidad.

Entre 1 año y medio y dos años vemos otros logros notables en el desarrollo del niño, entre ellos el más representativo es la “capacidad de representar mentalmente un objeto o acción que no se halla perceptivamente presente”. Esta nueva habilidad va a influir en gran manera en la imitación. “El niño cuando se enfrenta con nuevos modelos no necesita ya realizar abiertamente estos ensayos de imitación, en vez de eso ahora intenta mentalmente distintos movimientos, y, cuando realice los ajustes mentales necesarios, será el momento en que pueda realizar la acción correcta”⁴⁵.

A partir de los dos años “el niño forma una transición con el pensamiento simbólico”⁴⁶. Es ya capaz de imitar por primera vez, un modelo que no

⁴³ Herbert G., Piaget y la teoría del desarrollo intelectual, Pág. 58.

⁴⁴ *Ibidem*. Pág. 59.

⁴⁵ *Ibidem*. Pág. 61.

⁴⁶ *Ibidem*. Pág. 64.

esté presente, esta imitación diferida se da debido a que es ya capaz de plasmar el modelo ausente de una forma simbólica, a través de imágenes visuales. Luego de que el niño observe un modelo, formara en su mente una representación de este, de esta forma su imitación va a basarse, no en un modelo físico presente, sino en una imagen mental.

El niño en esta edad también puede “reconstruir una serie de desplazamientos invisibles de un objeto”⁴⁷. Esto se debe a las nuevas habilidades que tiene de representar.

Mientras los niños van creciendo, la manera que tienen de imitar, muchas veces ya no se dará de forma externa, ahora lo empezarán a hacer internamente. Por ejemplo, en lugar de balancearse hacia adelante o hacia atrás simulando estar montando una bicicleta, los niños de más edad podrían imitar esta acción haciendo unos movimientos musculares muy suaves y casi inapreciables. Los movimientos internos y casi imperceptibles van a significar un símbolo mental o una imitación interna de la realidad. “El niño sensomotriz representa las cosas actuando como ellas”⁴⁸.

B. El dibujo

"Un niño expresa por medio de gestos, posturas, dibujos, modelado o música la imagen interior de su fantasía. Todo ser humano simboliza por medio de fantasías auditivas, gustativas, olfativas, táctiles y visuales pero puede expresarlas de otro modo que por la palabra"⁴⁹.

Un medio de expresar estas imágenes visuales es el dibujo. El dibujo es una forma de representación, Piaget nos dice que se inscribe entre el juego simbólico y la imagen mental. El niño mediante el dibujo, intenta hacer una imitación de su realidad para poder representarla.

El niño para poder dibujar primero simboliza una escritura en imágenes.

Sophie Morgenstern nos dice que "es sobre todo en el dibujo donde el niño expresa más fácilmente sus quejas reprimidas, sus agravios y sus

⁴⁷ Herbert G., Piaget y la teoría del desarrollo intelectual. Pág. 64.

⁴⁸ *Ibidem*. Pág. 72

⁴⁹ Dolto, Françoise. *Op.cit.*p.22

odios. El dibujo brota más directamente del inconsciente y consigue así esconder a su autor su verdadero contenido... No comprendiendo el sentido de sus dibujos y teniendo el mayor interés en no revelarlo, el niño se siente inclinado más bien a rehusar que a ayudarnos a descifrar el simbolismo en sus creaciones. Con un trabajo analítico se consigue, sin embargo, reconstruir, gracias a esos dibujos en apariencia caóticos y dispares, una narración gráfica que conduce al origen de estas producciones, al traumatismo afectivo y a los sentimientos reivindicadores que los inspiraron”⁵⁰.

B.1 Etapas del dibujo:

Luquet, citado por Piaget (1978), ha nombrado algunas etapas por las cuales pasa el dibujo del niño. Sin olvidar que el niño va a representar de manera gráfica lo que sabe de un objeto o persona más bien que lo que él pudiese ver.

- Realismo fortuito: son los garabatos que realiza el niño, los cuales después, mientras va creciendo, les asignará un significado.
- Realismo intelectual: son dibujos que el niño comienza a realizar agregando ciertas características, empiezan a tener sentido y a comprenderse.
- Realismo visual: el dibujo del niño es representado según lo que el niño puede visualizar, empieza a tomar en cuenta la disposición de los objetos y mayores detalles.

El dibujo en el niño pasa por un proceso progresivo, en el cual interviene la motricidad, la coordinación (ojo-mano), y la disposición.

Aproximadamente a los 3 años, el niño comienza a realizar sus primeros dibujos figurativos los cuales nos muestran y evidencian una manifestación de la función simbólica, expresando así sus imágenes mentales. Este dibujo figurativo se construye desde que el niño comienza con sus primeros trazos. Los dibujos comienzan a cobrar sentido, el niño logra realizar dibujos de acciones cotidianas, convirtiéndose en reflejo

⁵⁰ Rodulfo, Marisa. "El niño del dibujo", Paidós, 1993. Pág.40.

de su realidad. Se da aproximadamente desde los 4 a 6 años en adelante, donde ya aparecen representaciones claras y reconocibles caracterizadas por el dibujo de rostros, caras humanas, incluso identificables y asociadas a personas que el niño conoce, formas, cuerpos animales o humanas y objetos.

El dibujo figurativo tiene una secuencia de desarrollo en la cual su etapa inicial va entre el año y medio y los 4 años, se le suele llamar el garabato infantil, por la ausencia y precariedad de las funciones de representación simbólica. Este dibujo ira pasando por transformaciones, que se guían por la mente del niño, libre, espontanea, volátil y activa. Esta capacidad y actitud innata del niño de querer seguir aprendiendo es lo que le abre un sinfín de conocimientos que se irán almacenando y procesando a través de sus sentidos, para luego plasmarlos sobre una hoja.

C. El modelado

El modelado es una parte esencial del aprendizaje del niño, sabemos que ellos aprenden a través de los sentidos, así que el modelado nos deja una puerta abierta a un sinfín de sensaciones, que, mientras más pequeño sea el niño, mayor beneficio habrá.

El modelado va a manifestarse en la necesidad tenga de apretar, palpar, triturar, raspar.

Mientras más actividades de modelado involucremos en la enseñanza de los niños están nos permitirán:

- Ejercitar los músculos del niño.
- Brindar una mejora en su tonicidad.
- Satisfacer la necesidad innata que tiene el niño de conocer.
- Satisfacer su curiosidad.
- Reconocer características de los objetos.
- Permitir al niño (por la carga simbólica que posee) vivir cada experiencia como una prolongación de sí mismo.

D. La construcción

Construir, es edificar o armar algo haciendo uso de material diverso. En los niños la construcción juega un papel importante, le permite representar, plasmar aquello que tiene en la mente, muchas veces son

capaces de representar vivencias, elementos o situaciones que los rodean. La representación favorece la creatividad y es uno de los ejes fundamentales de la función simbólica.

Las actividades de construcción también les permiten conocer las propiedades de las cosas.

- Color
- Peso
- Tamaño
- Longitud
- Grosor
- Semejanzas y diferencias
- Clasificar y seriar
- Comprender los conceptos de equilibrio
- Plantearse problemas y soluciones
- Precisión motora : coger y soltar

2.1.5 El lenguaje

Los niños durante sus primeros meses de vida piensan de manera no verbal, lo que significa que forman símbolos mentales de sucesos, acciones o cosas, crean indicios para poder recordarlas sin necesidad de conocer sus nombres. Mientras el niño va creciendo adquiere el lenguaje, el cual nos da una contribución a la formación de signos y símbolos. “El pensamiento del niño depende menos de su lenguaje que el lenguaje respecto a su pensamiento”⁵¹.

Tenemos que tener en cuenta que “el niño interpreta las palabras en función de su propio sistema personal de significados, y el significado infantil no es necesariamente el mismo que en el adulto”⁵². El niño es capaz de cambiar el lenguaje para que se adapte a su estructura mental. La maduración del pensamiento en el niño, ira pasando por un proceso de desarrollo en el cual es el lenguaje aquel que juega un factor contribuyente.

⁵¹ Herbert G., Piaget y la teoría del desarrollo intelectual. Pág. 80.

⁵² *Ibidem*. Pág. 80.

“El lenguaje se configura como aquella forma que tienen los seres humanos para comunicarse. Se trata de un conjunto de signos, tanto orales como escritos, que a través de su significado y su relación permiten la expresión y la comunicación humana”⁵³.

“El lenguaje es posible gracias a diferentes y complejas funciones que realiza el cerebro. Estas funciones están relacionadas con lo denominado como inteligencia y memoria lingüística”.⁵⁴

El lenguaje es una capacidad que tiene el ser humano que lo hace diferente de los animales, si bien ellos se comunican, lo hacen de manera instintiva mas no haciendo uso de una inteligencia como la de los seres humanos.

Todos nos comunicamos y para ello utilizamos el lenguaje oral, palabras escritas, los gestos y los símbolos.

Con todas estas formas, queremos manifestar o expresar algo, ese algo es un significado. Por ejemplo al decir o escribir “el niño juega con carritos” representamos el hecho real de un niño que está jugando con carritos (Significado que se quiere transmitir).

La forma más compleja de representar las realidades es sin duda el lenguaje, llegar a este nivel de representación que utiliza palabras como signos para enunciar acontecimientos no presentes, supone una construcción, producto de toda una evolución que tiene sus raíces en la más tierna infancia y se manifiesta de distintas maneras.

“Gracias al lenguaje, los objetos y los acontecimientos ya no son únicamente captados en su inmediatez perceptiva, sino que también se insertan en un marco conceptual y racional que enriquece su conocimiento”⁵⁵. El lenguaje viene a ser entonces una de las fuentes del pensamiento.

⁵³ Martha Isarra Córdova: La lengua. Edición 1999.

⁵⁴ Psicología Infantil, Verónica Castro. Recuperado:<http://psicologiainfantil2013.blogspot.pe/2013/03/la-inteligencia-y-la-inteligencia.html>

⁵⁵ Jean Piaget, Seis estudios de psicología, pág. 112

Es entonces la adquisición del lenguaje, responsable de cambios que se dan en la inteligencia humana, pero recientes investigaciones nos muestran que no es el único responsable de estas transformaciones.

Vemos entonces que el lenguaje se compone por una serie de signos, que van socializándose con el niño mientras este va creciendo. Además del lenguaje, el niño pequeño (entre 1 a 6 años) no se encuentra en constante relación con los signos que implican el lenguaje, necesita otro “sistema de significantes más individuales y más motivados”⁵⁶. Hablamos de los símbolos, que se encuentran de manera más resaltante en el juego simbólico o juego de imaginación. Este juego simbólico se va desarrollando poco a poco, teniendo un mayor auge cuando el niño adquiere el lenguaje. “Este juego representa un papel muy importante y considerable en el pensamiento del niño”.⁵⁷

El lenguaje es una forma particular constituyente de la función simbólica, por lo tanto el pensamiento se iniciará antes que el lenguaje.

Es de vital importancia conocer el desarrollo que tiene el lenguaje en los niños, conociendo su cauce, nos permitirá detectar a tiempo algunos retrasos o problemas lingüísticos, que de no ser detectados a tiempo podrían traer dificultades en la etapa escolar, muchas veces relacionadas con la lectoescritura. En la actualidad contamos con cientos de investigaciones que nos han dado un mejor conocimiento de este tema, lo que nos ha permitido detectar “dificultades del desarrollo comunicativo- lingüístico “en los niños.

La voz, el habla se involucran en el lenguaje oral, este a su vez es una de las fuentes principales de comunicación, mediante el, expresamos lo que pensamos, sentimos, conocemos. Lo hacemos con las personas que nos rodean, permitiéndonos entablar lazos, e incluirnos en grupos. Los niños mediante el habla logran socializar, comprender normas, y conocer su mundo.

⁵⁶ Jean Piaget, Seis estudios de psicología. Pág. 112, 113.

⁵⁷ *Ibidem*. Pág. 112, 113.

“El desarrollo del lenguaje oral está fuertemente ligado al desarrollo cognitivo y viceversa, siendo complejo descifrar su jerarquía frente a cuestionamientos que pretenden entender qué es primero: el desarrollo del pensamiento o el desarrollo del lenguaje oral. Por ende, un niño con limitadas herramientas verbales puede ver limitado el desarrollo de áreas del pensamiento que requieran mayor complejidad y abstracción.”⁵⁸

El niño ira adquiriendo el lenguaje durante los 5 primeros años, mientras va creciendo su vocabulario va aumentando y haciéndose más complejo.

“El lenguaje oral se da como resultado de un proceso de interacción e imitación que tiene un niño o niña con un ambiente rico en estímulos y adultos modelos que se relacionan con él o ella, siendo importante considerar que un medio social estimulante siempre actuará como un favorecedor del desarrollo del lenguaje.”⁵⁹

2.1.6 El juego simbólico

“El juego simbólico es una forma de simbolización que aparece al mismo tiempo que el lenguaje, pero de forma independiente. Dicho juego simbólico desempeña un papel considerable en el pensamiento de los niños como fuente de representaciones individuales y de la esquematización representativa.”⁶⁰

El juego del niño implica una actividad intelectual significativa. Es muy importante ya que contribuye a su sano desarrollo, “durante el juego, el niño y la niña entran en un estado de placer, de bien estar y de concentración, que les permite poner en práctica tanto sus habilidades motrices como cognitivas, emocionales, sociales y lingüísticas”.⁶¹

⁵⁸ Importancia del desarrollo del lenguaje infantil, Policía de investigaciones de Chile. Recuperado de: <http://www.investigaciones.gov.cl/jesan/temas%20de%20salud/pdf/Desarrollo%20del%20Lenguaje.pdf>

⁵⁹ Ibídem

⁶⁰ M.A Fuensanta Hernandez Pina, Las relaciones entre pensamiento y lenguaje según Piaget, Vygotsky, Luria y Bruner, Pág. 72.

⁶¹ El juego y su importancia en el desarrollo infantil temprano, Katherine Quintana Yañez. Recuperado de: <http://www.crececontigo.gob.cl/columna/el-juego-y-su-importancia-en-el-desarrollo-infantil-temprano/>

Todo tipo de juego en la etapa infantil va ayudar al niño en infinidad de campos: a descubrirse a sí mismo, a socializar con otros, tomar decisiones, resolver problemas, etc.

Sin embargo, Piaget asegura que los juegos simbólicos adoptan un papel importante en la vida emocional del niño.

“El niño de los 2 a los 4 años se encuentra en una etapa muy vulnerable del desarrollo”⁶², debido a que comienza a relacionarse con el mundo que lo rodea, se da cuenta que debe seguir una serie de reglas sociales, que no puede hacer lo que desee, sino que debe regirse a ciertas autoridades, tanto en la familia como en otros lugares, y muchas de estas normas no logra comprender. Entre aquellas reglas y normas encontramos también al lenguaje.

Su capacidad de expresión a través del lenguaje se haya muy limitada, cuenta con un escaso vocabulario, mientras más pequeño sea, no logra conjugar bien algunas verbos, ni expresarse con claridad, las palabras con que dispone son inadecuadas para expresar sus necesidades. Todos estos sentimientos de inadecuación conducen a la frustración y por consiguiente entra en conflicto con las personas que le rodean.

“El juego simbólico que forma una parte muy importante de la actividad del niño en esta etapa es un medio apropiado que le brinda un ajuste de la realidad”⁶³. El juego simbólico logra ser para el niño una salida o escape a esa realidad, a través del juego el niño asimila el mundo externo casi directamente en sus propios deseos. Logra ser ahora el, quien modele su realidad según sus exigencias. “El juego simbólico puede explayar estas situaciones conflictivas de la vida real, de tal manera que le permita una conclusión eficiente en la que el resulta que es el ganador y no como suele darse en la vida real, el que pierde”⁶⁴. Ahora es el turno de que sea el, el protagonista, en su juego puede ser quien quiera ser, escapar de la realidad y poder dejar fluir sus emociones, algunas veces de manera inconsciente.

⁶² Herbert G., Piaget y la teoría del desarrollo intelectual. Pág. 76.

⁶³ Ibídem. Pág. 75.

⁶⁴ Ibídem. Pág. 75.

En el juego la capacidad que tiene el niño de simbolizar va a liberarlo por unos instantes del presente y realidad. Puede ser capaz de imaginar las cosas que se manifiestan en su realidad, y hallarse espacial y temporalmente fuera de sí mismo. “El uso de símbolos mentales permite al niño trascender las restricciones del espacio y del tiempo”⁶⁵. “El juego simbólico que se halla al servicio de una necesidad, es esencial para la estabilidad emocional del niño y para su ajuste a la realidad.”⁶⁶

Beneficios de los juegos simbólicos

- **Incrementan la creatividad.** En el momento del juego el niño hace uso de su imaginación al máximo al crear escenas nuevas, diálogos, personajes.
- **Fortalece el lenguaje y la capacidad de comunicación.** Las narraciones que deben describirse nos ayudan en su práctica a una mejor expresión oral, estas a su vez nos hacen describir situaciones, presentarlas de manera agradable, el juego nos va a obligar a expandir nuestro vocabulario, el estar en presencia de otros niños, ayudará también a copiar otras expresiones y a aprender nuevas palabras cuando ellos intervienen.
- **Fortalece las habilidades sociales.** Los juegos simbólicos nos enseñan a convivir, a ceder el turno, escuchar, hablar, rebatir, ser asertivos; en los juegos de rol esto es la base de un buen grupo de juego. Para las personas introvertidas, los juegos de rol, desarrollan vínculos, hablar frente a los demás, tienen la oportunidad de demostrar sus capacidades y ser reconocidos por ello.
- **Nos enseña sobre la resolución de problemas e incrementa la capacidad de análisis.** Con los juegos simbólicos, el niño va a enfrentar una serie de problemas ya sea dentro del juego o en su realidad, la práctica de estos juegos le dará la posibilidad de resolver los problemas de manera más asertiva, incrementando su análisis y capacidad para pensar y tomar decisiones.
- **Comprensión de lectura y escucha.** Cuando uno de los niños habla durante el juego simbólico, lo hace de manera oral, cuenta escenas,

⁶⁵ Jean Piaget, Piaget y la teoría del desarrollo intelectual, pág. 75.

⁶⁶Ibidem. Pág. 76.

situaciones ocurridas etc. Mientras el habla, los demás aprenden a escuchar y a comprender.

- **Capacidad de toma de decisiones.** La toma de decisiones es una parte fundamental de los juegos, hoy en día tenemos niños inseguros, dependientes, así que deseamos que eso cambie, necesitamos que el juego del niño sea de forma inconsciente una ayuda para él, tomar decisiones y ser capaces de afrontar las consecuencias.

Cabe destacar que este juego va perfeccionándose y dándose a su totalidad mientras el niño va creciendo y alcanzando una madurez mental y simbólica, que le permita una total representación, imitación y construcción.

3 años	4 años	5 años
En el juego dramático le gusta caracterizarse con detalles que le permitan asumir roles de la vida familiar, niños y niñas juegan los mismos papeles. El niño de tres años cambia muy rápidamente de actividad, es un rasgo típico de este momento de la vida infantil, y en ese cambiar, varía de roles.	A los cuatro años al niño de cuatro años le gusta ponerse uno o varios elementos representativos del rol que asume; así las niñas usan faldas, polleras, zapatos y los varones prefieren chalecos, ponchos, cinturones, corbatas. Las dramatizaciones se van relacionando con los temas generadores o los asuntos de los proyectos.	A los cinco años el juego dramático evidencia una marcada separación de sexos. Las niñas juegan independientemente de los niños. La designación de roles es planificada por los niños quienes están en condiciones de elaborar un “proyecto de acción” y cumplir perfectamente durante toda una sesión del día.

Fuente: minedu.gob.pe

3. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

3.1 LOCALES

En el Catálogo de Tesis de la Universidad Católica de Santa María, se ha encontrado la siguiente tesis que guarda una relación indirecta con nuestra investigación:

- A. Desarrollo de la función simbólica en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa William Morris y la Institución Educativa Estatal Alto Selva Alegre de Arequipa del 2006. Cuyas autoras son Candy Adriana Zaravia Zegarra y Nadia Macedo Vizcardo. Cuyas conclusiones son:
- En el Indicador nivel objeto referido al objeto real, se observó que los niños de la Institución educativa William Morris no presentan un adecuado desarrollo y en la institución educativa estatal Alto Selva Alegre los niños que desarrollaron esta prueba tienen un mayor desarrollo. En ambos ubicamos a un número mínimo de niños en el nivel muy bueno.
 - Tanto en el nivel simbólico, y nivel signo, el desarrollo presentado por los niños de ambas Instituciones fue regular.
- B. El juego simbólico y la expresión corporal en los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones educativas San Juan Apostol y Hunter, Arequipa, tesis presentada por: Alcocer Valdivia, Claudia Alejandra y Diaz Lajo, Katia Meliza (2015). Cuyas conclusiones son:
- Los niños y niñas del Nivel Inicial de la Institución Educativa San Juan Apóstol en cuanto al juego simbólico han desarrollado adecuadamente los indicadores como imitación de roles, juego libre, expresión verbal, y representación corporal; en cuanto a expresión corporal se ha visto que responden a las características de

movimientos, posturas, gestos y desplazamientos alcanzando un óptimo resultado.

- Los niños y niñas del nivel inicial de la institución educativa Hunter en cuanto al juego simbólico, presentan un óptimo porcentaje, desarrollando los indicadores de imitación de roles, juego libre y representación corporal; en cuanto a la expresión corporal muestran un porcentaje más alto de los niños y niñas que están conociendo aun los movimientos corporales con sus limitaciones; teniendo mayor control en movimientos, posturas, gestos y desplazamientos.
- C. El juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños de la Institución Educativa particular de Nivel Inicial Canguritos, Arequipa 2016. Cuya autora es María Fernanda Torres Flor. Cuyas conclusiones son:
- El nivel de desarrollo del juego simbólico alcanzado por los niños de 3 años se determinó que en su mayoría es bajo. Situación similar ocurre con el nivel de desarrollo del pensamiento creativo donde se observa que el nivel que presentan los niños de 3 años es bajo
 - El nivel de desarrollo del juego simbólico alcanzado por los niños de 4 años se encuentra en un nivel medio- alto. Mientras que se determinó que el nivel de desarrollo de pensamiento creativo de los niños de 4 años es alto.

3.2 INTERNACIONALES

Se encontró el siguiente artículo de investigación de la Universidad Iberoamericana de Puebla, México:

- A. Indicadores de adquisición de la función simbólica en el nivel de acciones materializadas en preescolares (2015). Cuyas autoras son: Claudia Ximena Gonzalez Moreno, Yulia Soloviera. Cuyas conclusiones son:
- La evidencia de la presencia de la función simbólica en el plano materializado es que el niño puede utilizar un objeto como un

sustituto de otro, denomina tanto el objeto como la acción y reflexiona respecto la situación de sustitución que realiza.

4. HIPÓTESIS, VARIABLES E INDICADORES

4.1 HIPÓTESIS

Dado que la función simbólica le va permitir al niño desarrollar la capacidad de representar mentalmente acciones, objetos y experiencias, estimulando su capacidad intelectual y verbal; es probable que los niños de 5 años de la Institución Educativa La Recoleta desarrollen la función simbólica de manera más efectiva con la aplicación del Programa “Juego, imagino y represento”.

4.2 VARIABLES E INDICADORES

Variables	Indicadores
Programa “Juego, Imagino y Represento”	Actividades para el Nivel Objeto
	Actividades para el Nivel Indicio
	Actividades para el Nivel Simbólico
	Actividades para el Nivel Signo
Función Simbólica	Nivel objeto
	Nivel indicio
	Nivel simbólico
	Nivel signo

CAPÍTULO II

PLANTEAMIENTO OPERACIONAL

1. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

1.1 TÉCNICA:

La técnica que se utilizará en el siguiente trabajo de investigación es la observación.

1.2 INSTRUMENTO:

El instrumento que se utilizó es la lista de cotejo como pre y post test para medir la función simbólica. La cual ha sido elaborada en base al Diseño Curricular Nacional tomando en cuenta la competencia, participa en diferentes acciones del juego o de la vida cotidiana, asumiendo distintos roles en el área de personal social; realiza acciones y movimientos de juego o de representación gráficos plásticos en el área de Psicomotricidad; en cuanto al área de comunicación consideramos estas cuatro competencias: Utiliza palabras, gestos, señas, voz. Identifica características de personas, animales, objetos a partir de lo que observa en ilustraciones. Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que interesa y por ultimo realiza trazos, grafismos, letras. La lista de cotejo está organizada de la siguiente forma:

Cuadro 1
Lista de cotejo para la función simbólica

Variable Dependiente	Indicadores	Técnica	Instrumento	Ítems
Función simbólica	Nivel objeto	Observación	Lista de cotejo para la función simbólica	1
	Nivel Indicio			2; 3; 4; 5; 6; 7; 8;9; 10:11
	Nivel simbólico			12; 13; 14; 15; 16; 17; 18; 19; 20: 21; 22
	Nivel signo			23: 24; 25; 26; 27; 29; 30

Baremo de Puntuación por aciertos

Valor	Puntaje Otorgado
Sí (Aciertos)	1
No (Desaciertos)	0

Baremo de Puntuación

Nivel de Aciertos	Puntaje Acumulado
Alto	26 – 30
Medio	21 – 25
Bajo	16 – 20

2. CAMPO DE VERIFICACIÓN

2.1 UBICACIÓN ESPACIAL

El presente trabajo se realizó en la Institución Educativa La Recoleta, ubicada en Calle Ronda la Recoleta 117-b Artiquilla en la provincia y departamento de Arequipa.

