



Universidad del Azuay  
Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación  
Escuela de Educación Especial

Educación Inicial, Estimulación e Intervención Precoz

“PROYECTO DE ESTIMULACIÓN DEL LENGUAJE POR MEDIO DEL JUEGO  
SIMBÓLICO EN NIÑOS DE 2 A 3 AÑOS DE EDAD EN EL C.I.B.V. HERMANN  
GMEINER DE LA CIUDAD DE CUENCA”

Autora: Mónica Ximena Bernal Sánchez

Directora: Mgst. Isabel Aguirre Vargas

Cuenca - Ecuador  
2015

**Dedicatoria:**

Este trabajo se lo dedico a mi familia que siempre estuvo a mi lado apoyándome en todo momento y a aquellos niños que compartieron momentos inolvidables siendo parte de este proyecto.

**Agradecimiento:**

Agradezco a Dios por su fidelidad y por acompañarme en cada momento, a mi familia por su amor y apoyo incondicional en todo tiempo; a la directora de trabajo de grado que constantemente con sus palabras de aliento permitía compartir conocimientos y experiencias; al C.I.B.V. Hermann Gmeiner por abrirme sus puertas, brindarme el espacio y apoyo necesario durante el curso de este proyecto.

**Resumen:**

En los últimos años docentes y padres de familia han podido palpar de cerca múltiples problemas del lenguaje presentes en la etapa de la infancia. Al respecto, el “Proyecto de Estimulación del Lenguaje por medio del Juego Simbólico en niños de 2 a 3 años en el C.I.B.V. Hermann Gmeiner”, propone la elaboración de una propuesta de intervención grupal, basada en microplanificaciones, donde el escenario principal para el niño es el juego simbólico, que permite y facilita la interacción con sus pares, explorar su entorno y disfrutar de situaciones que favorezcan el desarrollo del lenguaje. Durante la ejecución, se produjeron cambios significativos y relevantes para el desarrollo lingüístico, desarrollo general, mejoras en la conducta, desenvolvimiento personal y social, lo cual es un claro indicador de la validez de la metodología aplicada. Además, la propuesta ofrece al docente una guía para trabajar con los niños usando el juego como un recurso fundamental.

## ABSTRACT

In recent years, teachers and parents have been able to evidence multiple language problems present in the infancy stage. In this regard, the " Language Stimulation Project through Symbolic Play aimed at children aged 2-3 in the Hermann Gmeiner CIBV - Children's Center for Good Living" proposes the development of an intervention group based on micro-planning, where the main space for the child's activities is through symbolic play, which enables and facilitates interaction with peers, allows children to explore their surroundings and enjoy situations that favor language development. During its implementation, there were significant and relevant changes for language development, general development, improvements in behavior, and personal and social development, which is a clear indicator of the validity of the methodology applied. The proposal also provides guidance for teachers who work with children by using play as a fundamental resource.



  
Translated by,  
Lic. Lourdes Crespo

## Índice de contenidos

Dedicatoria:.....	II
Agradecimiento:.....	III
Resumen: .....	IV
Abstract:.....	V
Índice de contenidos.....	VI
INTRODUCCIÓN .....	1
1. CAPÍTULO I.....	4
1.1. Introducción .....	4
1.2. Aspectos generales del lenguaje .....	6
1.2.1. El Lenguaje.....	7
1.2.2. Estadios del Desarrollo .....	8
1.2.3. Desarrollo del lenguaje comprensivo y expresivo.....	10
1.2.4. Rasgos breves de la aparición del lenguaje .....	10
1.2.5. Desarrollo del lenguaje en el período de 2 a 3 años de edad .....	11
1.2.6. Cuadro evolutivo del desarrollo del lenguaje comprensivo en niños de dos a tres años de edad:.....	12
1.2.7. Cuadro evolutivo del desarrollo del lenguaje expresivo en niños de dos a tres años de edad .....	13
1.2.8. Los sistemas lingüísticos .....	13
1.2.9. Las funciones del lenguaje.....	15
1.2.9.1. Función Representativa o Referencial .....	16
1.2.9.2. Función Expresiva o Emotiva.....	16
1.2.9.3. Función Apelativa o Conativa .....	16
1.2.9.4. Función Fática .....	16
1.2.9.5. Función Poética o Estética.....	16
1.2.9.6. Función Metalingüística .....	16
1.3. Características del juego en los niños de 0-3 años.....	17
1.3.1. Desarrollo del juego.....	17
1.3.1.1. El juego simbólico.....	18
1.4. Estrategias para abordar el lenguaje en los niños basado en el juego simbólico .....	19
1.4.1. Imitación.....	20
1.4.2. Autoconversación .....	20
1.4.3. Modelado.....	21
1.4.4. Expansión .....	21

1.4.5.	Desempeño de Papeles .....	22
1.4.6.	Experiencias con el Lenguaje .....	22
1.4.7.	Aliento .....	22
1.5.	Conclusiones .....	23
2.	CAPÍTULO 2 .....	25
2.1.	Introducción .....	25
2.2.	Propuesta de estimulación del lenguaje por medio del juego simbólico .....	26
2.2.1.	Estructura: .....	26
2.2.1.1.	Observación de los intereses de los niños .....	27
2.2.1.2.	Observación del juego libre .....	28
2.2.2.	Metodología.....	31
2.2.3.	Proceso de seguimiento: .....	32
2.2.3.1.	Registro diario de observación.....	32
2.2.3.2.	Registro de asistencia .....	34
2.2.3.3.	Guía de aplicación de las estrategias basadas en el juego simbólico.....	34
2.3.	Aplicación de la Propuesta .....	38
2.4.	Conclusiones .....	94
3.	CAPÍTULO 3 .....	97
3.1.	Introducción .....	97
3.2.	Instrumentos de Evaluación.....	98
3.2.1.	Validez de los instrumentos .....	98
3.2.2.	Características: .....	99
3.2.2.1.	Escala para medir el desarrollo psicomotor de la primera infancia Brunet-Lézine .....	99
3.2.2.2.	Rueda del Desarrollo .....	100
3.2.2.3.	Instrumento de referencia y complementario a los instrumentos: .....	100
3.3.	Resultados de evaluaciones del desarrollo:.....	101
3.3.1.	Resultado del Instrumento complementario.....	101
3.3.2.	Análisis e interpretación de resultados:.....	103
3.3.2.1.	Resultados individuales: .....	103
3.3.2.2.	Resultados Grupales .....	121
3.4.	Socialización de la propuesta y resultados obtenidos en el C.I.B.V.....	125
3.5.	Conclusiones .....	134
	CONCLUSIONES FINALES .....	136
	RECOMENDACIONES FINALES .....	140
	ANEXOS .....	144

Anexo 1 Diseño del proyecto .....	144
Anexo 2 Lista de respuestas más comunes emitidas por los niños durante el periodo de socialización.....	155
Anexo 3 Observación del juego libre de los niños realizados durante la ejecución del proyecto.....	159
Anexo 4 Cuento: Los animales del zoológico que perdieron a sus amigos: el perico, la rana y la tortuga. ....	162
Anexo 5 Cuento: El pintor y sus manos mágicas.....	164
Anexo 6 Fotos .....	165

## INTRODUCCIÓN

La comunicación es un medio fundamental en la vida del ser humano. Hoy en día la sociedad en la que se vive llena de nuevas tecnologías, ordenadores, iPads, con diferentes plataformas para comunicarse con inmediatez increíble y en tiempo real; en redes sociales, con equipos inteligentes, comunicación online, etc. El mundo de la información y la comunicación es, tal vez, uno de los ámbitos que ha sufrido cambios más veloces en el mundo actual, sin embargo parece que cuanto mayor facilidad y medios se tiene para ello, menos se comunica oralmente. Se ha convertido en una comunicación casi violenta. Ya no se pone esmero en la misma, no se vigila el vocabulario; los emails y los celulares han deformado y empobrecido el lenguaje, sea este hablado o escrito, pero a diferencia de todas estas tecnologías, el lenguaje, una de las materias primas para comunicarse, no tiene comparación a ningún invento novedoso creado por el hombre para la comunicación.

Los problemas en la comunicación y el lenguaje han sido poco relevantes y han pasado desapercibidos durante un periodo extremadamente largo de tiempo, para hoy en día pasar a ser de alta prioridad en el mundo; las dificultades del lenguaje durante la infancia representan limitaciones en el crecimiento, identidad del niño y en el contexto al cual pertenece. En la actualidad, el déficit de lenguaje se vive en cifras altas, datos expuestos en un artículo de pediatría citado por Schonhaut B. et al. (2007) sobre dificultades de lenguaje en preescolares, en prevalencia de trastornos de neurodesarrollo, describe que el lenguaje es el área más frecuentemente afectada, en donde la prevalencia se encuentra entre 5 y 8% en la población preescolar.

Datos estadísticos más cercanos a Ecuador, realizados por María de los Ángeles Avaria en el 2005, en un estudio acerca de Pediatría del desarrollo y comportamiento, indica que en niños chilenos la prevalencia de trastornos del desarrollo se encuentra en el 16 al 18% de infantes, alrededor del 90% tienen relación con problemas de aprendizaje, lenguaje o retardo mental.

Lo que es inquietante es que estos datos no son ajenos a la realidad que se vive en el Ecuador, las estadísticas presentadas por el Consejo Nacional de Discapacidades, CONADIS, reportan que un 48,9 % de la población nacional está afectada por algún tipo de deficiencia y los valores en niños menores de 5 años señalan que el 20,3 % corresponde al lenguaje.

En el año 2014, el Ministerio de Salud Pública ha presentado estadísticas más exactas a la realidad que se vive en este país en relación a la discapacidad de lenguaje, en el total de la población existen 5510 personas que presentan esta limitación, y en la provincia del Azuay un total de 349 personas.

Luego de las investigaciones realizadas se puede determinar que en este medio existe también esta problemática, como es el caso del C.I.B.V. Hermann Gmeiner ubicado en Ricaurte en la ciudad de Cuenca, de cuyo estudio, realizado por Mónica Bernal y Mónica Reyes, en el periodo de Octubre a Diciembre del 2013, el 67% de toda la población investigada presentan un retraso del desarrollo general, donde el área más afectada es el lenguaje con el total del 42.03%, sin embargo el grupo de aplicación que representa el 16.07% de la población total, el área cognitiva (53.11%) y lenguaje (60.09%), son las más visibles de intervención. En este contexto, siendo el lenguaje un recurso indispensable para la comunicación y el establecimiento de relaciones interpersonales, que aporten al desarrollo de la personalidad y crecimiento del niño, se ha considerado importante intervenir en el mismo, particularmente en el C.I.B.V.

Con el objetivo de aportar al desarrollo del lenguaje y favorecer un desempeño integral de los niños, se ha generado y aplicado una propuesta de intervención en el lenguaje, *“Proyecto de Estimulación del Lenguaje por medio del Juego Simbólico en niños de 2 a 3 años de edad en el C.I.B.V. Hermann Gmeiner de la ciudad de Cuenca”*. En este trabajo prima la iniciativa del niño, cuya finalidad es crear actividades introducidas en procesos de planificación en cuyos márgenes se despliega la escena del juego que genere experiencias diferentes, que estimule su imaginación y fantasía, proponiendo y ofreciendo a los niños un espacio para explorar su lenguaje, capacidades y posibilidades para que de esta forma se estimule el desarrollo del lenguaje. Para dicha propuesta ha sido necesario realizar una investigación teórica y metodológica, para sustentar el proyecto y

principalmente se consideró la necesidad real de los niños del centro a donde asisten.

El siguiente proyecto consta de tres capítulos; en el primero se describe y detalla aspectos generales del lenguaje comprensivo y expresivo de los niños de dos a tres años de edad, rasgos breves de su aparición, la relación del lenguaje y los estadios del desarrollo sustentados por Piaget, seguidamente se revisa un cuadro de los hitos más importantes del lenguaje, que además son usados como habilidades para trabajar con los niños en la propuesta, sistemas lingüísticos y la función del lenguaje, para así analizar el juego simbólico y estrategias para abordar el lenguaje en los niños.

En el segundo capítulo se encuentra el diseño de la propuesta y el proceso de intervención en donde se presenta la estructura y metodología del mismo, el proceso que se realiza para el seguimiento durante la intervención, una guía de aplicación de las estrategias mencionadas en el capítulo uno, para así describir las microplanificaciones y sus resultados.

Finalmente en el tercer capítulo se describen los resultados de las evaluaciones del desarrollo de los niños luego de haber aplicado la propuesta, el análisis posterior de los resultados, la interpretación de los mismos y la socialización del proyecto, el cuál se estructura en tres fases, exposición de la propuesta al centro para su aprobación, seguimiento y socialización de resultados finales y análisis del impacto después de la ejecución.

Incluir el juego en la enseñanza puede ser un desafío para el maestro, con esta propuesta se pretende también animar al docente a vivir esta experiencia única al encuentro del niño y el juego. Se espera que este material sea un recurso de utilidad para el lector.

# 1. CAPÍTULO I

## 1.1.Introducción

A lo largo de este capítulo se describen los fundamentos teóricos para el impulso de este proyecto, los cuales han sido determinados según las necesidades observadas a nivel de la investigación macro y micro, así como del lenguaje, un recorrido por algunas teorías que distinguen diferentes aportes sobre su adquisición, pero que sin embargo comparten algo en común, que el lenguaje es una característica esencial de las personas. Después de conocer algunas de las teorías, se describen los aspectos más importantes de la teoría Constructivista sustentada por Jean Piaget, que realiza aportaciones que son relevantes para el proyecto propuesto, el mismo que manifiesta que el infante antes de adquirir la capacidad de hablar requiere de una estructura cognitiva compleja, que se consolida durante el proceso de desarrollo, a quién Piaget clasifica en diferentes estadios del desarrollo, de donde se derivan los principios claves para las bases y evolución del lenguaje; los mismos que permiten conocer de cerca la forma en la que el niño organiza su aprendizaje, explora el lenguaje y adquiere nuevas habilidades; actos referenciales e indispensables que se apoyan en sistemas complejos, que deben conocerse, para no interrumpir el curso natural de concepción del lenguaje y ciclo del desarrollo, de esta forma que el trabajo entre los niños y el docente, sea exitoso y la intervención sea integral.

Posteriormente se revisa el desarrollo del lenguaje, los hitos más importantes que interfieren en el acto comunicativo diario, los sistemas lingüísticos y las funciones que el niño hace del lenguaje a medida que crece, que se van ampliando y perfeccionando en cada uno de los estadios mencionados por el autor, los mismos que se deben tener en consideración a lo largo de todo el proyecto.

Por otro lado se describe un recurso y aliado exclusivo del niño como es el juego simbólico; desde las oportunidades que brinda, ligadas íntimamente con las habilidades adquiridas en los estadios del desarrollo, a la posibilidad de construir, imaginar, inventar, asumir un rol y la propia importancia que tiene en su infancia.

El juego viene a ser el mejor escenario para que el infante pueda explorar su cuerpo, su entorno y ensayar las relaciones con los demás.

Finalmente se describe la metodología de trabajo, asentada en estrategias basadas en el juego simbólico para abordar el lenguaje, que responda no solo a la realidad de los niños si no, a sus necesidades e intereses.

## 1.2. Aspectos generales del lenguaje

El lenguaje es una característica esencial, inherente al ser humano y el principal medio de comunicación entre las personas.

El proceso de adquisición del lenguaje se da a lo largo de los primeros años de vida, empezando con manifestaciones mínimas casi imperceptibles, manifestaciones biológicas como el llanto, balbuceos, e imitaciones accidentales conocidas como habla prelingüística por los autores Papalia, Olds y Feldman (2009), donde el bebé intenta expresar necesidades, agrado, desagrado o malestar hasta llegar a la formación de oraciones elaboradas.

El lenguaje es un acto de constante interacción que se aprende de manera espontánea en casa, al respecto, Papalia, Olds y Feldman (2009) hacen referencia a Kuhl y señalan que el lenguaje es un acto social, en donde en cada etapa del desarrollo del mismo, la interacción con los padres y otras personas, representan un papel esencial para el niño, junto a ello los diversos estímulos a los que está expuesto a diario aportan a su desarrollo, creando seguridad y motivándolo para que juegue con los sonidos.

Los menores exploran el lenguaje y a medida que crecen ya no sólo juegan con los sonidos, sino que empiezan a agrupar palabras para poder expresarse y relacionarse cada vez a un nivel más complejo. A lo largo del desarrollo, el lenguaje toma complejidad y se incrementan los intentos para formar palabras, oraciones etc. El lenguaje se va perfeccionando, el niño crece, llega a tener un repertorio amplio de vocabulario que facilita la interacción con los demás.

Los niños adquieren primero el lenguaje comprensivo, es así como la comunicación sienta las bases principales para su desarrollo. Los bebés no hablan aún, pero no significa que no se comuniquen, los más pequeños primero escuchan los sonidos, discriminan y procesan los mismos, para así darle sentido al mundo que les rodea, creando de esta forma una interacción cercana con su entorno. Progresivamente esta capacidad se va afinando, ya no sólo serán sonidos, sino palabras, frases, composiciones verbales más complejas y mediante el intercambio diario de experiencias comunicativas empiezan a reproducir palabras, composiciones

verbales que escucharon, le dan su propio uso, descubriendo así el lenguaje expresivo. De esta manera, se puede destacar que siempre existirá una dependencia entre el lenguaje comprensivo y el lenguaje expresivo.

### 1.2.1. El Lenguaje

El lenguaje durante la infancia es uno de los principales logros comunicativos que permanece el resto de la vida; permite al niño descubrir el mundo que le rodea, siendo un mediador clave de la interacción social y de sus propios aprendizajes. El lenguaje como define Gómez (2011), “resulta ser el elemento central en la simbolización de la realidad, en la construcción de saberes, de experiencias, realidades y discursos.”

El lenguaje a lo largo del desarrollo dependerá del entorno inmediato que rodea al niño, de las experiencias que éste genera siendo de gran importancia los efectos favorables del ambiente, investigadores mencionados por el Ministerio de Educación del Ecuador en el Currículo de Educación Inicial (2013) como G. Bruner en 1988, L. Vigotsky (década de los 30), U. Bronfenbrenner en 1978, Amelia Álvarez y Pablo del Río en 1990, B. Rogoff en 1993 y Mustard en 2007 “han resaltado, desde diversas perspectivas, la importancia del medio y el contexto en que viven los niños desde los primeros momentos de su vida”. Las relaciones que el niño establece en su entorno, favorece al desarrollo de su lenguaje.

La teoría Innatista de Chomsky (citado en Gómez Flores, 2010) señala que “el ser humano posee una predisposición innata para aprender el lenguaje”, esta predisposición le ayuda a descubrir por el mismo sus estructuras internas. Por el contrario, otros autores mencionan que el lenguaje está íntimamente ligado al pensamiento, Cabrera (2001) hace referencia a Joan W. Scott y menciona que “el lenguaje no es solo palabras o expresiones, sino formas globales de pensamiento, de comprensión de cómo opera el mundo y qué lugar ocupa uno en él”. Por tanto, a parte de un entorno enriquecido con estímulos, se necesita el procesamiento de cada uno de ellos para darle sentido a la realidad.

Entre las principales y valiosas aportaciones en la adquisición del lenguaje realizado por Gómez (2010) está la Teoría Constructivista desde uno de sus grandes pioneros como es Piaget, que realiza valiosos aportes para el proyecto; quien habla de los periodos del desarrollo en el niño y menciona que “el lenguaje está condicionado por el desarrollo de la inteligencia... el lenguaje requiere una estructura cognitiva muy compleja: se tiene que aprender, asimilar y poner en práctica todo el código de símbolos, signos, que dan lugar a la lengua”.

Durante el proceso de desarrollo del lenguaje, la adquisición del mismo se va consolidando en los diferentes estadios del desarrollo, y el dominio se dará cuando el niño tenga la suficiente madurez cognitiva y la combinación de mecanismos, es decir, la maduración biológica referida a los órganos que intervienen en la producción del habla y los factores socioculturales, para dar origen a un sistema complejo, llamado lenguaje oral. Los estadios del desarrollo son indispensables en la adquisición del lenguaje, en cada uno, el niño logra consolidar nuevos esquemas, pasando desde las acciones más sencillas hasta otras más complejas, es entonces que construye su propio conocimiento.

### 1.2.2. Estadios del Desarrollo

Los estadios del desarrollo que describe Piaget, son cuatro: Sensorio Motor de 0 a 24 meses, Preoperacional de 24 meses a 7 años, Operacional Concreto de 7-11 años y Operacional formal de 11-12 años. Jean Piaget (citado en Johnston, 1991) menciona que los dos primeros estadios tienen una importancia primordial en el manejo del aprendizaje preescolar del lenguaje.

Durante el periodo sensorio motor, el bebé explora el mundo a través de las acciones, movimientos, manipulación de los objetos, etc., también se producen una gran variedad de habilidades motrices. Las acciones causa-efecto son las que le permiten conocer sus límites, los objetos existen si están ante sus ojos. En esta etapa su inteligencia se evidencia por los movimientos prácticos, mediante el cual puede resolver problemas; estas posibilidades mejoran cuando el niño empieza a caminar, ya que podrá explorar su entorno con facilidad. Finalmente, el niño descubre que el mundo no es solo su cuerpo, sino lo que existe fuera de él.

Johnston (1991) menciona que “se vuelven capaces de formar representaciones internas de los objetos y acciones... comienzan a formar símbolos que pueden comenzar a usar para transmitir mensajes a otras personas”.

Al llegar a los dos años de edad se evidencia el período preoperacional, cuando el niño ha desarrollado suficientes esquemas sensorios motores, domina la función simbólica gracias a la permanencia del objeto, los gestos básicos para comunicarse empiezan a tomar forma, es decir, la capacidad de usar símbolos vocálicos se perfecciona, comienza un lenguaje compuesto y mejor estructurado para la interacción con los demás.