2.2 UBICACIÓN TEMPORAL

El presente trabajo se llevó a cabo en el año 2017 por lo que se considera coyuntural.

2.3 UNIDADES DE ESTUDIO

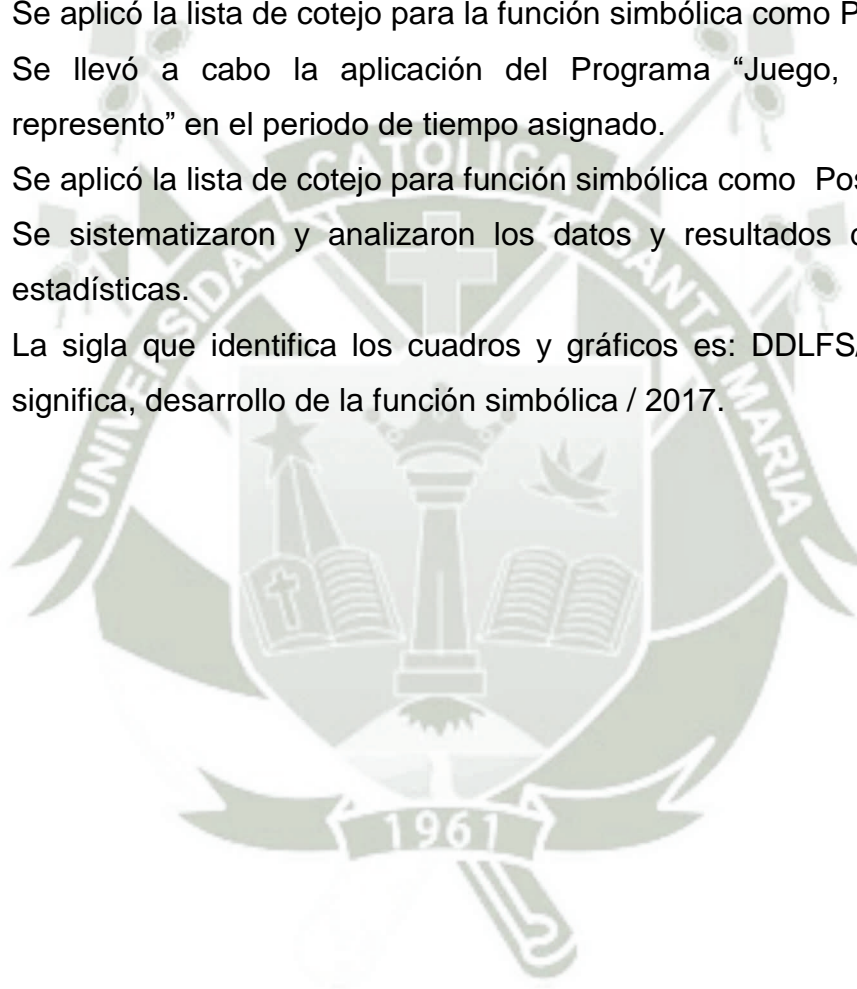
- **Universo cualitativo**
Está conformado por todos los niños de 5 años matriculados en la Institución educativa “La Recoleta”.
- **Universo cuantitativo**
Está conformado por los 46 niños asistentes de 5 años de la Institución educativa “La Recoleta” los que constituyen Unidades de estudio.

Cuadro 2
Unidades de estudio

Aulas	F	%
5 años A	30	65
5 años B	16	35
TOTAL	46	100

3. ESTRATEGIAS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

- Aprobado el proyecto de investigación, se solicitó a la Universidad Católica de Santa María una carta de presentación para la aplicación de los instrumentos.
- Se pidió la autorización de la dirección de la Institución Educativa La Recoleta para poder realizar la investigación.
- Se hizo la coordinación con las profesoras y tutoras de las aulas de 5 años para poder aplicar el instrumento de investigación.
- Se aplicó la lista de cotejo para la función simbólica como Pre test.
- Se llevó a cabo la aplicación del Programa “Juego, imagino y represento” en el periodo de tiempo asignado.
- Se aplicó la lista de cotejo para función simbólica como Post test.
- Se sistematizaron y analizaron los datos y resultados de manera estadísticas.
- La sigla que identifica los cuadros y gráficos es: DDLFS/2017, que significa, desarrollo de la función simbólica / 2017.



CAPÍTULO III

RESULTADOS

A continuación, se aprecia la sistematización de los datos estadísticos obtenidos en la investigación, organizados por indicadores a través de cuadros y gráficos respectivamente.



1. INDICADOR: NIVEL OBJETO

CUADRO 3

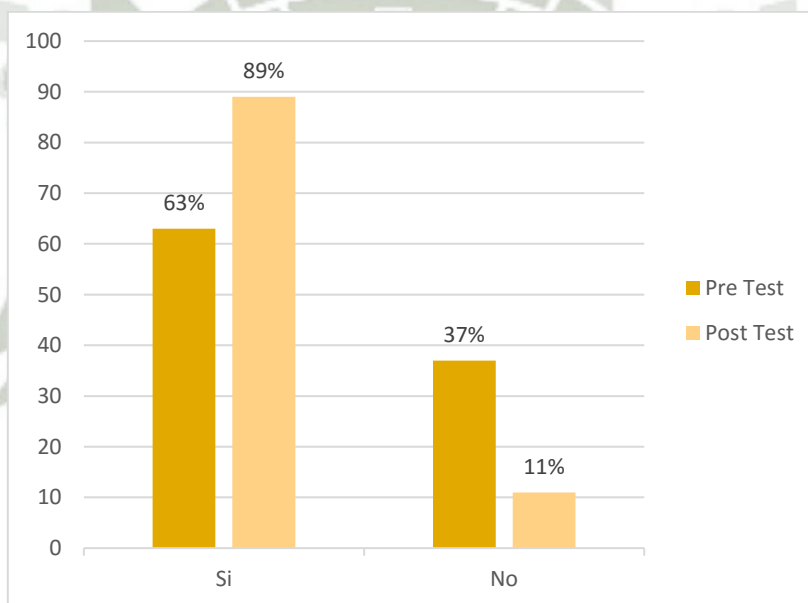
Reconoce el objeto a tientas

Alternativa	Pre-test		Post-test	
	F	%	F	%
Sí	29	63	41	89
No	17	37	5	11
TOTAL	46	100	46	100

Fuente: DDLFS-2017

GRAFICO 1

Reconoce el objeto a tientas



Fuente: DDLFS-2017

En el presente cuadro sobre el reconocimiento de objetos a tuestas encontramos que en el pre test el 63% de niños sí lo lograron y el 37% no lo lograron; en el post test el 89% de niños lo logró mientras que el 11 % no lo hizo.

Como se puede observar entonces, en el post test, la cantidad de niños que sí logro reconocer el objeto a tuestas aumento. Consiguiendo que la cantidad de niños que no lo lograron disminuya.

Podemos verificar que después de la aplicación del Programa “Juego, imagino y represento”, gran parte de los niños ahora logran reconocer objetos a tuestas, demostrando así que el programa tuvo resultados en el nivel objeto ya que logramos verificar que los niños consiguieron la manipulación de nuevos objetos.



2. INDICADOR: NIVEL INDICIO

CUADRO 4

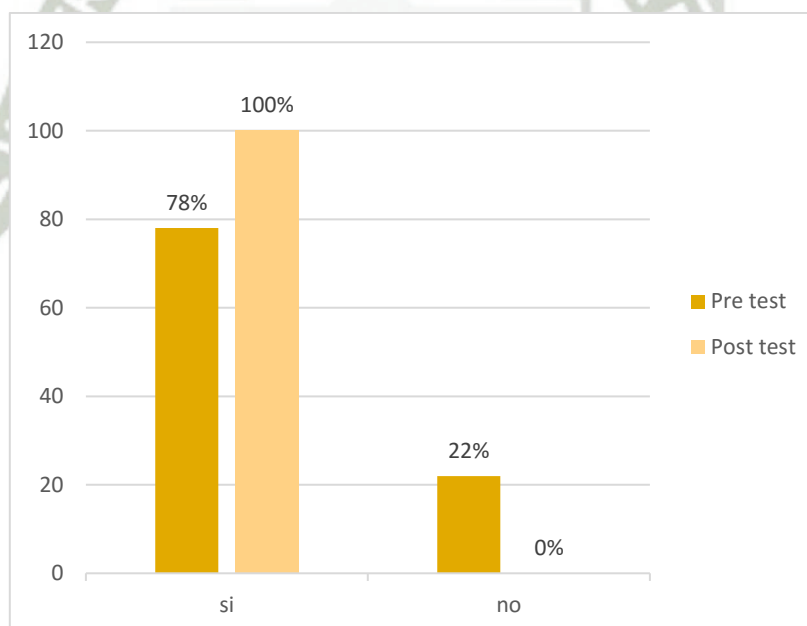
Reconoce medios de transporte

Alternativa	Pre-test		Post-test	
	F	%	F	%
Sí	36	78	46	100
No	10	22	0	0
TOTAL	46	100	46	100

Fuente: DDLFS-2017

GRAFICO 2

Reconoce medios de transporte



Fuente: DDLFS-2017

En el siguiente cuadro sobre el reconocimiento de los medios de transporte encontramos: en el pre test, el 78% de niños lo lograron y el 22% no lo hizo; en el post test el 100% de niños si lo logra.

Decimos entonces que, después de aplicar el programa la totalidad de niños llega a reconocer los medios de transporte sin ninguna dificultad.

Por lo que se evidencia que con la aplicación del Programa “Juego, imagino y represento”, se logró que la totalidad de niños reconozca los medios de transporte, demostrando así, que los niños han logrado adquirir antecedentes temporales de estos, lo que significa que fue capaz de guardar en su mente una imagen de algo que el observó o vivió, y pudo recordarla en una situación distinta.

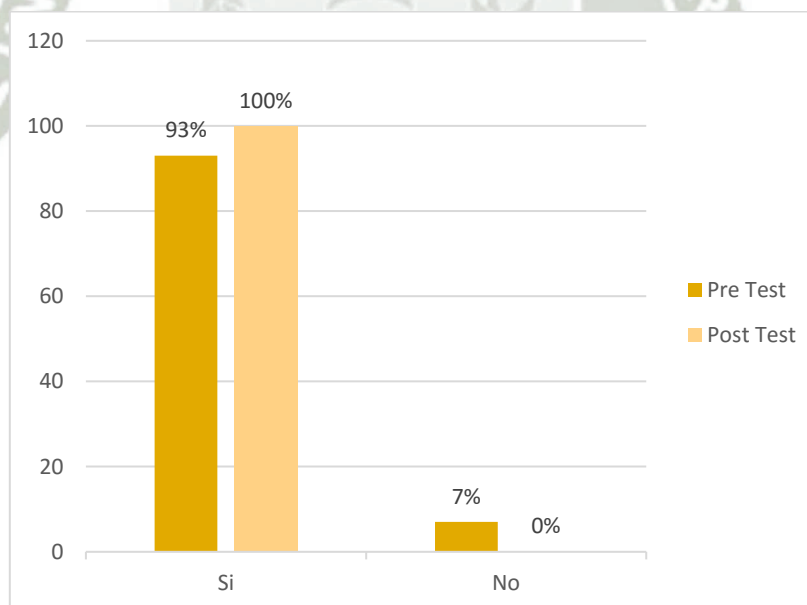


CUADRO 5
Reconoce y diferencia sonidos

Alternativa	Pre-test		Post-test	
	F	%	F	%
Sí	43	93	46	100
No	3	7	0	0
TOTAL	46	100	46	100

Fuente: DDLFS-2017

GRAFICO 3
Reconoce y diferencia sonidos de animales



Fuente: DDLFS-2017

El siguiente cuadro sobre reconocer y diferenciar los sonidos de los animales encontramos: que en el pre test el 93% sí lo logró mientras que el 7% presentó dificultad; en el post test se llega al 100% de niños que logran reconocer y diferenciar los sonidos de animales.

Por lo tanto, los niños que en el pre test no reconocieron y diferenciaron sonidos de animales, en el post test mostraron un avance y así se consiguió que la totalidad de niños cumpla con la consigna propuesta.

De esto derivamos que todos los niños lograron reconocer y diferenciar los sonidos onomatopéyicos de animales, los cuales fueron indicios que se les dio a los niños para ejecutar esta actividad, demostraron su capacidad de recordar sonidos que habían escuchado antes y relacionarlos con el animal correspondiente, demostrando la evolución de su pensamiento. Es así como podemos comprobar la eficacia del Programa “Juego, imagino y represento” en esta actividad.



CUADRO 6

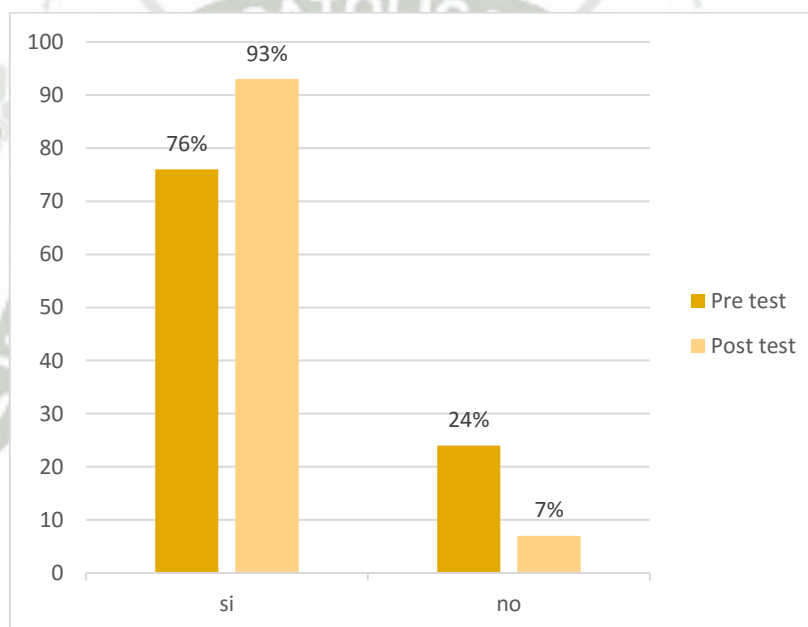
Identifica un animal al hacer mímica

Alternativa	Pre-test		Post-test	
	F	%	F	%
Sí	35	76	43	93
No	11	24	3	7
TOTAL	46	100	46	100

Fuente: DDLFS-2017

GRAFICO 4

Identifica un animal al hacer una mímica



Fuente: DDLFS-2017

En este cuadro sobre identificar un animal al hacer una mímica de este nos presenta que el 76% de niños si logró y el 24% no lo logró; en el post test el 93% lo logró el 7% no.

Como podemos observar la cantidad de niños que lograron identificar un animal al hacer una mímica de este se elevó en el post test, mientras que los niños que muestran un nivel de dificultad en la consigna, disminuyeron. Aunque aún quedan niños que requieren de actividades de reforzamiento.

Es aquí donde la mayoría de niños consiguió desenvolverse correctamente en esta actividad sobre todo porque se desarrollaron con mayor facilidad al momento de representar, después de la ejecución del programa “Juego, imagino y represento”, mostrándonos su efectividad.

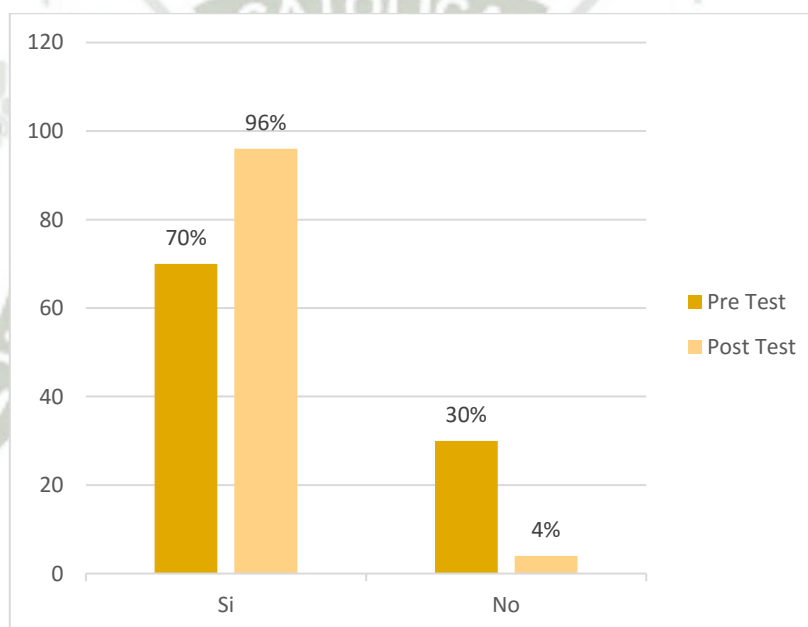


CUADRO 7
Reconoce sombras

Alternativa	Pre-test		Post-test	
	F	%	F	%
Sí	32	70	44	96
No	14	30	2	4
TOTAL	46	100	46	100

Fuente: DDLFS-2017

GRAFICO 5
Reconoce sombras



Fuente: DDLFS-2017

El presente cuadro sobre el reconocimiento animales y objetos al ver su sombra nos muestra: en el pre test el 70% de niños sí lo logró y el 30% presentó dificultad; en el post test el 96% lo logró y el 4% no.

Comparando estos resultados podemos identificar que una gran cantidad de niños logró mejorar y reconocer animales y objetos al ver su sombra, dando como resultado una disminución en la cantidad de niños que aún requieren reforzar esta actividad.

Por lo que deducimos una eficiencia en la aplicación del programa “Juego, Imagino y represento” ya que casi en su totalidad los niños lograron reconocer animales y objetos al percibir la imagen de la sombra.



CUADRO 8

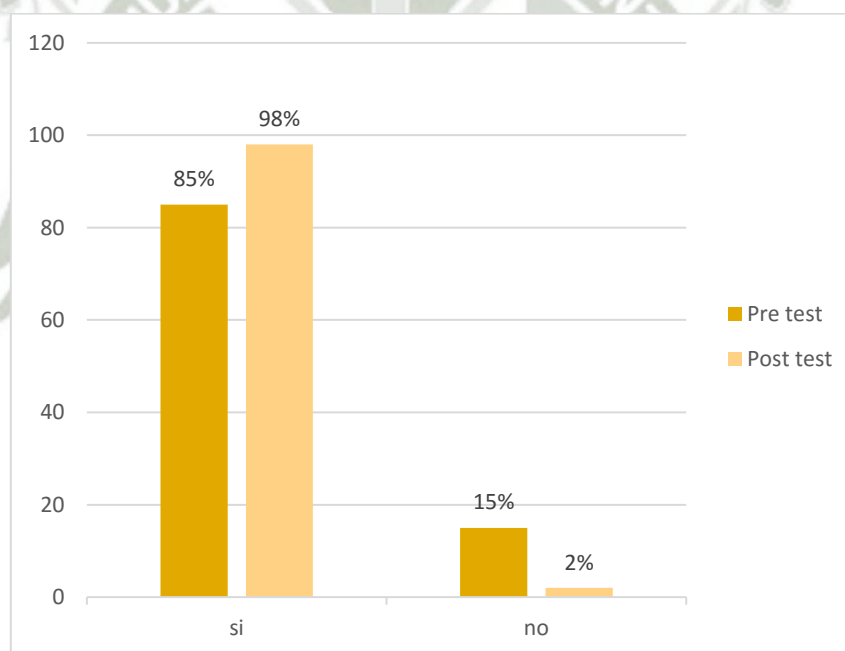
Identifica objetos observando una parte

Alternativa	Pre-test		Post-test	
	F	%	F	%
Sí	39	85	45	98
No	7	15	1	2
TOTAL	46	100	46	100

Fuente: DDLFS-2017

GRAFICO 6

Identifica objetos observando una parte



Fuente: DDLFS-2017

El cuadro número 8 sobre identificar objetos observando una parte de ellos encontramos: en el pre test, el 85% de niños sí lo logró y el 15% no lo logro, en el post test el 98% logra cumplir la consigna y el 2% no lo logra.

Por lo que podemos observar al aplicar el programa “Juego, imagino y represento”, los niños que si identificaron los objetos lograron manifestar un avance, sin embargo existe una cantidad pequeña de niños con los que se debe continuar trabajando y reforzando la identificación de objetos.

En esta actividad podemos comprobar que existe eficiencia en la aplicación del Programa, ya que asumimos que la mayoría de niños consiguió cumplir con la consigna y llevar a cabo una actividad concreta del nivel indicio, ya que ellos fueron capaces de observar sólo una parte del objeto y reconocerla.



CUADRO 9

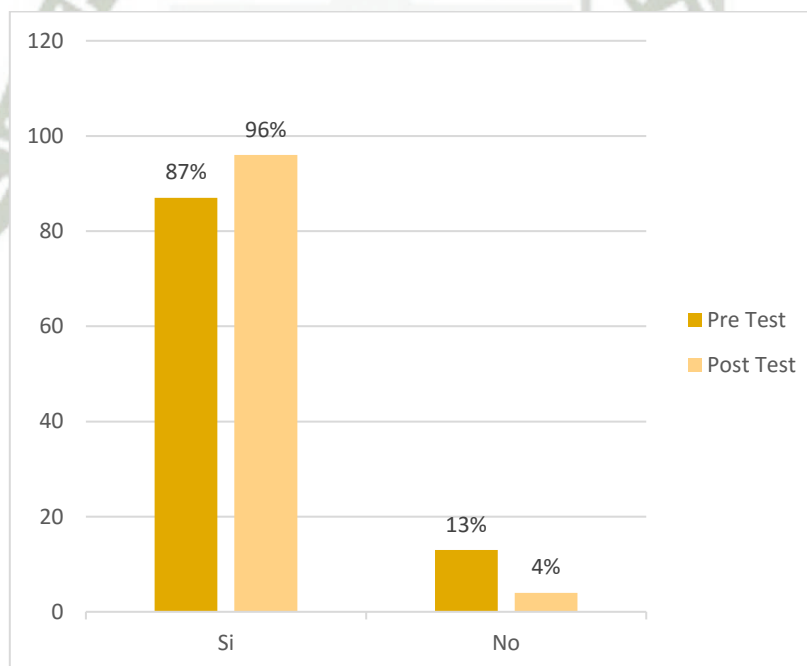
Identifica personas observando una parte

Alternativa	Pre-test		Post-test	
	F	%	F	%
Sí	40	87	44	96
No	6	13	2	4
TOTAL	46	100	46	100

Fuente: DDLFS-2017

GRAFICO 7

Identifica personas observando una parte



Fuente: DDLFS-2017

En el cuadro sobre identificar personas observando una parte de ellas encontramos que en el pre test, el 87% de niños sí logró y el 13% presentó dificultad; en el post test el 96% de niños llega a cumplir la consigna y el 4% no lo logra.

Entonces los niños que presentaban dificultad para trabajar esta actividad bajaron en su cantidad, mientras que los niños que sí lograron la identificación, aumentó en el post test mejorando sus habilidades en esta actividad.

Por lo que podemos deducir una notoria eficiencia en la aplicación del programa “Juego, imagino y represento”, ya que la cantidad de niños que no lograban realizar dicha actividad, ahora lo hacen sin ninguna dificultad, permitiéndonos casi llegar a su totalidad.



CUADRO 10

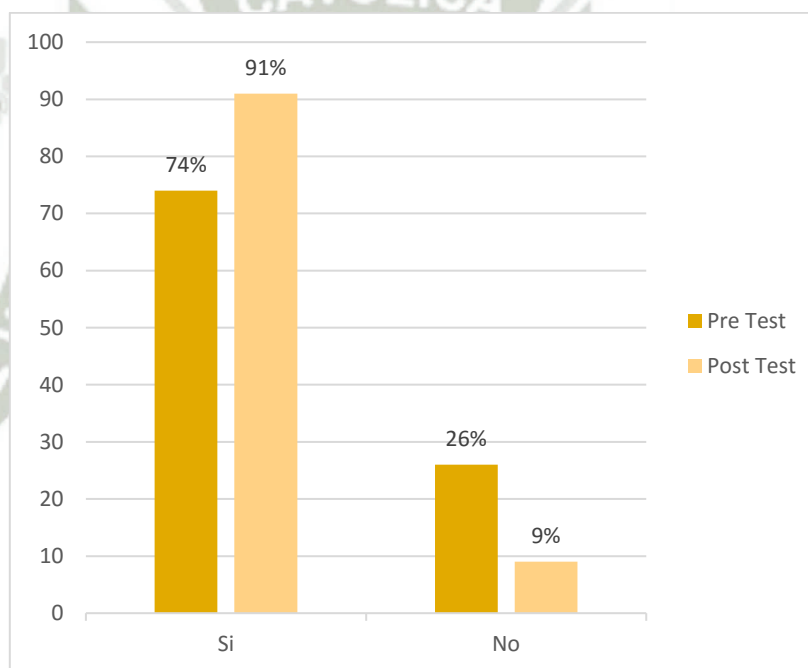
Identifica un objeto descrito

Alternativa	Pre-test		Post-test	
	F	%	F	%
Sí	34	74	42	91
No	12	26	4	9
TOTAL	46	100	46	100

Fuente: DDLFS-2017

GRAFICO 8

Identifica un objeto descrito

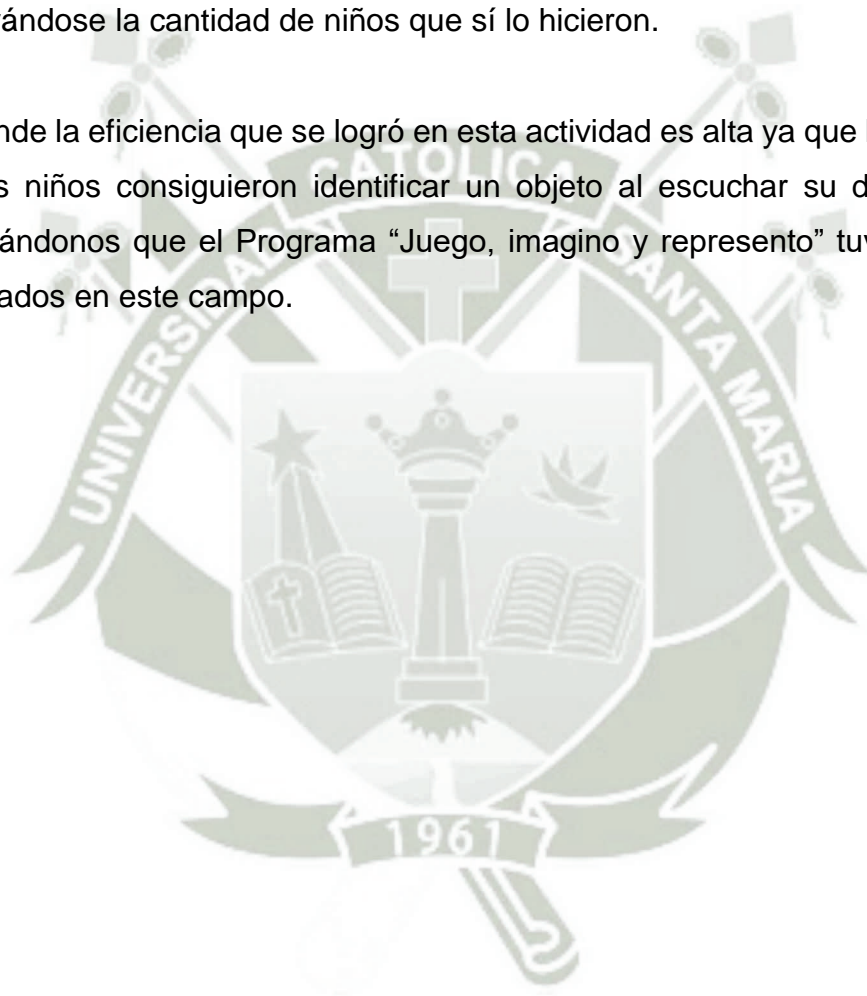


Fuente: DDLFS-2017

El siguiente cuadro sobre identificar un objeto al escuchar su descripción nos presenta: en el pre test, el 74% de niños sí lo logró y el 26% presentó dificultad; en el post test el 91% de niños llega a cumplir la consigna y el 9% no lo logra.

Es aquí donde podemos corroborar que después de aplicar el programa “Juego, imagino y represento” la cantidad de niños cambia rotundamente comparando los resultado del pre test con el post test, disminuyendo de esta manera la cantidad de niños que no lo lograban antes de aplicar el programa, y elevándose la cantidad de niños que sí lo hicieron.

Por ende la eficiencia que se logró en esta actividad es alta ya que la mayoría de los niños consiguieron identificar un objeto al escuchar su descripción mostrándonos que el Programa “Juego, imagino y represento” tuvo buenos resultados en este campo.



CUADRO 11

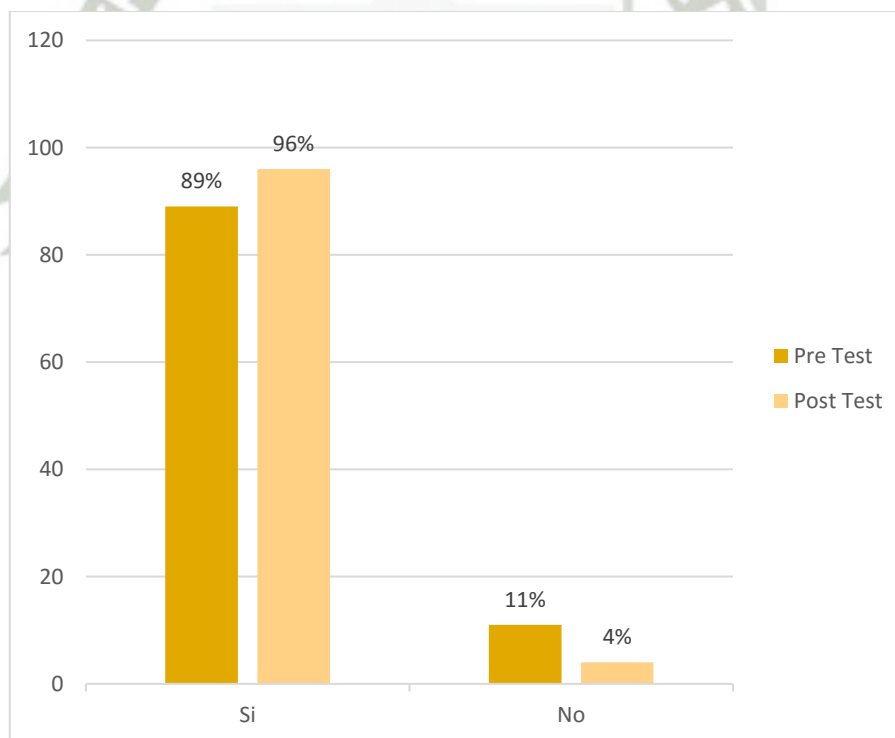
Identifica una persona por su descripción

Alternativa	Pre-test		Post-test	
	F	%	F	%
Sí	41	89	44	96
No	5	11	2	4
TOTAL	46	100	46	100

Fuente: DDLFS-2017

GRAFICO 9

Identifica una persona por su descripción

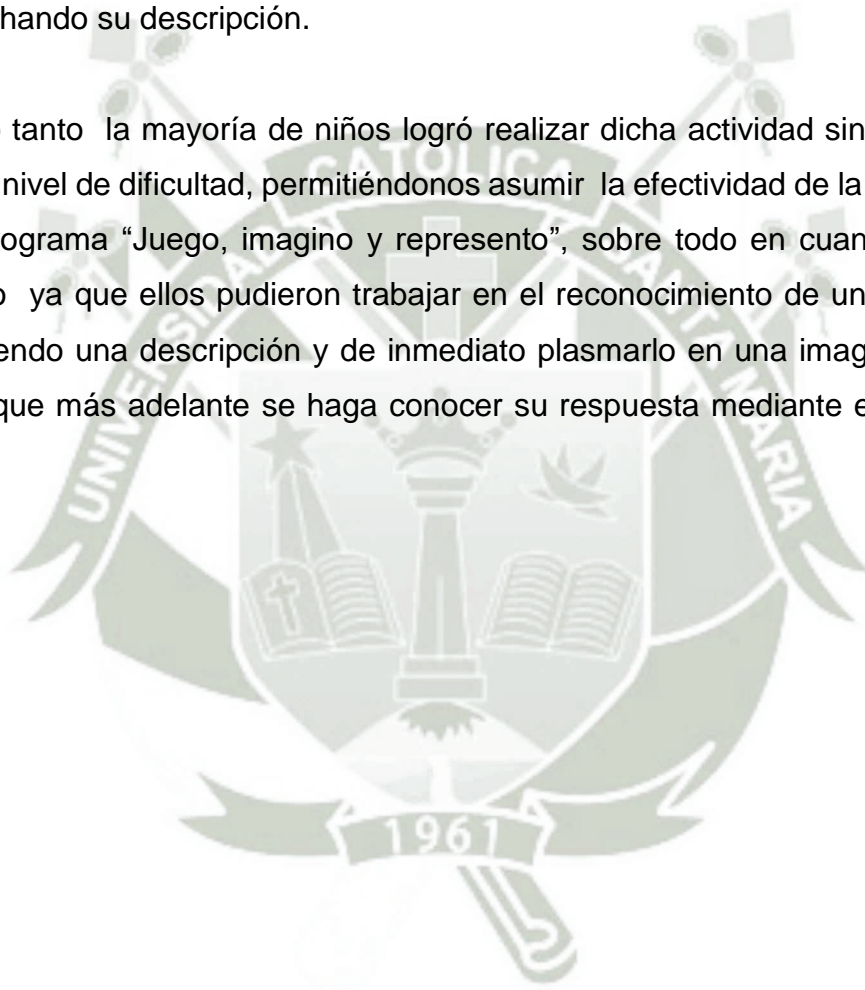


Fuente: DDLFS-2017

En el presente cuadro sobre identificar una persona al escuchar su descripción encontramos que el 89% de niños sí lo logró y el 11% presentó dificultad; en el post test el 96% de niños llega a cumplir la consigna y el 4% no lo logra.

Comprobamos así que los niños que logran realizar esta actividad aumentan en el post test, mientras que los niños que no lo lograban disminuyen; existiendo aun una cantidad pequeña de niños que requieren reforzar actividades para conseguir cumplir la identificación de una persona solo escuchando su descripción.

Por lo tanto la mayoría de niños logró realizar dicha actividad sin presentar algún nivel de dificultad, permitiéndonos asumir la efectividad de la aplicación del programa “Juego, imagino y represento”, sobre todo en cuanto al nivel indicio ya que ellos pudieron trabajar en el reconocimiento de una persona recibiendo una descripción y de inmediato plasmarlo en una imagen mental para que más adelante se haga conocer su respuesta mediante el lenguaje oral.



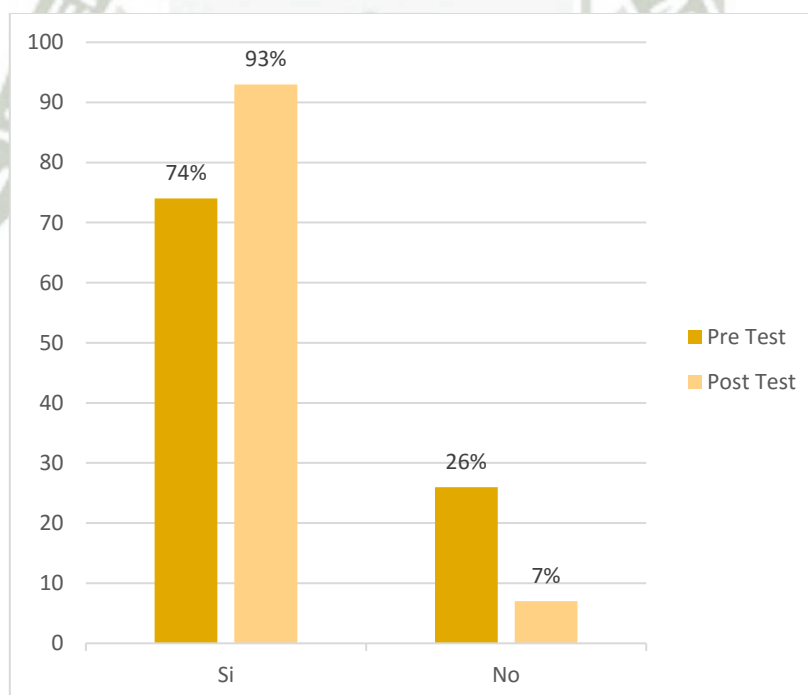
CUADRO 12

Reconoce las frutas

Alternativa	Pre-test		Post-test	
	F	%	F	%
Sí	34	74	43	93
No	12	26	3	7
TOTAL	46	100	46	100

Fuente: DDLFS-2017

GRAFICO 10
Reconoce las frutas



Fuente: DDLFS-2017

Para el reconocimiento de frutas por su textura, tamaño y olor se nos presenta: en el pre test, el 74% de niños lo logró y el 26% presentó dificultad, en el post test el 93% de niños llega a cumplir la consigna y el 7% no lo logra.

Después de aplicar el programa “Juego, imagino y represento” la cantidad de niños cambia visiblemente, en el post test los niños que reconocen frutas por su textura, tamaño y olor aumenta, sin embargo la cantidad de niños que no lo logra disminuye. Estos niños requieren de otras actividades sensoriales para reforzar esta actividad.

Podemos comprobar la efectividad del programa en esta actividad porque más de la mitad de niños logró reconocer las frutas haciendo uso del sentido del tacto y permitiéndole a los niños describir textura, tamaño como también por su olor.



CUADRO 13

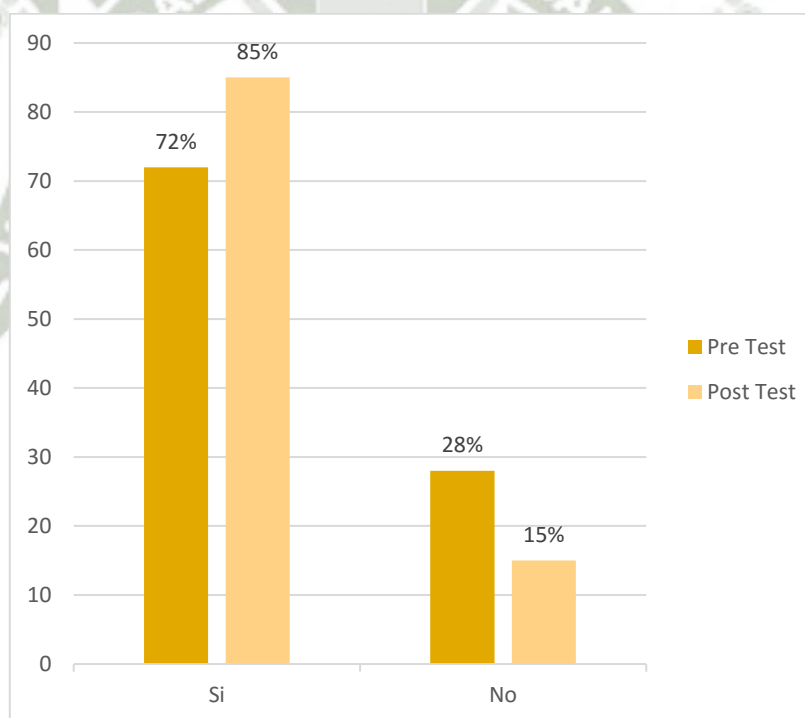
Reconoce sonidos de la naturaleza

Alternativa	Pre-test		Post-test	
	F	%	F	%
Sí	33	72	39	85
No	13	28	7	15
TOTAL	46	100	46	100

Fuente: DDLFS-2017

GRAFICO 11

Reconoce sonidos de la naturaleza

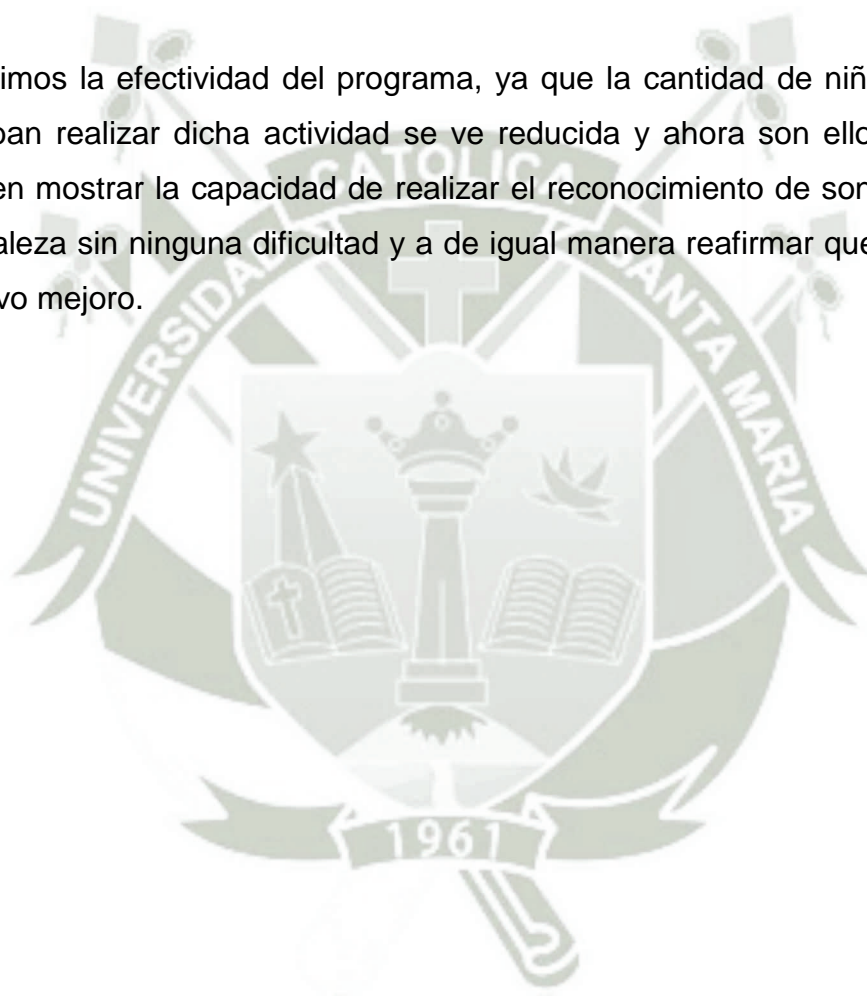


Fuente: DDLFS-2017

En cuanto al reconocimiento de sonidos de la naturaleza encontramos: en el pre test, el 72% de niños sí lo logró y el 28% presentó dificultad; en el post test el 85% de niños llega a cumplir la consigna y el 15% no lo logra.

Como podemos observar en el post test la cantidad de niños que consigue lograr el reconocimiento de sonidos de la naturaleza aumenta, mientras que los niños que no lo logran disminuye, mostrándonos que aún existen niños que requieren de reforzamiento para llegar a distinguir en su totalidad los sonidos de la naturaleza.

Asumimos la efectividad del programa, ya que la cantidad de niños que no lograban realizar dicha actividad se ve reducida y ahora son ellos quienes pueden mostrar la capacidad de realizar el reconocimiento de sonidos de la naturaleza sin ninguna dificultad y a de igual manera reafirmar que el indicio auditivo mejoro.



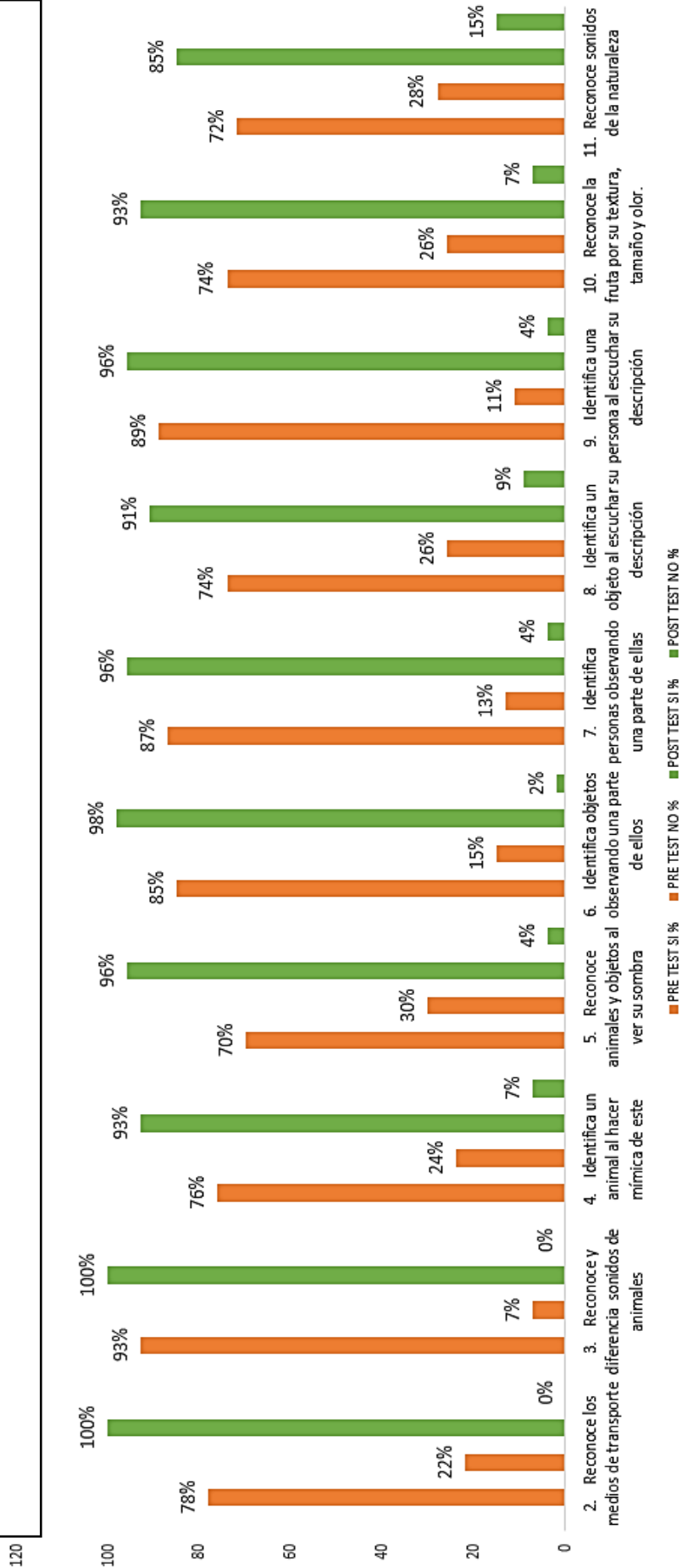
CUADRO 14
INDICADOR: NIVEL INDICIO

	PRE TEST				POST TEST			
	SÍ		NO		SÍ		NO	
	F	%	F	%	F	%	F	%
a) Reconoce los medios de transporte	36	78	10	22	46	100	0	0
b) Reconoce y diferencia sonidos de animales	43	93	3	7	46	100	0	0
c) Identifica un animal al hacer mímica de este	35	76	11	24	43	93	3	7
d) Reconoce animales y objetos al ver su sombra	32	70	14	30	44	96	2	4
e) Identifica objetos observando una parte de ellos	39	85	7	15	45	98	1	2
f) Identifica personas observando una parte de ellas	40	87	6	13	44	96	2	4
g) Identifica un objeto al escuchar su descripción	34	74	12	26	42	91	4	9
h) Identifica una persona al escuchar su descripción	41	89	5	11	44	96	2	4
i) Reconoce la fruta por su textura, tamaño y olor.	34	74	12	26	43	93	3	7
j) Reconoce sonidos de la naturaleza	33	72	13	28	39	85	7	15

Fuente: DDLFS-2017

GRAFICO 12

INDICADOR: NIVEL INICIO



En el presente cuadro podemos comparar los porcentajes del pre test y del post test y observamos que en la mayoría de los ítems los resultados son favorables ya que existe una notoria evolución en cada uno, sobre todo en los ítems a, b, d, e, f, h porque se obtuvieron porcentajes que nos permiten decir que se llegaron a cumplir casi en totalidad.

Los niños que en un comienzo no podían realizar las actividades del nivel indicio mejoraron después de la aplicación del programa “Juego, Imagino y Represento”. Sin embargo como también podemos ver en los porcentajes, aún existen niños que necesitan algunas actividades para mejorar los estímulos sensoriales ya que existe una posibilidad en la que más adelante presenten un nivel de dificultad en su aprendizaje es por eso que se necesita trabajar con estos niños sobre todo actividades sensoriales.



3. INDICADOR: NIVEL SIMBOLO

CUADRO 15

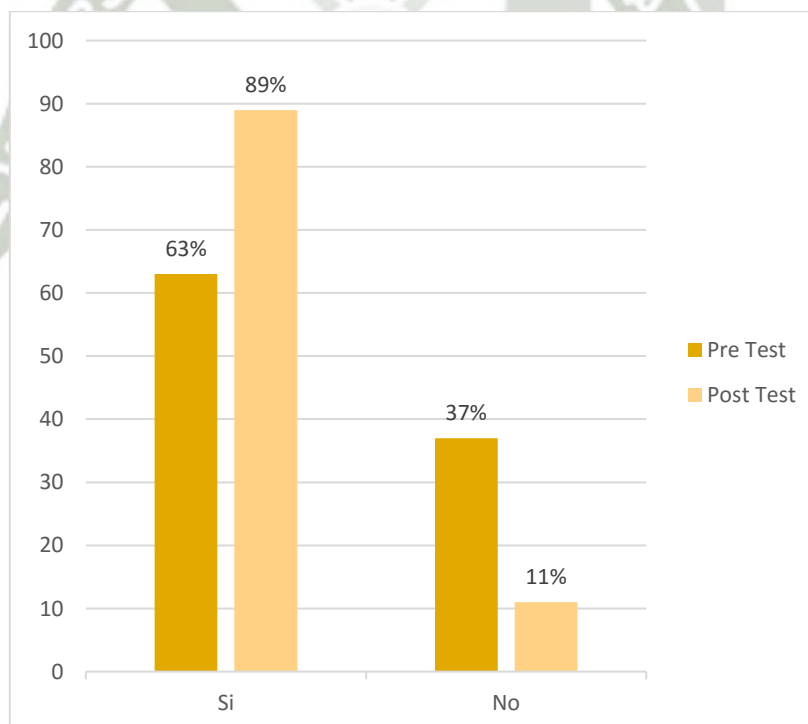
Representa objetos con su cuerpo

Alternativa	Pre-test		Post-test	
	F	%	F	%
Sí	29	63	41	89
No	17	37	5	11
TOTAL	46	100	46	100

Fuente: DDLFS-2017

GRAFICO 13

Representa objetos con su cuerpo



Fuente: DDLFS-2017

En el siguiente cuadro sobre representa objetos con su cuerpo muestra que el 63% de niños si lo logró y el 37% presentó dificultad, en el post test el 89% sí logra cumplir la consigna y el 11% no lo logra.