Después de todos los logros durante el periodo sensorio motor, las actividades cognitivas, físicas y por qué no las sociales han progresado, el niño pasa de explorar los objetos con el resultado de una acción a realizar operaciones mentales como secuencia, coordinación, encaje, intersección y correspondencia. Las estructuras mentales se organizan y son cada vez más complejas y las mismas acercan al niño hacia nuevas oportunidades y posibilidades, sentando las bases para los próximos aprendizajes, es decir, durante el periodo preoperacional han quedado establecidas las concepciones necesarias que dan paso al siguiente estadio, operacional concreto, en donde el pensamiento del infante se basa en operaciones mentales y lógicas, aprende con mayor flexibilidad y el pensamiento pasa a ser menos rígido, para no solo basar sus juicios en las apariencias de las cosas, sino, empezar a hacer uso de conceptos de clasificación, numeración y conservación, transformando las estructuras que determinan la forma de pensar y actuar.

El niño posee las habilidades que se establecieron en los primeros estadios del desarrollo y empieza a hacer uso de las mismas en sus actividades diarias. El juego es uno de sus aliados fieles para construir y ser parte de las experiencias que enriquecen sus conocimientos. Johnston citando a Inhelder y Chipman (1991) menciona que “es principalmente por el juego, que adquieren experiencia con la fantasía, imitación inmediata e imitación retardada... en este periodo desarrollan el lenguaje”. La habilidad del juego de acuerdo a su edad, favorece el aprendizaje de destrezas y el desarrollo del lenguaje.

### 1.2.3. Desarrollo del lenguaje comprensivo y expresivo

Durante los primeros años del desarrollo, se han logrado grandes habilidades y organizaciones de estructuras mentales cada vez más complejas, se han consolidado esquemas sensoriomotores que son un prerequisite y la base de procesos posteriores para las representaciones a través del lenguaje oral, es así que el desarrollo del lenguaje durante la infancia pasa a través de una serie de transformaciones progresivas. Inicialmente, el niño es dependiente de la maduración cognitiva y de su percepción egocéntrica del mundo, en ese instante, existe el aquí, el ahora y el sí mismo; la función y el contenido del lenguaje pertenece todavía a su concepción individualista del mundo.

Posteriormente llega a ser una herramienta flexible y práctica, es decir, funcional. El niño domina progresivamente el lenguaje y lo usa, es capaz de ir creando sus propias experiencias, descubre la habilidad para mostrar lo que sabe verbalmente adueñándose de su aprendizaje.

### 1.2.4. Rasgos breves de la aparición del lenguaje

La aparición del lenguaje se da a través de una serie de evoluciones cronológicas, durante los primeros meses el llanto es la primera manifestación pre-lingüística y medio de comunicación del bebé, a inicios del cuarto mes el bebé comienza a balbucear, juega combinando consonantes y vocales, emite sonidos y sonrisas. Entre los 5 y 6 meses aumenta las expresiones monosilábicas como ma, pa, da, entre otros. A los 8 meses utiliza emisiones de dos sílabas como “mama” y cuando ha llegado a los 10 meses comprende algunas palabras y gestos. Entre los 9 y 12 meses a través de la jerga ensaya diferentes tonos de voz aunque difíciles de entender al comienzo. Aproximadamente a los 12 meses realiza la expresión encadenada de una palabra, es entonces que la etapa pre-lingüística termina.

Posteriormente aparece la comprensión de palabras, órdenes simples, puede señalar partes de su cuerpo, utiliza holofrases como “bebé”, “hola”, “adiós”. Entre los 12 y 24 meses se da las expresiones de dos y tres palabras, de 19 a 24 meses frases más largas con diferentes entonaciones y mímica, el repertorio del vocabulario sobrepasa las 50 palabras. A los 30 meses incrementa el vocabulario,

utiliza enunciados de tres o cuatro palabras con artículos y pronombres personales, empieza a formar frases completas que se perfeccionan en los años posteriores, por ello en este periodo existen muchos errores gramaticales. A los 36 meses tiene un vocabulario de al menos 1000 palabras, y aunque la mayoría de estas son inteligibles, disminuyen los errores sintácticos. Al llegar a los 48 meses, el lenguaje del niño está bien establecido. (Myers, 2011)

#### 1.2.5. Desarrollo del lenguaje en el período de 2 a 3 años de edad

Como se sabe el lenguaje receptivo o comprensivo, es el primero que los infantes adquieren o desarrollan, los más pequeños primero escuchan los diferentes sonidos de su ambiente para procesar y almacenar los mismos, se enriquecen de experiencias comunicativas que son vitales para el posterior desarrollo del lenguaje expresivo. El niño pasa el periodo simbólico y adquiere habilidades que se consolidan en el mismo, las bases para el desarrollo de un lenguaje estructurado, es decir, expresivo, se perfecciona cada vez más. El desarrollo del lenguaje oral toma diversas variaciones, la capacidad de expresarse a través de un código verbal crece e incrementan los intentos por comunicarse mediante códigos verbales; la complejidad del lenguaje progresa.

1.2.6. Cuadro evolutivo del desarrollo del lenguaje comprensivo en niños de dos a tres años de edad:

<b>Características</b>	
<b>Lenguaje comprensivo en niños de dos a tres años</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Señala dibujos de aquellos objetos de su medio circundante cuando se los nombra.</li> <li>- Identifica objetos cuando se menciona su uso.</li> <li>- Entiende las preguntas iniciadas con: “qué” y “dónde”,</li> <li>- Entiende los negativos “no”, “no puedo” o “no lo hagas”.</li> <li>- Responde a órdenes simples por ejemplo: “dame la pelota y el bloque”, “ponte las medias y los zapatos”.</li> <li>- Comienza a aprender los conceptos funcionales de los objetos que lo rodean, por ejemplo: “una cuchara sirve para comer”</li> <li>- Realiza cuatro direcciones, por ejemplo “sobre la mesa”, “entre la mesa y la silla”, “detrás de la mesa”, “a mí ”</li> <li>- Conoce las nociones de uno y muchos</li> <li>- Ejercita los movimientos del aparato fono articulatorio</li> </ul>

Adaptación realizada por Mónica Bernal de las siguientes fuentes: Johnston y Johnston (1990), Escala para Medir el Desarrollo Psicomotor de la Primera Infancia Brunet – Lézine (1987) y Rueda de Desarrollo (1998).

1.2.7. Cuadro evolutivo del desarrollo del lenguaje expresivo en niños de dos a tres años de edad

<b>Características</b>	
<b>Lenguaje expresivo en niños de dos a tres años</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Forma frases de dos a tres palabras</li> <li>- Dice su nombre y apellido.</li> <li>- Hace afirmaciones de dos palabras.</li> <li>- Hace preguntas con: “qué” y “dónde”.</li> <li>- Formula oraciones negativas: por ejemplo “no puedo abrir”.</li> <li>- Muestra frustración cuando no le entienden lo que quiere decir.</li> <li>- Elige y observa libros, nombra los objetos dibujados e identifica distintos objetos en el mismo dibujo</li> <li>- Puede hacer una descripción breve de lo que está haciendo.</li> <li>- Construye frases de varias palabras</li> <li>- Nombra 5 o señala 7 objetos o dibujos</li> <li>- Ejercita los movimientos del aparato fono articulatorio</li> </ul>

Adaptación realizada por Mónica Bernal de las siguientes fuentes: Johnston y Johnston (1990), Escala para Medir el Desarrollo Psicomotor de la Primera Infancia Brunet – Lézine (1987) y Rueda de Desarrollo (1998).

1.2.8. Los sistemas lingüísticos

Los sistemas lingüísticos son principios que regulan el desempeño y los avances en el uso del lenguaje durante la adquisición y evolución del mismo, así es el uso preciso de las palabras, vocabulario, claridad en la pronunciación, el significado, estructura, la intención comunicativa, etc., visibles a lo largo del desarrollo del lenguaje; se van perfeccionando progresivamente, dando lugar a la expresión compleja de la palabra. Clásicamente estos niveles lingüísticos están divididos en cuatro: pragmática, semántica, sintáctico y fonológico, conformando de esta forma la estructura esencial del lenguaje y las características referenciales para un logro exitoso en la habilidad lingüística.

La Pragmática se refiere a la capacidad del uso del lenguaje eficazmente, la intencionalidad en la comunicación y su uso como una herramienta para adaptarse

al entorno, hacer cambios en el y los ajustes en el lenguaje para su funcionamiento en contextos sociales.

Al inicio de los dos años, los niños tienen nociones básicas sobre la conversación, empiezan a darle sentido al lenguaje, usan información ya conocida y agregan nuevos conocimientos para tratar de comunicarse. La modificación en el tono de su voz, demuestra que comprenden y tienen idea de los cambios que se dan en un mensaje.

Entienden que las conversaciones tienen un inicio y un final. Al llegar a los dos años y medio, las expresiones verbales son usadas continuamente en una forma sencilla. Hacen uso de oraciones primitivas y tienen registros que modifican dependiendo a quien se refiere, como: padres, hermanos, amigos, etc., por ejemplo, Anita de dos años dice a su mamá: ¡Dame ese chicle!

La Semántica, hace referencia a la evolución del significado de las palabras, de las expresiones y la comprensión del lenguaje, “La forma en la que el niño se relaciona con su entorno, condicionará la representación que se hace del mundo que lo rodea y a partir de esto logrará comunicarse con él.” (Alessandri, 2007.).

A los dos años de edad, los niños son capaces de hacer expresiones de 2 a 3 palabras, aún tienen dificultad con los significados de los objetos y comienzan a generalizar el uso de los roles semánticos; a los dos años y medio empiezan a tener control de sus experiencias y procedimientos. Empiezan a entender la reciprocidad de las acciones, durante este periodo, hacen exploraciones lingüísticas y es aquí cuando hay la mayor producción de errores, pero a medida que crecen, los errores van a reducirse. Por ejemplo, “mis pieses son grandes”.

La Sintaxis estudia la estructura del sistema gramatical para la formación ordenada de las palabras y la posterior construcción de las oraciones que mantengan concordancia. El sistema gramatical que los niños poseen al comienzo de su infancia se va ampliando, la introducción de reglas gramaticales poco a poco son eficaces mediante las nuevas adquisiciones y el constante uso de las combinaciones lingüísticas que realizan a través de la exploración del lenguaje.

Al comienzo de los dos años, empiezan a prestar atención al orden de las palabras, comprenden la dicotomía de sujeto-verbo, pueden formar oraciones sencillas con núcleo y poco a poco realizar expresiones con tres palabras. A los dos años y medio, la complejidad del lenguaje incrementa, empiezan a eliminar redundancia en sus expresiones, se ven los primeros esfuerzos para la sustitución de pronombres y la coordinación con sustantivos que contienen adjetivos, por ejemplo, “el gato pequeño”. En este periodo, el lenguaje se vuelve uno de sus recursos más importantes.

Por último y no menos importante, el sistema Fonológico, hace referencia a la integración y pronunciación correcta de los fonemas, es decir, los sonidos que el lenguaje requiere para la elaboración de las palabras.

Los niños al inicio de los dos años, pueden ya diferenciar algunas vocales y consonantes, los mismos que empiezan a formar parte de su repertorio para sus expresiones. Empiezan a entender cómo funciona el sistema de sonidos del lenguaje para la comunicación. Al aproximarse a los dos años y medio, las reglas fonológicas continúan ampliándose, aprenden progresivamente a usar el lenguaje en aspectos semánticos, sintácticos y pragmáticos. Al acercarse a los tres años, tienen un conocimiento fundamental de los elementos pragmáticos, semánticos y la comprensión del sistema sintáctico mejora. Por ejemplo, “yo puedo sola”.

#### 1.2.9. Las funciones del lenguaje

Después de que el niño ha desarrollado grandes habilidades durante el periodo sensoriomotor y logra otras nuevas hacia el comienzo del siguiente estadio del desarrollo, las habilidades lingüísticas también se van perfeccionando; el niño se apropia del lenguaje y lo usa en diversas circunstancias, siendo el escalón más alto para el alcance de una comunicación eficiente de manera individual o grupal, de acuerdo a esto, Alessandri (2007) menciona que el lenguaje puede cumplir seis diferentes funciones que se describen a continuación:

#### 1.2.9.1.Función Representativa o Referencial

Esta función hace referencia al contenido del mensaje, se usa cuando se pretende transmitir información de algo relacionado con el contexto, sin realizar valoraciones del mismo, ni esperar reacciones en la persona que recibe el mensaje. Ejemplo “hoy hace frío”.

#### 1.2.9.2.Función Expresiva o Emotiva

El emisor manifiesta su estado físico, de ánimo, sentimientos y pensamientos, siendo la persona que predomina en el hecho de la comunicación, ya que da a conocer su estado emocional. Generalmente usa palabras exclamativas en su expresión. Ejemplo “¡estoy casado!”.

#### 1.2.9.3.Función Apelativa o Conativa

Se centra en el receptor, ya que el emisor pretende generar una reacción o respuesta al mensaje que dio, aquí prevalecen las órdenes. Ejemplo “puedes darme mi juguete”.

#### 1.2.9.4.Función Fática

En esta función se comprueba si funciona el canal para que el contacto entre los interlocutores sea posible. Es la función que se utiliza para generar momentos de diálogos, iniciar, interrumpir, continuar o finalizar una comunicación. Ejemplo “hola, cómo estás”.

#### 1.2.9.5.Función Poética o Estética

Esta función se centra en la forma del mensaje, mas no del contenido, es decir, transmitir un mensaje específico. Ejemplo un refrán o trabalenguas.

#### 1.2.9.6.Función Metalingüística

Esta función se usa cuando se utiliza la lengua para hablar de la misma, explicar; se centra en el código que se usa, y se debe asegurar que los interlocutores usen el mismo código. Ejemplo: en una conversación Anita de 4 años no entiende que significa la palabra “reciclar” y pregunta a su mamá el significado.

### 1.3. Características del juego en los niños de 0-3 años

El juego es uno de los comportamientos más naturales y frecuentes que se dan en la infancia, una conducta voluntaria que genera placer en el infante, fuente importante para la construcción del conocimiento por su fuerza automotivadora, siendo un espacio que permite el desarrollo personal, fomenta y orienta las relaciones interpersonales, favoreciendo de esta manera el desarrollo del lenguaje inicialmente comprensivo y da paso seguidamente al expresivo. El juego resulta de gran trascendencia ya que es parte del niño y es ahí en donde radica su importancia, siendo el escenario en donde el adulto es el mediador de procesos, quien propone nuevos temas con el objeto de generar situaciones y ampliar las posibilidades de expresión, comprensión, vocabulario y de ir más lejos de lo que espontáneamente puede hacer, por ello se hace énfasis en la presencia del juego durante el desarrollo del niño como un medio principal para enriquecer el lenguaje.

#### 1.3.1. Desarrollo del juego

El juego se convierte en uno de los recursos más valiosos para que el niño aprenda de él y su entorno. Durante el periodo sensoriomotor, en los primeros juegos, el adulto es generalmente el mediador de las experiencias, las mismas que serán las bases futuras para su desarrollo.

En los primeros meses de vida, el niño disfruta del juego físico que consiste principalmente en la interacción con el adulto a través de caricias, masajes, cosquillas, etc., buscando establecer una relación de confianza con las personas que le rodean sin que sea necesario el uso de objetos.

Al finalizar el sexto mes, el juego puede ser de dos tipos: el juego apoyado en la relación con el adulto y el juego con objetos ya que el niño ha crecido y toma control poco a poco de su cuerpo. A los nueve meses continua disfrutando de la interacción adulto – niño y de manipular los objetos. Entre los nueve y doce meses, explora los objetos de forma más compleja debido a que la sincronización ojo – mano incrementa. Entre los doce y dieciséis meses, el dominio de su cuerpo es

mejor, el juego es más activo, de investigación, conoce el mundo que lo rodea con: canciones, juego de palabras, etc.

Durante el juego de simulación, el pequeño usa objetos para intentar representar a otros, poco a poco va descubriendo el juego simbólico. Entre los dieciséis y veintidós meses, el juego le permite hacer grandes logros como usar objetos de una forma correcta o con una finalidad, por ejemplo: colocar un cubo sobre otro, cubrir con una cobija una muñeca o golpear un tambor para hacer un sonido, etc.

El juego investigativo, interactivo y de simulación toman mucha importancia en esta etapa y las posteriores. De los dos a los dos años y medio, los juegos de investigación y simulación son los que priman en esta etapa, la imaginación tiene un rol importante durante el juego investigativo, le gusta las actividades de emparejar o clasificar objetos, ya sea por tamaño, color, etc. En el juego de simulación en esta edad el niño disfruta mucho de hacer representaciones de lo que recuerda. Durante los dos años y medio a los tres años, tanto el juego investigativo como el de simulación mejoran, la habilidad para usar tijeras, ensartar cuentas, manipular cubos, son el medio para seguir explorando y descubriendo sus habilidades. Le gusta hacer juegos de representaciones, es decir, le gusta jugar a ser médico, bombero, etc. El juego tiene gran creatividad.

#### 1.3.1.1. El juego simbólico

Cuando el niño se aproxima a la etapa final del periodo sensoriomotor, es capaz de realizar representaciones internas de los objetos, los mismos que pueden usar para transmitir mensajes, pero esta función adquirida, ahora ayuda al niño ampliar su forma de jugar y explorar el mundo a su alrededor.

El juego puede ser una actividad espontánea durante los primeros años de vida, la forma en la que el niño aprende a jugar, tiene relación con las etapas iniciales mencionadas por Piaget. Mediante el juego los niños están en continuo aprendizaje, al respecto María Eugenia Villalobos (2009) en un estudio realizado acerca del rol del maestro frente a la construcción del juego simbólico en los niños, manifiesta que:

“En el juego simbólico, los niños se constituyen en referente de sí mismo, es decir, consideran sus propias experiencias, conocimientos, el sentido dado al universo cultural y social en el que viven, su cotidianidad y buscan con su juego reconocer las diferencias que tienen con las realidades vividas por los otros... razón por la cual pueden realizar modificaciones...configurar su verdadera autonomía...oportunidad de sentir que por sí mismos están en la posibilidad de enfrentarse a aspectos del mundo que les son difíciles...garantizan los aprendizajes; los niños sólo logran construir conocimiento, aprender y asumir valores a partir de experiencias de sentido”.

Es así como el juego simbólico como su nombre lo indica, implica el uso de símbolos para imitar una situación ficticia o una realidad, adquiere experiencia, conocimientos, reconoce diferentes situaciones, asume roles y de esta forma le da sentido al mundo en el que vive. Durante el juego el niño interactúa con su realidad, asume papeles reales o simulados. Sarlé (2008), en su libro: *“Enseñar el Juego y Jugar la Enseñanza”*, señala: “.....en estos momentos de juego es común observar como modifica su lenguaje en función del personaje que interpretan....”. De esta forma, el juego se convierte en un aliado cercano al niño durante todo su desarrollo, y de forma exclusiva al lenguaje, invitándolo a explorar, incorporar sus capacidades y experiencias para ser el autor de su propio aprendizaje. La riqueza del juego radica en que forma parte de su vida, y en diversas situaciones el adulto debe estar disponible para compartir el espacio imaginario y dar vida a su creatividad. A través del juego el niño incorpora sus capacidades y experiencias, para ser el autor propio de su aprendizaje.

#### 1.4. Estrategias para abordar el lenguaje en los niños basado en el juego simbólico

El niño generalmente desarrolla el lenguaje en un orden determinado en un marco de tiempo acorde a su desarrollo cronológico; esto es lo que todos esperan pero muchas veces esto puede variar y presentarse dificultades durante el proceso del desarrollo del lenguaje.

Se sabe que la facultad de hablar es un atributo exclusivo del ser humano, una acción comunicativa que solo él dispone de su elección, pero a menudo puede

resultar difícil hacer que el niño generalice su uso, tanto en actividades de necesidad natural, como de aquellas que dependen de la actuación entre los demás; en este proceso, el infante no siempre está preparado para ello, se debe considerar que necesita un apoyo, que oriente hacia un adecuado desarrollo del lenguaje y la práctica del mismo.

A continuación se revisarán algunas técnicas fundamentadas en las etapas, sistemas y funciones lingüísticas con las que se puede trabajar la adquisición o ejercitación del lenguaje basado en el juego simbólico:

#### 1.4.1. Imitación

Durante el desarrollo y aprendizaje, la imitación es fundamental, el niño al acercarse a los dos años ha entrado en la etapa pre-operacional, aprende a imitarse a sí mismo, a los dos años, puede imitar a los otros y aproximadamente a los dos años y medio es capaz de imitar acciones y desempeñar un rol completo, él sabe qué y cuándo imitar.

El aprendizaje del lenguaje es una constante imitación de sonidos, palabras, y hace reproducciones idénticas de lo que escucha. Los sistemas lingüísticos se perfeccionan, el infante tiene nociones básicas de la comunicación, usa la información que sabe, puede realizar expresiones de dos a tres palabras y empieza a entender cómo funciona el sistema de sonidos que conforman el lenguaje, es así que en cualquier actividad que él realice, si el maestro o personas cercanas al niño piden que imite un sonido, palabra, etc., tratará de hacer una reproducción idéntica de lo que se le pida. Por ejemplo: “Marco di avión”

#### 1.4.2. Autoconversación

Consiste en describir en voz alta lo que la persona está haciendo o pensando. Es una actividad generalmente empleada con niños pequeños hasta los tres años de edad, ya que al encontrarse en el estadio pre-operacional, el niño tiene un espacio más coordinado, es decir, existe una mayor comprensión de cómo se relacionan con los objetos y las demás personas. En esta edad comienza a entender la reciprocidad de las acciones y realiza esfuerzos para coordinar los pronombres y sustantivos de las oraciones. La función que el pequeño le da al lenguaje se

modifica dependiendo a quien se refiere. Los sistemas lingüísticos se complementan para que los errores al hablar sean cada vez menos

En esta etapa necesita de una persona mediadora, que le ayude a equipar el lenguaje con conceptos y conocimientos, ya que para él significa tener una visión organizada de cómo las persona cercanas organizan el lenguaje, de ahí la importancia de que los padres o personas cercanas describan con exactitud la actividad que están realizando, de este modo él observa y escucha como otros relacionan el lenguaje y las situaciones que pasan en la realidad. Por ejemplo mamá dice: “estoy poniendo agua a las flores”

#### 1.4.3. Modelado

Durante el periodo pre operacional el niño aprende principalmente de tres formas: experiencias físicas, manipulación concreta y de la interacción con los demás; a partir de las experiencias e interacción con otros crea su propio aprendizaje. Los sistemas lingüísticos dan paso a que pueda dominar gradualmente su conducta verbal y a disfrutar de los intentos para comunicarse.

El modelado es una técnica en donde los padres o el terapeuta refuerzan lo que el infante dice, pero además de esto, argumentan con la verdad; es decir, dan una respuesta a lo que el niño dice y además adjuntan el porqué. Por ejemplo: “el gallo me pica”, y el padre puede decir, “Si, el gallo te pica si tú lo persigues y lo haces enojar”

#### 1.4.4. Expansión

Entre los dos a tres años, el infante tiene una idea básica de la conversación y le agrega complejidad al lenguaje. Los errores en los intentos comunicativos se escuchan con facilidad en este periodo, pero a medida que el niño crece empieza paulatinamente a elaborar su sistema comunicativo a un nivel más alto tanto pragmático, semántico y fonológico.

En esta etapa de expresiones con errores comunes, el padre o terapeuta basándose en la expresión incorrecta del niño, puede hacer una composición gramaticalmente correcta. Por ejemplo: Juanito dice “no juguete”, el padre puede decir: “no, no tienes el juguete”

#### 1.4.5. Desempeño de Papeles

Entre los dieciséis y veintidós meses el niño es capaz de jugar simulando acciones y disfruta mucho de ellas, al comenzar del periodo preoperacional domina la función simbólica que le permite aprender por medio del juego y del modelado de papeles. Los sistemas lingüísticos avanzan, permitiéndole formar frases más elaboradas cada vez con expresiones más precisas. La función del lenguaje apelativa y expresiva son las que predominan en esta edad. El niño hace expresiones centradas en él por su visión egocéntrica, por ejemplo: “yo puedo”, “mi juguete”.

Con la técnica desempeño de papeles, el pequeño tiene la oportunidad de practicar roles y usar el lenguaje adecuado en los mismos; al desempeñar diferentes personajes o papeles, ensaya situaciones, adquiere más práctica y experiencia. Por ejemplo: el niño juega a ser un médico o un superhéroe.

#### 1.4.6. Experiencias con el Lenguaje

Esta es una técnica parecida a la mencionada anteriormente, el adulto trata de generar o proporcionar al niño diferentes experiencias, es decir, una situación en donde tiene que usar el lenguaje apropiado para la misma. La práctica le ayudará cada vez a mejorar el uso del lenguaje con mayor precisión. Por ejemplo: “vamos a jugar a la tiendita”. El maestro o terapeuta, debe estar pendiente para retroalimentar todo el tiempo.

#### 1.4.7. Aliento

Alentar más que una técnica debe ser el estímulo principal en el recorrido para lograr un desarrollo adecuado del lenguaje. Motivar y alentar a los niños durante sus intentos y sus experiencias lingüísticas, les hará sentir mejor y positivos para la práctica del lenguaje y durante el mismo. “Por ejemplo: “¡Qué bien, tu puedes decir tu nombre y apellido!”, “¡muy bien!”.

Estas son algunas estrategias que se pueden usar para estimular el desarrollo del lenguaje, lo esencial emerge en la calidez con la que se realicen las actividades, siempre considerando que el desarrollo del lenguaje debe estar acorde al crecimiento y desarrollo cronológico del niño en donde la esencia fundamental sea el mismo.

En la propuesta que se realizará en el siguiente capítulo las estrategias que se van a usar principalmente parten de una visión recreativa y lúdica, ya que el juego es la actividad voluntaria que prima durante la primera infancia. El juego simbólico, que es el juego infantil por excelencia, será el método principal debido a que el niño al entrar a los dos años de edad ha desarrollado la función simbólica; es decir, ya puede representar cosas y acciones en su mente y llevar las mismas a la práctica. Durante el juego, emplea el lenguaje o modifica el mismo para desempeñar un rol y hacer del juego satisfactorio para él.

Algunas estrategias que se usarán con los infantes junto con el juego simbólico son: la imitación que consolida un gran avance entre los dos y tres años el cual le da acceso a simular acciones y situaciones que él disfruta, la autoconversación, experiencias en el lenguaje que resulta de gran ayuda debido a que el niño en esta edad comienza a prestar atención al orden y estructura de las palabras, intentando que las reproducciones propias puedan ser cada vez mejores. El desempeño de papeles o roles y la simulación; son actividades que despiertan en este periodo, como se ha mencionado anteriormente y la motivación que es sin duda el motor de todas las actividades.

### 1.5.Conclusiones

El lenguaje es un sistema complejo que pasa por un sinnúmero de procesos y cambios que están sujetos al desarrollo del niño, desde los primeros días de su vida hasta consolidarse como un aliado del mismo durante los cinco primeros años. Desde la perspectiva evolutiva, el lenguaje atraviesa por etapas que están paralelas al desarrollo evolutivo, y en cada etapa se consolidan logros que serán la base esencial para las etapas posteriores en la adquisición y consolidación del lenguaje. Como se sabe el desarrollo del mismo se conforma de sistemas lingüísticos que se complementan entre sí, para dar lugar a la construcción de un medio de comunicación cada vez más eficiente.

Una de las estrategias claves para estimular el lenguaje en los niños, es el juego simbólico, ya que en el periodo de dos a tres años la función simbólica es una de las adquisiciones más importantes en el logro de habilidades para el desarrollo del lenguaje, de ahí la importancia de fomentarla. Durante el juego, los niños crean su propia experiencia, buscan reconocer las diferencias con la realidad, establecen su verdadera autonomía y

obtienen la oportunidad de sentir que están en la posibilidad de crear su propio aprendizaje, convirtiendo el acto de hablar en una actitud lingüística espontánea.

El lenguaje de los niños al ser estimulado adecuadamente puede alcanzar un desarrollo satisfactorio y facilitar sus relaciones con los demás. Con el juego y el compartir con otros niños se promueve su buena sociabilización.

## 2. CAPÍTULO 2

### 2.1.Introducción

En el presente capítulo se expone la propuesta y el proceso de intervención, del proyecto de estimulación del lenguaje por medio del juego simbólico con niños de dos a tres años de edad en el Centro Infantil del Buen Vivir (C.I.B.V.) “Hermann Gmeiner” de la ciudad de Cuenca. Para ello en un primer momento se consideró el diagnóstico inicial de la población.

Se presenta a continuación, la descripción de la metodología que se utilizó, basada en microplanificaciones con actividades lúdicas de carácter grupal que toma como referencia el Ciclo de aprendizaje de David Kolb, quien desarrolló un modelo de aprendizaje basado en experiencias concretas. Kolb (1984) citado en López Camps (2005) constató que “todo proceso de aprendizaje es un ciclo en cuyo origen se encuentra la experiencia o actividad del aprendiz” (p. 137). Simultáneamente con la descripción, se revisa las principales partes de las microplanificaciones, el procedimiento, las estrategias que se recomiendan y las habilidades que se pretenden desarrollar en cada una durante su ejecución, además se describe la observación realizada una vez a la semana del juego libre de los niños. De igual forma se explica el proceso de seguimiento que se realiza a través de un registro de observación diario de los avances, de la actitud y de la respuesta de la población a partir de la aplicación de las actividades, junto con un registro de asistencia.

Los temas que se plantean en las microplanificaciones son tomados de las respuestas más comunes emitidas por los niños durante un periodo de socialización con los mismos para conocer sus intereses (anexo 2).

Se realiza la descripción de una guía de aplicación de estrategias basadas en el juego simbólico, se abordan las mismas en relación a su aplicación, cómo, cuándo se recomienda utilizarlas y las habilidades que se estimulan al usarlas.

En la parte final, se detallan cada una de las microplanificaciones ejecutadas con los niños en el periodo de dos meses junto al cuadro de valoración diaria.

## 2.2.Propuesta de estimulación del lenguaje por medio del juego simbólico

### 2.2.1. Estructura:

Las partes de las microplanificaciones constan de: número de la actividad, el tema que hace referencia al nombre que se da a las actividades basadas en las respuestas emitidas por el niño durante la socialización; la edad para la cual las actividades se plantean, el área que se va a trabajar en donde se especifica la estimulación del lenguaje expresivo o comprensivo.

Las microplanificaciones están conformadas por cuatro columnas:

La primera columna se refiere a las habilidades a desarrollar en cada planificación, las mismas que son tomadas de los cuadros del *desarrollo evolutivo del lenguaje* tanto comprensivo como expresivo citado en el primer capítulo (p. 12 y 13), se consideró importante tomar dos ítems correspondientes al área del lenguaje de cada guía de evaluación, Brunet- Lezine y la Rueda del Desarrollo y además actividades para ejercitar el aparato fono articulatorio del niño, ya que el mismo es quien facilita y regula la emisión de sonidos y la función correcta del mismo para producir el habla, sobre todo en esta etapa de la infancia, en donde suelen ocurrir errores de posición de los órganos por ejemplo al comer o al hablar.

En la segunda columna se encuentran las actividades que se desarrollan en base al tema de la planificación. La tercera columna indica los recursos para cada uno de los cuatro momentos de la misma.

En la cuarta columna se especifican las estrategias utilizadas para interactuar durante el juego del niño para moldear, corregir, promover y potenciar el lenguaje. En la parte final de cada planificación existe un apartado de recomendaciones para especificar el tiempo y el lugar en donde se recomienda la ejecución de la sesión y observaciones para realizar comentarios o cambios que se necesiten hacer durante la aplicación.

Modelo de la microplanificación:

HABILIDAD A DESARROLLAR	ACTIVIDADES	RECURSOS	ESTRATEGIA
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Experiencia Concreta</li> <li>- Observación Reflexiva</li> <li>- Conceptualización</li> <li>- Aplicación</li> </ul>		
<b>Recomendaciones:</b>			
<b>Tiempo:</b>			
<b>Lugar recomendado:</b>			
<b>Observaciones:</b>			

#### 2.2.1.1.Observación de los intereses de los niños

Antes de iniciar la aplicación del proyecto se consideró importante revisar cuáles son los temas de interés de los niños, para ello se realizó una visita al centro durante cinco días para familiarizarse con ellos y al mismo tiempo conocer cuáles son sus inquietudes y lo que les llama la atención, ya que siempre es fundamental trabajar de acuerdo a los intereses de los niños; las ideas manifestadas y más comunes fueron las siguientes: animales, plantas, medios de comunicación, profesiones, fiesta, mamá, casa, comida, frutas, el sol, la luna, el cuento de la caperucita roja, música, pintar, correr, saltar, tienda, collares, títeres y ¿Cómo te llamas?.

Modelo de registro de observación de intereses:

<b>Intereses manifestados por los niños</b>					
<b>Niños:</b>	<b>Día 1</b>	<b>Día 2</b>	<b>Día 3</b>	<b>Día 4</b>	<b>Día 5</b>

De acuerdo a los intereses manifestados, se llegó a la conclusión de los siguientes temas para trabajar en las microplanificaciones:

- Tema 1: La tienda de disfraces
- Tema 2: El chef y la máquina de galletas
- Tema 3: El payaso jugando en el circo
- Tema 4: El detective secreto
- Tema 5: Los músicos de la escuela
- Tema 6: El concurso en mi escuelita
- Tema 7: El show de títeres
- Tema 8: Soy un doctor
- Tema 9: El cocinero y sus amigas las frutas
- Tema 10: Jugando a ser fotógrafos
- Tema 11: Jugando en la casita
- Tema 12: El periodista
- Tema 13: La caperucita roja
- Tema 14: El día de pesca
- Tema 15: El rey manda
- Tema 16: Los animales del zoológico perdieron a sus amigos
- Tema 17: La tiendita de collares
- Tema 18: Los jardineros de mi escuela
- Tema 19: El pintor y sus manos mágicas.
- Tema 20: Un viaje al espacio
- Tema 21: Los cocineros
- Tema 22: Las profesiones
- Tema 23: Las olimpiadas
- Tema 24: Vendiendo frutas y dulces con chocolate

#### 2.2.1.2.Observación del juego libre

Durante el tiempo de aplicación del proyecto se destinó un día a la semana para la observación del juego libre espontáneo de los niños (anexo 3), es decir donde tengan el espacio que deseen con los recursos escogidos por ellos mismos para su juego. Este momento ha sido de gran oportunidad no solo para observar su juego, sino también, entender su relación hacia los demás y cómo ellos miran a su

entorno, sin dejar de lado su desenvolvimiento en el mismo, en donde prima la iniciativa de los niños.

Esto se realizó durante seis semanas, mientras los niños hacían actividades libres en el patio; la observación que se realizó, se enfocó en situaciones espontáneas, en un momento en el día en donde los niños jugaban y en diferentes situaciones, a continuación se describe lo más importante observado en cada día:

### **Día 1:**

Las actividades que los niños realizan varían en corto tiempo. Cinco niños juegan juntos en el arenero, hay intercambio de palabras, pero no se escucha frases completas, tres niñas no logran establecer una relación con los demás amigos y tienen dificultad para integrarse al juego en el arenero, esto debido a peleas, timidez o simplemente prefieren jugar cada quién por su lado.

### **Día 2**

En la siguiente semana, durante el segundo día de observación, el juego entre los niños mejora, las niñas que anteriormente tuvieron dificultad para integrarse al juego, lo hacen con facilidad, sin embargo para la una aún es difícil, debido a su temperamento fuerte y la imposición de sus propias órdenes.

Uno de los niños tiene problemas en expresarse con claridad y es algo tímido, se comunica a medida de sus posibilidades, pero a pesar de eso, se integra al juego con los demás, a veces su compañero de juego trata de imitar la forma que el niño pronuncia las palabras.

Las actividades que los niños realizan cambian después de tres a cinco minutos. La relación en general entre todo el grupo no es del todo estable, hay peleas por los juegos como el columpio, que se ha convertido en el punto de atención de los niños en esta semana.

### **Día 3**

Un grupo de seis niños arma un tren usando sillas pequeñas, disfrutan del juego y logran mantener un tiempo estimado de seis a ocho minutos jugando sin dificultad, hasta que la actividad es interrumpida por el refrigerio que los niños reciben a esa hora.

Después del refrigerio, tres a cuatro niños juegan en el arenero a hacer comida, se puede escuchar diálogos, y aunque algunas expresiones no son claras, se puede escuchar el lenguaje que es más fluido y ahora los infantes son más expresivos.

#### **Día 4**

De todo el grupo hay una niña que tiene dificultades para relacionarse con los demás, la mayor parte del tiempo está callada, lo que genera que los demás amigos la excluyan de los juegos. El columpio sigue siendo el punto de atención de los niños, pero ahora ya no existe mayor dificultad al tener que abandonar el mismo e ir a jugar a otros lados. Tres niños disfrutan del juego simbólico jugando a hacer comida con lodo, dialogan entre sí y comparten un gran tiempo. Se puede observar que exploran sus medios y utilizan sus capacidades, a continuación dos niños se integran al juego sin ninguna dificultad y el diálogo se mantiene entre todos.

A uno de los niños le es difícil todavía relacionarse con todo el grupo y se excluye un poco de los juegos.

#### **Día 5**

El juego de todo el grupo es mejor, los niños son más creativos, hacen uso del juego simbólico y se observa que disfrutan de jugar juntos. Seis niños dialogan entre ellos y planean un juego, en donde todos llevan hojas secas hacia el arenero y mencionan hacer algo juntos. Su relación es buena. Tres niñas juegan a cazar animales, la comunicación entre las tres ha mejorado, sin embargo uno de ellas, prefiere observar callada. El juego cada vez es un momento de compartir y disfrutar entre los pequeños, hay diálogos y se escuchan palabras nuevas.

#### **Día 6**

El desenvolvimiento de los niños varía dependiendo de los recursos que dispongan y el lugar en dónde estén. Un grupo de tres niños juega representando una torre con piedras y mientras lo hacen dialogan entre sí. Se puede escuchar que hay más seguridad cuando se expresan. El niño que tenía dificultad para relacionarse con sus amigos por su timidez, ahora es más espontáneo, se dirige solo hacia el grupo y se integra en la actividad que realizan los demás. Cuando están frente a algún peligro, los niños dan a conocer el mismo con más soltura y seguridad en su expresión.

Modelo de registro de observación diaria:

<b>Día</b>	<b>Observación del juego libre de los niños</b>
<b>Día 1</b>	
<b>Día 2</b>	
<b>Día 3</b>	
<b>Día 4</b>	
<b>Día 5</b>	
<b>Día 6</b>	

### 2.2.2. Metodología

La metodología utilizada está basada en microplanificaciones con actividades lúdicas de carácter grupal haciendo referencia al Ciclo de Aprendizaje de David Kolb, quien desarrolló el modelo de aprendizaje basado en experiencias concretas.

El ciclo de aprendizaje plantea una secuencia de actividades que se divide en cuatro momentos, una etapa inicial o exploratoria, en donde el niño manipula directamente el material concreto o se relaciona con el tema de la actividad, es decir, un tiempo en donde se introduce nueva información. La observación reflexiva, que busca a través de preguntas y diálogos acercar más al niño hacia el objeto o tema y crear consciencia del mismo. La conceptualización que mediante actividades concretas aportan al desarrollo conceptual de las experiencias obtenidas por el infante durante la exploración inicial y la reflexión, en este proceso las estructuras cognitivas se modifican, tiene conocimientos previos que ahora puede relacionar con los nuevos. Para finalizar, después de que el niño ha tenido suficientes experiencias sobre el tema o las actividades, se comprueba en la práctica o aplicación de lo que él logra hacer, es decir aplica las competencias aprendidas.

López Camps (2005) menciona que “la mejora en la significación del aprendizaje se logra si el contenido está relacionado con la realidad del aprendiz, se presenta como problema de su entorno laboral o de cualquier aspecto próximo a su entorno vital” (p. 138). Las actividades que se plantean en las microplanificaciones tienen relación con los intereses propios del niño y su entorno real, algunas de las técnicas

utilizadas para detectar los mismos fueron: preguntas y respuestas, juego libre y dirigido, exploración directa e indirecta de recursos, diálogo, lluvia de ideas, mediación en situaciones de agrado y desagrado; así es como se ha propuesto los temas de las microplanificaciones, acompañados de actividades lúdicas presentadas en situaciones de juego, en donde el niño a través de estrategias como la imitación, autoconversación, experiencias en el lenguaje, expansión, desempeño de papeles y motivación, podrá sentirse libre de explorar su lenguaje, crear y ser parte de situaciones que fomenten el uso del mismo.

Las microplanificaciones se ejecutaron 4 días a la semana con una duración aproximadamente de 40 a 50 minutos para cada sesión, enfatizando en la importancia de observar un día a la semana el juego libre del niño, para determinar el dominio del lenguaje, observar el despliegue de su fantasía, la iniciativa de cada uno, la relación entre él con su medio y los desafíos. En ciertos casos se dividió la sesión en dos tiempos dependiendo de la duración de la actividad y el tiempo que el infante requería.

### 2.2.3. Proceso de seguimiento:

#### 2.2.3.1.Registro diario de observación

Para la aplicación y seguimiento del proyecto se ha creado un instrumento para el registro diario de observaciones, el mismo que facilita llevar un control día a día de los avances del niño y una evaluación constante del mismo.

Las características que describen dicho instrumento están en función de la matriz de planificación, el mismo consta de: fecha en la que se realiza la observación, el número y el tema de la planificación, el nombre y dos partes fundamentales; la primera parte se enfoca en evaluar individualmente como el niño realiza la habilidad a desarrollar en el lenguaje, descrita en cada planificación, para lo que se presenta un cuadro de evaluación con cuatro niveles de logro A, B, C y D. A= realiza con facilidad, B= lo hace con Ayuda, C= Intenta hacerlo y D= No tiene interés/se resiste. El nivel de logro que se considera, pretende abarcar las respuestas más comunes en la población y además tener en cuenta que si el niño no realiza cierta consigna, no es solo porque no puede, sino porque no tiene interés en la actividad. En la segunda parte está el cuadro de registro de la actitud del niño durante la sesión, este cuadro es fundamental, ya que no solo se pretende reducir



### 2.2.3.2.Registro de asistencia

La asistencia, permanencia y constancia de los niños y niñas en el centro y por ende en el proyecto en sí; es de vital importancia para la buena socialización de los infantes. Así mismo una consecución sistemática de actividades y tareas atractivas dentro de su entorno social infantil le coadyudará a lograr un equilibrio emocional tanto dentro del centro como en casa. Además para que el niño o los niños que no asistieron, no se queden con un vacío o dudas, se propone que mediante el registro se acceda a la información relevante de quiénes necesitan un refuerzo.

El registro de asistencia que se ha elaborado consta de: fecha, nombre de los niños y fecha de nacimiento, datos que ayudarán a tener en presente su edad cronológica, teniendo en cuenta que planificar las actividades acorde a la edad de desarrollo debe ser indispensable.

Modelo de registro de asistencia:

N°	NOMBRE Y APELLIDO	FECHA DE NACIMIENTO	L	M	M	J	V

### 2.2.3.3. Guía de aplicación de las estrategias basadas en el juego simbólico

El siguiente cuadro recopila todas las estrategias basadas en el juego simbólico para abordar el lenguaje en los diferentes momentos de cada microplanificación. Las características mencionadas a continuación proveen una guía que ilumina la aplicación de las mismas y todo lo referente a cómo, cuándo, en qué momento aplicar y las habilidades lingüísticas que se pueden estimular durante su ejecución. En este recuadro se hace las aproximaciones más cercanas a la propuesta y los caminos alternativos de cada estrategia que orienta la intervención.