Sobre la base de porcentajes dados anteriormente podemos observar que después de aplicar el programa el porcentaje de niños que si llega a usar su cuerpo para representar aumenta; sin embargo los niños que aún no logran realizar la actividad cambia rotundamente en el post test disminuyendo.

Por lo que podemos asumir una efectividad en la aplicación del Programa, ya que gran parte de niños que no lograban realizar dicha actividad, ahora lo pueden realizar sin ninguna dificultad, haciendo formas con su cuerpo, colocándose en cualquier posición de manera creativa, y mostrando una mejoría progresiva.



CUADRO 16

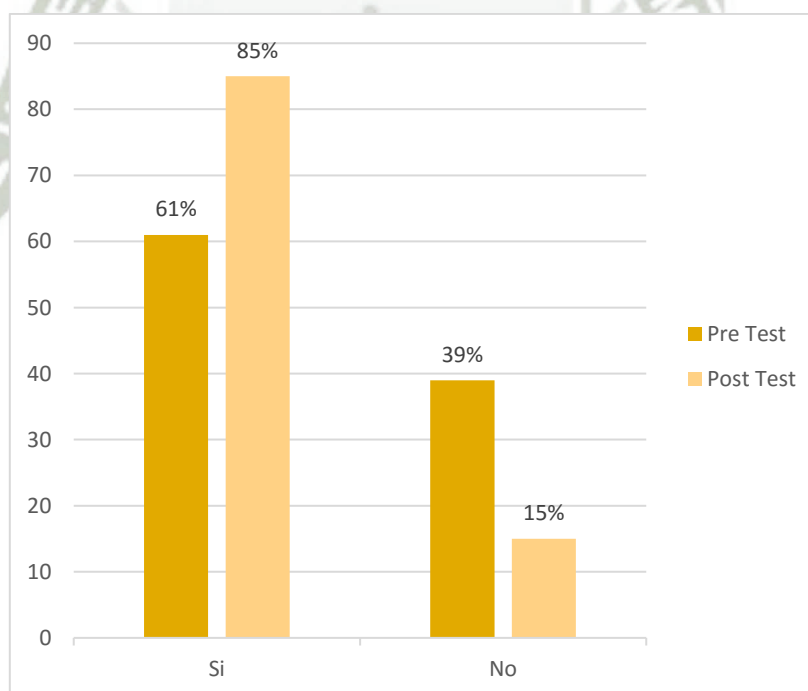
Representa números con su cuerpo.

Alternativa	Pre-test		Post-test	
	F	%	F	%
Sí	28	61	39	85
No	18	39	7	15
TOTAL	46	100	46	100

Fuente: DDLFS-2017

GRAFICO 14

Representa números con su cuerpo.

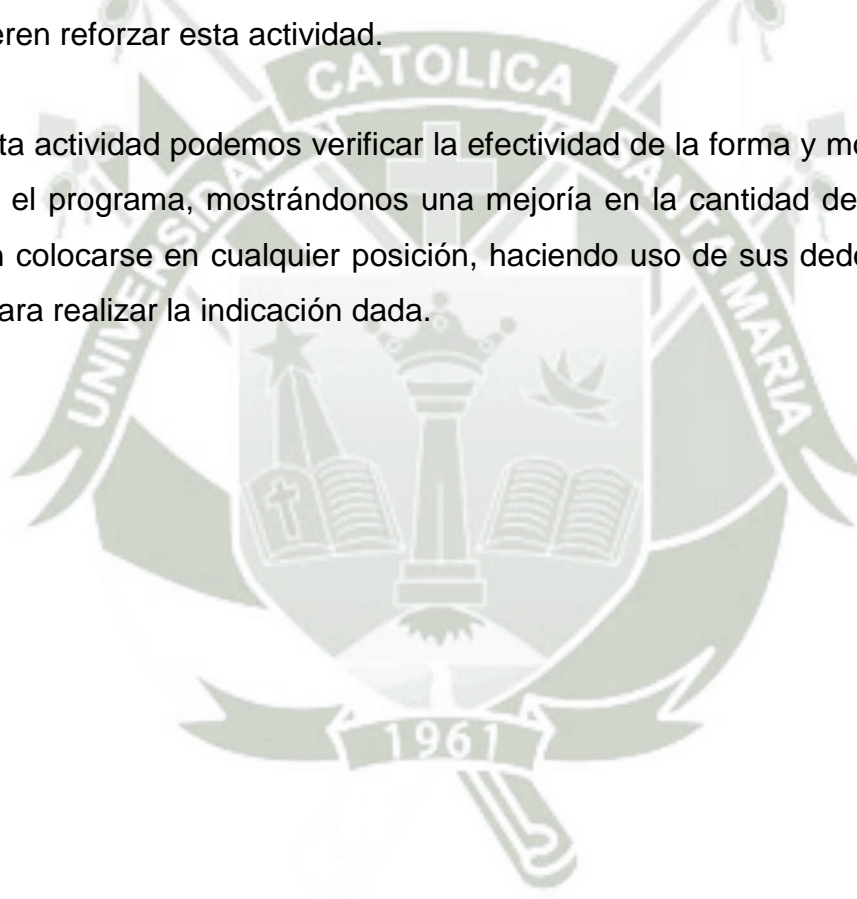


Fuente: DDLFS-2017

En este cuadro sobre el uso de su cuerpo para representar números podemos exponer: en el pre test, el 61% de niños sí lo logró y el 39% presentó dificultad, en el post test el 85% de niños llega a cumplir la consigna y el 15% no lo logra.

Tal como se ha visto, el incremento de porcentaje de niños que si logran realizar esta actividad es significativamente alta; mientras que el porcentaje de niños que no lograban usar su cuerpo para representar números disminuyó, teniendo como resultado una mínima cantidad de niños que aun requieren reforzar esta actividad.

En esta actividad podemos verificar la efectividad de la forma y modo que se aplicó el programa, mostrándonos una mejoría en la cantidad de niños que logran colocarse en cualquier posición, haciendo uso de sus dedos, manos, etc. Para realizar la indicación dada.



CUADRO 17

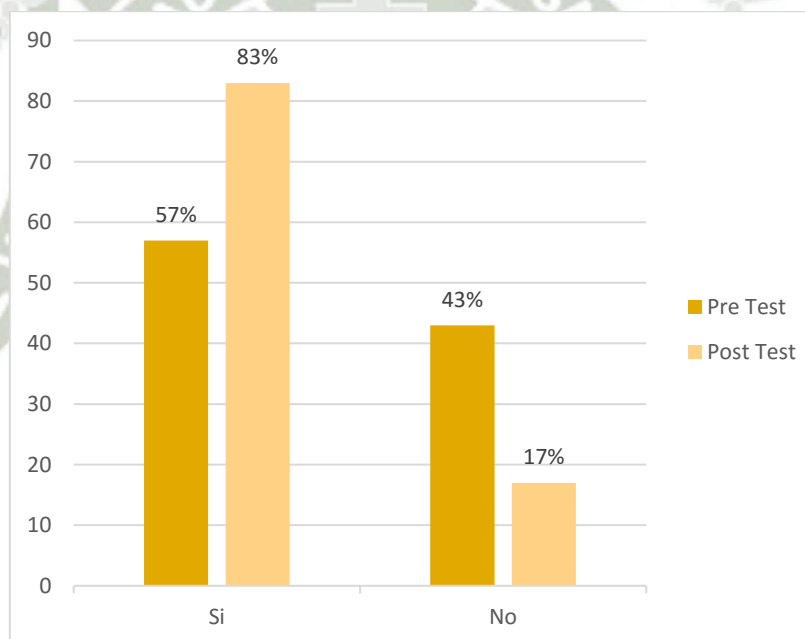
Hace letras con sus manos.

Alternativa	Pre-test		Post-test	
	F	%	F	%
Sí	26	57	38	83
No	20	43	8	17
TOTAL	46	100	46	100

Fuente: DDLFS-2017

GRAFICO 15

Hace letras con sus manos.



Fuente: DDLFS-2017

En el presente cuadro sobre utilizar sus manos para hacer letras del abecedario con ellas encontramos: en el pre test, el 57% de niños sí lo lograron y el 43% presentó dificultad, en el post test el 83% de niños si llega a cumplir la consigna y el 17% no lo logra.

Como podemos observar en el pre test hay un porcentaje medio que logra realizar la actividad, después de aplicar el programa el porcentaje de niños aumenta, los niños que no lograban utilizar sus manos para hacer letras del abecedario con ellas disminuye.

De los resultados se desprende que la mayoría de niños mejoraron consiguiendo utilizar sus manos para hacer letras del abecedario sin ninguna dificultad, lo que nos muestra la efectividad del Programa.



CUADRO 18

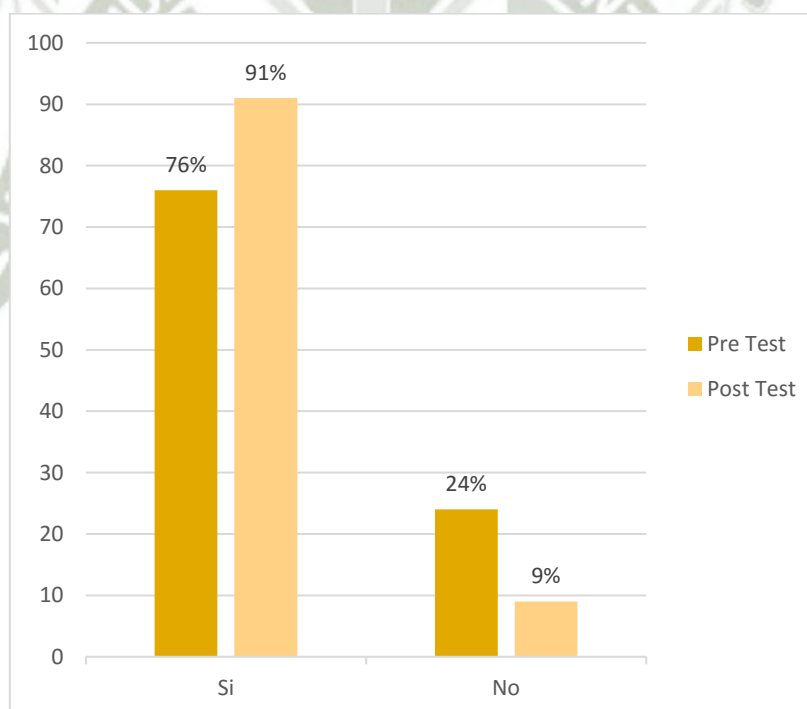
Hace animales con sus manos.

Alternativa	Pre-test		Post-test	
	F	%	F	%
Sí	35	76	42	91
No	11	24	4	9
TOTAL	46	100	46	100

Fuente: DDLFS-2017

GRAFICO 16

Hace animales con sus manos

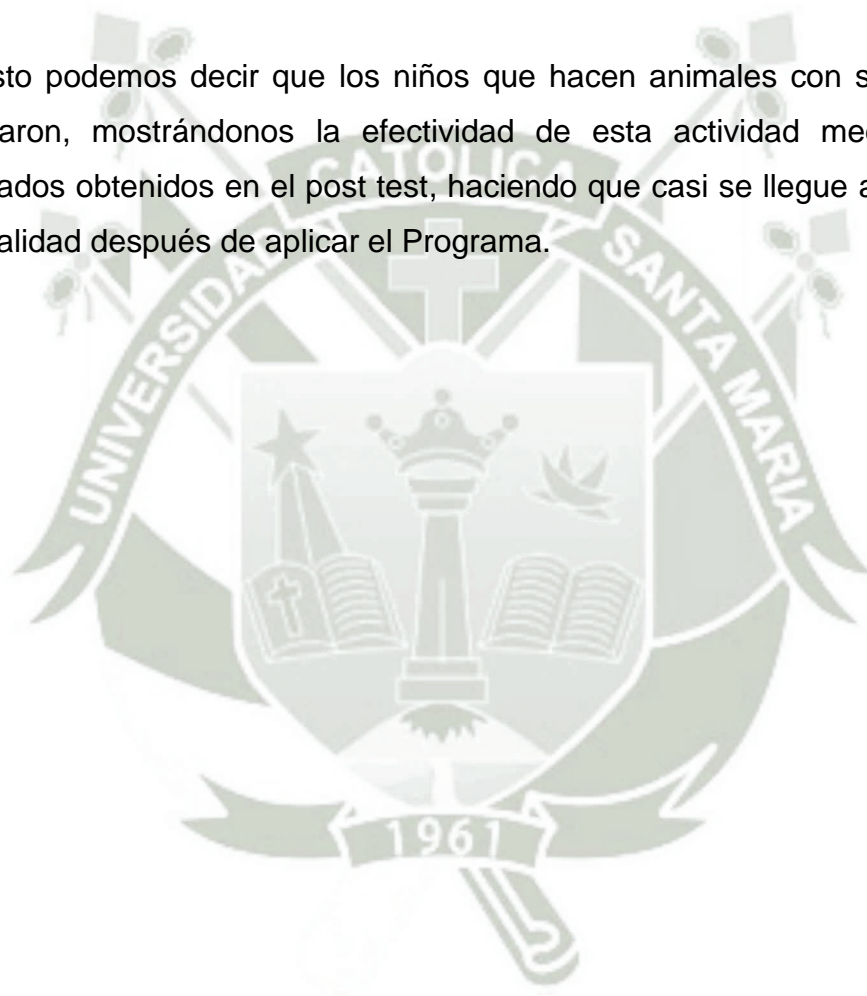


Fuente: DDLFS-2017

En el cuadro número 17 sobre utilizar sus manos para hacer algún animal encontramos que en el pre test, el 76% de niños sí lo logró y el 24% presentó dificultad, en el post test el 91% de niños llega a cumplir la consigna y el 9% no lo logra.

Como podemos observar existe una gran diferencia en los resultados ya que después de aplicar el programa “Juego, Imagino y Representación” el porcentaje de niños que logran utilizar sus manos para hacer algún animal aumenta mientras que la cantidad de niños que no lo hacían disminuye.

De esto podemos decir que los niños que hacen animales con sus manos mejoraron, mostrándonos la efectividad de esta actividad mediante los resultados obtenidos en el post test, haciendo que casi se llegue a lograr en su totalidad después de aplicar el Programa.



CUADRO 19

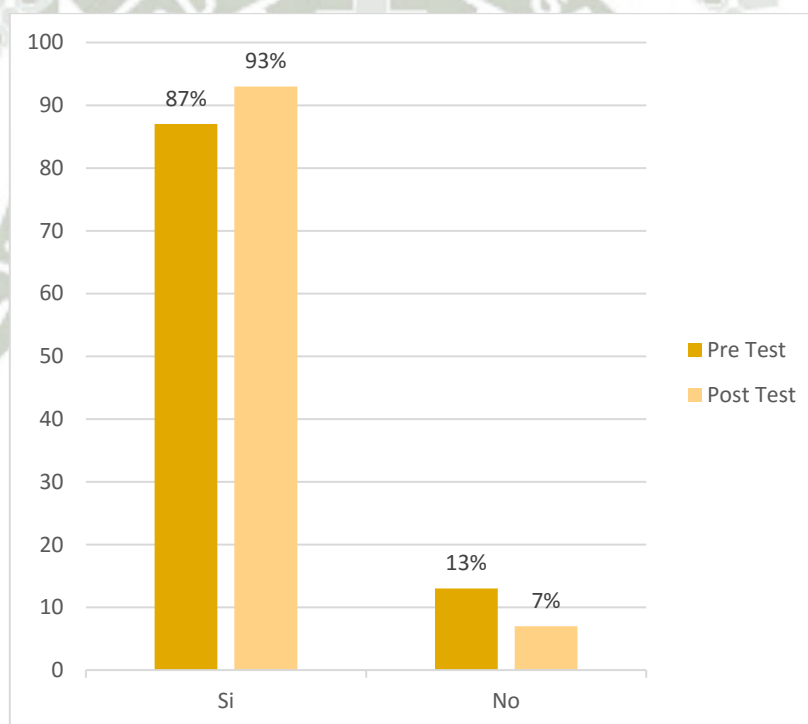
Gesticula al dramatizar

Alternativa	Pre-test		Post-test	
	F	%	F	%
Sí	40	87	43	93
No	6	13	3	7
TOTAL	46	100	46	100

Fuente: DDLFS-2017

GRAFICO 17

Gesticula al dramatizar



Fuente: DDLFS-2017

El presente cuadro sobre el uso de gestos y movimientos al momento de dramatizar encontramos: en el pre test, el 87% de niños sí lo lograron y el 13% presentó dificultad, en el post test el 93% de niños llega a cumplir la consigna y el 7% no lo logra.

Por lo tanto se puede comprobar que después de aplicar el programa la cantidad de niños que sí logra hacer uso de gestos y movimientos al momento de dramatizar aumenta y los niños que no lo hacen disminuye. Quedando aun una mínima cantidad de niños que requieren reforzar dicha actividad.

De esta forma podemos señalar que la cantidad de niños que no lograban realizar dicha actividad, ahora lo pueden hacer sin ninguna dificultad mostrándonos así la efectividad en el Programa y en su aplicación.

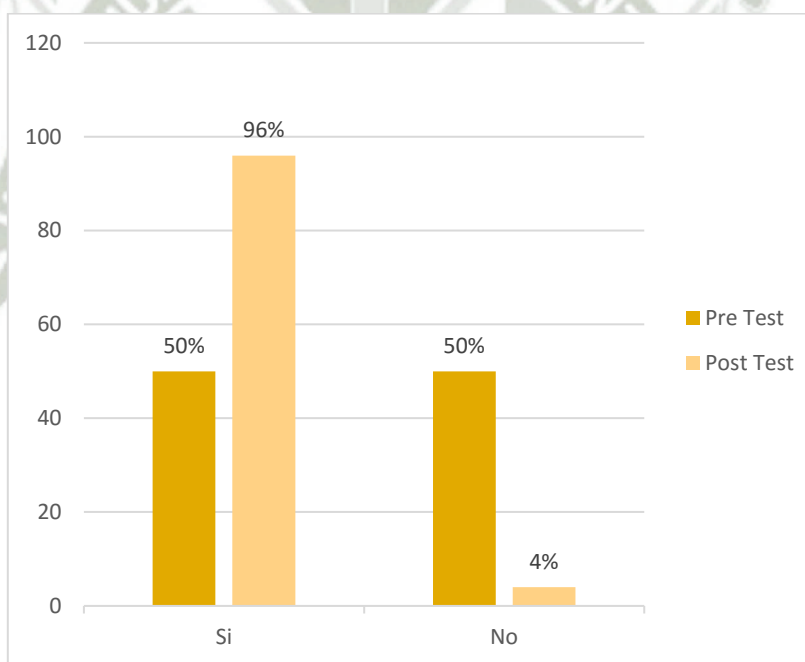


CUADRO 20
Modela objetos presentes

Alternativa	Pre-test		Post-test	
	F	%	F	%
Sí	23	50	44	96
No	23	50	2	4
TOTAL	46	100	46	100

Fuente: DDLFS-2017

GRAFICO 18
Modela objetos presentes



Fuente: DDLFS-2017

Encontramos en el siguiente cuadro sobre modelar objetos vistos previamente: en el pre test, el 50% de niños logró modelar objetos vistos previamente en un plano real y el otro 50% presentó dificultad, en el post test el 96% de niños llega a cumplir la consigna y el 4% no lo logra.

De esta manera vemos que al aplicar el programa el porcentaje de niños que logró realizar la actividad presenta un gran progreso y los que no lograban modelar objetos vistos previamente en un plano real disminuye.

Por lo que podemos deducir que la cantidad de niños que si logra modelar objetos vistos previamente en un plano real presentan un notorio progreso consiguiendo que el porcentaje sea mayor a la de la mitad de niños, evidenciando así la efectividad del Programa “Juego, Imagino y Represento”

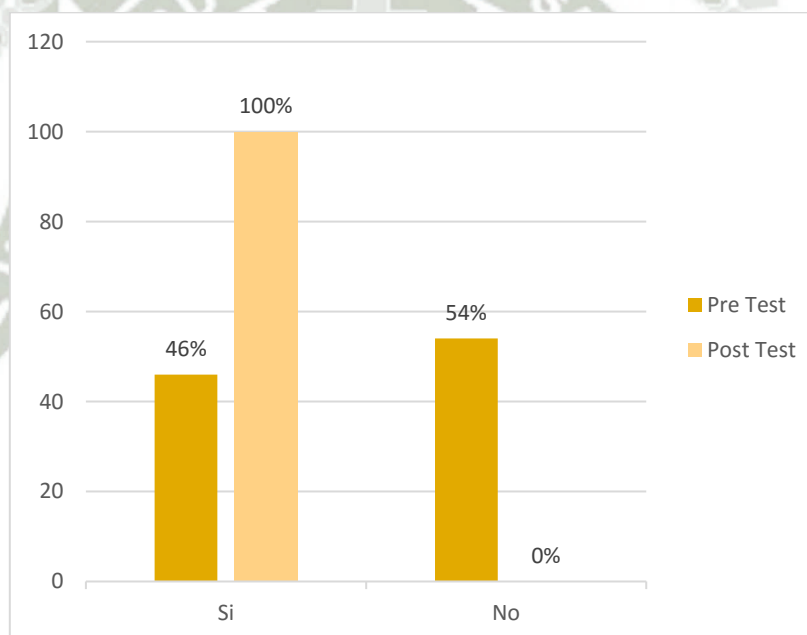


CUADRO 21
Crea objetos con reciclaje

Alternativa	Pre-test		Post-test	
	F	%	F	%
Si	21	46	46	100
No	25	54	0	0
TOTAL	46	100	46	100

Fuente: DDLFS-2017

GRAFICO 19
Crea objetos con reciclaje



Fuente: DDLFS-2017

En el cuadro número 20 sobre crear objetos con reciclaje nos presenta: en el pre test, que el 46% de niños sí lo logró y el otro 54% presentó dificultad, en el post test el 100% de niños llega a cumplir la consigna y el 0% no lo logra.

Por lo que podemos decir que después de aplicar el programa "Juego, Imagino y Represento" el porcentaje de niños que lograba realizar la actividad llega a su totalidad mientras que los que no lograban crear objetos presentan un progreso notorio.

Por lo tanto creemos que la forma en que se trabajó y aplicó el Programa fue muy efectiva, porque más todos los niños consiguen crear objetos haciendo uso del reciclado, permitiéndonos obtener resultados favorables muy notorios.



CUADRO 22

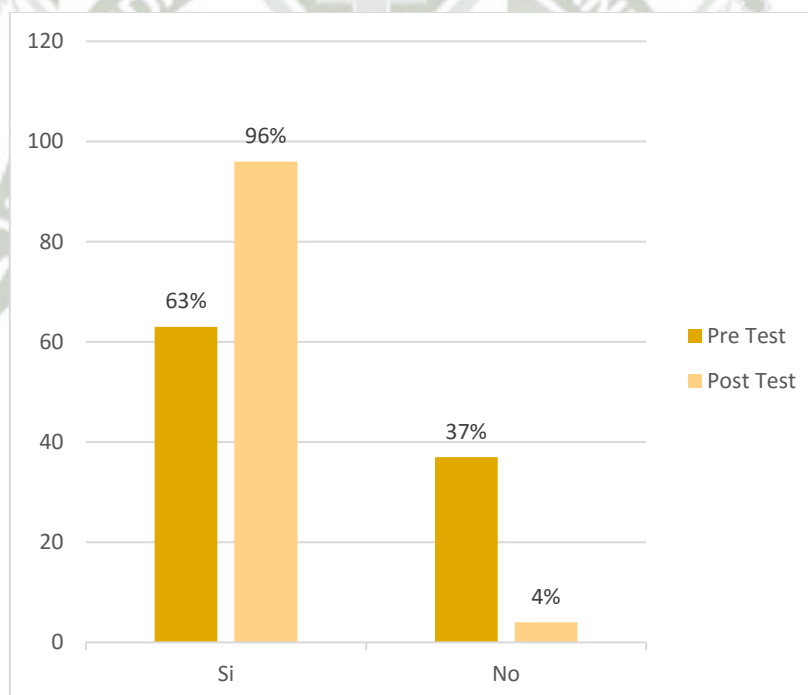
Modela objetos ausentes

Alternativa	Pre-test		Post-test	
	F	%	F	%
Sí	29	63	44	96
No	17	37	2	4
TOTAL	46	100	46	100

Fuente: DDLFS-2017

GRAFICO 20

Modela objetos ausentes

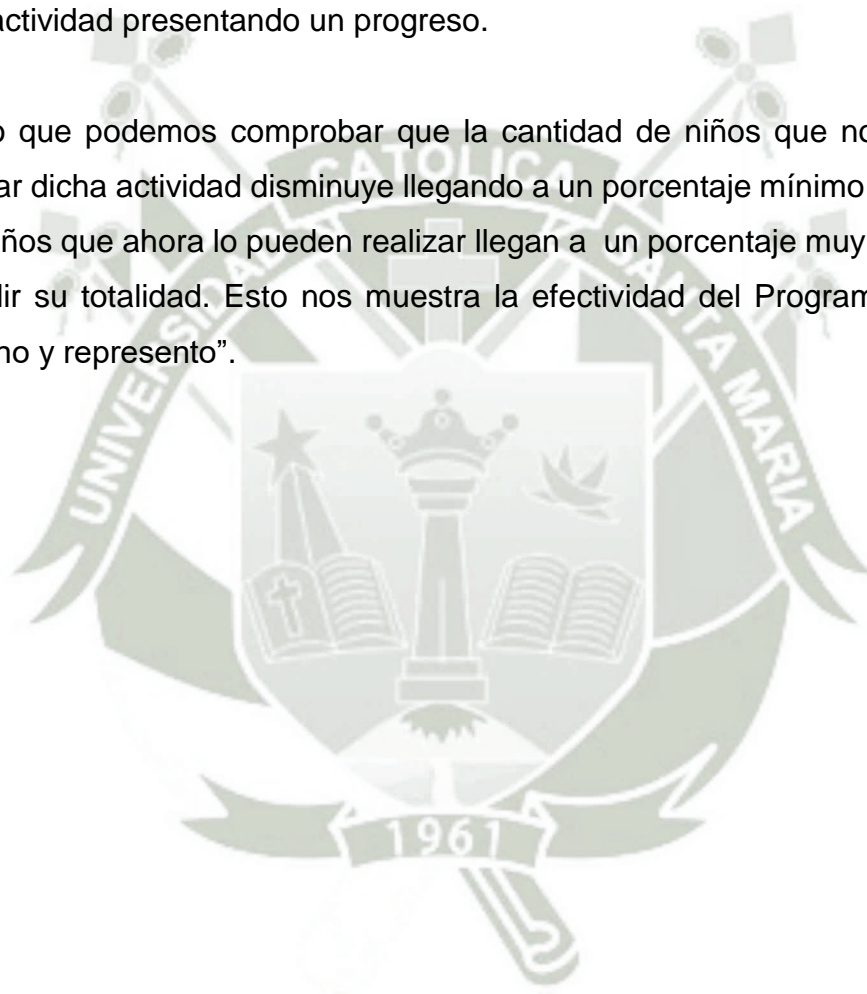


Fuente: DDLFS-2017

En el siguiente cuadro sobre modelar objetos que no están presentes encontramos: en el pre test, el 63% de niños sí logró y el otro 37% presentó dificultad, en el post test el 96% de niños llega a cumplir la consigna y el 4% no lo logra.