<b>Guía de aplicación de estrategias basadas en el juego simbólico</b>				
<b>Estrategia</b>	<b>Cómo aplicar</b>	<b>Cuándo aplicar</b>	<b>En qué momento de la actividad</b>	<b>Habilidades lingüísticas que puede desarrollar</b>
Modelado	Reforzar lo que el niño dice y explicarle el por qué de las cosas.	En las todas las situaciones para potenciar las posibilidades de aprendizaje	Generalmente en la experiencia concreta y aplicación ya que es el momento en el cual el niño indaga sobre su aprendizaje.	Unir palabras para formar frases de dos a tres palabras Hacer afirmaciones de dos palabras.
Imitación	Pedir al niño que repita una palabra, frase o que imite una acción	En cualquier actividad, sobre todo cuando el niño tenga dudas sobre algo.	Se puede usar en la observación reflexiva y conceptualización ya que son momentos en donde el niño hace consciencia de algo o un tema.	Expresión de estados de ánimos Ejercitar los movimientos del aparato fono articulatorio
Autoconversión	Decir en voz alta lo que está haciendo el niño, o lo que él dice.	En toda situación de aprendizaje para que las experiencias sean enriquecedoras.	Puede usarse en todos los momentos de la planificación ya que facilita una retroalimentación continua.	Describir lo que está haciendo Conocer las nociones de uno y muchos Señalar dibujos de aquellos objetos de su medio circundante, cuando se los nombra. Identificar objetos cuando se menciona su uso
Expansión	Usar la expresión o idea incorrecta del niño, y ayudarlo a realizar una composición correcta.	Cuando elabora una frase incompleta, incorrecta o tiene una idea errónea sobre un objeto.	Comúnmente durante la aplicación, pero también en la observación reflexiva y conceptualización, ya que son situaciones de diálogo en donde el niño prueba su lenguaje.	Hacer descripciones breves de lo que hace. Formar frases de dos a tres palabras Construir frases de varias palabras Entender conceptos funcionales de los objetos que le rodean

				Formular oraciones de dos o tres palabras Hacer afirmaciones de dos palabras.
Desempeño de Papeles	Indicar al niño que va a jugar a “ser un doctor, jardinero, etc.”	Cuando se busca que el niño practique su lenguaje a través de roles o situaciones ficticias.	Generalmente en la conceptualización ya que es el espacio en donde el niño practica diferentes roles e intenta usar el lenguaje correspondiente.	Decir su nombre y apellido Formar frases de dos a tres palabras. Comprender órdenes sencillas Nombrar 5 o señalar 7 objetos o dibujos
Experiencias con el lenguaje	Generalmente en una situación en donde el niño debe usar el lenguaje apropiado para el mismo.	Cuando el niño intente practicar su lenguaje en situaciones comunes o nuevas.	Durante el momento de la aplicación, ya que en este tiempo el niño explora su aprendizaje poniendo en práctica su lenguaje y ensaya respuestas diversas.	Conocer las nociones de uno y muchos Entender las preguntas iniciadas con: “Qué” y “Dónde” Nombrar 5 o señalar 7 objetos o dibujos Responder a órdenes simples, por ejemplo: “dame la pelota y el bloque”, “ponte las medias y los zapatos”
Aliento	Decir al niño palabras positivas que lo animen a participar y puedan ser alentadoras en situaciones de duda, debilidad, experiencias nuevas, nuevos desafíos, etc.	En todo momento para potenciar las situaciones de aprendizaje y además enriquecer de manera positiva la autoestima.	En todo momento que se necesite reforzar un logro o aprendizaje. Las palabras de aliento tienen un impacto importante en la vida del niño.	Identificar objetos cuando se menciona su uso Realizar cuatro direcciones: “sobre la mesa”, “entre la mesa y la silla”, “detrás de la mesa”, “a mí”. Señalar dibujos de aquellos objetos de su medio circundante, cuando se los nombra.

				Identificar objetos cuando se menciona su uso.
--	--	--	--	------------------------------------------------

### 2.3. Aplicación de la Propuesta

#### Actividad No 1

**Tema:** La tienda de disfraces

**Edad:** 2 -3 años

**Área:** lenguaje expresivo

HABILIDAD A DESARROLLAR	ACTIVIDADES	RECURSOS	ESTRATEGIA
Forma frases de dos a tres palabras	<p><b>Experiencia Concreta</b> Armar una tienda de disfraces con el material que más le agrada de la caja de sorpresas.</p> <p><b>Observación Reflexiva</b> Responder a preguntas que la maestra hace sobre cada producto de la tienda, el niño dice un precio y la maestra ayuda repitiendo en voz alta el precio para que todos escuchen.</p> <p><b>Conceptualización</b> Vender los productos de la tienda para obtener el premio por la mejor venta: cada uno simula ser un vendedor y los demás compañeros compran los productos. Los compradores deben expresarlo que desean comprar y usar el dinero de juguete para pagar lo que van a comprar.</p> <p><b>Aplicación</b> Disfrazarse usando los objetos que cada uno compró, decir qué es y que utilizó.</p>	<p>Máscaras, collares, antifaces, caja de sorpresas, mesa, sombreros, gafas, pelucas, diademas, corbatas de plástico</p> <p>Productos de la tienda de disfraz, dinero de juguete.</p> <p>Productos de la tienda de disfraces</p>	<p>Modelado: Maestra refuerza lo que el niño dice, y argumenta con el por qué</p> <p>Modelado: reforzar lo que el niño dice.</p> <p>Desempeño de papeles: motivar al niño en los diferentes roles que desempeña.</p> <p>Expansión: usar la expresión del niño para ayudar a formar frases completas.</p>

**Recomendaciones:** Motivar a los niños a participar, ya que al inicio están algo avergonzados y tímidos, pero al darles ánimos y decirles que pueden jugar y usar los juguetes, empiezan a participar.

**Tiempo:** 40 minutos.

**Lugar recomendado:** Sala de actividades.

**Observaciones:** Los niños durante la conceptualización intentan vender los productos, pero les cuesta un poco entender el ritmo “compra-venta”, sin embargo; al ayudarles a iniciar el juego, motivarles, disfrutaron del mismo. El juego simbólico no es tan fuerte al inicio, pero se observa que los niños disfrutaron.

REGISTRO DIARIO DE OBSERVACIÓN					
<b>Fecha:</b> 21 de abril <b>Actividad No 1</b> <b>Tema:</b> la tienda de disfraces	<b>Habilidad desarrollar:</b> a una palabras de su vocabulario para formar frases de dos a tres palabras.	<b>NIVEL DE LOGRO</b> <b>A</b> = Realiza con facilidad <b>B</b> = Lo hace con ayuda <b>C</b> = Intenta hacerlo <b>D</b> = No tiene interés/se resiste			
		<b>Nombres:</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>
Caso 9	X				Maneja un lenguaje fluido, pero cuando siente que la están observando, cambia totalmente. Participa casi sin querer hablar, pero sonrío. Juega con espontaneidad cuando no está frente a la cámara de fotos, es decir la atención centrada solo en ella. <b>A veces es tímida y se limita en decir o hacer las cosas.</b>
Caso 2	X				Participa con facilidad en la sesión, le gusta ser parte del juego, aunque <b>al principio es tímido</b> , no entiende lo de la tienda, pero poco a poco con ayuda de la maestra se integra al juego. La maestra en este caso tiene que actuar el papel de “comprador y vendedor”. A continuación es más fácil seguir con el juego.
Caso 8	X				El niño no tiene complicaciones. Incluso ayuda a sus amigos a participar y explicar la idea del juego.
Caso 4			X		Realizas las actividades que se le piden, pero <b>es tímido</b> , muchas veces <b>esta callado</b> y participa solo cuando le dicen que lo haga. Sin embargo, intenta participar en el juego. Para él el juego simbólico presentado en esta situación no fue fácil.
Caso 7	X				<b>Pelea con sus amigos, les pega y hace llorar</b> un durante la sesión. Sabe lo que quiere hacer y <b>no escucha con</b> facilidad las consignas del juego. El juego no tiene gran acogida por la niña, y que se trata de <b>compartir</b> los juguetes, y ella se niega.
Caso 6				X	Permanece callada toda la sesión, es tímida, y se limita hacer las cosas que los demás amigos hacen. Casi no habla con nadie. Algunas veces sonrío un poco, pero nada más. El juego no es de su interés.

Caso 1		X			<b>Le cuesta mucho trabajo participar al inicio</b> , con ayuda poco a poco logra integrarse y se relaciona mejor con sus amigos. Se puede observar que tiene dificultad en relacionarse con los demás, y ello lo limita a participar.
--------	--	---	--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## Actividad No 2

**Tema:** El chef y la máquina de galletas

**Edad:** 2 -3 años

**Área:** Lenguaje expresivo

HABILIDAD A DESARROLLAR	ACTIVIDADES	RECURSOS	ESTRATEGIA
Hace una descripción breve de lo que está haciendo	<p><b>Experiencia Concreta</b> Mirar un show de títeres en donde una máquina mágica hace galletas todos los días.</p> <p><b>Observación Reflexiva</b> Ayudar a crear su propio espacio para hacer galletas: juntar las mesas, pasar los ingredientes y ponerlos sobre la mesa listos para hacer galletas.</p> <p><b>Conceptualización</b> Alistarse para jugar al chef: colocar de uno en uno con la ayuda de una cuchara los ingredientes: leche en polvo, azúcar impalpable, esencia de vainilla, polvo de vainilla en un recipiente para mezclar, hacer bolitas y poner en bandejas desechable mientras relata lo que hace frente a la cámara.</p> <p><b>Aplicación</b> Visitar a los compañeros de las otras salas para compartir las galletas y contar lo que hizo.</p>	<p>Títeres, máquina mágica, galletas, mesa</p> <p>Ingredientes: Leche en polvo, azúcar impalpable, esencia de vainilla, polvo de vainilla, recipiente y cucharas. Mesa</p> <p>Ingredientes, bandejas desechables y cámara de fotos.</p> <p>Galletas listas, bandejas desechables.</p>	<p>Modelado: reforzar las inquietudes del niño respondiendo a sus preguntas.</p> <p>Expansión: Ayudar al niño a decir correctamente el nombre de los ingredientes.</p> <p>Autoconversación: decir en voz alta lo que el niño está haciendo. Expansión: usar la expresión del niño para ayudar a formar frases completas.</p> <p>Experiencias con el lenguaje: maestra motiva al niño a usar el lenguaje apropiado.</p>
<p><b>Recomendaciones:</b> Motivar a los niños a participar, ya que al inicio están algo avergonzados y tímidos, pero al darles ánimo y decirles que pueden jugar y usar los juguetes, empiezan a participar.</p> <p><b>Tiempo:</b> 40 minutos.</p>			

**Lugar recomendado:** Sala de actividades.

**Observaciones:** Se inicia con el juego dirigido para orientar a los niños y a continuación, el juego simbólico se va dando con espontaneidad.

REGISTRO DIARIO DE OBSERVACIÓN					
Fecha: 22 de abril Actividad No 2 Tema: el chef y la máquina de galletas.	Habilidad a desarrollar: hace una descripción breve de lo que está haciendo.				NIVEL DE LOGRO A = Realiza con facilidad    B= Lo hace con ayuda C= Intenta hacerlo            D= No tiene interés/se resiste
	A	B	C	D	
Nombres:	ACTITUD DEL NIÑO DURANTE LA SESIÓN				
Caso 9		X			Al inicio requiere de ayuda para participar y describir lo que hace. Le gusta la actividad. <b>Su temperamento es fuerte</b> y le gusta hacer las cosas a su manera, <b>pelea</b> un poco, pero con ayuda logra compartir y participar disfrutando de la actividad.
Caso 2			X		Es <b>tímido</b> cuando está con muchas personas, casi no habla durante la sesión. Realiza la actividad con agrado, ayuda en la actividad de observación reflexiva, en el momento de la conceptualización se puede ver que disfruta mucho de juego.
Caso 8	X				Le gusta participar todo el tiempo, es sociable y dialoga con la maestra y amigos. Siempre hace preguntas. Motiva a sus amigos a participar en las actividades
Caso 4			X		Generalmente es tranquilo, un poco pasivo algunas veces, y algo <b>tímido</b> . Espera su turno y al <b>sentirse en confianza</b> se desenvuelve con facilidad.
Caso 7	X				Maneja un lenguaje muy bueno, no tiene dificultad, sin embargo su <b>carácter es fuerte</b> , no comparte con facilidad ni respeta el turno de los demás. Durante la aplicación, al compartir los dulces con los amigos, es más flexible que al inicio.
Caso 5		X			Un poco <b>tímida al inicio</b> hasta establecer un lazo de confianza, posteriormente participa espontáneamente de las actividades.
Caso 3			X		Está atento y quiere participar. Tiene <b>dificultad en respetar el turno</b> de los amigos. Todos los momentos en la planificación le gusta y disfruta de ellos.
Caso 6				X	<b>Tímida, le cuesta mucho participar espontáneamente, esta callada</b> casi todo el tiempo, antes y durante la sesión.

### Actividad No 3

**Tema:** El payaso jugando en el circo

**Edad:** 2 -3 años

**Área:** Lenguaje Comprensivo

HABILIDAD A DESARROLLAR	ACTIVIDADES	RECURSOS	ESTRATEGIA
Identifica objetos cuando se menciona su uso	<p><b>Experiencia Concreta</b> Adivinar acertijos que el payaso muestra usando imágenes incompletas de objetos familiares: mesa, casa, pelota, teta, carro, muñeca, cama, comida, árbol, bus, bicicleta, y vaso.</p> <p><b>Observación Reflexiva</b> Juntar las imágenes de cada objeto y con ayuda de la maestra armar una lotería gigante.</p> <p><b>Conceptualización</b> Usar un disfraz de payaso, cada niño se turna para ser el payaso. Formar un círculo en donde el payaso se para en el medio. Pasar la pelota hasta escuchar que el payaso diga la palabra “Alto”. El niño que se quede con la pelota, corre hasta una bolsa que se encuentra al lado del tablero de lotería y saca una ficha. Decir el nombre del objeto que está en la ficha y buscar en el tablero del lotería la imagen que corresponde a la misma</p> <p><b>Aplicación</b> Escuchar a la maestra la descripción del uso de un objeto para buscar la ficha correspondiente en el tablero de lotería.</p>	<p>Disfraz de payaso, imágenes incompletas</p> <p>Imágenes, pliego de cartón, silicón líquido, fichas y tachuelas.</p> <p>Peluca de colores, nariz roja de plástico, corbata de plástico de colores, pelota, bolsa, fichas, lotería gigante</p> <p>Fichas, lotería gigante.</p>	<p>Autoconversación: decir en voz alta lo que el niño está diciendo.</p> <p>Autoconversación: decir en voz alta lo que el niño está haciendo mientras construye la lotería.</p> <p>Aliento: motivar al niño para que participe y diga en voz alta el nombre de la imagen</p> <p>Aliento y experiencia con el lenguaje: al describir el objeto, dar pistas al niño que lo acerquen a la respuesta y se sienta motivado para el juego.</p>

**Recomendaciones:** Los niños nombraron algunas veces el “circo”, antes de iniciar, preguntarles cómo creen que es un circo, así la actividad se va dando con soltura y los niños se entusiasman.

**Tiempo:** 40 – 50 minutos.

**Lugar:** Sala de trabajo

**Observaciones:** La maestra ayuda a los niños a iniciar el juego y progresivamente son ellos quienes guían el mismo. El juego inicia siendo una actividad dirigida, ya que el juego simbólico no tiene validez para los niños, si al comienzo no reciben dirección durante el mismo.

REGISTRO DIARIO DE OBSERVACIÓN					
<b>Fecha:</b> 23 de abril <b>Actividad No 3</b> <b>Tema:</b> el payaso jugando en el circo	<b>Habilidad a desarrollar:</b> identifica objetos cuando se menciona su uso.				<b>NIVEL DE LOGRO</b> A = Realiza con facilidad    B= Lo hace con ayuda C= Intenta hacerlo            D= No tiene interés/se resiste
	<b>Nombres:</b>	A	B	C	D
Caso 2		X			Participa en las actividades, algunas veces espera a que los demás respondan a las preguntas donde él debe hacerlo. En la actividad de conceptualización es <b>tímido</b> y necesita ayuda para realizar la actividad. Cuando está <b>frente a la cámara, no participa con espontaneidad.</b>
Caso 8	X				Disfruta de la actividad y antes de la sesión, pregunta si ya se puede comenzar.
Caso 4		X			Explora el material junto con sus amigos, <b>pero es reservado en palabras cuando trabajamos en grupos grandes</b> , al darle tiempo para participar y responder a preguntas, lo logra con éxito.
Caso 7		X			Se <b>irrita con facilidad</b> y pega a sus amigos. Realiza las actividades y se emociona al ser el payasito durante la conceptualización. Le gustan las actividades.
Caso 5	X				Un poco <b>tímida</b> . Disfruta de los cuatro tiempos de la planificación, le gusta dialogar, pregunta cada vez más cosas, mientras más en confianza se siente.
Caso 3			X		Le agrada mucho la actividad de observación reflexiva lo que le anima a participar en las actividades posteriores. <b>Llama la atención a través del llanto</b>
Caso 6			X		Se expresa en voz baja, pero es positivo ya que lo logró. Es <b>tímida</b> , sin embargo con ayuda realiza las actividades y participa junto con sus amigos.
Caso 1		X			Tímido al inicio de la sesión, pero al brindarle espacio y tiempo, es decir, crear confianza, participa y se divierte. Le agradan las actividades.

#### Actividad No 4

**Tema:** El detective secreto

**Edad:** 2 -3 años

**Área:** Lenguaje comprensivo

HABILIDAD A DESARROLLAR	ACTIVIDADES	RECURSOS	ESTRATEGIA
Comprende órdenes sencillas	<p><b>Experiencia Concreta</b> Encontrar pistas de los objetos que se encuentran por toda la sala de trabajo usando imágenes incompletas: carro pequeño, carro grande, mochila, un bebé, pelota, lápiz, botella, gafas, llaves, guineo, pantalón, gorro.</p> <p><b>Observación Reflexiva</b> Sacar de la caja mágica solo las imágenes que corresponden a las pistas.</p> <p><b>Conceptualización</b> Buscar usando una lupa de juguete, 12 objetos escondidos en todo el patio, correr y tocar la campana cuando han encontrado un objeto.</p> <p><b>Aplicación</b> Comparar y revisar que los objetos encontrados estén completos, con ayuda de las imágenes de la caja mágica.</p>	<p>Imágenes incompletas</p> <p>Imágenes, caja mágica.</p> <p>Lupas de juguete, objetos ( correspondientes a las imágenes), campana</p> <p>Caja mágica y objetos encontrados.</p>	<p>Modelado: reforzar o corregir lo que el niño dice o hace.</p> <p>Modelado: reforzar o corregir lo que el niño dice o hace.</p> <p>Desempeño de papeles: guiar al niño para que pueda ser como un detective. Aliento: incentivar a buscar los objetos escondidos.</p> <p>Expansión: usar la expresión del niño para formar diferentes frases.</p>
<p><b>Recomendaciones:</b> Durante el momento de la observación reflexiva, al sacar las imágenes, comparar enseguida con el objeto encontrado, así todos afirman cada objeto encontrado.</p> <p><b>Tiempo:</b> Aproximadamente 40 minutos</p> <p><b>Lugar:</b> Se sugiere la sala y el patio.</p>			
<p><b>Observaciones:</b> En esta planificación no fue factible aplicar el juego simbólico, ya que el grupo demostró mejor desenvolvimiento con el juego dirigido.</p>			

REGISTRO DIARIO DE OBSERVACIÓN					
Fecha: 24 de abril Actividad No 4 Tema: el detective secreto	Habilidad desarrollar: a comprende órdenes sencillas.			NIVEL DE LOGRO A = Realiza con facilidad    B= Lo hace con ayuda C= Intenta hacerlo            D= No tiene interés/se resiste	
Nombres:	A	B	C	D	ACTITUD DEL NIÑO DURANTE LA SESIÓN
Caso 9		X			Es algo autoritaria y quiere dominar a los demás, con guía puede jugar en equipo y disfrutar de las actividades. Las consignas del juego ayudan a controlar su comportamiento
Caso 2		X			Muchas veces hace gestos con su carita, para dar respuestas como si o no, algo <b>tímido al inicio</b> , pero poco a poco es más espontáneo.
Caso 8	X				Le agrada mucho la actividad y ayuda a sus amigos a participar. Desea comparar las imágenes con los objetos durante la actividad de observación reflexiva.
Caso 7		X			Le gusta mucho la actividad, algo que ayuda a que controle su cuerpo y conducta. Ayuda a los amigos a participar. Facilidad de expresión, aunque al inicio necesita de ayuda para responder a las órdenes dadas.
Caso 5			X		Intenta conversar durante la sesión, le gusta que le presten atención y que le digan que si puede o lo buena que es. Un poco <b>tímida</b> al participar.
Caso 1		X			A veces tiene <b>dificultad para relacionarse</b> con los demás amigos, pero al pedirle que haga una actividad junto con alguien, lo hace con agrado.
Caso 3			X		Intenta participar en la sesión. Para él es <b>difícil esperar el turno</b> . Lloro un poco, pero a la final se integra a los juegos.
Caso 4			X		Está un poco enfermo y se limita a participar.

## Actividad No 5

**Tema:** Los músicos de la escuela

**Edad:** 2 -3 años

**Área:** Lenguaje expresivo

HABILIDAD A DESARROLLAR	ACTIVIDADES	RECURSOS	ESTRATEGIA
Formula oraciones de dos o tres palabras	<p><b>Experiencia Concreta</b> Observar un video de los instrumentos musicales.</p> <p><b>Observación Reflexiva</b> Diseñar sus propios instrumentos musicales con materiales reciclados.</p> <p><b>Conceptualización</b> Concursar para exhibir lo que creó y ganar la medalla por el instrumento que haga más bulla.</p> <p><b>Aplicación</b> Crear el rincón de música juntando todos los instrumentos que cada uno creó e ir explicando que instrumento realizó.</p>	<p>Video de Instrumentos musicales, computador</p> <p>Cuentas, palillos, cajas, rollos de papel, paletas, tapas de cola, alambre, hilo, arroz, silicón líquido.</p> <p>Instrumentos creados por los niños</p> <p>Instrumentos creados por los niños</p>	<p>Modelado: reforzar lo que el niño dice cuando observa el video.</p> <p>Modelado: reforzar lo que el niño dice mientras diseña los instrumentos.</p> <p>Aliento: motivar al niño para que participe</p> <p>Expansión: usar la expresión del niño para ayudar a formar frases completas.</p>
<p><b>Recomendaciones:</b> Agrupar a los niños de dos en dos durante la actividad de observación reflexiva, ya que en grupos grandes, no pudieron trabajar.</p> <p><b>Tiempo:</b> Aproximadamente 40 minutos.</p> <p><b>Lugar:</b> Sala o patio de juego</p>			
<p><b>Observaciones:</b> Los niños no tienen mucho interés en crear el rincón de música, prefieren seguir jugando libremente con los instrumentos creados y mientras lo hacen, describen la actividad o el instrumento, logrando formar frases de tres o más palabras.</p>			

REGISTRO DIARIO DE OBSERVACIÓN					
<b>Fecha:</b> 25 de abril <b>Actividad No 5</b> <b>Tema:</b> los músicos de la escuela.	<b>Habilidad a desarrollar:</b> formula oraciones de dos a tres palabras			<b>NIVEL DE LOGRO</b> <b>A</b> = Realiza con facilidad <b>B</b> = Lo hace con ayuda <b>C</b> = Intenta hacerlo <b>D</b> = No tiene interés/se resiste	
				<b>ACTITUD DEL NIÑO DURANTE LA SESIÓN</b>	
<b>Nombres:</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	
Caso 9		X			Un poco <b>tímida</b> , se limita a participar y hablar cuando sabe que le están <b>tomando fotos o grabando</b> .
Caso 2		X			Describe lo que hace en voz baja e intenta participar junto a los demás, pero <b>no le gusta hacerlo frente a la cámara</b> , se limita a decir lo mínimo.
Caso 8	X				Atento a cada momento de la planificación, participa y ayuda a los demás a hacerlo también. Relata espontáneamente sobre su instrumento, describe la función y experiencias con la música.
Caso 4			X		Se aleja un poco del grupo, <b>tímido</b> al inicio, pero poco a poco se integra en las actividades grupales.
Caso 7	X				Está enferma, irritada y llora durante la sesión, de todos modos logra participar y hacer su instrumento e intenta explicar lo que hace.
Caso 5		X			Disfruta de los momentos de la planificación, es <b>un poco tímida</b> el día de hoy, pero con ayuda se expresa con frases de dos o más palabras.
Caso 3		X			<b>Llora con facilidad</b> al recordarle que debe compartir con sus amigos los materiales. Le gusta llamar la atención y llora por lo mínimo.
Caso 6			X		Dice frases de dos palabras cuando se le pregunta directamente a ella. <b>No tiene interés en relacionarse</b> con los demás amigos.
Caso 1			X		Le cuesta compartir, y por ello <b>tiene dificultad para relacionarse con sus amigos</b> . Participa de las actividades y poco a poco disfruta de jugar en grupo.