Podemos resaltar que después de aplicar el programa el porcentaje de niños que no lograban modelar objetos que no están presentes disminuye notoriamente por lo que dicho porcentaje en el post test aún requiere de actividades de reforzamiento; mientras que los niños que sí lograron hacer esta actividad presentando un progreso.

Por lo que podemos comprobar que la cantidad de niños que no lograban realizar dicha actividad disminuye llegando a un porcentaje mínimo por lo que los niños que ahora lo pueden realizar llegan a un porcentaje muy cercano a cumplir su totalidad. Esto nos muestra la efectividad del Programa “Juego, imagino y represento”.



CUADRO 23

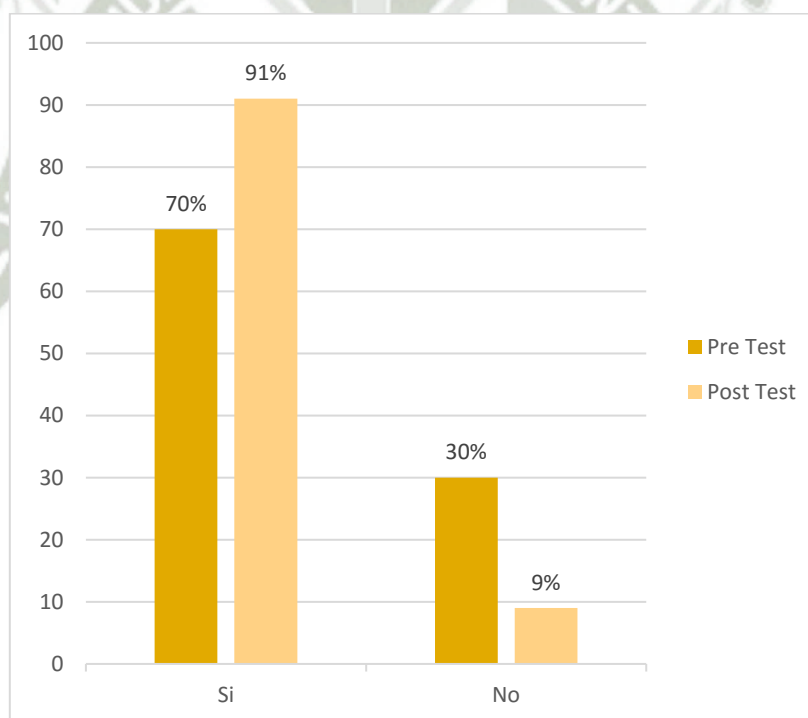
Utiliza objetos dándole otro significado

Alternativa	Pre-test		Post-test	
	F	%	F	%
Sí	32	70	42	91
No	14	30	4	9
TOTAL	46	100	46	100

Fuente: DDLFS-2017

GRAFICO 21

Utiliza objetos dándole otro significado

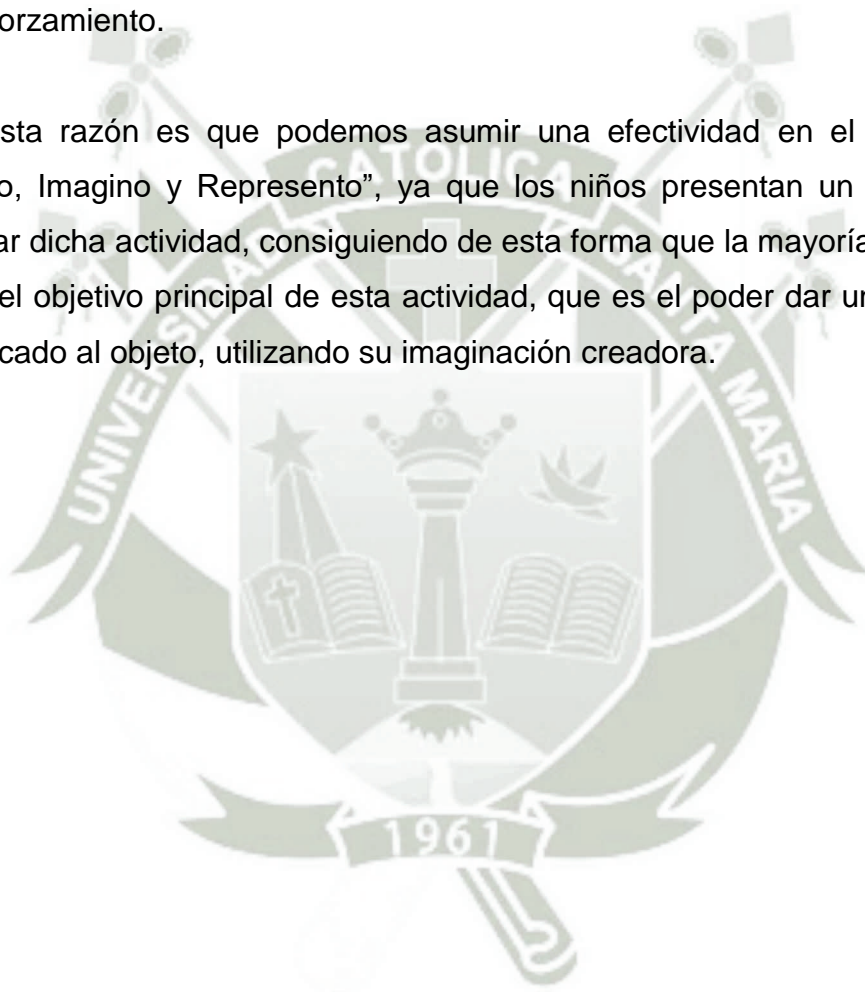


Fuente: DDLFS-2017

Como se muestra en el cuadro sobre el uso de un objeto dándole otro significado encontramos: en el pre test, el 70% de niños sí lo lograron hacer y el otro 30% presentó dificultad, en el post test el 91% de niños llega a cumplir la consigna y el 9% no lo logra.

Al aplicar el programa el porcentaje de niños que lograban hacer uso de un objeto dándole otro significado incrementó, mientras que la cantidad de niños que no lograban realizar esta actividad se ve reducida, aun con este último resultado existe una mínima cantidad de niños que requieren de actividades de reforzamiento.

Por esta razón es que podemos asumir una efectividad en el Programa “Juego, Imagino y Represento”, ya que los niños presentan un avance al realizar dicha actividad, consiguiendo de esta forma que la mayoría de niños logre el objetivo principal de esta actividad, que es el poder dar un segundo significado al objeto, utilizando su imaginación creadora.



CUADRO 24

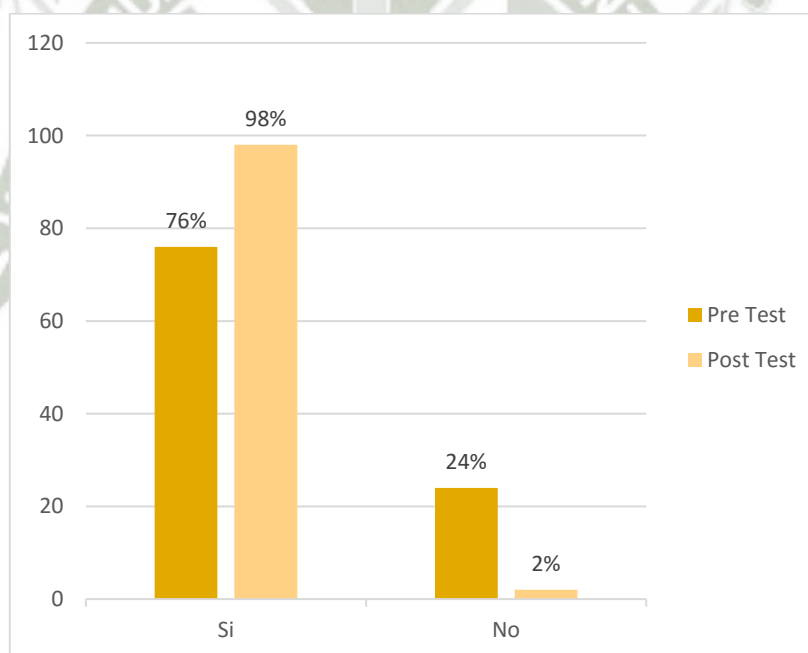
Utiliza elementos para medir objetos

Alternativa	Pre-test		Post-test	
	F	%	F	%
Sí	35	76	45	98
No	11	24	1	2
TOTAL	46	100	46	100

Fuente: DDLFS-2017

GRAFICO 22

Utiliza elementos para medir objetos



Fuente: DDLFS-2017

En el cuadro 23 sobre el uso de elementos para medir objetos encontramos: en el pre test, el 76% de niños sí lo lograron hacer y el otro 24% presentaron dificultad; en el post test el 98% de niños llega a cumplir la consigna y el 2% no lo logra.

Decimos que la cantidad de niños que lograron usar elementos para medir objetos presenta una mejoría, lo que permitió que la cantidad de niños que no lo hicieron disminuya.

Después de analizar los resultados podemos constatar que en esta actividad sí hubo un progreso notorio ya que se llegó a una mejora en los niños con respecto a esta actividad casi en su totalidad.



CUADRO 25

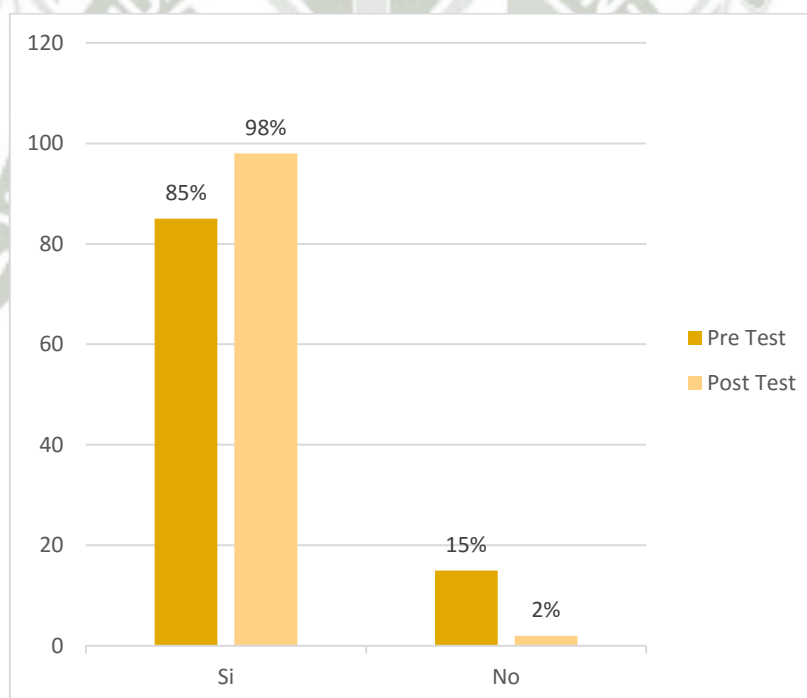
Relaciona símbolos - acciones

Alternativa	Pre-test		Post-test	
	F	%	F	%
Sí	39	85	45	98
No	7	15	1	2
TOTAL	46	100	46	100

Fuente: DDLFS-2017

GRAFICO 23

Relaciona símbolos - acciones



Fuente: DDLFS-2017

En el presente cuadro sobre relaciona los símbolos con las acciones encontramos: en el pre test el 85% de niños sí logró y el 15% presentó dificultad, en el post test el 98% de niños llega a cumplir la consigna y el 2% no lo logra.

Decimos que la cantidad de niños que lograron relacionar los símbolos con las acciones aumento significativamente, por ende la cantidad de niños que no lo hicieron disminuyo.

De todo esto se desprende que los niños que relacionan los símbolos con las acciones, después de la aplicación del programa mejoran progresivamente lo que demuestra su eficiencia.



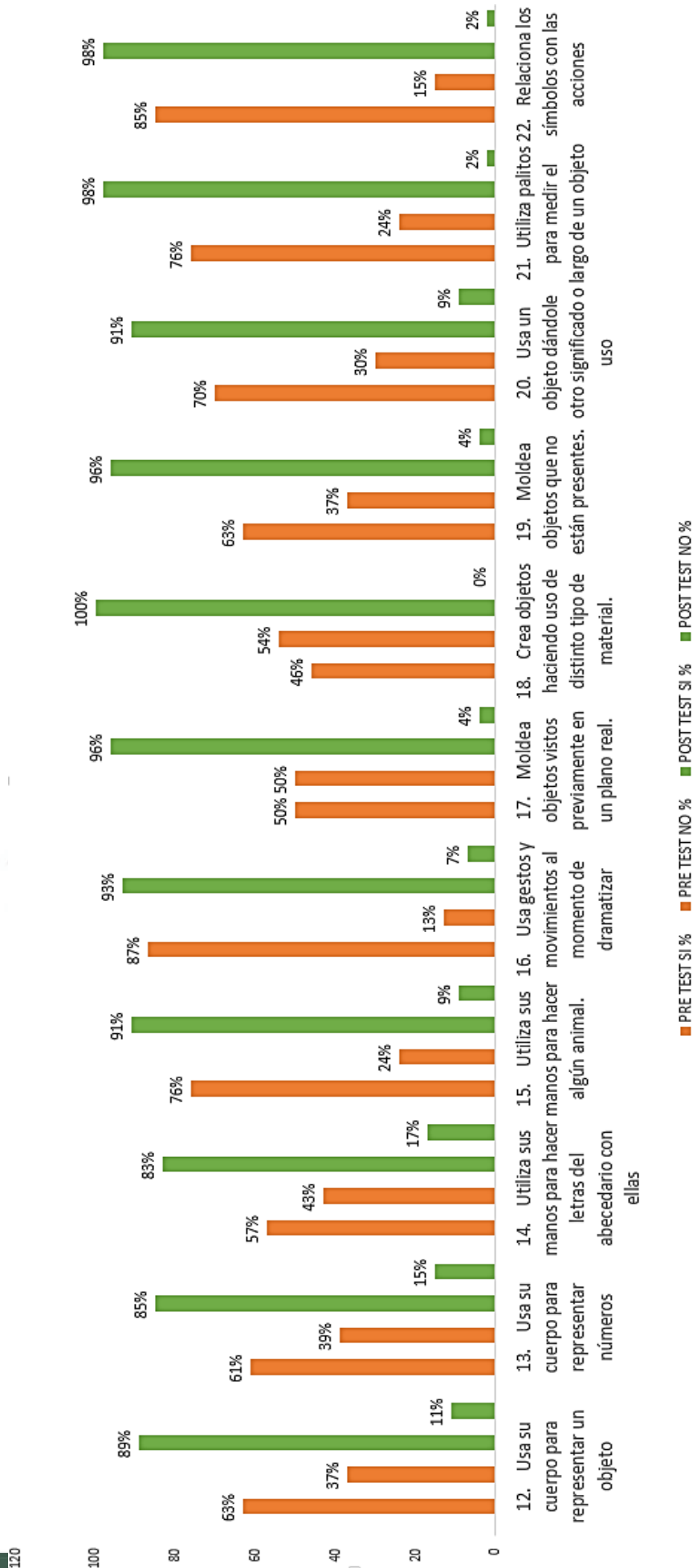
CUADRO 26
INDICADOR: NIVEL SÍMBOLO

	PRE TEST				POST TEST			
	SÍ		NO		SÍ		NO	
	F	%	F	%	F	%	F	%
a) Usa su cuerpo para representar un objeto	29	63	17	37	41	89	5	11
b) Usa su cuerpo para representar números	28	61	18	39	39	85	7	15
c) Utiliza sus manos para hacer letras del abecedario con ellas	26	57	20	43	38	83	8	17
d) Utiliza sus manos para hacer algún animal.	35	76	11	24	42	91	4	9
e) Usa gestos y movimientos al momento de dramatizar	40	87	6	13	43	93	3	7
f) Moldea objetos vistos previamente en un plano real.	23	50	23	50	44	96	2	4
g) Crea objetos haciendo uso de distinto tipo de material.	21	46	25	54	46	100	0	0
h) Moldea objetos que no están presentes.	29	63	17	37	44	96	2	4
i) Usa un objeto dándole otro significado o uso	32	70	14	30	42	91	4	9
j) Utiliza palitos para medir el largo de un objeto	35	76	11	24	45	98	1	2
k) Relaciona los símbolos con las acciones	39	85	7	15	45	98	1	2

Fuente: DDLFS-2017

GRAFICO 24

INDICADOR: NIVEL SIMBOLO



Observamos en el cuadro, que en el pre test, más de la mitad de niños logran realizar las actividades propuestas para este indicador, sin embargo después de la aplicación del Programa “Juego, imagino y represento” los porcentajes aumentan en el post test, llegando en algunos ítems casi a la totalidad de niños.

Lo que nos da a entender que los niños habían realizado actividades en años previos, que permitieron el desarrollo de este indicador, sin embargo notamos claramente un avance en los niños después de aplicar el Programa antes mencionado.

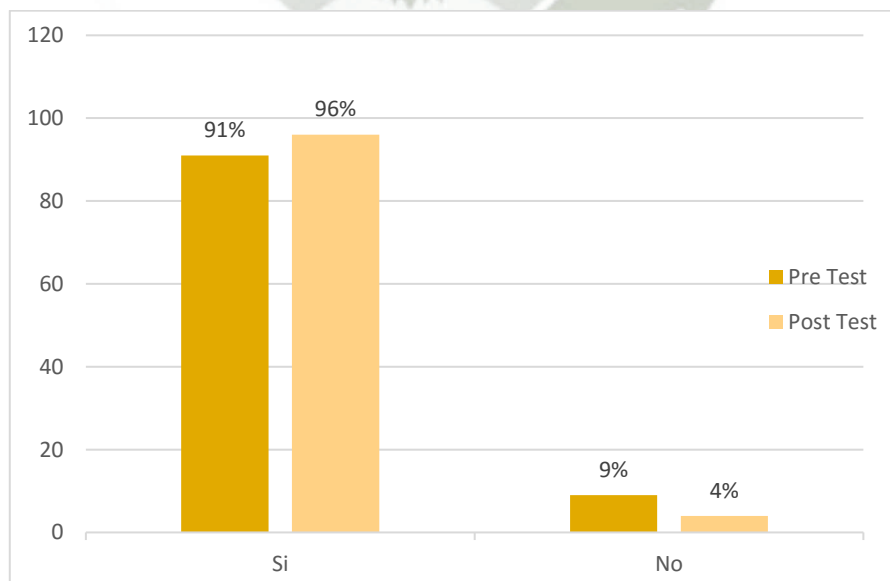
3. INDICADOR: NIVEL SIGNO

CUADRO 27
Reconoce las vocales

Alternativa	Pre-test		Post-test	
	F	%	F	%
Sí	42	91	44	96
No	4	9	2	4
TOTAL	46	100	46	100

Fuente: DDLFS-2017

GRAFICO 25
Reconoce las vocales

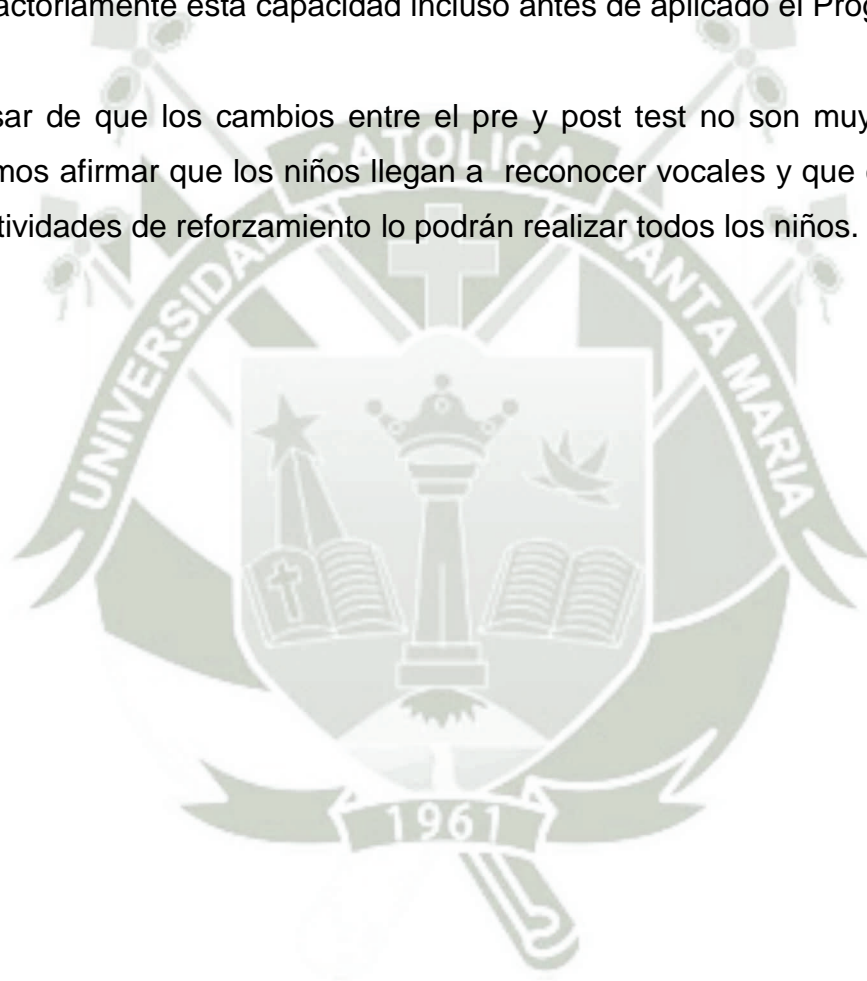


Fuente: DDLFS-2017

El reconocimiento de las vocales en este cuadro, nos expone que en el pre test, el 91% de niños sí logró reconocerlas mientras que el otro 9% presentó dificultad, en el post test el 96% de niños llega a cumplir la consigna y el 4% no lo logran.

Por lo que cabe señalar que después de aplicar el programa “Juego, Imagino y Represento” el porcentaje de niños que no lograban reconocer las vocales se reduce, indicándonos que la mayoría de niños han logrado satisfactoriamente esta capacidad incluso antes de aplicado el Programa.

A pesar de que los cambios entre el pre y post test no son muy distintos, podemos afirmar que los niños llegan a reconocer vocales y que con ayuda de actividades de reforzamiento lo podrán realizar todos los niños.