## Actividad No 6

**Tema:** el concurso en mi escuelita

**Edad:** 2 -3 años

**Área:** Lenguaje expresivo y comprensivo

HABILIDAD A DESARROLLAR	ACTIVIDADES	RECURSOS	ESTRATEGIA
Ejercita los movimientos del aparato fono articulatorio	<b>Experiencia Concreta</b> Cantar y hacer los movimientos de la canción Cabeza, hombros, rodillas y pies: <i>Cabeza, hombros, rodillas y pies y todos aplaudimos a la vez. Cabeza, hombros, rodillas y pies y todos abrimos la boca a la vez. Cabeza, hombros, rodillas y pies y todos saltamos a la vez. Cabeza, hombros, rodillas y pies y todos sacamos la lengua a la vez.</i>	Canción	Autoconversación: decir en voz alta junto con los niños cada parte de la canción.
	<b>Observación Reflexiva</b> Imitar a la maestra: sacar y meter la lengua, soplar, inflar las mejillas, mover la lengua dentro de la boca, sacudir los labios.	Maestra	Imitación de movimientos
	<b>Conceptualización</b> Pasar por cinco lugares diferentes y realizar los juegos correspondientes a cada uno: 1. Soplar barcos de papel en una piscina con agua. 2. Soplar burbujas hacia arriba 3. Soplar una vela a diferentes distancias: cerca y lejos 4. Tomar agua de un plato haciendo como perrito 5. Lamer sus labios que están embarrados de chocolate. Motivar a sus amigos durante las actividades.	Barcos de papel, burbujas, velas, encendedor, chocolate, agua, piscina de plástico, recipiente de plástico	Autoconversación: decir en voz alta lo que el niño está haciendo en cada momento de juego. Motivación: todos los niños hacen barra al amigo que participa.
	<b>Aplicación</b> Decir un trabalenguas al son de la guitarra: Panchita plancha con cuatro planchas con cuatro planchas plancha Panchita. <i>Fuente: "Un tigre, dos tigres, tres tigres." Editorial Imaginarium</i>	Guitarra	Imitación: la maestra da las indicaciones necesarias, para que los niños puedan imitarla.

**Recomendaciones:** En la actividad de observación reflexiva, la maestra puede tener un espejo y cada niño puede observarse así mismo mientras hace diferentes movimientos con su cara.

**Tiempo:** 40 minutos aproximadamente.

**Lugar:** Patio o sala de trabajo.

**Observaciones:** Durante las actividades, “hacer barra” y motivar a los amigos durante el juego, es un recurso valioso que la maestra puede usar para que los niños se sientan animados, participen y disfruten del juego.

REGISTRO DIARIO DE OBSERVACIÓN						
Fecha: 28 de abril Actividad No 6 Tema: el concurso en mi escolita.	Habilidad a desarrollar: ejercita los movimientos del aparato fonológico articulario.				NIVEL DE LOGRO	
	A = Realiza con facilidad		B= Lo hace con ayuda		C= Intenta hacerlo	
Nombres:		A	B	C	D	ACTITUD DEL NIÑO DURANTE LA SESIÓN
Caso 9	X					Durante la actividad inicial, participa y se siente en confianza para hacer los juegos. Trata de <b>establecer sus propias órdenes</b> y le cuesta compartir. Lloro un poco, pero se integra poco a poco al resto del juego.
Caso 2			X			<b>Dificultad para esperar su turno</b> , pelea con sus amigos, irritado durante la sesión, no le gusta cuando le toman fotos o filman.
Caso 8	X					Ayuda a organizar las actividades, es flexible con sus amigos y hace barra para animar a los mismos.
Caso 7			X			No le gusta compartir, <b>pega y pelea</b> con sus amigos, algunas veces menciona “ <b>mi mamá dice que te pegue</b> ”
Caso 5	X					Domina bien alguno de las consignas del juego, lo que le hace sentir bien, participa y ayuda a sus amigos a hacerlo. Siempre <b>necesita motivación</b> , y con tan solo un poco de aliento, hace grandes logros.
Caso 3	X					Un poco de dificultad al iniciar las actividades, se <b>limita a participar frente a sus amigos</b> , pero poco a poco se integra y disfruta de los juegos.
Caso 6			X			<b>Se niega a participar de la sesión, dice “no”</b> , pero sin embargo cuando la sesión empieza, le causa curiosidad y participa de ella.
Caso 1			X			Cada vez se integra mejor a los demás compañeros. Tiene <b>dificultad para soplar</b> , pero logra superar intentando varias veces.

## Actividad No 7

**Tema:** el show de títeres

**Edad:** 2 -3 años

**Área:** Lenguaje Expresivo

HABILIDAD A DESARROLLAR	ACTIVIDADES	RECURSOS	ESTRATEGIA
Expresa estados de ánimo: alegre, triste, cansado, enojado.	<p><b>Experiencia Concreta</b> Crear títeres usando fundas hechas de velcro: pegar los ojos, boca, las antenas y dar forma a las antenas usando las manos.</p> <p><b>Observación Reflexiva</b> Poner un nombre a cada uno de los títeres de acuerdo a como sea la apariencia del títere con ayuda de la maestra.</p> <p><b>Conceptualización</b> Lanzar una pelota hacia la caja de “tiro al blanco”, descubrir la imagen que está en el en agujero para imitar con el títere la imagen que se descubre y decir en voz alta el estado de ánimo que representa.</p> <p><b>Aplicación</b> Jugar al tiro al blanco, descubrir la imagen y hacer con su propio cuerpo los diferentes estados de ánimo según la imagen descubierta.</p>	<p>Fundas hechas de velcro, ojos de plástico, antenas de alambre forrado, silicón</p> <p>Títeres creados</p> <p>Caja de tiro al blanco, pelota, títeres</p> <p>Caja de tiro al blanco, pelota</p>	<p>Autoconversación: decir en voz alta la actividad que realiza el niño.</p> <p>Imitación: la maestra pone un nombre a su títere, los demás niños hacen lo mismo.</p> <p>Modelado: reforzar lo que le niño dice y argumentar por qué.</p> <p>Aliento: motivar al niño para que haga los diferentes estados de ánimo.</p>
<p><b>Recomendaciones:</b> Tener un títere listo para que los niños vean lo que van a realizar, ya que no todos los niños tienen claro lo que es un títere.</p> <p><b>Tiempo:</b> 50-60 minutos. Se divide la sesión en dos tiempos, los dos primeros momentos de la planificación primero y luego de un receso se continúa con las demás actividades.</p> <p><b>Lugar:</b> Sala de trabajo o patio.</p>			
<p><b>Observaciones:</b> Usar títeres para representar un gesto o un estado de ánimo ayuda a llamar la atención de los niños y despertar su creatividad durante el juego.</p>			

REGISTRO DIARIO DE OBSERVACIÓN						
<b>Fecha:</b> 29 de abril <b>Actividad No 7</b> <b>Tema:</b> el show de títeres	<b>Habilidad a desarrollar:</b> expresa estados de ánimo: alegre, triste, cansado, enojado				<b>NIVEL DE LOGRO</b> <b>A</b> = Realiza con facilidad <b>B</b> = Lo hace con ayuda <b>C</b> = Intenta hacerlo <b>D</b> = No tiene interés/se resiste	
	<b>Nombres:</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>ACTITUD DEL NIÑO DURANTE LA SESIÓN</b>
Caso 9	X				<u>Participa activa</u> durante la experiencia concreta, disfruta, realiza con facilidad, y describe lo que hace. Le gusta la actividad.	
Caso 2	X				<u>Atento y participativo</u> , durante el segundo momento de la planificación, <u>hace con facilidad la actividad</u> , los siguientes juegos, logra con éxito.	
Caso 8	X				Participa todo el tiempo de la actividad, da ideas o sugerencias, ayuda a sus amigos. La actividad final genera emoción y curiosidad.	
Caso 4		X			Es un poco <b>tímido</b> para realizar la expresión de estados de ánimos, pero con ayuda lo realiza. La atención durante las actividades en la planificación mejora.	
Caso 6				X	No desea participar de la actividad, prefiere observar a sus compañeros.	
Caso 5		X			Participa con alegría e intenta realizar todos los estados de ánimos.	
Caso 3		X			Necesita ayuda al iniciar el juego pero a medida que realiza las demás actividades, se involucra más y participa con agrado.	
Caso 1	X				Mejora la relación con los amigos. Realiza las actividades junto con los demás compañeros, participa con <u>espontaneidad</u> y disfruta de los juegos.	

## Actividad No 8

**Tema:** Soy un doctor

**Edad:** 2 -3 años

**Área:** Lenguaje Comprensivo

HABILIDAD A DESARROLLAR	ACTIVIDADES	RECURSOS	ESTRATEGIA
Entiende las preguntas iniciadas con: “Qué” y “Dónde”	<b>Experiencia Concreta</b> Conversar con la maestra y los amigos y durante el dialogo ordenar una secuencia de imágenes: niño enfermo, mamá preocupada, mamá llama al doctor, doctor atiende al niño, niño feliz.	Secuencia de imágenes, goma y cartón	Modelado: Reforzar lo que el niño dice y argumentar el por qué.
	<b>Observación Reflexiva</b> Diseñar disfraces y herramientas de un doctor usando diferentes materiales reciclados	Hojas en blanco, pastillas de caramelo, tiras de cartón, escarcha, jeringuillas, paletas, palillos, foamy.	Experiencias con el lenguaje: en este momento, dialogar con el niño y crear situaciones en donde él tenga la oportunidad de expresarse.
	<b>Conceptualización</b> Simular ser doctores que trabajan en un hospital y curan a los enfermos usando los materiales que diseñaron.	Herramientas creadas por los niños.	Desempeño de papeles y experiencia con lenguaje: reforzar lo que el niño dice y ayudar a usar el lenguaje apropiado.
	<b>Aplicación</b> Crear el botiquín de juguete usando una caja y todas las herramientas, cada uno pone su herramienta en la caja recordando describir que es cada cosa.	Herramientas creadas por los niños, caja de cartón, marcador rojo.	Expansión: usar lo que el niño dice, corregir y/o completar lo que intenta decir.
<b>Recomendaciones:</b> <b>Tiempo:</b> varía entre 30 y 40 minutos. <b>Lugar:</b> Sala de trabajo.			

**Observaciones:** El juego simbólico en esta actividad permite al niño divertirse con lo que hace, explorar e ir más allá en el lenguaje y creatividad.

REGISTRO DIARIO DE OBSERVACIÓN						
Fecha: 2 de mayo Actividad No 8 Soy un doctor	Habilidad a desarrollar: entiende las preguntas iniciadas con: “Qué” y “Dónde”				NIVEL DE LOGRO	
	A	B	C	D	A = Realiza con facilidad	B= Lo hace con ayuda C= Intenta hacerlo D= No tiene interés/se resiste
Nombres:	ACTITUD DEL NIÑO DURANTE LA SESIÓN					
Caso 2	X					Un <b>poco callado</b> durante la actividad de inicio, observa los detalles de las imágenes. Durante la observación reflexiva, responde a preguntas y dialoga mientras participa.
Caso 8	X					Concentrado en lo que realiza y responde a las preguntas con seguridad. Habla todo el tiempo y dialoga con sus compañeros.
Caso 4		X				Le agrada la actividad, participa y conversa con sus amigos. Muestra las herramientas que realiza y se siente orgulloso por las mismas. Su autoestima mejora.
Caso 7	X					<u>Escucha las indicaciones</u> , participa y comparte. Las actividades son un éxito cuando la niña puede controlar su cuerpo. <u>Mejora su comportamiento.</u>
Caso 1		X				Ha logrado establecer mejor contacto con sus amigos, lo que ayuda a su participación y disfrute de las actividades. Participa en la actividad inicial, durante la observación reflexiva pide ayuda y expresa por qué necesita ayuda.
Caso 5		X				Callada al inicio, pero poco a poco participa y se integra al grupo.
Caso 3	X					Es difícil empezar la actividad, <b>poca atención</b> . Durante el momento de observación reflexiva mejora su participación se concentra, y dialoga con los amigos.
Caso 6		X				Con ayuda intenta participar y responder preguntas. Es <b>tímida</b> y esta <b>callada</b> la mayoría del tiempo.

## Actividad No 9

**Tema:** Jugando a ser fotógrafos

**Edad:** 2 -3 años

**Área:** Lenguaje Comprensivo

HABILIDAD A DESARROLLAR	ACTIVIDADES	RECURSOS	ESTRATEGIA
Entiende conceptos funcionales de los objetos que le rodean	<p><b>Experiencia Concreta</b> Buscar imágenes que están pegadas en la pared:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Cámara de fotos</li><li>2. Celular</li><li>3. Llaves</li><li>4. Cepillo de dientes</li><li>5. Cuchara</li><li>6. Peinilla</li><li>7. Dinero</li></ol> <p><b>Observación Reflexiva</b> Comparar las imágenes con los objetos reales: sacar de una canasta el objeto que corresponde a la imagen que cada uno encontró.</p> <p><b>Conceptualización</b> Salir y tomar fotos de sus compañeros usando un celular, llaves, cepillo de dientes, cuchara, peinilla, dinero y cámara de fotos.</p> <p><b>Aplicación</b> Juego del periodista: el niño con la cámara de filmar graba a sus amigos que cuentan sobre la función de los diferentes objetos que cada uno usó.</p>	<p>Imágenes: cámara de fotos, celular, llaves, cepillo de dientes, cuchara, peinilla, dinero.</p> <p>Imágenes, objetos reales correspondientes a las imágenes, canasta.</p> <p>2 Cámaras de fotos, celular, llaves, cepillo de dientes, cuchara, peinilla, dinero.</p> <p>Cámara, diversos objetos usados por los niños.</p>	<p>Aliento: decir en voz alta que busquen las imágenes y resaltar con un tono de voz más alto cada vez que una imagen sea encontrada.</p> <p>Autoconversación y modelado: reforzar lo que el niño dice y argumentar el uso correcto del objeto.</p> <p>Desempeño de papeles: escuchar y reforzar el lenguaje del niño.</p> <p>Expansión: usar la expresión del niño para formar una frase correcta, completarla o aclarar una idea.</p>
<p><b>Recomendaciones:</b> <b>Tiempo:</b> 60 minutos. <b>Lugar:</b> Sala de trabajo, patio, tienda del barrio.</p>			
<p><b>Observaciones:</b> La actividad final en la aplicación cambia, los niños prefieren mostrar y describir frente a la cámara de video el objeto que cada uno obtuvo, para qué sirve y cómo lo usa.</p>			

REGISTRO DIARIO DE OBSERVACIÓN						
Fecha: 02 de mayo Actividad No 9 Tema: jugando a ser fotógrafos	Habilidad a desarrollar: entiende conceptos funcionales de los objetos que le rodean				NIVEL DE LOGRO	
	A	B	C	D	ACTITUD DEL NIÑO DURANTE LA SESIÓN	
Caso 9	X				Motivada para la actividad, le gusta sentir que ella puede hacer las cosas sin ayuda. Durante la observación reflexiva <u>ayuda a los demás amigos</u> a describir y comparar los objetos.	
Caso 2	X				<b>Tímido y callado</b> al inicio de la actividad, no dice claramente lo que encuentra. Saca el objeto correspondiente y con ayuda trata de decir qué es.	
Caso 6		X			Durante la salida, la niña <b>no habla casi nada</b> . <b>Tímida frente</b> a otras personas y permanece callada la mayoría del tiempo. Casi no participa frente a la cámara.	
Caso 7	X				Es mucho más atenta durante las actividades, su <u>comportamiento cada vez es mejor</u> . Es más <u>flexible y comparte</u> . <u>Ayuda en las actividades</u> y eso le hace sentir bien.	
Caso 5		X			Se <u>desenvuelve muy bien</u> y se siente segura durante la actividad de aplicación. Contenta por el juego y trata de motivar a sus amigos para participar.	
Caso 3	X				Se integra a las actividades muy bien, disfruta se las consignas del juego y participa junto con sus amigos.	
Caso 4	X				Disfruta de participar junto a sus amigos. <u>Su relación con los demás mejora</u> , se desenvuelve mejor en los juegos.	
Caso 1		X			Participa alegre. Después del juego <u>comenta alegre</u> sobre lo que había hecho. Disfruta de las actividades.	

## Actividad No 10

**Tema:** El cocinero y sus amigas las frutas

**Edad:** 2 -3 años

**Área:** Lenguaje Comprensivo

HABILIDAD A DESARROLLAR	ACTIVIDADES	RECURSOS	ESTRATEGIA
Señala dibujos de objetos de su medio cuando se le nombra	<p><b>Experiencia Concreta</b> Buscar las frutas escondidas en el patio en árboles y plantas: manzana, guineo, fresas, uvas, pera, piña y mandarina.</p> <p><b>Observación Reflexiva</b> Con los ojos vendados, probar una fruta y adivinar qué fruta es.</p> <p><b>Conceptualización</b> Recibir frutas para picar con cuchillos de plástico y hacer una rica ensalada para celebrar el día de cumpleaños en la escuelita. Sonreír a la cámara.</p> <p><b>Aplicación</b> Encontrar y señalar los objetos en las fotografías que se toma mientras se hace la ensalada de frutas.</p>	<p>Frutas: manzanas, guineos, fresas, uvas, pera, mandarina y piña</p> <p>Frutas, pañuelo, cuchara, envase.</p> <p>Recipiente hondo, platos, cuchillos de plástico, tabla de picar, frutas, cámara de fotos</p> <p>Computadora, fotos.</p>	<p>Autoconversación: repetir lo que el niño dice en voz alta, completando la oración.</p> <p>Modelado: maestra refuerza lo que el niño dice ya sea afirmando o corrigiendo.</p> <p>Desempeño de papeles y Expansión: usar la expresión del niño para corregir o hacer frases completas.</p> <p>Aliento: motivar para que el niño participe.</p>
<p><b>Recomendaciones:</b> La actividad en la aplicación puede hacerse después de que los niños hayan tenido un receso, ya que hay mejor disponibilidad de los mismos para participar.</p> <p><b>Tiempo:</b> Entre 40 y 50 minutos.</p> <p><b>Lugar:</b> Cocina ya que el espacio es adecuado tanto para la actividad como para que los niños se sientan relacionados con el tema, pero en este caso que no se puede; se realiza en la sala de trabajo.</p> <p><b>Observaciones:</b> Los niños disfrutan de los juegos, comentan entre ellos con libertad, sin embargo cambian totalmente mientras alguien les filma o les toma fotos, de todos modos les gusta observar sus fotos en la actividad final.</p>			

REGISTRO DIARIO DE OBSERVACIÓN					
<b>Fecha:</b> 05 de mayo <b>Actividad No</b> 10 <b>Tema:</b> el cocinero y sus amigas las frutas.	<b>Habilidad a desarrollar:</b> Señala dibujos de objetos de su medio cuando se le nombra.			<b>NIVEL DE LOGRO</b> A = Realiza con facilidad    B= Lo hace con ayuda C= Intenta hacerlo            D= No tiene interés/se resiste	
	<b>Nombres:</b>	A	B	C	D
Caso 9	X				Participa activamente. La actividad en la experiencia concreta le ayuda a ir más allá de lo que ella se siente capaz de hacer. Cambia cuando se da cuenta que le toman fotos
Caso 2	X				<u>Participa con espontaneidad</u> en la actividad inicial, lo que le ayuda a sentirse más en confianza en las otras actividades. <u>Dialoga y relata</u> lo que encontró en el primer juego.
Caso 8	X				Se confunde un poco al probar las frutas durante la observación reflexiva, pero con ayuda logra decir la fruta correcta. Dialoga todo el tiempo.
Caso 4	X				Un poco <b>callado</b> , pero participa. Le gusta las actividades en donde él siente que es capaz de realizar algo por sí solo.
Caso 7	X				Su actitud mejora cada día, <u>es paciente</u> con sus amigos y <u>ayuda</u> a los demás. Ayuda en las actividades y es más sensible frente a sus compañeros. Ya no pega a sus amigos como primera opción.
Caso 5	X				Participa alegre, disfruta de las actividades tanto fuera como dentro de la sala de trabajo. Se concentra en el juego y realiza con espontaneidad la última actividad.
Caso 6		X			Tiene vergüenza al participar en las actividades. Generalmente cuando se le dice vamos a jugar, ella dice “no” <u>Con ayuda participa</u> y se puede ver que disfruta de las actividades durante las mismas.
Caso 1	X				Concentrado en la actividad, el inicio de la sesión causa emoción y le ayuda a participar con facilidad. Realiza con alegría y facilidad la actividad final.

## Actividad No 11

**Tema:** Jugando en la casita

**Edad:** 2 -3 años

**Área:** Lenguaje Comprensivo

HABILIDAD A DESARROLLAR	ACTIVIDADES	RECURSOS	ESTRATEGIA
Señala dibujos de aquellos objetos de su medio circundante, cuando se los nombra.	<b>Experiencia Concreta</b> Observar un video sobre “la casita de los osos”	Video, computadora, imágenes	Autoconversación: nombrar en voz alta alguna escena o palabra que el niño diga referente al video.
	<b>Observación Reflexiva</b> Crear una casita como de la familia de ositos en mi sala de clases usando objetos de la caja mágica.	Objetos del rincón del hogar, caja mágica	Modelado: reforzar lo que el niño dice
	<b>Conceptualización</b> Jugar con mis amigos en la casita que realicé.	Rincón del hogar	Experiencias con el lenguaje: ayudar al niño a usar el lenguaje adecuado para la situación.
	<b>Aplicación</b> Jugar al twister con las imágenes aprendidas: 1: Sacar de una canasta la ficha que indica mano o pie. 2: Tirar el dado y según la foto que cae colocar el pie o la mano en la imagen (igual) que está en el tablero de twister. 3: Cada niño debe tener un pie y una mano colocados sobre una imagen en el tablero, y cuando haya logrado es el turno de otro niño.	Dado grande, tablero de twister con diferentes imágenes del hogar, fichas de manos o pies.	Aliento: hacer barra al niño que participa, ayudarle si tiene dudas, y mantener palabras positivas.
<b>Recomendaciones:</b> Recoger algunos comentarios de los niños durante el video, y en algunos casos se puede poner en pausa, explicar alguna acción y seguir. <b>Tiempo:</b> Aproximadamente 40 minutos. <b>Lugar:</b> Sala de trabajo y rincón de la casita.			
<b>Observaciones:</b> El juego libre durante la conceptualización, es un tiempo valioso que los niños disfrutan mucho y también necesitan. El juego simbólico empieza con el juego libre de los niños, y ellos son quienes guían el juego simbólico posteriormente			

REGISTRO DIARIO DE OBSERVACIÓN					
<b>Fecha:</b> 06 de mayo <b>Actividad No</b> 11 <b>Tema:</b> jugando en la casita	<b>Habilidad a desarrollar:</b> señala dibujos de aquellos objetos de su medio circundante, cuando se los nombra.		<b>NIVEL DE LOGRO</b> <b>A</b> = Realiza con facilidad <b>B</b> = Lo hace con ayuda <b>C</b> = Intenta hacerlo <b>D</b> = No tiene interés/se resiste		
			<b>ACTITUD DEL NIÑO DURANTE LA SESIÓN</b>		
<b>Nombres:</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	
Caso 9	X				<p>Observa concentrada el video, hace comentarios en voz alta referente al mismo. Durante la segunda actividad, ayuda a sus amigos para armar la casa, comparte y dialoga con ellos. Indica que algunos objetos ella también tiene en su casa, lo que genera que los demás niños nombren también algunos de los mismos.</p>
Caso 2	X				<p>Está un poco callado al inicio, se sienta atrás de sus amigos, intentando esconderse. Observa detenidamente las actividades y poco a poco participa. El día de hoy ha estado callado, pero en la actividad de aplicación participa con mejor entusiasmo.</p>
Caso 8	X				<p>Hace comentarios durante el video, cuenta las cosas que él conoce y tiene en su casa. Durante la conceptualización, participa e integra a sus amigos. Propone jugar a papá y mamá en la casita y los demás niños participan de la idea.</p>
Caso 4	X				<p>Observa el video con atención, al terminar, propone seguir viendo más videos. Al iniciar la segunda actividad, participa e intenta formar parte del grupo que sus amigos han hecho. El juego en la aplicación le causa curiosidad y participa con entusiasmo.</p>
Caso 7	X				<p>Participa y comparte con sus amigos  <u>Espera su turno</u>            La actividad ayuda a controlar su cuerpo.            Disfruta de sentirse parte del grupo, <u>juega e intercambia objetos</u>, algo que era casi imposible anteriormente.</p>
Caso 5	X				<p>Generalmente habla de su casa, así que ésta actividad le agrada mucho. Participa y disfruta de cada una de los juegos.</p>
Caso 3	X				<p>La primera opción para resolver las cosas lo hace con <b>llanto</b>, Así empieza el día. Un poco <i>inseguro</i> durante el primer juego, pero poco a poco se integra y participa mejor.            Le agrada mucho el juego final.</p>
Caso 6		X			<p><u>Participa alegre</u>, está callada, pero es parte del juego.</p>

					Le gusta y prefiere actividades en donde no requiere de expresiones orales y las pocas veces que intenta hablar lo hace en voz baja.
Caso 1	X				Disfruta de los juegos, se puede ver que su <u>relación con los amigos mejora.</u>

## Actividad No 12

**Tema:** El periodista

**Edad:** 2 -3 años

**Área:** Lenguaje Expresivo

HABILIDAD A DESARROLLAR	ACTIVIDADES	RECURSOS	ESTRATEGIA
Dice su nombre y apellido.	<p><b>Experiencia Concreta</b> Explorar una filmadora y un micrófono: manipular, encender y apagar, ver cómo funciona.</p> <p><b>Observación Reflexiva</b> Crear su propia filmadora y micrófono de juguete usando materiales reciclados</p> <p><b>Conceptualización</b> Entrevistar a diferentes niños y maestros del centro usando el micrófono y la filmadora creada: preguntar el nombre y apellido y el nombre de la mamá o papá.</p> <p><b>Aplicación</b> Grabo un saludo para mis papás recordando decir mi nombre y apellido.</p>	<p>Filmadora, micrófono</p> <p>Cajas de cartón, rollos de papel higiénico, papeles de colores, silicón líquido, bolas de espuma flex.</p> <p>Filmadoras creadas por los niños, micrófonos</p> <p>Filmadora</p>	<p>Modelado: reforzar lo que el niño dice, afirmar o corregir junto con él, el por qué.</p> <p>Expansión: usar la expresión del niño para hacer una frase completa y /o corregir.</p> <p>Desempeño de papeles: decir al niño que recuerde lo que vio en el video sobre el reportero.</p> <p>Experiencias con el lenguaje: ayudar al niño a usar el lenguaje apropiado en el rol que representa. Aliento: preguntar al niño su nombre y apellido, y motivarlo a que lo diga.</p>
<p><b>Recomendaciones:</b> Se puede empezar la actividad preguntando a los niños qué es lo que ven, que den ideas de que creen que es. Esto permite que los niños den lluvia de ideas y se involucren en la actividad.</p> <p><b>Tiempo:</b> 40 minutos - 50 minutos.</p> <p><b>Lugar:</b> sala de trabajo y patio.</p>			
<p><b>Observaciones:</b> La actividad durante la conceptualización se cambió totalmente debido a la iniciativa espontánea de los niños, quienes armaron su propio concierto en el que dos niños cantaron una canción, y los demás los filmaban usando las cámaras que ellos crearon.</p>			

REGISTRO DIARIO DE OBSERVACIÓN						
Fecha: 07 de mayo Actividad No 12 Tema: el periodista	Habilidad a desarrollar: dice su nombre y apellid.				NIVEL DE LOGRO A = Realiza con facilidad    B= Lo hace con ayuda C= Intenta hacerlo            D= No tiene interés/se resiste	
Nombres:	A	B	C	D	ACTITUD DEL NIÑO DURANTE LA SESIÓN	
Caso 9	X				Observa y escucha con atención al inicio de la actividad, sigue las consignas de los juegos. Quiere participar y dice a sus amigos que le tomen fotos, hay enojos por las cámaras, pero logra mediar la situación y continúa jugando.	
Caso 2			X		Participa un poco callado, puede decir su nombre y apellido con ayuda, pero frente a la cámara no quiere hacerlo.	
Caso 8	X				Disfruta de ver el video, atento a las indicaciones de los juegos, hace preguntas “para qué es eso o de cómo es” Da su propia idea para la actividad de conceptualización, y prefiere cantar una canción sosteniendo un micrófono en su mano, baila y canta frente a sus amigos.	
Caso 4		X			No realiza ningún comentario al video, es un poco tímido. De poco a poco se integra, pero espera que le digan que hacer o cómo hacer para finalizar una actividad.	
Caso 7	X				Se <u>relaciona mejora</u> con sus amigos, <u>resuelve conflictos</u> sin pegar a los demás. Imita a los amigos, sostiene el micrófono e intenta seguir el ritmo de la canción que los amigos cantan.	
Caso 5	X				No le agrada al comienzo la actividad, pero poco a poco se integra a sus amigos. Durante la observación reflexiva se divierte creando la filmadora, aunque al finalizar la actividad, prefiere hacer barra a los amigos y no cantar.	
Caso 3		X			Participa y actúa con seguridad durante los juegos, crea el instrumento indicado y hace prueba de una cámara de fotos, toma fotos a sus amigos con ayuda de la maestra.	
Caso 6				X	<b>No desea participar en la sesión</b> , se niega a hacerlo.	
Caso 1	X				Realiza las actividades con facilidad, disfruta y aprende de las mismas. Sabe cómo se debe usar la filmadora durante el juego. Se puede ver que se divierte.	

### Actividad No 13

**Tema:** la caperucita roja

**Edad:** 2 -3 años

**Área:** Lenguaje Expresivo

HABILIDAD A DESARROLLAR	ACTIVIDADES	RECURSOS	ESTRATEGIA
Une palabras de su vocabulario para formar frases de dos a tres palabras.	<b>Experiencia Concreta</b> Observar y escuchar el cuento de la caperucita roja	Video, computadora, mesa	Autoconversación: nombrar en voz alta alguna escena o palabra que el niño diga referente al video.
	<b>Observación Reflexiva</b> Crear y decorar su propia capa usando restos de materiales de color rojo.	Fundas plásticas, restos de material de color rojo	Modelado: reforzar lo que el niño dice mientras decora la capa
	<b>Conceptualización</b> Salir a caminar por el bosque con cuidado del lobo para recoger las manzanas que cuelgan de hilos, escondidas en diferentes lugares usando la capa que decoré. Al ver al lobo, tengo que gritar fuerte y decir “vi al lobo”. Reunir las manzanas hasta llenar la canasta.	Canasta, bolas de espuma Flex rojas, hilo, imágenes de lobo	Desempeño de papeles y expansión: formar frases correctas usando la expresión del niño durante el juego.
	<b>Aplicación</b> Jugar a los bolos: usar las manzanas recogidas en la canasta para derrumbar los bolos con imágenes del lobo. Hacer barra a mis amigos para que logren virar todos los bolos.	Bolos, bolas de espuma flex rojas	Autoconversación: decir en voz alta lo que el niño está haciendo para que los demás puedan hacer barra.
<b>Recomendaciones:</b> <b>Tiempo:</b> 40 a 50 minutos. <b>Lugar:</b> Sala de trabajo para los dos primeros momentos de la planificación, los dos siguientes momentos, se recomienda salir al patio.			
<b>Observaciones:</b> durante la aplicación los niños hacen barra a sus amigos, pero antes de finalizar el juego, sugieren que la maestra también participe y todos se unen para hacer barra a su maestra y con emoción gritan y saltan de alegría. Estas actividades ayudan a los niños a explorar su lenguaje con espontaneidad, divertirse y disfrutar del juego plenamente.			

La actividad de aplicación se repite el día siguiente, ya que los niños no alcanzaron a finalizar el juego debido a una visita médica que tuvieron ese día.

REGISTRO DIARIO DE OBSERVACIÓN					
Fecha: 08 de mayo Actividad No 13 Tema: la caperucita roja	Habilidad a desarrollar: una palabra de su vocabulario para formar frases de dos a tres palabras.				NIVEL DE LOGRO
	A	B	C	D	A = Realiza con facilidad    B= Lo hace con ayuda C= Intenta hacerlo            D= No tiene interés/se resiste
Nombres:	ACTITUD DEL NIÑO DURANTE LA SESIÓN				
Caso 9	X				Hace preguntas mientras observa el video. Pregunta si el lobo está en el patio, indaga diferentes cosas que aprendió durante el video. Cuando no está frente a cámaras se expresa con mayor facilidad.
Caso 2	X				Durante el juego se expresa con un lenguaje que no se entiende con facilidad, intenta hacer señas, pero al preguntarle directamente a él, responde.
Caso 8	X				Dice frases completas de 4 a 5 palabras. Le gusta la actividad y motiva a los demás niños a participar.
Caso 4		X			<u>Participa</u> con agrado de la actividad, <u>el juego en grupo le ayuda a sentirse seguro</u> de sí mismo. Necesita de tiempo para responder a las preguntas.
Caso 7	X				Mientras está sentada, esperando las demás actividades, comenta sobre el video, pregunta sobre el lobo y la caperucita roja, comparte ideas con sus amigos. <u>El juego en grupo cada vez es mejor</u> y participa sin inconvenientes.
Caso 5	X				Participa con facilidad, la actividad inicial permite que las actividades de observación reflexiva, tengan éxito, lo que significa que los demás juegos se realicen con espontaneidad.
Caso 3	X				No desea participar al inicio, pero al ver a sus amigos, poco a poco se integra en la actividad.
Caso 6			X		<b>Se excluye del juego</b> , no participa junto a sus amigos. Realiza las actividades de los juegos con ayuda, responde a preguntas cuando están dirigidas directamente a ella, a corta distancia.
Caso 1		X			No se siente bien de salud el día de hoy, participa algunas veces y otras veces está callado. Intenta ser parte de los juegos, aunque prefiere observar sentado la mayor parte.

## Actividad No 14

**Tema:** El día de pesca

**Edad:** 2 -3 años

**Área:** Lenguaje Comprensivo

HABILIDAD A DESARROLLAR	ACTIVIDADES	RECURSOS	ESTRATEGIA
Realiza cuatro direcciones: “ sobre la mesa”, “ entre la mesa y la silla”, “detrás de la mesa”, “ a mí ”	<p><b>Experiencia Concreta</b> Construir una caña de pescar: ir a buscar restos de carrizo en el patio para usarlos como cañas de pescar, forrarlos con cinta de colores y colocar con ayuda de la maestra hilo nylon con un imán.</p> <p><b>Observación Reflexiva</b> Observar cómo se usa la caña de pescar para poder sacar las pelotas con imanes que flotan en el agua.</p> <p><b>Conceptualización</b> Caminar por el patio hasta encontrar una piscina con pelotas de plástico flotando en el agua y sacar usando la caña de pescar. Colocar la pelota obtenida en un balde según la consigna: sobre la mesa, entre la mesa y la silla, detrás de la mesa y a mí (maestra).</p> <p><b>Aplicación</b> Guardar las pelotas de los baldes, según la consigna de mi maestra.</p>	<p>Carrizo, hilos, cintas de colores, imanes.</p> <p>Cañas de pescar terminadas y pelotas con imán.</p> <p>Pelotas de plástico, piscina inflable, agua, cañas de pescar, mesas, silla, balde.</p> <p>Pelotas, baldes.</p>	<p>Autoconversación: decir en voz alta la actividad que se realiza.</p> <p>Modelado: reforzar lo que el niño pregunta y decir el por qué.</p> <p>Aliento: motivar a los niños a participar haciendo barra a cada uno por su participación.</p> <p>Aliento: motivar a los niños a participar reforzando con palabras positivas.</p>
<p><b>Recomendaciones:</b> si los niños no logran realizar la destreza propuesta o están inseguros, se recomienda repetir las actividades o reforzar las mismas. En este caso la actividad de conceptualización y aplicación se reforzó el día siguiente.</p> <p><b>Tiempo:</b> Aproximadamente 50 minutos.</p> <p><b>Lugar:</b> Inicialmente la sala de trabajo y patio para los dos momentos finales de la planificación.</p>			
<p><b>Observaciones:</b> La actividad inicia con el juego dirigido para favorecer el desenvolvimiento de los niños en la actividad posterior, y a medida que se van relacionando con la actividad, es más fácil introducir el juego simbólico como recurso y como fuente de diversión. La motivación grupal es un aliado de los niños, puede ser un recurso principal con los mismos.</p>			

REGISTRO DIARIO DE OBSERVACIÓN					
Fecha: 12 de mayo Actividad No 14 Tema: el día de pesca.	Habilidad a desarrollar: realiza cuatro direcciones: "sobre la mesa", "entre la mesa y la silla", "detrás de la mesa", "a mí"				NIVEL DE LOGRO A = Realiza con facilidad    B= Lo hace con ayuda C= Intenta hacerlo            D= No tiene interés/se resiste
Nombres:	A	B	C	D	ACTITUD DEL NIÑO DURANTE LA SESIÓN
Caso 2		X			Se confunde cuando debe colocar algo en diferentes lugares, pero intenta y logra hacerlo con guía al inicio y finalmente solo.
Caso 8	X				Seguro de lo que hace, quiere ayudar a sus amigos todo el tiempo. Realiza con facilidad las consignas.
Caso 4			X		Participa con alegría. Confundido al colocar las pelotas en diferentes direcciones.
Caso 7	X				Realiza las consignas con facilidad. <u>Hace preguntas</u> durante la actividad de observación reflexiva. Motivada para participar en los demás juegos.
Caso 5		X			Insegura al colocar las pelotas en diferentes lugares, pero con ayuda y motivación de los amigos realiza la actividad.
Caso 3	X				Confundido al inicio de la actividad de conceptualización, pero poco a poco logra hacer las actividades con ayuda de sus amigos. Mateo trata de ayudarlo y los demás le hacen barra.
Caso 9		X			Hace comentarios sobre las actividades sin que alguien le pregunte. Es más espontánea en la participación e inicia dialogo frente a otras personas.
Caso 1		X			Un poco confundido al inicio de la actividad, necesita de una guía para integrarse a los juegos, poco a poco lo logra.

## Actividad No 15

**Tema:** El Rey manda

**Edad:** 2 -3 años

**Área:** Lenguaje Expresivo

HABILIDAD A DESARROLLAR	ACTIVIDADES	RECURSOS	ESTRATEGIA
Construye frases de varias palabras	<p><b>Experiencia Concreta</b> Saludar al Rey que visita a los niños en la sala de trabajo: el rey presta a los niños la corona que usa para que todos se prueben y saluden como él rey.</p> <p><b>Observación Reflexiva</b> Hacer y decorar sus propias coronas como el rey que les visitó.</p> <p><b>Conceptualización</b> Jugar al Rey manda: decir el rey manda que traigan &lt;&lt;nombre del objeto&gt;&gt; para que los demás amigos vayan a buscar el objeto solicitado por el rey Reunir todos los objetos encontrados en una canasta</p> <p><b>Aplicación</b> Responder a preguntas: ¿qué es y cómo es &lt;&lt; usando el objeto&gt;&gt;? Y devolver a su lugar correspondiente</p>	<p>Corona grande decorada , rey</p> <p>Cartulina, retazos de foamy y goma.</p> <p>Canasta, coronas, diversos objetos</p> <p>Canasta y objetos varios</p>	<p>Imitación: ayudar a los niños a imitar al rey y decir lo que él dice.</p> <p>Expansión: relatar lo que realizan los niños y hacer las correcciones debidas.</p> <p>Autoconversación: decir en voz alta lo que el niño está haciendo /pidiendo.</p> <p>Expansión: usar la expresión del niño para ayudar a formar frases completas.</p>
<p><b>Recomendaciones:</b> La persona que va a ser de “rey” puede ser de un lugar externo a donde están los niños, esto crea curiosidad en los niños y recrea la actividad.</p> <p><b>Tiempo:</b> Aproximadamente entre 30 - 40 minutos.</p> <p><b>Lugar:</b> Sala de trabajo y patio</p>			
<p><b>Observaciones:</b> En esta planificación no es factible el juego simbólico, ya que los niños constantemente necesitan una guía para que el juego continúe.</p>			

REGISTRO DIARIO DE OBSERVACIÓN					
<b>Fecha:</b> 13 de mayo <b>Actividad No</b> 15 <b>Tema:</b> el rey manda	<b>Habilidad a desarrollar:</b> construye frases de varias palabras.		<b>NIVEL DE LOGRO</b> A = Realiza con facilidad    B= Lo hace con ayuda C= Intenta hacerlo            D= No tiene interés/se resiste		
			<b>Nombres:</b>	A	B
Caso 9	X				Participa y hace comentarios durante toda la actividad, trata de ayudar a sus amigos. Su lenguaje es fluido.
Caso 2		X			Se expresa lo mínimo cuando hay personas extrañas, en este caso en la visita del rey, se limita a hablar. Seguidamente las actividades se realizaron con espontaneidad.
Caso 8	X				Pregunta al Rey “Cómo te llamas”, “cómo se llama tu mamá” y “tu papá”.
Caso 4	X				Un poco tímido al inicio de la actividad, pero poco a poco es participa de los juegos. Tiene un poco de miedo del Rey.
Caso 7	X				Callada al inicio de la actividad, pero cuando saluda al Rey, se siente mejor y segura de participar. Hace comentarios y disfruta de juego.
Caso 5	X				Pregunta varias veces si la corona se puede llevar a su casa y hace comentarios referentes al tema. “yo también tengo una corona en la casa de mi mami” “mi mami me compró una corona”.
Caso 3	X				Es más independiente en sus juegos, requiere ayuda como todos los demás. Su desenvolvimiento mejora cada vez más.
Caso 6				X	No tiene interés en la actividad y no desea participar.
Caso 1	X				Participa y juega con sus amigos, caso 7 y caso 1 logran establecer contacto, juegan y se ayudan juntos. El niño se siente más seguro.