CUADRO 28

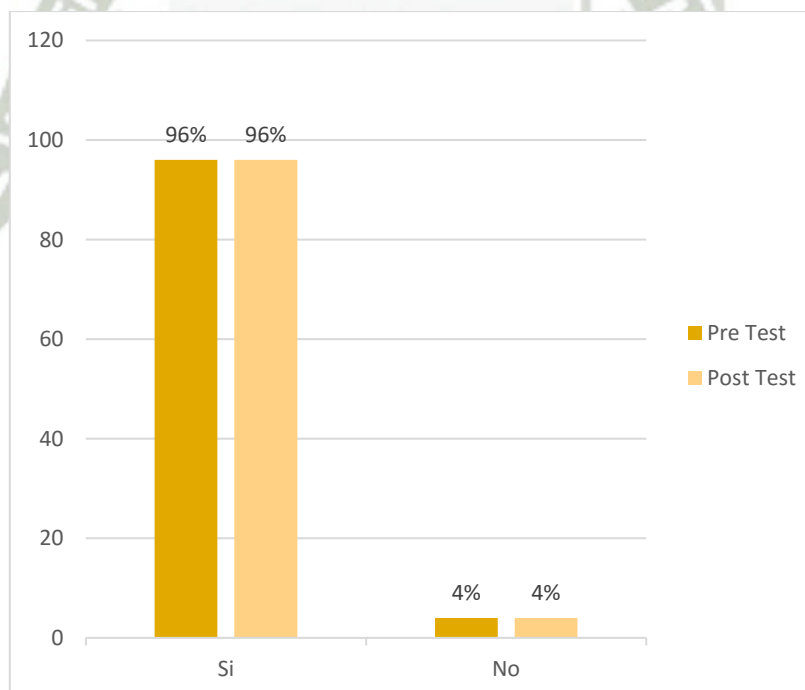
Escribe su nombre

Alternativa	Pre-test		Post-test	
	F	%	F	%
Sí	44	96	44	96
No	2	4	2	4
TOTAL	46	100	46	100

Fuente: DDLFS-2017

GRAFICO 26

Escribe su nombre

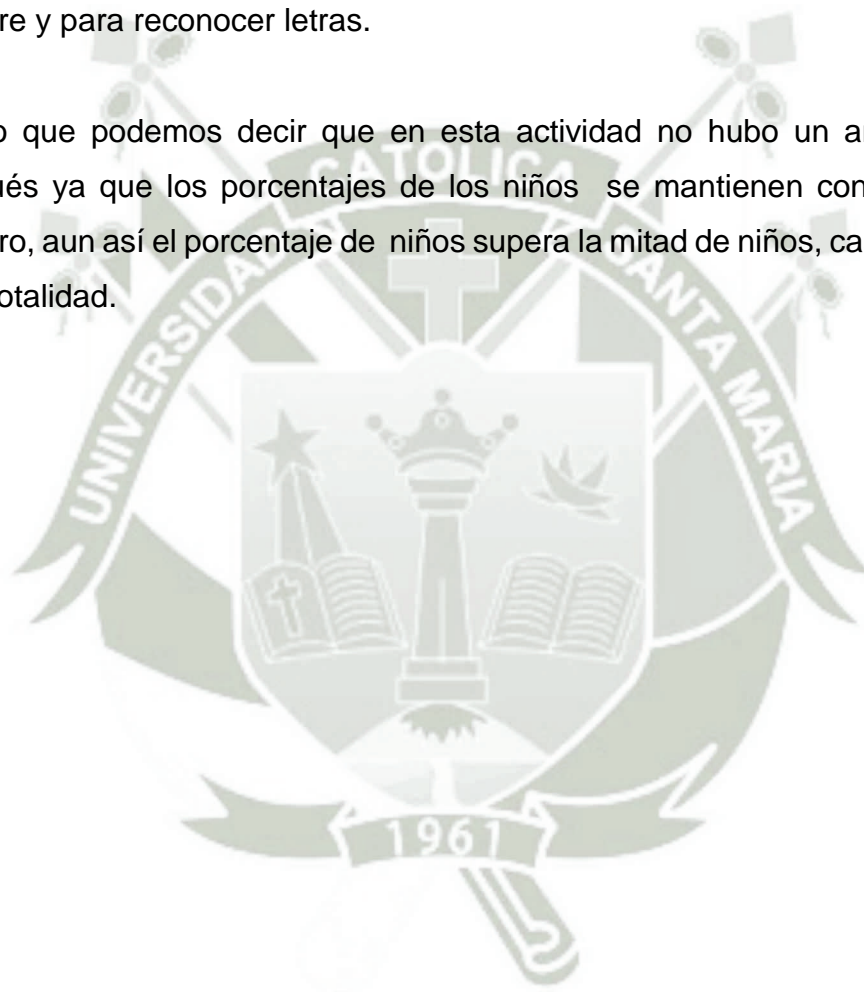


Fuente: DDLFS-2017

En el siguiente cuadro sobre saber escribir su nombre encontramos: en el pre test, el 96% de niños sí logró escribir su nombre y el otro 4% presentó dificultad; en el post test el 96% de niños llega a cumplir la consigna y el 4% no lo logra.

Como podemos observar en esta actividad, el porcentaje de niños se mantiene igual tanto con los niños que sí lo lograron como también en los niños que no lograron incluso después de aplicar el programa existe un porcentaje que requiere reforzar actividades para aprender a escribir su nombre y para reconocer letras.

Por lo que podemos decir que en esta actividad no hubo un antes ni un después ya que los porcentajes de los niños se mantienen con el mismo número, aun así el porcentaje de niños supera la mitad de niños, casi llegando a su totalidad.



CUADRO 29

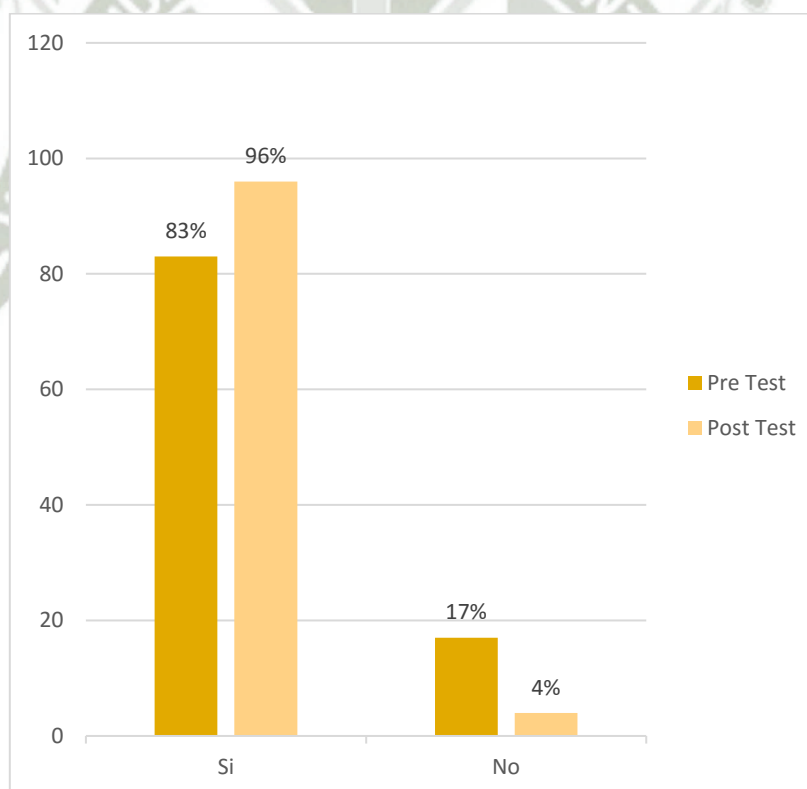
Decora con grafías

Alternativa	Pre-test		Post-test	
	F	%	F	%
Sí	38	83	44	96
No	8	17	2	4
TOTAL	46	100	46	100

Fuente: DDLFS-2017

GRAFICO 27

Decora con grafías



Fuente: DDLFS-2017

En el cuadro sobre decorar una hoja con grafías encontramos: el 83% de niños sí logró decorar y el otro 17% presentó dificultad, en el post test el 96% de niños llega a cumplir la consigna y el 4% no lo logra.

Por lo tanto decimos que al aplicar el programa el porcentaje de niños que no lograban decorar una hoja con grafías disminuye, mientras que los niños que lograron realizar esta actividad aumentan notoriamente.

Es así como se puede probar la efectividad del programa, ya que la gran mayoría de niños que sí logra decorar una hoja con grafías o signos gráficos, llega a cumplir casi la totalidad de porcentaje, permitiéndonos observar un evidente progreso.



CUADRO 30

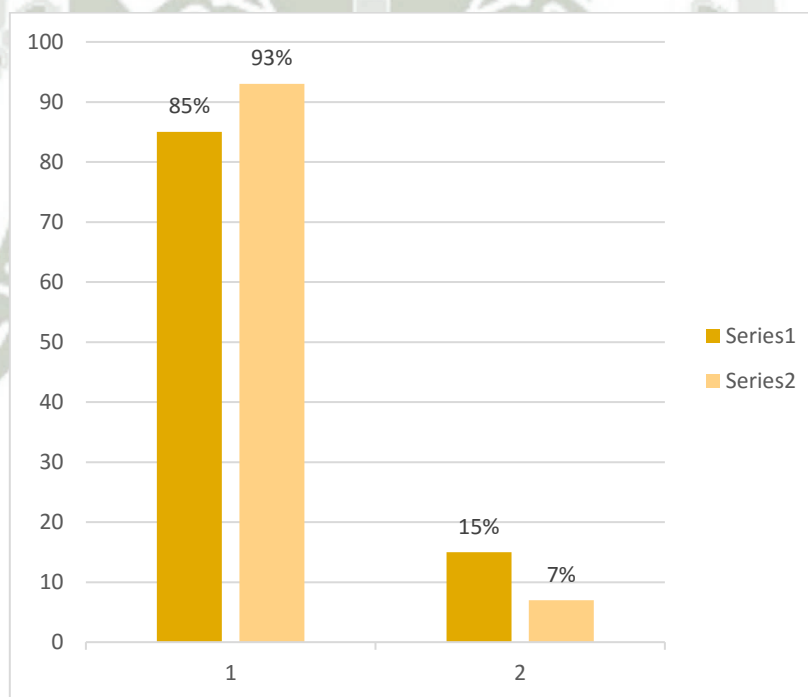
Usa el lenguaje en oraciones completas

Alternativa	Pre-test		Post-test	
	F	%	F	%
Sí	39	85	43	93
No	7	15	3	7
TOTAL	46	100	46	100

Fuente: DDLFS-2017

GRAFICO 28

Usa el lenguaje en oraciones completas

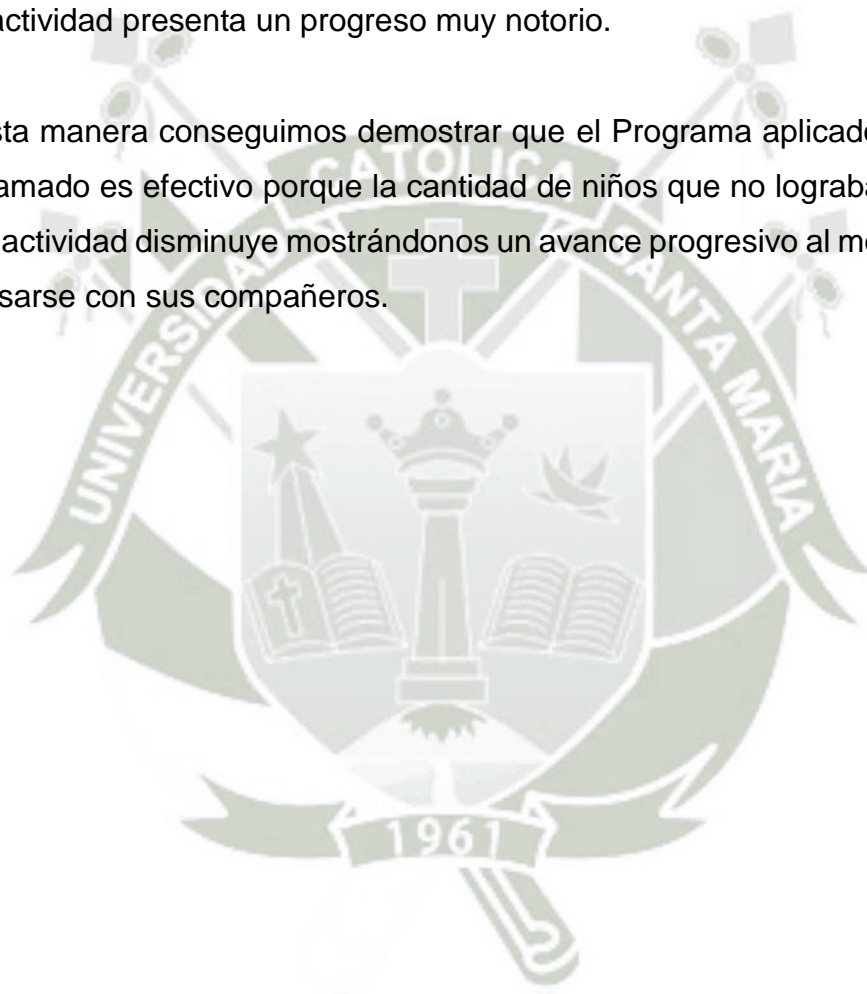


Fuente: DDLFS-2017

En el presente cuadro sobre usar un lenguaje adecuado al comunicarse podemos observar: en el pre test, el 89% de niños sí logró hacer uso adecuado del lenguaje al momento de comunicarse con sus compañeros, utilizando oraciones completas y el otro 11% presentó dificultad, en el post test el 93% de niños llega a cumplir la consigna y el 7% no lo logra.

Por lo tanto deducimos que al aplicar el programa el porcentaje de niños que no lograban hacer uso adecuado del lenguaje al momento de comunicarse con sus compañeros disminuye; mientras que los niños que si logran realizar esta actividad presenta un progreso muy notorio.

De esta manera conseguimos demostrar que el Programa aplicado según lo programado es efectivo porque la cantidad de niños que no lograban realizar dicha actividad disminuye mostrándonos un avance progresivo al momento de expresarse con sus compañeros.



CUADRO 31

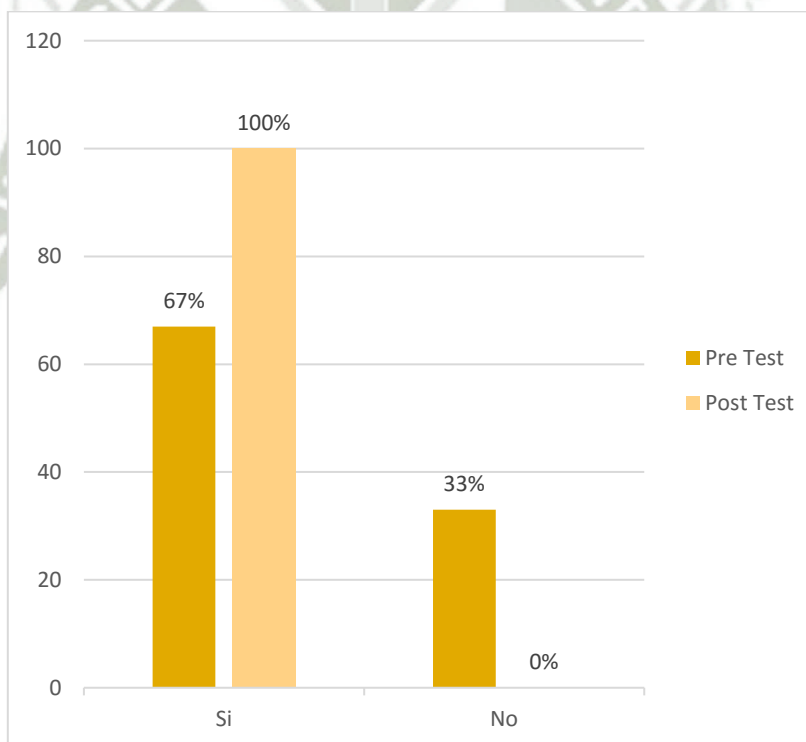
Realiza trazos libres

Alternativa	Pre-test		Post-test	
	F	%	F	%
Sí	31	67	46	100
No	15	33	0	0
TOTAL	46	100	46	100

Fuente: DDLFS-2017

GRAFICO 29

Realiza trazos libres



Fuente: DDLFS-2017

El presente cuadro sobre realizar trazos libres usando toda la hoja encontramos: en el pre test, el 67% de niños sí lo lograron y el otro 33% presentó dificultad, en el post test el 100% de niños llega a cumplir la consigna y el 0% no lo logra.

Comparando dichos resultados y después de aplicar el programa el porcentaje de niños que no lograban realizar trazos libres usando toda la hoja se reduce, mientras que la cantidad de niños que sí lograba realizar la actividad, aumenta considerablemente llegando a la totalidad.

De estas evidencias deducimos que la aplicación del programa fue efectivo en su totalidad, porque nos muestra resultados con altos niveles de progreso, los niños lograron hacer trazos con sentido, y graffías con intención.



CUADRO 32

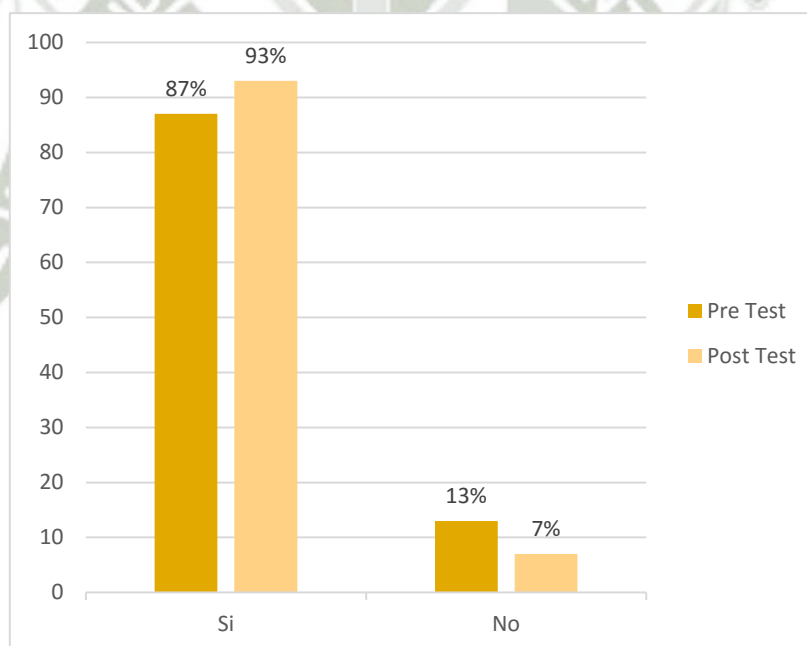
Realiza trazos cerrados

Alternativa	Pre-test		Post-test	
	F	%	F	%
Sí	40	87	43	93
No	6	13	3	7
TOTAL	46	100	46	100

Fuente: DDLFS-2017

GRAFICO 30

Realiza trazos cerrados



Fuente: DDLFS-2017

En este cuadro sobre realizar formas cerradas con el lápiz se nos muestra: en el pre test que el 87% si lo logró mientras que el otro 13% presentó dificultad; en el post test el 93% de niños llega a cumplir la consigna y el 7% no lo logra.

Podemos decir que al aplicar el programa el porcentaje de niños que no lograban realizar formas cerradas con el lápiz disminuye, en cuanto a los niños que sí lograron realizar esta actividad la cantidad aumenta, presentando un leve progreso al comparar y pre y el post test.

Por esta razón es que podemos decir que una mínima cantidad de niños no lograron realizar formas cerradas con el lápiz, lo que requerirá reforzar esta actividad. Sin embargo vemos una leve mejoría que nos indica una efectividad en la aplicación del Programa “Juego, Imagino y Represento”.



CUADRO 33

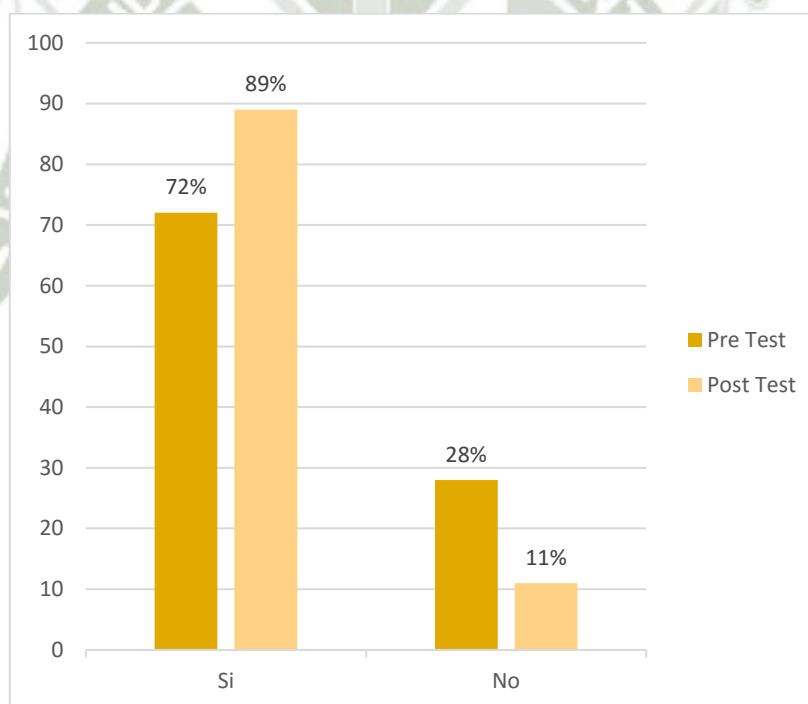
Realiza dibujos figurativos y los explica

Alternativa	Pre-test		Post-test	
	F	%	F	%
Sí	33	72	41	89
No	13	28	5	11
TOTAL	46	100	46	100

Fuente: DDLFS-2017

GRAFICO 31

Realiza dibujos figurativos y los explica



Fuente: DDLFS-2017

En el presente cuadro sobre realizar dibujos con intención encontramos: en el pre test que el 72% de niños sí logró realizar dibujos con intención, mientras que el 28% presentó dificultad; en el post test el 89% de niños llega a cumplir la consigna y el 11% no lo logra.

Decimos entonces que la cantidad de niños que dibujó con intención mejoró en el post test mientras que la cantidad de niños que no lograron realizar la actividad notablemente cambio y se redujo el número.

Por lo que se evidencia un avance en los niños luego de la aplicación del Programa “Juego, Imagino y Represento”, deducimos su efectividad, más aún se recomienda actividades de reforzamiento para aquellos niños que aun después de haber aplicado el programa no consiguen el objetivo.



CUADRO 34

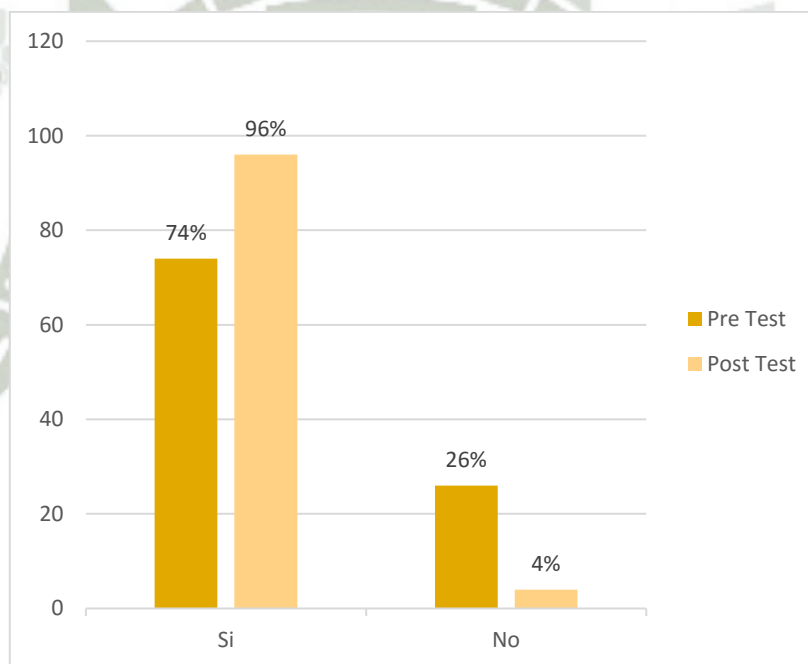
Diferencia el ritmo y la pausa, en melodías

Alternativa	Pre-test		Post-test	
	F	%	F	%
Sí	34	74	44	96
No	12	26	2	4
TOTAL	46	100	46	100

Fuente: DDLFS-2017

GRAFICO 32

Diferencia el ritmo y la pausa, en melodías



Fuente: DDLFS-2017

En el último cuadro sobre la diferenciar el ritmo, la pausa, en cada distinta melodía encontramos: en cuanto al pre test, el 74% de niños sí lo logró mientras que el 26% de los niños presentó dificultad; en el post test el 96% de niños llega a cumplir la consigna y el 4% no lo logra.

Al aplicar el programa el porcentaje de niños que no lograban diferenciar el ritmo, la pausa, en cada distinta melodía disminuye, mientras que la cantidad de niños que si lo hacían aumenta significativamente.

Por lo que afirmamos una eficiencia en el Programa, ya que el porcentaje de niños que sí logró realizar la actividad presenta un progreso muy grande logrando casi llegar a su totalidad.