## Actividad No 16

**Tema:** los animales del zoológico perdieron a sus amigos

**Edad:** 2 -3 años

**Área:** Lenguaje Comprensivo.

HABILIDAD A DESARROLLAR	ACTIVIDADES	RECURSOS	ESTRATEGIA
Entiende las preguntas iniciadas con: “qué”, y “dónde	<p><b>Experiencia Concreta</b> Escuchar y observar un cuento sobre “los animales del zoológico que perdieron a tres de sus amigos: el perico, la rana y la tortuga”. (anexo 4)</p> <p><b>Observación Reflexiva</b> Pintar mi carita con ayuda de la maestra diferentes rostros de animales.</p> <p><b>Conceptualización</b> Salir al patio a buscar a los amigos que se perdieron en el zoológico. Correr por todo el jardín y decir en voz alta “¿dónde estás rana?, ¿dónde estás perico?, ¿dónde estás tortuga?”</p> <p><b>Aplicación</b> Rescatar a la rana, perico y tortuga para llevarles con los demás amigos. Contar qué hicieron para encontrarles y dónde estaba cada uno.</p>	<p>Cuento e imágenes.</p> <p>Pintura de cara, pinceles, agua.</p> <p>Animales de juguete: Rana, perico y tortuga.</p> <p>Animales de juguete: Rana, perico y tortuga.</p>	<p>Modelado: a través de preguntas y respuestas, reforzar lo que el niño dice.</p> <p>Imitación: pedir al niño que imite al animal que está pintado. La maestra ayuda recordando el sonido del animal.</p> <p>Desempeño de papeles: ayudar a que los niños recuerden que tienen que decir para encontrar a los amigos.</p> <p>Modelado: preguntar al niño qué hizo y cómo lo hizo para rescatar los animales y reforzar lo que cuenta.</p>
<p><b>Recomendaciones:</b> Iniciar la actividad con el juego dirigido, posteriormente el juego simbólico se desarrolla con espontaneidad durante la actividad de conceptualización.</p> <p><b>Tiempo:</b> Aproximadamente 60 minutos.</p> <p><b>Lugar:</b> Sala de trabajo y patio</p>			
<p><b>Observaciones:</b> Pintar la carita a los niños, les invita a soñar, a imaginar, y a despertar la creatividad. Esta actividad es de gran importancia durante la sesión y ayuda a los niños a involucrarse en el juego.</p>			

REGISTRO DIARIO DE OBSERVACIÓN					
<b>Fecha:</b> 14 de mayo <b>Actividad No16</b> <b>Tema:</b> los animales del zoológico perdieron a sus amigos	<b>Habilidad a desarrollar:</b> entiende las preguntas iniciadas con: “qué”, y “dónde”			<b>NIVEL DE LOGRO</b> A = Realiza con facilidad    B= Lo hace con ayuda C= Intenta hacerlo            D= No tiene interés/se resiste	
	<b>Nombres:</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>
Caso 9	X				Disfruta del juego, participa espontáneamente. La pintura de cara es una actividad que a Sofía le gusta, lo que hace del juego más interesante.
Caso 2	X				No juega con espontaneidad al inicio, pero cuando le pintan la cara, se mira en el espejo, participa y se apropia del juego poco a poco.
Caso 8	X				Se desenvuelve sin dificultad, sale al patio con los amigos a buscar a los animales perdidos, el niño tiene claro e invita a sus amigos a participar.
Caso 4	X				Juega alegre, se deja llevar por el juego y junto a los amigos <u>participa</u> y se divierte. Le gusta mucho la pintura de cara. <u>Se puede ver que con la pintura de cara, él se atreve a hacer más cosas, como correr y decir “vamos a buscar a los amigos”</u> .
Caso 7	X				Feliz con la pintura de carita, lo que también le ayuda a relacionarse mejor con sus amigos. Juega junto con los demás y responde con facilidad a las preguntas finales del juego.
Caso 5	X				No le agrada esperar durante la pintura de carita, lo que causa malestar en ella, sin embargo participa y se une al grupo en la búsqueda de los amigos perdidos. El día de hoy, está de “mal genio” pero si se le recuerda participar, sonríe, y lo hace con facilidad.
Caso 3	X				Participa en los juegos grupales, su <u>desempeño es mejor</u> , tanto en el juego como en la relación diaria con los demás. Durante la actividad final, <u>responde con seguridad las preguntas</u> .
Caso 6		X			Le llama la atención las imágenes del cuento en la actividad inicial, poco a poco intenta probar la pintura de cara, pero no le agrada. Intenta participar de los demás juego, con guía logra hacerlo.
Caso 1	X				Participa junto con el grupo y disfruta. El juego es más divertido para él cuando lo hace con los demás.

### Actividad No 17

**Tema:** La tiendita de collares

**Edad:** 2 -3 años

**Área:** Lenguaje comprensivo

HABILIDAD A DESARROLLAR	ACTIVIDADES	RECURSOS	ESTRATEGIA
Conoce las nociones de uno y muchos	<p><b>Experiencia Concreta</b> Manipular diferentes materiales: cuentas, fideos almohadillas de foamy, plumas e hilo.</p> <p><b>Observación Reflexiva</b> Recibir cuentas, fideos, almohadillas de foamy, plumas e hilo en cantidades de uno y muchos para crear sus propios collares: ensartar cada uno de los materiales en el hilo.</p> <p><b>Conceptualización</b> Crear una tienda usando mesas y los collares que realizaron cada uno para exhibir y vender los mismos.</p> <p><b>Aplicación</b> Cantar la canción “Limpia, limpia, guarda todo en su lugar, limpia, limpia todos deben cooperar”, e ir guardando los diferentes materiales según la cantidad que se pida uno o muchos</p>	<p>Cuentas, fideos, almohadillas de foamy, plumas e hilo.</p> <p>Cuentas, fideos, almohadillas de foamy, plumas e hilo.</p> <p>Collares, mesas, platos de plástico.</p> <p>Canción</p>	<p>Autoconversación: decir en voz alta lo que el niño está manipulando.</p> <p>Autoconversación: decir en voz alta lo que el niño está manipulando.</p> <p>Imitación: indicar cómo el niño debe hacer para vender. Expansión: usar la expresión del niño incompleta, para ayudarlo a formar expresiones completas y correctas.</p> <p>Experiencias en el lenguaje: pedir a cada uno cierta cantidad al guardar los materiales.</p>
<p><b>Recomendaciones:</b> Se puede pedir a los niños que de uno en uno diga la cantidad que quiere de cuentas por ejemplo, uno o muchos, juntamente en la una mano tener muchas cuentas y en la otra una.</p> <p><b>Tiempo:</b> 40 minutos.</p> <p><b>Lugar:</b> Sala de trabajo.</p>			
<p><b>Observaciones:</b> Es difícil realizar el juego simbólico en la conceptualización, los niños toman la iniciativa, y prefieren ponerse los collares, saltar, jugar, mirarse en el espejo y dialogar entre ellos.</p>			

REGISTRO DIARIO DE OBSERVACIÓN					
<b>Fecha:</b> 15 de mayo <b>Actividad No</b> 17 <b>Tema:</b> la tiendita de collares	<b>Habilidad a desarrollar:</b> conoce las nociones de uno y muchos		<b>NIVEL DE LOGRO</b> A = Realiza con facilidad    B= Lo hace con ayuda C= Intenta hacerlo            D= No tiene interés/se resiste		
			<b>Nombres:</b>	A	B
Caso 9	X				Al principio se niega a participar. Parece que ha tenido una mañana difícil en su casa, y por ende es difícil en el centro. Poco a poco se integra y participa.
Caso 2	X				Se mantiene callado gran parte de la sesión. Depende algunas veces de otra niña, ya que a él le gusta estar con ella la mayor parte del tiempo. A medida que ella se integra, el niño también lo hace.
Caso 8	X				Sigue las consignas del juego, ayuda a los demás a participar. Dialoga con sus amigos mientras juega.
Caso 4	X				Emocionado por la idea de los collares, se puede ver que disfruta de estar sentado armando su collar. Al preguntarle te gusta lo que haces él dice si y mueve su cabeza afirmando lo mismo.
Caso 7	X				<u>Su actitud cada vez mejora</u> , y le ayuda en su relación con los demás, realiza las consignas con facilidad.
Caso 5	X				Distingue con facilidad entre uno y muchos, al principio duda, pero en la actividad final durante la aplicación se puede observar que distingue entre los dos.
Caso 3	X				Concentrado en el collar y su elaboración, orgulloso de poder hacerlo solo. Algunas veces describe lo que hace o el objeto que va a usar. <u>Pregunta</u> si puede hacer otro collar luego de acabar el primero.
Caso 6			X		Realiza las actividades que se proponen, aunque permanece <b>callada</b> la mayor parte del tiempo. Al preguntarle sobre uno o muchos objetos duda y necesita apoyo.
Caso 1	X				<u>Participa con facilidad</u> , le gusta mucho las actividades. Pregunta sobre los materiales y al decirle si quiere uno o muchas bolitas, responde uno primero, después pide muchas bolitas.

## Actividad No 18

**Tema:** Los jardineros de mi escuela

**Edad:** 2 -3 años

**Área:** Lenguaje Expresivo

HABILIDAD A DESARROLLAR	ACTIVIDADES	RECURSOS	ESTRATEGIA
Nombra 5 o señala 7 objetos 0 dibujos 0	<p><b>Experiencia Concreta</b> Observar un video sobre lo importante que son las plantas, los pasos para sembrar y la canción del jardinero y sus plantas.</p> <p><b>Observación Reflexiva</b> Buscar en el patio los diferentes materiales para crear el huerto: tierra, plantas, herramientas para sembrar y agua y caminar hacia el lugar para sembrar.</p> <p><b>Conceptualización</b> Crear su propio huerto en el jardín de la escuela y tomar fotos para exhibir en la escuela. Mi maestra me ayuda para usar las herramientas: cavar un hueco hondo, regar un poco de agua, poner la planta, tapar con la tierra y finalmente regar un poco de agua.</p> <p><b>Aplicación</b> Crear con ayuda de mi maestra un cuadro informativo sobre el huerto con las fotos que tomamos mientras sembramos: pegar fotos sobre el cartel.</p>	<p>Video</p> <p>Materiales de jardinería, botellas, agua, plantas y cámara de fotos.</p> <p>Materiales de jardinería, botellas, agua, plantas y cámara de fotos.</p> <p>Fotos, cartulina, goma, marcadores.</p>	<p>Modelado: reforzar lo que el niño dice y además decir el por qué</p> <p>Desempeño de papeles: preguntar a los niños que están haciendo</p> <p>Desempeño de papeles: preguntar mientras los niños juegan a ser jardineros lo que están haciendo. Expansión: resaltar lo que dicen, repitiendo en voz alta y completando lo que dicen.</p> <p>Autoconversación: incentivar para que cada niño cuente sobre las fotos. Experiencia con el lenguaje: mientras hace el cartel y pega las fotos, preguntarle que está en la foto</p>

**Recomendaciones:** Permitir a los niños buscar las herramientas y llevar las mismas hacia el patio. De esta forma se sienten parte de la actividad, su autoestima y participación mejora.

**Tiempo:** 90 minutos, divididos en dos tiempos. 50 minutos para la sesión y entre 30 y 40 minutos para realizar el cuadro informativo con los niños.

**Lugar:** Sala de trabajo inicialmente y patio a continuación

**Observaciones:** Durante el juego simbólico los niños representan el rol del jardinero como lo observaron en el video. Disfrutaron y desempeñan el rol con mucho agrado. El juego simbólico tiene éxito.

REGISTRO DIARIO DE OBSERVACIÓN						
Fecha: 19 de mayo Actividad No 18 Tema: los jardineros de mi escuela.	Habilidad a desarrollar: nombra 5 o señala 7 objetos o dibujos				NIVEL DE LOGRO	
	A = Realiza con facilidad		B= Lo hace con ayuda		C= Intenta hacerlo	
Nombres:	A	B	C	D	ACTITUD DEL NIÑO DURANTE LA SESIÓN	
Caso 9	X				Ayuda a sus amigos durante la actividad. Comenta lo que hace o lo que va a hacer todo el tiempo. Hace preguntas durante el video de la actividad inicial.	
Caso 2	X				Disfruta del video, de las actividades en el patio. Le gusta tener una responsabilidad como llevar las herramientas. Durante la actividad de observación reflexiva se involucra, lo que hace que en las demás actividades participe y disfrute de las mismas.	
Caso 8	X				No solo participa con agrado, sino además hace comentarios a sus amigos cuando participan. Trata de ayudar a sus amigos a realizar diferentes actividades.	
Caso 4	X				Se divierte y aprende con la actividad, cuando se le pregunta lo que hace durante la misma, responde con claridad y describe algunas cosas como: el agua, las plantas pequeñas.	
Caso 7	X				Escucha con atención las instrucciones, es más flexible y comparte con los demás sin pelear. Se le dio la responsabilidad de traer agua y sin dudar lo realizó.	
Caso 5	X				Contenta con la <u>responsabilidad</u> de llevar el agua, participa y mientras lo hace se comunica todo el tiempo. Hace preguntas sobre las plantas.	
Caso 3	X				Algunas veces necesita sentirse seguro de sí mismo para hacer las cosas, en este caso, al darle <u>responsabilidad</u> de una herramienta, su desenvolvimiento cambia totalmente.	
Caso 6		X			<b>No habla durante la sesión</b> , solo indica si y no moviendo su cabeza. No participa para sembrar las plantas, pero ayuda a llevar las herramientas. Se sienta y observa callada.	
Caso 1	X				Toma la <u>iniciativa</u> para guiar a los amigos a donde están las herramientas, se relaciona mejor con los demás, disfrutando lo que hace.	

## Actividad No 19

**Tema:** un viaje al espacio

**Edad:** 2 -3 años

**Área:** Lenguaje Expresivo

HABILIDAD A DESARROLLAR	ACTIVIDADES	RECURSOS	ESTRATEGIA
Hace afirmaciones de dos palabras.	<p><b>Experiencia Concreta</b> Responder acertijos usando imágenes distorsionadas e incompletas de: sol, luna, estrellas, nubes, planeta tierra y nave espacial</p> <p><b>Observación Reflexiva</b> Decorar los objetos del espacio de cartón y espuma flex que representan la luna, el sol, las estrellas, las nubes, la nave espacial y el planeta tierra.</p> <p><b>Conceptualización</b> Buscar los objetos del espacio, que están dispersos en todo el patio, al encontrar un objeto, decir en voz alta “yo encontré &lt;&lt;nombre del objeto&gt;&gt;</p> <p><b>Aplicación</b> Armar una maqueta que represente el espacio y al colocar los objetos describir lo que hace.</p>	<p>Imágenes</p> <p>Cartón, espuma Flex, alambre, escarcha, goma.</p> <p>Objetos decorados por los niños: nubes, luna, sol, estrella, nave espacial y planeta tierra.</p> <p>Planchas de espuma flex, palillos, cinta aislante.</p>	<p>Modelado: reforzar lo que el niño dice, ya sea afirmando o corrigiéndole.</p> <p>Experiencias con el lenguaje: reforzar lo que el niño dice o responder a las inquietudes de los mismos.</p> <p>Aliento y Expansión: Usar la expresión del niño, para hacer una frase completa y /o correcta.</p> <p>Aliento y modelado: argumentar con la verdad lo que el niño dice.</p>
<p><b>Recomendaciones:</b> Esta sesión necesita de una actividad previa, la misma puede ser visita al planetario o un video donde los niños puedan observar los diferentes objetos.</p> <p><b>Tiempo:</b> 60 minutos</p> <p><b>Lugar:</b> Sala de trabajo y patio.</p>			
<p><b>Observaciones:</b> En esta actividad el diálogo y retroalimentación constante con los niños es fundamental para crear en ellos seguridad y descifrar sus inquietudes. Crear cosas junto con los niños es una actividad que significa mucho para ellos, y sobre todo de la cual aprenden espontáneamente.</p>			

REGISTRO DIARIO DE OBSERVACIÓN					
<b>Fecha:</b> 20 de mayo <b>Actividad No</b> 19 <b>Tema:</b> un viaje al espacio	<b>Habilidad a desarrollar:</b> hace afirmaciones de dos palabras.				<b>NIVEL DE LOGRO</b> <b>A</b> = Realiza con facilidad <b>B</b> = Lo hace con ayuda <b>C</b> = Intenta hacerlo <b>D</b> = No tiene interés/se resiste
	<b>Nombres:</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>
Caso 9	X				Responde rápido a los acertijos y se divierte con la actividad. Le gusta adivinar y participar de este tipo de actividades.
Caso 2	X				Se equivoca en la segunda imagen de los acertijos, pero rápidamente se da cuenta y dice lo correcto. Le gusta la actividad durante la conceptualización, aunque al inicio es callado, poco a poco dice en voz alta lo que encuentra.
Caso 8	X				Disfruta de decorar los materiales y del juego en el patio. Al armar la maqueta todos juntos, hace comentarios de la actividad anterior, sus amigos hacen lo mismo.
Caso 4	X				Un poco callado, pero es más <u>independiente</u> en su participación, muchas veces lo hace espontáneamente sin necesidad de recordarle participar.
Caso 7	X				Al inicio no desea salir al patio y prefiere seguir decorando los materiales, pero al ver que todos los amigos salen, ella quiere también participar. Hace comentarios sobre lo que encuentra.
Caso 5	X				Disfruta de los acertijos, pero le gusta más las actividades en donde puede hacer algo con sus manos. Mientras decora pide más goma y escarcha, hace comentarios a los objetos de espacio que los demás decoran.
Caso 3	X				Se confunde un poco en los acertijos, pero con ayuda de los amigos lo realiza. El niño se pone un poco triste porque quiere hacerlo solo, así que se le da más oportunidades de adivinar los acertijos.
Caso 6		X			Participa con un poco de ayuda. <u>Cuando está sola con algunos amigos habla en voz baja, intercambia palabras y conversa con sus amigos.</u>
Caso 1	X				Alegre con la actividad de decoración y búsqueda de los objetos en el patio. Durante la actividad de aplicación <u>da ideas</u> de cómo y dónde deben estar los diversos elementos.

## Actividad No 20

**Tema:** el pintor y sus manos mágicas.

**Edad:** 2 -3 años

**Área:** Lenguaje Expresivo

HABILIDAD A DESARROLLAR	ACTIVIDADES	RECURSOS	ESTRATEGIA
Hace una descripción breve de lo que hace o hizo.	<p><b>Experiencia Concreta</b> Escuchar y observar el cuento del famoso pintor y sus manos mágicas (anexo 5)</p> <p><b>Observación Reflexiva</b> Buscar los mandiles del pintor y la pintura de diferente color para pintar sus propios cuadros sentados en el piso.</p> <p><b>Conceptualización</b> Preparar una sala de exhibición de las obras de arte creadas por todos niños: colgar en la pared las pinturas realizadas para que sean exhibidas usando hilos.</p> <p><b>Aplicación</b> Mostrar a los demás compañeros de la escolita sus obras realizadas, relatar cómo lo hicieron y qué representa cada una.</p>	<p>Cuento</p> <p>Mandiles y pintura dactilar de diferentes colores, cartulina A3, escarcha, paleta de mezclar colores.</p> <p>Cuadros pintados por los niños, hilos.</p> <p>Cuadros pintados por los niños, hilos.</p>	<p>Modelado: escuchar las inquietudes de los niños durante y después del cuento y reforzar lo que el niño dice.</p> <p>Autoconversación: decir en voz alta lo que el niño está haciendo.</p> <p>Imitación: invitar al niño a jugar a ser un pintor como la maestra hace, pedir al niño que repita el nombre de las acciones que la maestra dice.</p> <p>Experiencias con el lenguaje: reforzar lo que el niño dice y ayuda a formar frases correctas.</p>
<p><b>Recomendaciones:</b> Para la actividad final se recomienda solo invitar a un grupo pequeño de niños no más de 10.</p> <p><b>Tiempo:</b> 40 minutos.</p> <p><b>Lugar:</b> Sala de trabajo y corredores de la escuela.</p>			
<p><b>Observaciones:</b> Las tres primeras actividades son de mucho agrado a los niños, sin embargo en la aplicación, los niños se limitan a compartir con los niños de otras salas. Tienen “miedo” de hablar en frente de los demás, así que la actividad se realiza solo con pocos niños.</p>			

REGISTRO DIARIO DE OBSERVACIÓN					
Fecha: 21 de mayo Actividad No 20 Tema: el pintor y sus manos mágicas.	Habilidad a desarrollar: hace una Descripción breve de lo que hace o hizo.				NIVEL DE LOGRO
					A = Realiza con facilidad    B= Lo hace con ayuda C= Intenta hacerlo            D= No tiene interés/se resiste
Nombres:	A	B	C	D	ACTITUD DEL NIÑO DURANTE LA SESIÓN
Caso 9	X				Pregunta continuamente si puede pintar algo para su mamá y si puede llevar a su casa su dibujo. Se relaja mientras pinta y disfruta. Describe con facilidad qué va a pintar o qué es lo que hace
Caso 2	X				Observa detenidamente los materiales que dispone, intenta hacer preguntas, algunas veces lo logra. Otras veces necesita de alguien que le pregunte, ya que cuando responde intenta contar mucho más de lo que espontáneamente logra.
Caso 8	X				Mientras pinta rompe su hoja, se pone triste y no desea continuar con la pintura. Después de unos dos minutos solo, desea seguir jugando y continua alegre de nuevo. Cuenta con facilidad sobre su dibujo, aunque al inicio no quería hacerlo, pero poco a poco lo hace.
Caso 7	X				Se <u>relaja</u> durante la actividad de pintar, describe con facilidad lo que hace y trata de explicar qué pintura está haciendo. Pide más pintura y materiales.
Caso 5	X				Pregunta si puede llevar la pintura a su casa varias veces. Realiza la actividad sin problemas. Comparte con sus amigos los materiales. Disfruta de la actividad.
Caso 4	X				Disfruta de participar junto a sus amigos. Su relación con los demás mejora lo que le ayuda a desenvolverse mejor.
Caso 3	X				Participa del cuento y ayuda a mezclar los colores, esto le ayuda a sentirse seguro de sí mismo. Participa y cuenta a los demás sobre lo que está pintando.
Caso 6		X			<u>Atenta al escuchar el cuento</u> , pero no desea responder a las preguntas que se le hacen referente al mismo. <u>Intenta sonreír varias veces</u> , algo que comúnmente durante la sesión no lo hace. <u>Describe en voz baja lo que hace.</u>

Caso 1	X				La actividad atrae su atención, le gusta y se relaja durante la misma. Al finalizar <u>toma la iniciativa</u> para contar frente a los amigos sobre su dibujo, algo que a los demás les motiva a hacer también.
--------	---	--	--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## Actividad No 21

**Tema:** los cocineros

**Edad:** 2 -3 años

**Área:** Lenguaje Expresivo

HABILIDAD A DESARROLLAR	ACTIVIDADES	RECURSOS	ESTRATEGIA
Hace afirmaciones de dos palabras.	<p><b>Experiencia Concreta</b> Saludar al Chef que viene de visita y trae empanadas para que los niños prueben, observar y escuchar lo que el chef les cuenta.</p> <p><b>Observación Reflexiva</b> Buscar en la caja mágica los ingredientes para hacer empanadas de viento con azúcar.</p> <p><b>Conceptualización</b> Hacer empanadas de viento rellenas con queso como las que el Chef trajo a compartir: poner la harina en un recipiente, dos huevos, dos cucharas de mantequilla, un poco de sal, un poco de polvo de hornear, media taza de agua. Mover y formar una masa con ayuda de la maestra. Hacer bolitas de la masa, aplastar y con ayuda de mi maestra poner un poco de queso en el medio, cerrar la masa y terminar las empanadas. Observar como mi maestra fríe las empanadas y las coloca en un plato a enfriarse.</p> <p><b>Aplicación</b> Poner un poco de azúcar a las empanadas sobre un plato, mientras relato como hice las empanadas. Comer junto con mis amigos las empanadas.</p>	<p>Chef, rodillo, delantal, empanadas</p> <p>Ingredientes: huevos, harina, polvo de hornear, azúcar, mantequilla, sal, agua, queso.</p> <p>Ingredientes para la masa, aceite, sartén, cocina. Platos.</p> <p>Empanadas fritas, azúcar, platos, servilletas.</p>	<p>Experiencias en el lenguaje: motivar al niño a conversar y hacer preguntas al chef</p> <p>Modelado: el niño cuenta que es cada ingrediente, y la maestra refuerza argumentando algo más a lo que él dice.</p> <p>Imitación y modelado: mientras el niño juega a ser chef, la maestra refuerza lo que el niño dice y argumenta el por qué.</p> <p>Autoconversación: decir en voz alta lo que el niño está haciendo. Expansión: usar la expresión del niño para ayudarlo a hacer afirmaciones.</p>

**Recomendaciones:** Durante la conceptualización se debe hacer una pausa de 15 minutos en donde los niños salen al patio, para luego regresar y freír las empanadas.