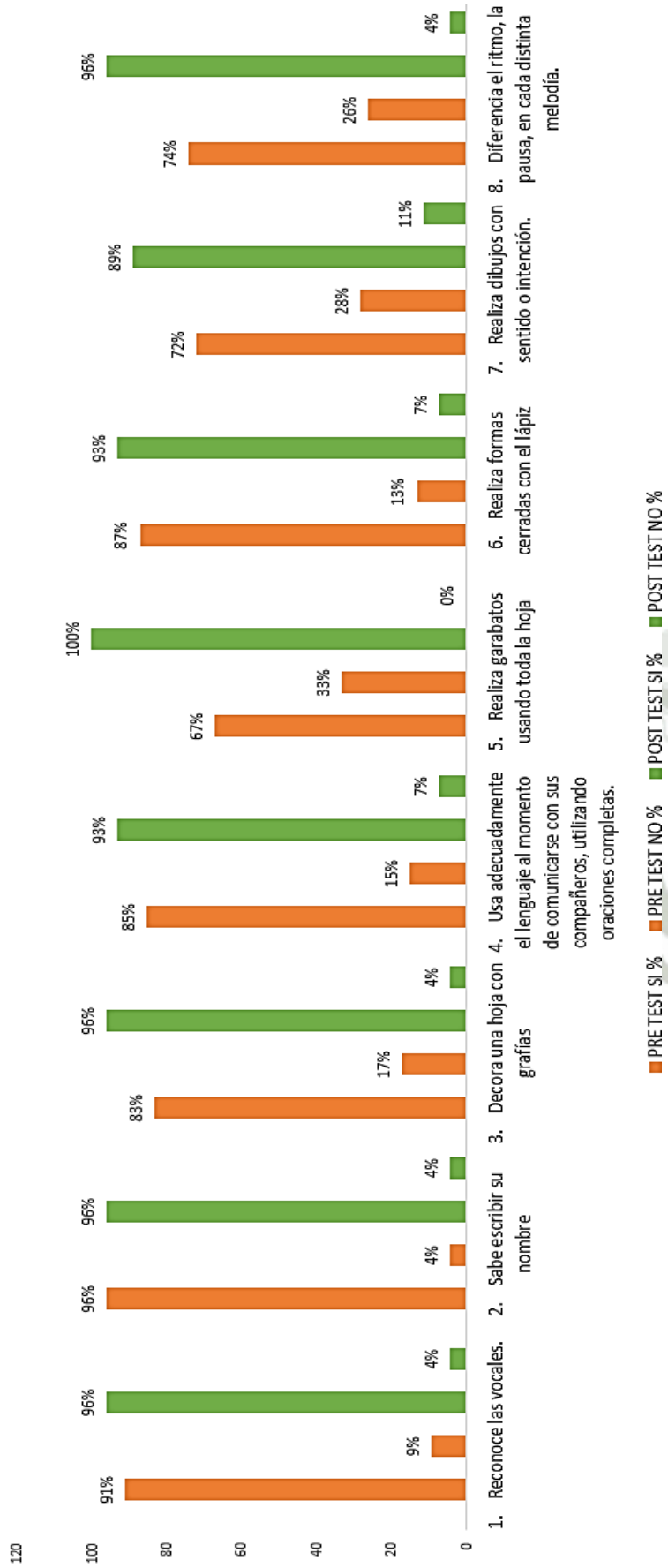
CUADRO 35
INDICADOR: NIVEL SIGNO

	PRE TEST				POST TEST			
	SÍ		NO		SÍ		NO	
	F	%	F	%	F	%	F	%
a) Reconoce las vocales.	42	91	4	9	44	96	2	4
b) Sabe escribir su nombre	44	96	2	4	44	96	2	4
c) Decora una hoja con grafías	38	83	8	17	44	96	2	4
d) Usa adecuadamente el lenguaje al momento de comunicarse con sus compañeros, utilizando oraciones completas.	39	85	7	15	43	93	3	7
e) Realiza garabatos usando toda la hoja	31	67	15	33	46	100	0	0
f) Realiza formas cerradas con el lápiz	40	87	6	13	43	93	3	7
g) Realiza dibujos con sentido o intención.	33	72	13	28	41	89	5	11
h) Diferencia el ritmo, la pausa, en cada distinta melodía.	34	74	12	26	44	96	2	4

Fuente: DDLFS-2017

GRAFICO 33

INDICADOR: NIVEL SIGNO



Podemos observar en el cuadro, que los porcentajes obtenidos en el pre test en cuanto a los niños que si realizaron la actividad correspondiente, son menores a los del post test.

Lo cual nos permite percibir la evolución que tuvieron los niños después de la aplicación del Programa “Juego, imagino y represento” en cuanto a la asociación de signos y cosas, mostrándonos así, su efectividad.



CONCLUSIONES

PRIMERA: El desarrollo de la función simbólica en los niños de 5 años de la Institución Educativa La Recoleta antes de la aplicación del Programa “Juego, imagino y represento” se encuentra en el nivel alto, un porcentaje un poco menor se encuentra en el nivel medio, y una mínima cantidad se ubica en un nivel bajo. En cuanto al desarrollo mostrado después de la aplicación del Programa “Juego, imagino y represento”, los resultados nos permiten ver gran porcentaje de niños en el nivel alto; un porcentaje mínimo que se ubican en el nivel medio y ninguno en el nivel bajo

SEGUNDA: El programa “Juego, imagino y represento” muestra una evolución dentro de cada nivel de la función simbólica. En el nivel objeto la mayoría de los niños que no lograban reconocer objetos mediante alguno de sus sentidos, a través de experiencias sensoriales, manipulación y otras actividades, mejoraron su capacidad de reconocer objetos. En cuanto al nivel indicio las actividades programadas se llegaron a completar en su totalidad, logrando que los niños puedan llegar a tener antecedentes temporales de los objetos que habían observado. En cuanto al nivel símbolo los niños logran darse cuenta que son capaces de representar el conocimiento que tienen a través de juegos simbólicos. Por último en el nivel signo, la gran mayoría de niños pudo conseguir cumplir con las actividades programadas, cabe destacar que este nivel se desarrollara a lo largo de los próximos años.

Después de comprobar cada ítem del test y a raíz de los resultados obtenidos vemos que los objetivos fueron cumplidos y la hipótesis planteada ha sido parcialmente probada.

SUGERENCIAS

PRIMERA: Para lograr mejorar la función simbólica en los niños se sugiere incluir las actividades aplicadas en el programa de manera permanente y constante dentro de la planificación, para que así todos los niños consigan desarrollar a cabalidad su capacidad de representación.

SEGUNDA: Profundizar en los estudiantes de educación, la importancia de la función simbólica en el desarrollo cognitivo del niño, al llegar a concientizarse y conocer bases conceptuales logran hacer un cambio a futuro en su labor educativa.

TERCERA: Se sugiere orientar constantemente a los docentes sobre cómo desarrollar la función simbólica en los niños. Las docentes de inicial deben saber que ellos están en etapa de alfabetización infantil, requieren de bases sólidas que permitan el desarrollo de capacidades y habilidades que el niño necesitará adquirir en un futuro.

CUARTA: Con respecto a la información sobre el tema, se sugiere una mejor implementación en la biblioteca acerca de la función simbólica y variantes.

QUINTA: Se aconseja realizar charlas informativas a los padres de familia sobre el tema, ya que son ellos nuestros colaboradores en el desarrollo integral de los niños.

BIBLIOGRAFÍA

- Bringuier, J.C. (1977). *Conversaciones con Piaget*. Barcelona: Gedisa (Original en francés, 1997)
- Erikson, E., Murphy, L. B., & Spitz, J. P. (1961). *Juego y desarrollo*. Barcelona: Critica.
- Herbert, G. (1977). *Piaget y la teoría del desarrollo intelectual*. Madrid: Prentice/Hall International.
- Ignasi Vila, Santiago Elgstrom. *Imitación y adquisición del lenguaje*. Universidad de Barcelona.
- Kitchener, R. (1986). *Piaget's theory of knowledge*. [La teoría del conocimiento de Piaget] New Haven: Yale University Press.
- Piaget, J. (1974). *Seis estudios de Psicología*. Buenos aires: Barral.
- Piaget, J. (1992). *La formación del símbolo en el niño*. Mexico: Fondo de cultura de economica.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1973). *Psicología del niño*. Madrid: Morata S.A.

INFORMATOGRAFÍA

- Lorena Antezana Barrios (2003). *Primeros trazos infantiles: Una aproximación al inconsciente*. Recuperado de <file:///C:/Users/Melissa%20Herrera/Documents/Dialnet-PrimerosTrazosInfantiles-5242860.pdf>
- Patricia Cruzado Silva (2008). *Manifestaciones de la función simbólica*. Recuperado de <http://maestrasjardinerasaula3.blogspot.pe/2008/04/manifestaciones-de-la-funcin-simblica.html>.
- Paloma Sánchez Gómez. *Aspectos cognitivos de la función simbólica*. Recuperado de <http://biblioteca.ucm.es/tesis/19911996/H/2/AH2007401.pdf>.

- Equipo Editorial Elbebé (2010). *¿Cómo aprenden a escribir los niños? Fases del aprendizaje de la escritura*. Recuperado de <https://www.elbebe.com/educacion/ninos-aprendizaje-escritura>.
- Alba Caraballo. *¿Por qué los niños no deben comenzar a leer y escribir antes de los 6 años?* .Recuperado de <https://www.guiainfantil.com/blog/educacion/escritura/por-que-los-ninos-no-deben-comenzar-a-leer-y-a-escribir-antes-de-los-6-anos/>
- Katherine Quintana Yañez. *El juego y su importancia en el desarrollo infantil temprano*. Recuperado de <http://www.crececontigo.gob.cl/columna/el-juego-y-su-importancia-en-el-desarrollo-infantil-temprano/>
- Bonilla Sánchez, Rosario (2013) *Formación de la función simbólica en preescolares a través de las actividades del juego*. Tesis doctoral. Doctorado Interinstitucional en Educación. Puebla, México; UIA Puebla.



ANEXOS

Propuesta Educativa Programa “Juego, Imagino y Represento”



Elaborado por:

Melissa Roxana Herrera Gallegos

Lizeth María Zenteno Dianderas

Con orientación de una especialista de
educación inicial: Dra. Frigia Arias
Messa

Arequipa – Perú

2017

INTRODUCCIÓN

Es evidente que para que el niño pueda desarrollarse adecuadamente, su acción debe ser práctica, es decir que cada circunstancia debe estar ligada a objetos y situaciones presentes. En esta etapa son importantes las experiencias que el niño viva, estas, van a incidir en la capacidad que tendrá el niño de imaginar.

Muchos niños no reciben una adecuada estimulación, ni actividades prácticas que contribuyan a la formación de imágenes mentales, a la expresión y representación de vivencias. Se sigue teniendo una enseñanza convencional en donde el desarrollo cognitivo se centra como lo fundamental en el niño, quedando la creatividad en segundo plano.

La capacidad de pensar y el desarrollo de la función simbólica es un proceso que se da internamente en el niño desde los primeros instantes de la vida, resultado de la experiencia emocional, si tenemos fallas durante el proceso de su formación, a su vez habrán fallas en la posibilidad de elaborar la experiencia emocional, ocasionando la alteración de la función simbólica en el niño, afectando su capacidad para pensar, y su modo de operar frente a los diferentes procesos de aprendizaje.

Toda esta situación exige determinar y proponer soluciones. Con el programa “Juego, imagino y represento” se orientará el desarrollo de la función simbólica. Dándole y permitiéndole al niño operar sobre significaciones de las cosas representadas por signos, teniendo la oportunidad de manejarse no sólo con la acción inmediata actual, sino con sus símbolos o sustitutos de la realidad.

Cuando el niño sea capaz de descubrir que con sonidos puede designar cosas, es el momento en que tiene acceso a la función simbólica, y gracias a esto el hombre es capaz de dominar el pasado, se proyecta al futuro, trasciende el límite de “aquí y ahora” para expandirse mentalmente de manera ilimitada.

OBJETIVOS

- Implementar diversos juegos que permitan el desarrollo de la función simbólica
- Mejorar la capacidad de representación de los niños a través del dibujo, imitación, modelado y construcción.
- Construir una base sólida para el proceso de lectoescritura.

CONTENIDOS DEL PROGRAMA

Hemos planificado distintas actividades para el desarrollo de la función simbólica, haciendo uso de dinámicas grupales y juegos. Dichas actividades están dirigidas a cuatro tipos de actividades:

1. Actividades para desarrollar el nivel objeto

Cualquier tipo de actividad sensorial, afectiva, va a permitirle al niño poder estimular la formación de imágenes mentales, por eso es de suma importancia el contacto directo que el niño tenga con distintos objetos que tengan diferentes texturas, a través de sus sentidos ellos irán estableciendo la base para el desarrollo de la simbolización y representación.

2. Actividades para desarrollar el nivel indicio

Pese a que este nivel ya se forma desde muy temprana edad, estas actividades contribuyen a la formación de imágenes mentales, decodificación y discriminación auditiva, táctil, gustativa y olfativa.

Estas actividades tienen como objetivo reconocer objetos o personas a partir de indicios, que serían parte del objeto.

3. Actividades para desarrollar el nivel símbolo

Son juegos en los cuales se hace uso de la imaginación a plenitud. Con estos juegos los niños desarrollan su capacidad de comunicación y expresión, adquieren confianza y seguridad, descubren sus posibilidades

motrices, sensitivas y expresivas. El juego simbólico es reducir el mundo de los adultos a los niños, todo a través del juego.

4. Actividades para desarrollar el nivel signo

Llegar a este nivel de representación que utiliza palabras como signos para enunciar acontecimientos no presentes, supone una construcción, producto de toda una evolución que tiene sus raíces en esta etapa del niño.

El niño debe experimentar primero en el espacio, haciendo uso de todo su cuerpo para luego poder pasar al papel.

Juegos y entretenimientos gráficos

- a) Trazos libres
- b) Juegos gráficos de varios centros de interés
- c) Juegos gráficos con música
- d) Juegos gráficos con un centro de interés

PROPUESTA METODOLÓGICA DEL PROGRAMA

Las sesiones del “Programa Juego, imagino y represento “se darán en el transcurso de dos semanas, y hacen una suma de 10 sesiones contando las evaluaciones, tanto la inicial como la final, con una duración de 45’ cada una de ellas. Para desarrollar el programa se necesita de un espacio preparado, planificado y de los materiales adecuados.

Se trabajará con tres momentos:

- **Inicio de la actividad:** Se darán a conocer las reglas de juego y de trabajo, así como la presentación de los materiales a utilizar. Cada actividad comenzará con una motivación en la cual se trabajará el Nivel Objeto.
- **Desarrollo de la actividad.**
- **Cierre de la actividad:** Se realizara una pequeña despedida en la cual se hará un pequeño recuento de lo que se realizó.

SESIONES

Primera Sesión

Nombre de la Sesión	Adivino quién es
Objetivos	Reconocer a sus compañeros
Tiempo	45 Minutos
Materiales	- Manta - Venda para los ojos

Acciones Didácticas:

Inicio	Primero saldremos al patio con los niños y formaremos un círculo, la profesora explicará el juego. Se girará una botella y al niño que le toque la tapa, será quien irá a esconderse a la clase hasta que los niños lo llamen, no deberá ver nada, antes de que regrese se deberá tapan los ojos. Elegiremos luego a otro niño, el cual se esconderá debajo de la manta sin que su otro compañero lo haya visto.
Desarrollo	Cuando venga el otro niño, le diremos "Hay alguien debajo de esa manta, adivina quién es, ¿será niño o niña?", y seguidamente como última opción mostramos una parte del niño/a que esta debajo para que el niño ya al quitarse la venda de los ojos adivine quién es.
Cierre	Finalizada la actividad permaneciendo en el círculo nos despedimos de cada niño, haciendo mención del nombre de cada uno de ellos.

Evaluación: Ficha de Observación del Proceso

Consigna	Lo logró	No lo logró
1. Diferencia con que parte del cuerpo u objeto reconoció a su compañero		

Segunda Sesión

Nombre de la Sesión	Jugando con mis dedos
Objetivos	Reconocer objetos a partir de sombras.
Tiempo	45 Minutos
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Linterna - Sombra de animales - Cartulinas negras - Sillas

Acciones Didácticas:

Inicio	Se les mostrará a los niños el salón en donde trabajaremos, los materiales. Se darán las reglas, para poder comenzar a trabajar.
Desarrollo	Se adecuará el salón para que de esta manera tengamos el salón en oscuridad y con ayuda de una linterna, la profesora les dirá que de manera creativa elijan su animal favorito e intenten representarlo con sombras haciendo uso de sus manos, los niños jugarán de manera libre con los personajes que crearon y se ira construyendo una “historia sin fin” en donde todos tendrán que añadir ideas para ir creando nuestro propio cuento, mientras van actuando con sus manos.
Cierre	Finalizada la actividad se prende la luz del salón y, se les mostrará una serie de cartillas a los niños con distintos animales sombreados. Los niños deberán adivinar de que animal se trata, mientras van adivinando se podrán subir al “tren” el cual estará hecho de sillas, el cual los conducirá a un país mágico en donde solo podrán jugar si se convierten en el objeto que adivinaron. Se le reconocerá a cada uno el animal al que imitaron para seguidamente despedirnos.

Evaluación: Ficha de Observación del Proceso

Consigna	Lo logró	No lo logró
1. Realiza sombras de animales con sus dedos.		
2. Continúa la historia del cuento haciendo uso de su imaginación.		
3. Adivina el animal, viendo su sombra.		

Tercera Sesión

Nombre de la Sesión	Conozco los Medios de transporte
Objetivos	Reconoce los sonidos y partes de los medios de transporte
Tiempo	45 Minutos
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Bits de Inteligencia de los medios de transporte - Ficha de Trabajo - Lápiz y colores

Acciones Didácticas:

Inicio	Se les pedirá a los niños se sienten en un círculo en el piso para que seguidamente se les presente mediante una narración los tipos de medios de transporte, los cuales con ayuda de los bits de inteligencia podrán reconocer visualmente. Después reproduciremos sonidos para que ellos adivinen que medio de transporte los emite.
Desarrollo	Una vez todos estén ubicados en sus sillas se les repartirá una hoja donde habrá un dibujo incompleto de cualquier medio de transporte, y ellos tendrán que dibujar las partes que faltan para completar el dibujo.
Cierre	Finalmente la profesora pedirá los dibujos pero por tipos de medios de transporte, y cada niño se tendrá que parar reconociendo que tipo de medio de transporte tiene (aéreo, terrestre, acuático). Expondrán sus trabajos y verbalizarán. Acabada la actividad será momento de despedirnos.

Evaluación: Ficha de Observación del Proceso

Consigna	Lo logró	No lo logró
Produce el sonido del medio de transporte que se le presenta con ayuda de su boca.		
Completa la imagen con las partes que faltan.		

Cuarta Sesión

Nombre de la Sesión	Visita al Teatro
Objetivos	Incrementar la creatividad Hacer uso de su función simbólica
Tiempo	45 Minutos
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Caja de cartón - Lápices - Hojas bond o de colores - Plumones de colores - Títeres

Acciones Didácticas:

Inicio	<p>Se les explicará a los niños las normas de juego, así como los materiales que van a poder utilizar. Aquí también es donde vamos a escoger los roles que desempeñará cada personaje como por ejemplo: el que controla los boletos a la entrada y salida de la función, vendedores de pop corn y gaseosas, espectadores.</p>
Desarrollo	<p>Los niños se organizarán para poder hacer la función de títeres, cortaran papeles los cuáles serán las entradas, enumeraran los asientos y harán monedas para poder vender.</p> <p>Fichas de doble simbolización: color forma; cifra y color; cifra y forma; color y objeto; etc. Significan ubicación de fila y asiento. Ejemplo: fila roja asiento círculo. Las filas y sillas están marcadas: filas con color, sillas con forma. Los espectadores buscan su propio asiento, o bien, el distribuidor de asiento los ayuda a encontrar su asiento. Cada espectador recibe una ficha.</p> <p>Acciones que se realizarán:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Compra de boletos. - Entrada al teatro. - Ubicación de asientos por fichas. . - Presentación de la función - Salida organizada de la función de títeres
Cierre	<p>Con un fuerte aplauso despedimos a todos los protagonistas de toda la función, para seguidamente cerrar la actividad con una breve despedida.</p>

Evaluación: Ficha de Observación del Proceso

Consigna	Lo logró	No lo logró
Narra la acción que realizó.		
Explica cuál fue el objeto sustituido en su juego.		
Se involucra en el juego.		

Quinta Sesión

Nombre de la Sesión	Elaborando mi propia plastilina
Objetivos	Incrementar la creatividad. Representar objetos a través del modelado.
Tiempo	45 minutos
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Harina - Agua - Sal - Témpera - Pincel

Acciones Didácticas:

Inicio	<p>Se les explicará a los niños las normas de la actividad, así como los materiales que van a poder utilizar.</p> <p>Se les mostrará a los niños un video de distintos animales en su hábitat natural</p>
Desarrollo	<p>Acabado el video se les pedirá a los niños que mezclen un poco de harina, sal y de agua hasta que consigan obtener un masa relativamente dura, una vez ya logrado el punto de la masa, la profesora les pedirá que puedan moldear el animal que más les gustó para que al finalizar con ayuda de un pincel puedan pintarlos con temperas.</p>
Cierre	<p>Para finalizar cada niño dirá lo que quiso representar con su masa, para luego despedirnos.</p>

Evaluación: Ficha de Observación del Proceso

Consigna	Lo logró	No lo logró
1. Explica con sus propias palabras el proceso de creación, dando a conocer detalles como formas o texturas.		
2. Modela un animal visto previamente en el video con todas las partes gruesas de su cuerpo.(cabeza, brazos, manos, piernas, pies)		

Sexta Sesión

Nombre de la Sesión	Elaboro mis propios juguetes
Objetivos	<p>Crear un muñeco usando papel periódico</p> <p>Reconocer las partes de una figura humana.</p> <p>Hacer uso de su imaginación para un buen manejo de los materiales.</p>
Tiempo	45 minutos
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Papel periódico - Cinta adhesiva

Acciones Didácticas:

Inicio	<p>Se les presenta el material con el cual trabajaremos. Se les mostrará a los niños el espacio en el cual jugarán, propondremos las reglas de juego, así como las consecuencias de no cumplirlas.</p>
Desarrollo	<p>La profesora le dará a cada niño una cierta cantidad de papel periódico y cinta adhesiva.</p> <p>Sin necesidad de ver un objeto presente, deberán hacer un muñequito o muñequita, la cual tenga todas las partes del cuerpo, señaladas por los niños. Deberán usar su creatividad para hacer uso al máximo del material proporcionado, tendrán 20 minutos para hacerlo.</p>
Cierre	<p>Finalmente cada niño hablará sobre lo que hizo, y si le fue difícil o no hacerlo, así como también indicará las partes de aquel muñeco o muñeca.</p>

Evaluación: Ficha de Observación

Consigna	Lo logró	No lo logró
1. Elaboró un muñeco con todas las partes de su cuerpo. (cabeza, tronco, extremidades)		
2. Responde de manera oral a todas las preguntas que se le hace, luego de terminar su muñeco.		

Séptima Sesión

Nombre de la Sesión	Decorando con vocales
Objetivos	Realizar trazos libres. Seguir consignas dadas. Reconocer las vocales. Reconocer el animal viendo solo una parte de su cuerpo.
Tiempo	45 minutos
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Hojas bond, hojas de colores - Imágenes de animales (5) - Colores, plumones

Acciones Didácticas:

Inicio	<p>Se les presentara imágenes de manera individual imágenes de distintos animales, a la par se les dirá 3 características de cada animal. Deberán observarlos con mucha atención, de esto depende que puedan ellos hacer el siguiente paso.</p>
Desarrollo	<p>Luego se guardará las imágenes de los animales que les mostramos, para luego enseñarles tan solo partes de aquel animal, o de la imagen mostrada anteriormente, ellos deberán decirnos que animal es y alguna característica antes mencionada.</p> <p>Si los niños logran adivinar que animal es y decirnos alguna característica, se le dará la silueta de este animalito, dentro de ella deberán rellenarla con una vocal que contenga el nombre de ese animal.</p> <p>Podrán decorar su hoja con papeles de colores, plumones, etc, esto será opcional.</p>
Cierre	<p>Luego de acabar la actividad los niños mostrarán sus trabajos y los expondrán.</p>

Evaluación: Ficha de Observación

Consigna	Lo logró	No lo logró
1. Reconocen el animal viendo parte de este.		
2. Recuerdan una característica del animal y la expresan de manera oral.		
3. Reconocen una vocal del nombre del animal.		
4. Llenan con una vocal el interior de la silueta del animal.		

Octava Sesión

Nombre de la Sesión	Cuando sea grande quiero ser...
Objetivos	Conocer sus intereses y preferencias. Reconocer su nivel de representación.
Tiempo	45 minutos
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Hoja bond - Colores, plumones, crayones - Música de fondo - Disfraces

Acciones Didácticas:

Inicio	La profesora entrará al salón contando lo que ella quería ser de grande. Después les presentará a los niños los materiales con lo que se va a trabajar, sacando dentro de una caja, distintos objetos y ropas con los que podrán disfrazarse.
Desarrollo	Podrán jugar durante unos minutos, eligiendo disfraces que sigan a la consigna "que quiero ser de grande", en los cuales se pondrá atención a la comunicación, lenguaje, gestos. Acabada la actividad, cada niño dejará los disfraces en su lugar para poder representar en una hoja a través de un dibujo, lo que cada niño eligió ser, se tomará en cuenta los detalles que cada niño ponga en sus dibujos.
Cierre	Para finalizar los niños expondrán sus trabajos, diciendo que es lo que quisieran ser de grandes, mostrando sus dibujos.

Evaluación: Ficha de Observación del Proceso

Consigna	Lo logró	No lo logró
1. Utiliza frases en el juego, de acuerdo al contexto y profesión que decidió.		
2. Se disfraza eligiendo los materiales relacionados con la profesión que eligió.		
3. Dibuja el personaje que decidió ser.		
4. Utiliza detalles que observó previamente, para la vestimenta.		

Novena Sesión

Nombre de la Sesión	Reconozco frutas usando mis sentidos
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer distintas frutas usando el sentido del gusto. - Reconocer distintas frutas usando el sentido del tacto. - Reconocer distintas frutas usando el sentido del olfato. - Reconocer distintas frutas viendo partes de ellas.
Tiempo	45 minutos
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Manzana - Chirimoya - Maracuyá - Mandarina - Guayaba

Acciones Didácticas:

Inicio	Se les mostrará distintas frutas mencionando el nombre de cada una de ellas, se explicará las reglas de la actividad.
Desarrollo	<p>Una vez ya mencionado el nombre de cada fruta se ira pasando de mano en mano de cada niño para que ellos la puedan oler, tocar, sentir su forma, la textura, el color, si es grande si es pequeño, sus características especiales y a la vez se les irán partiendo un pedacito para que vayan probando el sabor de las distintas frutas. Se les ira haciendo preguntas como: ¿te gusta? , ¿Es dulce o ácido?, ¿es suave o áspera?, ¿tiene cascara o no? ¿De qué color es?</p> <p>Una vez reconocidas las frutas, deberán ahora reconocerlas, primero usando su sentido del olfato, se les cubrirá los ojos y ellos deberán oler la fruta y decir su nombre.</p> <p>Después lo harán usando el sentido del tacto, luego usando el sentido del gusto, para luego mostrarles parte de la fruta, ya sea la cascara, o semilla, y deberán decirnos que fruta es.</p>
Cierre	Los niños marcarán en una ficha que se les proporcionará, si es que adivinaron o no la fruta.

Evaluación: Ficha de Observación del Proceso

Consignas	Lo logró	No lo logró
1. Reconoció el nombre de dos frutas.		

Décima Sesión

Nombre de la Sesión	Mi súper robot
Objetivos	Desarrollar la creatividad. Plasmar una figura mental en algo real, usando el dibujo. Plasmar una figura mental en un objeto concreto haciendo uso de materiales.
Tiempo	45 minutos
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Bloquers - Juguete de un robot - Hojas Bond - Colores - Plumones

Acciones Didácticas:

Inicio	La profesora les presentará a todos los niños un robot de juguete, ellos lo observarán y tocarán, lo colocará en un sitio visible para que luego se presente el material con el que se va a trabajar, que son los bloquers.
Desarrollo	<p>Se repartirá una cantidad de bloquers a cada niño, la profesora dará la indicación de que cada uno construya libremente su propio robot utilizando los diferentes bloquers ya sea del mismo o diferente color, repitiendo la misma forma del bloquer o combinando distintos tamaños.</p> <p>La profesora les indicará que nuestros robots se van a convertir en superhéroes, así que tenemos que darles un poder especial.</p> <p>Los niños luego de pensar en su poder especial, dibujarán a su robot con el poder especial que ellos mismos le asignaron.</p>
Cierre	Después de realizar su dibujo los niños deberán de mostrar sus creaciones y exponer sus trabajos.

Evaluación: Ficha de Observación del Proceso

Construcción del Robot con Bloquers

Consigna	Lo logró	No lo logró
Armó los brazos, piernas, tronco y cabeza del robot.		

Dibujo del Robot en papel

Consigna	Lo logró	No lo logró
Dibujó al robot con su poder especial.		
Realizó el dibujo del robot con todas sus partes.		

**LISTA DE COTEJO PARA CONSTATAR LA FUNCIÓN SIMBÓLICA EN
NIÑOS**

Nivel Objeto

Descripción	Sí	No
1. Reconoce objetos a tientas.		

Nivel Indicio

Descripción	Sí	No
2. Reconoce los medios de transporte.		
3. Reconoce y diferencia los sonidos de animales.		
4. Identifica un animal al hacer una mímica de este.		
5. Reconoce animales y objetos al ver su sombra.		
6. Identifica objetos observando una parte de ellos.		
7. Identifica personas observando una parte de ellas.		
8. Identifica un objeto al escuchar su descripción		
9. Identifica una persona al escuchar su descripción.		
10. Reconoce las frutas		
11. Reconoce sonidos de la naturaleza.		

Nivel Símbolo

Descripción	Sí	No
12. Usa su cuerpo para representar un objeto.		
13. Usa su cuerpo para representar números.		
14. Utiliza sus manos para hacer letras del abecedario con ellas.		
15. Utiliza sus manos para hacer algún animal.		
16. Usa gestos y movimientos al momento de dramatizar.		
17. Modela objetos vistos previamente en un plano real.		
18. Crea objetos haciendo uso de reciclaje.		
19. Moldea objetos que no están presentes.		
20. Usa un objeto dándole otro significado o uso.		
21. Utiliza palitos para medir el largo de un objeto		
22. Relaciona los símbolos con las acciones.		

Nivel Signo

Descripción	Sí	No
23. Reconoce las vocales.		
24. Sabe escribir su nombre.		
25. Decora una hoja con grafías.		
26. Usa adecuadamente el lenguaje al momento de comunicarse con sus compañeros, utilizando oraciones completas.		
27. Realiza trazos libres		
28. Realiza formas cerradas con el lápiz.		
29. Realiza dibujos con sentido o intención.		
30. Diferencia el ritmo, la pausa, en cada distinta melodía.		



Resultados Pre test

NOMBRE	SI	NO	TOTAL	CALIFICACION
1. Sarah	23	7	30	MEDIO
2. Flor	21	9	30	MEDIO
3. José	21	9	30	MEDIO
4. Piero	25	5	30	MEDIO
5. Oscar	21	9	30	MEDIO
6. Diego	22	8	30	MEDIO
7. Alizze	24	6	30	MEDIO
8. Luciano	29	1	30	ALTO
9. Leandro	19	11	30	BAJO
10. Naomi	17	13	30	BAJO
11. Lucero	19	11	30	BAJO
12. Rafael	21	9	30	MEDIO
13. Kiara	21	9	30	MEDIO
14. Nicolás	30	0	30	ALTO
15. Jose	23	7	30	MEDIO
16. Eduardo	20	10	30	BAJO
17. Iván	19	11	30	BAJO
18. Antonella	22	8	30	MEDIO
19. Emmanuel	22	8	30	MEDIO
20. Darío	27	3	30	ALTO
21. Paolo	24	6	30	MEDIO
22. Luciana D	27	3	30	ALTO
23. Gerald	27	3	30	ALTO
24. Jorge	26	4	30	ALTO
25. Aneliss	14	16	30	BAJO
26. Cesar	28	2	30	ALTO
27. Jean	24	6	30	MEDIO
28. Luciana A	24	6	30	MEDIO
29. Aaron	18	12	30	BAJO
30. Karim	25	5	30	MEDIO
31. Keisdein	22	8	30	MEDIO
32. Santiago	28	2	30	ALTO
33. Valeska	28	2	30	ALTO
34. Rodrigo	25	5	30	MEDIO
35. Rubi	27	3	30	ALTO
36. Osmar	24	6	30	MEDIO
37. Yasu	26	4	30	ALTO
38. Mia	23	7	30	MEDIO
39. Xiomara	26	4	30	ALTO
40. Jairo	23	7	30	MEDIO
41. Daniela	24	6	30	MEDIO
42. Eva María	23	7	30	MEDIO
43. Santiago M.	25	5	30	MEDIO
44. Leandro S	24	6	30	MEDIO
45. Piiero	21	9	30	MEDIO
46. Sofia	22	8	30	MEDIO

Resultados Post test

NOMBRE	SI	NO	TOTAL	CALIFICACION
1. Sarah	28	2	30	ALTO
2. Flor	26	4	30	ALTO
3. José	29	1	30	ALTO
4. Piero	29	1	30	ALTO
5. Oscar	26	4	30	ALTO
6. Diego	28	2	30	ALTO
7. Alizze	30	0	30	ALTO
8. Luciano	30	0	30	ALTO
9. Leandro	26	4	30	ALTO
10. Naomi	28	2	30	ALTO
11. Lucero	23	7	30	MEDIO
12. Rafael	26	4	30	ALTO
13. Kiara	27	3	30	ALTO
14. Nicolás	30	0	30	ALTO
15. Jose	27	3	30	ALTO
16. Eduardo	26	4	30	ALTO
17. Iván	28	2	30	ALTO
18. Antonella	26	4	30	ALTO
19. Emmanuel	25	5	30	MEDIO
20. Darío	30	0	30	ALTO
21. Paolo	29	1	30	ALTO
22. Luciana D	30	0	30	ALTO
23. Gerald	29	1	30	ALTO
24. Jorge	30	0	30	ALTO
25. Aneliss	29	1	30	ALTO
26. Cesar	29	1	30	ALTO
27. Jean	27	3	30	ALTO
28. Luciana A	26	4	30	ALTO
29. Aaron	27	3	30	ALTO
30. Karim	28	2	30	ALTO
31. Keisdein	29	1	30	ALTO
32. Santiago	29	1	30	ALTO
33. Valeska	30	0	30	ALTO
34. Rodrigo	30	0	30	ALTO
35. Rubi	20	0	30	BAJO
36. Osmar	26	4	30	ALTO
37. Yasu	27	3	30	ALTO
38. Mia	29	1	30	ALTO
39. Xiomara	30	0	30	ALTO
40. Jairo	26	4	30	ALTO
41. Daniela	28	2	30	ALTO
42. Eva María	30	0	30	ALTO
43. Santiago M.	28	2	30	ALTO
44. Leandro S	27	3	30	ALTO
45. Piiero	28	2	30	ALTO
46. Sofia	30	0	30	ALTO

Baremo de Puntuación por aciertos

Valor	Puntaje Otorgado
Sí (Aciertos)	1
No (Desaciertos)	0

Baremo de Puntuación

Nivel de Aciertos	Puntaje Acumulado
Alto	26 – 30
Medio	21 – 25
Bajo	16 – 20

Resultado del Pre y Post test del programa según Baremo

Pre Test	%	Aciertos	Nivel	Post Test	%
12	26	26 – 30	Alto	44	96
27	59	21 – 25	Medio	2	4
7	15	16 – 20	Bajo	0	0
46	100			46	100

FICHAS DE OBSERVACIÓN DEL PROCESO DEL PROGRAMA

Sesión N° 1: Adivino quien es

N° de Niños	Reconoce a su compañero	
	Lo Logro	No lo logro
1. Sarah	x	
2. Flor		x
3. José	x	
4. Piero	x	
5. Oscar		x
6. Diego		x
7. Alizze		x
8. Luciano	x	
9. Leandro	x	
10. Naomi	x	
11. Lucero		x
12. Rafael		x
13. Kiara		x
14. Nicolás	x	
15. Jose	x	
16. Eduardo	x	
17. Iván		x
18. Antonella		x
19. Emmanuel	x	
20. Darío		x
21. Paolo		x
22. Luciana D	x	
23. Gerald	x	
24. Jorge		x
25. Aneliss		x
26. Cesar	x	
27. Jean	x	
28. Luciana A	x	
29. Aaron		x
30. Karim	x	
31. Keisdein	x	
32. Santiago	x	
33. Valeska		x
34. Rodrigo	x	
35. Rubi	x	
36. Osmar		x
37. Yasu	x	
38. Mia	x	
39. Xiomara		x
40. Jairo	x	
41. Daniela	x	
42. Eva María	x	
43. Santiago M.		x
44. Leandro S	x	
45. Piiero	x	
46. Sofia		x

Sesión N° 2: Jugando con mis dedos

N° de Niños	Realiza sombras de animales con sus dedos.		Continúa la historia del cuento haciendo uso de su imaginación.	
	Lo Logro	No lo logro	Lo Logro	No lo logro
1. Sarah	x		x	
2. Flor	x			x
3. José		x		x
4. Piero	x		x	
5. Oscar	x		x	
6. Diego	x			x
7. Alizze	x		x	
8. Luciano	x		x	
9. Leandro	x		x	
10. Naomi	x		x	
11. Lucero		x		x
12. Rafael	x		x	
13. Kiara	x			x
14. Nicolás	x		x	
15. Jose	x		x	
16. Eduardo		x	x	
17. Iván		x		x
18. Antonella		x		x
19. Emmanuel	x			x
20. Darío	x			x
21. Paolo		x		x
22. Luciana D	x			x
23. Gerald	x		x	
24. Jorge	x		x	
25. Aneliss	x		x	
26. Cesar	x			x
27. Jean	x			x
28. Luciana A		x	x	
29. Aaron		x		x
30. Karim	x		x	
31. Keisdein	x		x	
32. Santiago	x		x	
33. Valeska		x	x	
34. Rodrigo	x		x	
35. Rubi		x		x
36. Osmar	x		x	
37. Yasu	x		x	
38. Mia	x		x	
39. Xiomara	x			x
40. Jairo	x		x	
41. Daniela	x		x	
42. Eva María	x		x	
43. Santiago M.		x	x	
44. Leandro S		x		x
45. Piiero	x		x	
46. Sofia	x		x	

Sesión N° 3: Conozco los medios de transporte

N° de Niños	Produce el sonido del medio de transporte que se le presenta con ayuda de su boca.		Completa la imagen con las partes que faltan	
	Lo Logro	No lo Logro	Lo logro	No lo logro
1. Sarah	x			x
2. Flor	x			x
3. José	x		x	
4. Piero	x			x
5. Oscar	x		x	
6. Diego	x		x	
7. Alizze	x		x	
8. Luciano	x		x	
9. Leandro	x		x	
10. Naomi	x			x
11. Lucero	x		x	
12. Rafael	x		x	
13. Kiara	x		x	
14. Nicolás	x		x	
15. Jose	x			x
16. Eduardo	x		x	
17. Iván	x			x
18. Antonella	x		x	
19. Emmanuel	x		x	
20. Darío	x		x	
21. Paolo		x	x	
22. Luciana T	x		x	
23. Gerald	x		x	
24. Jorge	x		x	
25. Aneliss	x		x	
26. Cesar	x		x	
27. Jean		x	x	
28. Luciana A	x		x	
29. Aaron	x		x	
30. Karim	x		x	
31. Keisdein	x		x	
32. Santiago	x		x	
33. Valeska	x		x	
34. Rodrigo	x		x	
35. Rubi		x	x	
36. Osmar		x		x
37. Yasu	x		x	
38. Mia	x		x	
39. Xiomara	x			x
40. Jairo	x		x	
41. Daniela		x	x	
42. Eva María		x	x	
43. Santiago M.	x		x	
44. Leandro S	x		x	
45. Piiero		x	x	
46. Sofia	x		x	

Sesión N° 4: Visita al Teatro

N° de Niños	Narra la acción que realizó.		Explica cuál fue el objeto sustituido.		Se involucra en el juego.	
	Lo Logro	No lo logro	Lo Logro	No lo logro	Lo Logro	No lo logro
1. Sarah	x		x		x	
2. Flor	x		x		x	
3. José	x			x	x	
4. Piero	x		x		x	
5. Oscar		x		x		x
6. Diego	x		x		x	
7. Alizze	x		x		x	
8. Luciano	x			x	x	
9. Leandro	x		x		x	
10. Naomi	x		x		x	
11. Lucero		x		x		x
12. Rafael	x		x			x
13. Kiara	x		x		x	
14. Nicolás	x		x		x	
15. Jose	x		x		x	
16. Eduardo	x		x		x	
17. Iván	x		x			x
18. Antonella	x		x			x
19. Emmanuel	x		x		x	
20. Darío	x		x		x	
21. Paolo	x		x		x	
22. Luciana T		x		x	x	
23. Gerald	x			x	x	
24. Jorge	x			x	x	
25. Aneliss		x	x		x	
26. Cesar	x		x		x	
27. Jean		x		x		x
28. Luciana A	x		x		x	
29. Aaron	x		x		x	
30. Karim	x		x		x	
31. Keisdein	x			x	x	
32. Santiago	x		x		x	
33. Valeska	x		x		x	
34. Rodrigo		x		x	x	
35. Rubi	x		x		x	
36. Osmar	x		x		x	
37. Yasu		x		x	x	
38. Mia	x		x		x	
39. Xiomara		x	x		x	
40. Jairo	x		x		x	
41. Daniela	x			x	x	
42. Eva María	x			x	x	
43. Santiago M.	x		x			x
44. Leandro S		x	x			x
45. Piiero		x	x			x
46. Sofia		x	x		x	

Sesión N° 5: *Elaboro mi propia plastilina*

N° de Niños	Explica con sus propias palabras el proceso de creación		Modela un animal visto previamente en el video con todas las partes gruesas de su cuerpo	
	Lo Logro	No lo logro	Lo Logro	No lo logro
1. Sarah	x		x	
2. Flor		x		x
3. José	x		x	
4. Piero	x		x	
5. Oscar	x			x
6. Diego		x		x
7. Alizze	x		x	
8. Luciano	x		x	
9. Leandro	x			x
10. Naomi	x			x
11. Lucero	x		x	
12. Rafael	x		x	
13. Kiara	x		x	
14. Nicolás	x		x	
15. Jose		x		x
16. Eduardo		x	x	
17. Iván		x	x	
18. Antonella	x		x	
19. Emmanuel		x	x	
20. Darío	x		x	
21. Paolo		x		x
22. Luciana T	x			
23. Gerald	x			x
24. Jorge	x		x	
25. Aneliss		x	x	
26. Cesar	x		x	
27. Jean	x		x	
28. Luciana A	x			x
29. Aaron	x			x
30. Karim	x		x	
31. Keisdein	x		x	
32. Santiago		x	x	
33. Valeska	x		x	
34. Rodrigo	x		x	
35. Rubi		x		x
36. Osmar	x		x	
37. Yasu	x		x	
38. Mia	x		x	
39. Xiomara		x	x	
40. Jairo	x			x
41. Daniela	x		x	
42. Eva María	x		x	
43. Santiago M.	x			x
44. Leandro S		x	x	
45. Piiero		x	x	
46. Sofia	x		x	

Sesión N° 6: Elaboro mis propios juguetes

N° de Niños	Elaboró un muñeco con todas las partes de su cuerpo. (cabeza, tronco, extremidades)		Responde de manera oral a todas las preguntas que se le hace, luego de terminar su muñeco.	
	Lo Logro	No lo logro	Lo Logro	No lo logro
1. Sarah	X		X	
2. Flor	X		X	
3. José	x		X	
4. Piero	X		X	
5. Oscar	X			X
6. Diego	x		X	
7. Alizze	X		X	
8. Luciano		X	X	
9. Leandro	X		X	
10. Naomi	X			X
11. Lucero	X		X	
12. Rafael		X	X	
13. Kiara	X		X	
14. Nicolás		X	X	
15. Jose	X		X	
16. Eduardo		X		X
17. Iván	X		X	
18. Antonella		X	X	
19. Emmanuel		X	X	
20. Darío	X		X	
21. Paolo	X		X	
22. Luciana T	X			X
23. Gerald		X	X	
24. Jorge		X	X	
25. Aneliss	X		X	
26. Cesar	X		X	
27. Jean	X			X
28. Luciana A		X	X	
29. Aaron	X		X	
30. Karim		X	X	
31. Keisdein	X		X	
32. Santiago	X		X	
33. Valeska	X		X	
34. Rodrigo	X		X	
35. Rubi		x	X	
36. Osmar	X		X	
37. Yasu	X		X	
38. Mia	X		X	
39. Xiomara	X		X	
40. Jairo		X	X	
41. Daniela	X		X	
42. Eva María	X			X
43. Santiago M.	X		X	
44. Leandro S	X		X	
45. Piiero		X	X	
46. Sofia	X		X	

Sesión N° 7: Decorando con vocales

N° de Niños	Reconoce el animal viendo parte de este.		Recuerdan una característica del animal y la expresan de manera oral.		Llenan con una vocal del nombre del animal, el interior de la silueta.	
	Lo Logro	No lo logro	Lo Logro	No lo logro	Lo Logro	No lo logro
47. Sarah	X		X		X	
48. Flor	X		X		X	
49. José	X		X		X	
50. Piero	X		X		X	
51. Oscar	X		X		X	
52. Diego	X		X		X	
53. Alizze	X		X		X	
54. Luciano		X	X		X	
55. Leandro	X		X		X	
56. Naomi	X		X			X
57. Lucero	X		X		X	
58. Rafael	X		X		X	
59. Kiara	X		X		X	
60. Nicolás	X		X		X	
61. Jose		x	X		X	
62. Eduardo		X	X		X	
63. Iván	X		X		X	
64. Antonella	X		X		X	
65. Emmanuel	X		X		X	
66. Darío	X		X		X	
67. Paolo	X		X		X	
68. Luciana T	X		X		X	
69. Gerald	X		X		X	
70. Jorge		X	X		X	
71. Aneliss		X	X			X
72. Cesar	X		X		X	
73. Jean		X	X		X	
74. Luciana A	X		X		X	
75. Aaron	X		X		X	
76. Karim		X	X		X	
77. Keisdein	X		X		X	
78. Santiago		X	X		X	
79. Valeska	X		X		X	
80. Rodrigo	X		X		X	
81. Rubi		X	X		X	
82. Osmar	X		X		X	
83. Yasu	X		X		X	
84. Mia	X		X		X	
85. Xiomara	X		X		X	
86. Jairo	X		X		X	
87. Daniela		X	X		X	
88. Eva María	X		X		X	
89. Santiago M.	X		X		X	
90. Leandro S	X		X		X	
91. Piiero	X		X		X	
92. Sofia	X		X		X	

Sesión N° 8: Cuando sea grande quiero ser...

N° de Niños	Utiliza frases en el juego, de acuerdo al contexto y profesión que decidió.		Se disfraza eligiendo los materiales relacionados con la profesión que eligió.		Dibuja el personaje que decidió ser usando detalles para la vestimenta.	
	Lo Logro	No lo logro	Lo Logro	No lo logro	Lo Logro	No lo logro
1. Sarah	x		x		x	
2. Flor	x		x		x	
3. José	x		x			x
4. Piero	x		x			x
5. Oscar	x		x		x	
6. Diego	x		x		x	
7. Alizze	x		x		x	
8. Luciano	x		x			x
9. Leandro	x		x		x	
10. Naomi	x		x		x	
11. Lucero	x		x		x	
12. Rafael	x		x			x
13. Kiara	x		x		x	
14. Nicolás	x		x		x	
15. Jose	x		x			x
16. Eduardo	x		x			x
17. Iván	x		x			x
18. Antonella	x		x			x
19. Emmanuel	x		x			x
20. Darío	x		x		x	
21. Paolo	x		x			x
22. Luciana T	x		x		x	
23. Gerald	x		x		x	
24. Jorge	x		x		x	
25. Aneliss	x		x			x
26. Cesar	x		x		x	
27. Jean	x		x			x
28. Luciana A	x		x		x	
29. Aaron	x		x		x	
30. Karim	x		x		x	
31. Keisdein	x		x		x	
32. Santiago	x		x		x	
33. Valeska	x		x		x	
34. Rodrigo	x		x		x	
35. Rubi		x	x		x	
36. Osmar	x		x		x	
37. Yasu		x	x		x	
38. Mia	x		x		x	
39. Xiomara	x		x		x	
40. Jairo	x		x			x
41. Daniela	x		x		x	
42. Eva María	x		x			x
43. Santiago M.	x		x		x	
44. Leandro S	x		x			x
45. Piiero	x		x			x
46. Sofia	x		x			x

Sesión N° 9: Reconozco frutas usando mis sentidos

N° de Niños	Reconoció el nombre de la fruta: Sintiendo su aroma, palpándola, o al probarla	
	Lo logró	No lo logro
1. Sarah		x
2. Flor		X
3. José	X	
4. Piero	X	
5. Oscar	X	
6. Diego	X	
7. Alizze	X	
8. Luciano		x
9. Leandro	X	
10. Naomi		X
11. Lucero		x
12. Rafael	X	
13. Kiara	X	
14. Nicolás		
15. Jose		x
16. Eduardo	X	
17. Iván	X	
18. Antonella	X	
19. Emmanuel	X	
20. Darío	X	
21. Paolo	X	
22. Luciana T	X	
23. Gerald	X	
24. Jorge	X	
25. Aneliss	X	
26. Cesar	X	
27. Jean	X	
28. Luciana A	X	
29. Aaron	X	
30. Karim	X	
31. Keisdein	X	
32. Santiago	X	
33. Valeska	X	
34. Rodrigo	X	
35. Rubi	X	
36. Osmar	X	
37. Yasu	X	
38. Mia	X	
39. Xiomara	X	
40. Jairo	X	
41. Daniela	X	
42. Eva María		X
43. Santiago M.	X	
44. Leandro S	X	
45. Piiero	X	
46. Sofia	x	

Sesión N°10: *Mi súper robot*

N° de Niños	Construcción del Robot con Bloquers		Dibujo del Robot en papel			
	Armó los brazos, piernas, tronco y cabeza del robot.		Dibujó al robot con su poder especial.		Realizó el dibujo del robot con todas sus partes.	
	Lo Logro	No logro	Lo Logro	No logro	Lo Logro	No logro
1. Sarah		X		X	X	
2. Flor		X		X	X	
3. José	X		X		X	
4. Piero	X		X			X
5. Oscar	X			X	X	
6. Diego	X		X		X	
7. Alizze	X		X		X	
8. Luciano		X		X		X
9. Leandro	X			X	X	
10. Naomi	X		X			X
11. Lucero		X	X			X
12. Rafael	X		X		X	
13. Kiara		X	X		X	
14. Nicolás	X			X		X
15. Jose		X	X		X	
16. Eduardo	X			X		X
17. Iván	X			X		X
18. Antonella		X	X		X	
19. Emmanuel	X		X		X	
20. Darío		X		X	X	
21. Paolo		X		X		X
22. Luciana T	X		X		X	
23. Gerald	X			X	X	
24. Jorge	X		X		X	
25. Aneliss	X		X			X
26. Cesar	X			X	X	
27. Jean		X	X		X	
28. Luciana A	X		X			X
29. Aaron	X		X		X	
30. Karim		X	X		X	
31. Keisdein	X		X		X	
32. Santiago	X		X			X
33. Valeska	X		X		X	
34. Rodrigo	X		X			X
35. Rubi	X		X		X	
36. Osmar	X		X		X	
37. Yasu	X		X		X	
38. Mia	X		X		X	
39. Xiomara	X		X		X	
40. Jairo		X	X		X	
41. Daniela	X		X		X	
42. Eva María		X	X		X	
43. Santiago M.		X		X		X
44. Leandro S		X		X		X
45. Piiero	X			X		X
46. Sofia	X			X	X	