**Tiempo:** 70 minutos. Se recomienda trabajar en la cocina para mayor disfrute de la actividad.

**Observaciones:** La primera actividad causa mucho agrado y motivación a todos los niños, las actividades a continuación son recibidas con alegría lo que ayuda a que participen con espontaneidad. Los niños se concentran en el rol que quieren desempeñar.

REGISTRO DIARIO DE OBSERVACIÓN						
Fecha: 22 de mayo Actividad No 21 Tema: los cocineros	Habilidad a desarrollar: hace afirmaciones de dos palabras.				NIVEL DE LOGRO	
	A	B	C	D	A = Realiza con facilidad	B= Lo hace con ayuda C= Intenta hacerlo D= No tiene interés/se resiste
Nombres:	A	B	C	D	ACTITUD DEL NIÑO DURANTE LA SESIÓN	
Caso 9	X				Disfruta de la visita del chef, hace preguntas. Escucha lo que sus amigos comentan Describe los ingredientes que sabe el nombre, los demás pregunta.	
Caso 2	X				Cada uno cuenta lo que hace mientras participa de las actividades, el niño al ver a sus amigos también lo hace con más facilidad. <u>Inicia una conversación espontáneamente.</u>	
Caso 8	X				Hace preguntas al chef de cómo se llama y si puede probar las empanadas. Comparte con sus amigos los materiales y participa alegre de las diversas actividades, relata claramente lo que hace y ayuda a sus amigos a participar.	
Caso 7	X				Atenta a las indicaciones, <u>escucha con facilidad las consignas</u> que se dan antes del juego. Hace preguntas como que si puede ayudar a traer algo. Pide más empanadas para comer.	
Caso 5	X				Comparte con facilidad, dialoga con sus amigos. Hace preguntas.	
Caso 3	X				Feliz, se puede ver su expresión en su carita. Sorprendido sobre tantos materiales nuevos. Facilidad en participar y decir las cosas verbalmente.	
Caso 6			X		Juega y aunque esta calla, <u>intenta relacionarse</u> al grupo. Sonríe muchas veces y se puede ver que disfruta de la actividad. Comparte las cosas y disfruta comer de las empanadas.	
Caso 1	X				Emocionado con la actividad, le gusta tener el mandil de chef, <u>hace preguntas</u> y pide ayuda durante la actividad.	

Caso 4	X				Está enfermo, por ende esta callado, pero poco a poco al darle tiempo, participa con seguridad.
--------	---	--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------

## Actividad No 22

**Tema:** las profesiones

**Edad:** 2 -3 años

**Área:** lenguaje Comprensivo

HABILIDAD A DESARROLLAR	ACTIVIDADES	RECURSOS	ESTRATEGIA
Identifica objetos cuando se menciona su uso	<p><b>Experiencia Concreta</b> Observar un video sobre diferentes profesiones.</p>	Video “las profesiones”	Modelado: reforzar las ideas recogidas durante video argumentando con el por qué.
	<p><b>Observación Reflexiva</b> Manipular y explorar los objetos: cómo se usan y para qué sirven.</p>	Tijera, martillo, desarmador, tornillos, metro, playo, secadora de cabello, peinillas, escoba, materiales para lustrar zapatos, esmaltes de uñas.	Autoconversación: afirmar o corregir en voz alta la descripción que el niño hace de los objetos.
	<p><b>Conceptualización</b> Representar diferentes profesiones usando los objetos que exploraron anteriormente: colocar mesas separadas para cortar tela usando una tijera, desarmar tornillos, secar el cabello y peinar a un amigo, barrer la sala, lustrar zapatos, pintar las uñas a las amigas.</p>	Tijera, martillo, desarmador y tornillos, metro, playo, secadora de cabello, peinillas, escoba, materiales para lustrar zapatos, esmaltes de uñas, mesas.	Desempeño de papeles y experiencias en el lenguaje: promover al uso de lenguaje adecuado para la actividad que el niño hace
	<p><b>Aplicación</b> Juego de preguntas y respuestas: tocar la campana cuando identifica el uso de un objeto y decir que objeto es</p>	Campana y objetos varios usados para las profesiones.	Expansión: usar la expresión del niño, para formar junto con él oraciones completas y /o correctas.
<p><b>Recomendaciones:</b>  <b>Tiempo:</b> 40-50 minutos.  <b>Lugar:</b> Sala de trabajo dividida en diferentes estaciones según las profesiones.</p>			

**Observaciones:** Los niños disfrutaron del juego simbólico, tener la oportunidad de jugar en diferentes roles es de mucho éxito con los pequeños. En la aplicación prefieren seguir jugando a las profesiones, y mientras juegan relatan el uso de los objetos y/o reconocen un objeto por la función descrita por la maestra.

REGISTRO DIARIO DE OBSERVACIÓN						
Fecha: 26 de mayo Actividad No 22 Tema: las profesiones	Habilidad a desarrollar: identifica objetos cuando se menciona su uso				NIVEL DE LOGRO	
	A	B	C	D	ACTITUD DEL NIÑO DURANTE LA SESIÓN	
	X				Alegre y participativa. Comparte con sus amigos. Durante la observación reflexiva, menciona que quiere ser la peluquera que pinta uñas. Pinta las uñas a su amiga, de esta forma participan las dos.	
	X				Menciona que quiere ser la persona que limpia los zapatos. Sonríe y está feliz al hacerlo. Lo hace muy bien, conversa mientras lo hace. Es un poco tímido, pero de todos modos conversa y cuenta lo que hace.	
	X				Quiere jugar con el metro y medir cosas, por ejemplo pide la bota de la maestra para medirla y simular ser quien arregla el zapato de esa manera. <u>Da opciones de que cosas puede medir.</u> <u>Prueba todas las profesiones y se divierte.</u>	
	X				Tiene clara la idea de que quiere ser la persona que arregla las uñas, así que lo dice con claridad y juega representando ese rol. Hace preguntas durante el video. Pinta las uñas a una amiga, las dos disfrutaron del juego.	
	X				<u>Describe</u> lo que hace, menciona la profesión de su papá y su mamá mientras juega.	
	X				No juega exactamente a una profesión, sino quiere hacer de cliente y arreglar sus uñas. Pide a una amiga que pinte sus uñas e indica cual color o que esmalte ella quiere.	
		X			Un poco callada, se aleja del grupo, pero al jugar con una amiga le va muy bien. Está callada, pero disfruta de la actividad. <u>Algunas veces responde a preguntas como ¿te gusta?, ¿Qué haces?</u>	
	X				Inicialmente solo observa cómo sus amigas juegan a arreglar las uñas, después al preguntarle si quiere	

					ser barrendero, dice que sí, mientras barre, describe lo que hace y dónde va a barrer.
Caso 4	X				Prueba diferentes juguetes hasta encontrar algo que le gusta, se pone las gafas y juega mucho tiempo ahí. Describe lo que está tratando de hacer y para que lo quiere hacer.

## Actividad No 23

**Tema:** las olimpiadas

**Edad:** 2 -3 años

**Área:** Lenguaje Expresivo

HABILIDAD A DESARROLLAR	ACTIVIDADES	RECURSOS	ESTRATEGIA
Une palabras de su vocabulario para formar frases de dos a tres palabras	<b>Experiencia Concreta</b> Cantar la canción “veo, veo” e ir completando las imágenes que se nombran en la canción: Veo, veo ¿Qué vez? Una cosita y ¿Qué cosita es? <<nombre del objeto que observa>>	Imágenes	Autoconversación: repetir en voz alta lo que el niño dice.
	<b>Observación Reflexiva</b> Armar las pistas del juego usando las imágenes completas para encontrar el camino hacia el dado escondido: pegar las imágenes en el cartón con ayuda de la maestra para saber la ruta que debe seguir.	Imágenes, cartón, goma, tijeras.	Moldeado: el niño describe las imágenes y la maestra refuerza lo que dice completando una frase.
	<b>Conceptualización</b> Seguir una ruta observando las pistas: pasar a través de un túnel, saltar por tres aros en el piso, caminar despacio siguiendo los conos en el piso. Al llegar al final, correr hasta llegar a la meta (árbol), y descubrir el dado escondido detrás del árbol.	Pistas, aros, túnel, conos, cinta, dado gigante	Aliento: motivar al niño a que participe hasta llegar a la meta.
	<b>Aplicación</b> Llevar el dado gigante al lugar donde inició el juego, formar un círculo en el piso, lanzar el dado de uno en uno y decir en voz alta la imagen que obtiene.	Dado gigante, fotos de los niños de diversas actividades.	Autoconversación: repetir en voz alta lo que el niño dice.
<b>Recomendaciones:</b> usar fotos de actividades realizadas con los niños anteriormente. <b>Tiempo:</b> 50 minutos. <b>Lugar:</b> se recomienda el patio.			
<b>Observaciones:</b> Armar las pistas del juego es una actividad que los niños disfrutan, sobre todo durante la conceptualización, ya que usan algo que crearon anteriormente. La descripción de las fotos del dado es de mucho agrado y facilidad para que todos participen, ya que describen sus propias experiencias observando las fotos.			

REGISTRO DIARIO DE OBSERVACIÓN					
<b>Fecha:</b> 27 de mayo <b>Actividad No</b> 23 <b>Tema:</b> las olimpiadas.	<b>Habilidad a desarrollar:</b> una palabra de su vocabulario para formar frases de dos a tres palabras.			<b>NIVEL DE LOGRO</b> <b>A</b> = Realiza con facilidad <b>B</b> = Lo hace con ayuda <b>C</b> = Intenta hacerlo <b>D</b> = No tiene interés/se resiste	
<b>Nombres:</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>ACTITUD DEL NIÑO DURANTE LA SESIÓN</b>
Caso 9	X				Durante la actividad de observación reflexiva, hace preguntas y da ideas de cómo pueden encontrar el dado gigante. Señala las imágenes y dice frases de más de dos palabras.
Caso 2	X				Un poco callado al inicio, durante la actividad de observación reflexiva ayuda a armar las pistas y dialoga con la maestra. Dice cuál de las pistas le gusta más.
Caso 8	X				Hace preguntas sobre las imágenes. Ayuda a realizar el cuadro de pistas y conversa mientras lo hace.
Caso 7	X				Se relaciona muy bien con los demás, puede compartir, espera su turno sin llorar y hace comentarios como, ¡qué linda rueda! ¡Yo quiero saltar ahí! Ayuda durante la clase. Es importante darle responsabilidades, eso le hace sentir mejor.
Caso 5	X				Se aleja un poco del grupo, pero se integra al armar las pistas del juego. Participa con agrado en las demás actividades. Le gusta el juego del dado y describe con facilidad las imágenes.
Caso 6			X		<u>Se integra al grupo</u> durante la actividad de observación reflexiva, permanece callada, pero <u>sonríe</u> algunas veces junto con sus amigos. La niña no desea participar en la actividad de conceptualización. Se intenta darle el dado, aunque no lo lanza, trata de describir en voz baja algunos detalles de las fotos.
Caso 1	X				<u>La relación con el grupo en general es mejor</u> , participa, da ideas, comenta. Disfruta de los demás juegos.
Caso 4	X				Disfruta de la primera actividad, intenta cantar la canción solo. <u>Pregunta</u> dónde están los objetos de las fotos, está atento al el próximo juego.
Caso 3	X				Pregunta si puede ayudar a armar los juegos en el patio y pide ayuda. <u>Se cae, pero ya no llora con facilidad, escucha sugerencias y disfruta del juego.</u>

## Actividad No 24

**Tema:** el chef haciendo frutas y dulces con chocolate

**Edad:** 2 -3 años

**Área:** Lenguaje Comprensivo

HABILIDAD A DESARROLLAR	ACTIVIDADES	RECURSOS	ESTRATEGIA
Responde a órdenes simples, por ejemplo: “dame la pelota y el bloque”, “ponte las medias y los zapatos”	<p><b>Experiencia Concreta</b> Salir de paseo junto con la maestra a la tienda para comprar frutas, palillos y marshmalows, cada uno compra uno objeto con ayuda de la maestra.</p> <p><b>Observación Reflexiva</b> Regresar a la escuela para revisar juntos lo que compré y lavar las frutas.</p> <p><b>Conceptualización</b> Jugar a ser chef y preparar las frutas bañadas en chocolate: 1. Picar la fruta en pedazos pequeños con ayuda de la maestra. 2. Poner un palillo en las frutas y los marshmalows. 3. Bañar a las frutas y marshmalows en chocolate derretido y ponerlos sobre una bandeja para que se sequen con ayuda de la maestra. 4. Probar cada uno una fruta / marshmalows para saber a qué saben</p> <p><b>Aplicación</b> Vender las frutas y marshmalows bañados en chocolates a las maestras y personal de la oficina en mi escuela.</p>	<p>Frutas: uvas, fresas, manzana, guineos, mandarinas, palillos, marshmalows.</p> <p>Frutas, palillos, marshmalows.</p> <p>Palillos, chocolate para derretir, marshmalows, bandejas, máquina para derretir el chocolate, recipiente, agua, platos.</p> <p>Frutas y marshmalows bañados en chocolate, bandejas.</p>	<p>Expansión: usar la expresión del niño, para ayudar a formar una frase completa y o correcta.</p> <p>Autoconversación: decir en voz alta lo que el niño intenta decir.</p> <p>Desempeño de papeles y expansión: durante el juego del chef, la maestra pide a los niños que pasen las frutas y usar la expresión del mismo para formar frases completas.</p> <p>Experiencias en el lenguaje y modelado: maestra refuerza lo que el niño dice. Aliento: siempre con palabras motivantes alagar al niño.</p>
<b>Recomendaciones:</b> En el caso de que no se pueda salir a la tienda, los niños pueden ayudar a lavar y secar las frutas.			

**Tiempo:** 50 minutos.

**Lugar:** Tienda del barrio y sala de trabajo

**Observaciones:** Se avisará con dos días de anticipación en la escuela sobre la actividad que los niños van a realizar. Se pedirá a las maestras y demás personas que al comprar las frutas de chocolate, se realice usando dos combinaciones como: “quiero una uva y una manzana”, “quiero una fresa y un marshmalows”, es decir que se combinen dos palabras en una orden.

REGISTRO DIARIO DE OBSERVACIÓN						
<b>Fecha:</b> 28 de mayo <b>Actividad No</b> 24 <b>Tema:</b> el chef haciendo frutas y dulces de chocolate.	<b>Habilidad a desarrollar:</b> responde a órdenes simples, por ejemplo: “dame la pelota y el bloque”, ponte las medias y los zapatos”				<b>NIVEL DE LOGRO</b> <b>A</b> = Realiza con facilidad <b>B</b> = Lo hace con ayuda <b>C</b> = Intenta hacerlo <b>D</b> = No tiene interés/se resiste	
					<b>ACTITUD DEL NIÑO DURANTE LA SESIÓN</b>	
<b>Nombres:</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>		
Caso 9	X				Disfruta de la actividad. Juega libremente y puede ir más allá con el juego, explora sus posibilidades y descubre que es capaz de muchas cosas.	
Caso 2	X				Feliz, <u>participa todo el tiempo.</u> Le gusta el juego. Se expresa mejor y hace preguntas	
Caso 8	X				Pregunta si puede probar las frutas, como todos los niños. Hace comentarios de que quiere hacer un dulce para su mamá y tres hermanos. ( describe el nombre de cada uno) Feliz al poder vender las frutas.	
Caso 7	X				Es <u>flexible</u> con sus compañeros, comparte durante el juego y se divierte. Su comportamiento es mejor. Escucha las reglas y sigue las mismas.	
Caso 5	X				Después de que los niños preguntan sobre llevar a su casa, ella también lo hace. <u>Responde con seguridad a preguntas.</u> Hace comentarios y pregunta si puede probar el chocolate.	
Caso 6	X				Una de las primeras sesiones en donde se puede ver que <u>disfruta en su totalidad</u> , está callada la mayoría del tiempo, pero se ve feliz. <u>Hace el intento por hablar</u> con sus amigos durante el juego. Responde a las preguntas que la maestra hace.	
Caso 1	X				Feliz, <u>participa, pregunta, juega.</u> Dice el nombre de algunas frutas mientras las lava. <u>Pide permiso para probar las frutas</u> algunas veces. Comenta sobre el chocolate y la máquina para derretir el mismo.	
Caso 4	X				Durante el juego hace caer una fruta, y pide claramente que le den otra. Es más fácil su comunicación. <u>Se expresa con seguridad.</u> Durante la actividad final, logra expresarse correctamente con frases de más de 3 palabras al vender las frutas.	
Caso 3	X				Pide constantemente más frutas, ya que se las come durante la actividad. <u>Pregunta</u> si puede hacer	

					frutas para su mamá y papá. Durante la actividad final, no se siente muy seguro, pero con ayuda logra iniciar el juego con facilidad.
--	--	--	--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## 2.4.Conclusiones

- En la propuesta se han utilizado diferentes temas considerando los intereses de los niños, dentro de cuyos márgenes se despliega la escena del juego como el escenario principal para promover el desarrollo del lenguaje, en donde se ponen en práctica tanto habilidades que previamente alcanzaron durante la etapa sensoriomotor, como las que empiezan a desarrollarse en el periodo preoperatorio, que son las bases para la etapa siguiente. De esta manera buscar un equilibrio entre lo que los niños saben, lo nuevo, y el resultado del nuevo aprendizaje que permita llegar a un desarrollo óptimo.
- La propuesta involucra a todo el grupo, en donde prima la iniciativa de los niños y ayuda al maestro a potenciar las posibilidades reales; las ideas y estrategias que se presentan en las microplanificaciones son de carácter orientador y no una receta a cumplir exactamente, por ello se ha creado un espacio al final de cada planificación de recomendaciones y observaciones para que el juego no solo sea una constante regulación del maestro, porque termina siendo “menos juego”, y tenga la posibilidad de realizar modificaciones que sean necesarias en actividades futuras. La idea es que el maestro sea la voz de los niños, descrita en la planificación.
- Las microplanificaciones basadas en el juego simbólico permiten a los niños una situación de enseñanza informal que ofrece la oportunidad tanto de aprender y asimilar conocimientos nuevos, de explorar sus capacidades y descubrir sus posibilidades que regulan su desenvolvimiento. También le brinda la oportunidad de vivir experiencias de manera positiva y enriquecedora que impulsan el progreso de habilidades de todas las áreas del desarrollo.
- La estructura que se presenta para las microplanificaciones son de fácil manejo, permitiendo a la maestra tener una guía para su aplicación con un listado de estrategias que se recomiendan usar de acuerdo al tipo de actividad a mediar con los niños. Además permite establecer la secuencia de las actividades con el listado de recursos que se necesita, de este modo la maestra puede tener una orientación clara para la aplicación y de los materiales que requiere para las actividades.

- A través de las microplanificaciones se han generado espacios que promueven la interacción entre los niños, adultos y el medio, dando lugar al intercambio valioso de experiencias, espacios en donde los mismos pueden ver sus capacidades y habilidades, descubriendo al mismo tiempo que pueden ir más allá; a través de la colaboración de los compañeros y los adultos expandiendo y aclarando diferentes ideas o aspectos.
- La introducción de actividades de carácter lúdico dentro de las microplanificaciones permite a los niños desarrollar su pensamiento, imaginación, creatividad, curiosidad, entre otros, sin perder su espontaneidad, ni la esencia de disfrutar de ser niños.
- Las actividades realizadas en las microplanificaciones promueven espacios no solo para el aprendizaje, sino también para mejorar los niveles de autoestima y desarrollo de habilidades sociales.
- Los niños disfrutan de jugar y esto puede ser un medio que sirva para llevarlos hacia el aprendizaje e ir incluso más allá; usar los aprendizajes y disfrutar de ellos.
- El juego libre es sin duda importante en la etapa de crecimiento de los infantes, pero hay que tener en cuenta que el “juego libre” no es exclusivamente el único recurso disponible; el juego sin perder su espontaneidad, manejado de forma continua y planificada, puede ser de gran valor pedagógico y acto referencial para aprender el lenguaje, ampliar el mismo, corregir fallas en la comunicación y sin duda facilitar a que los niños descubran las diferentes funciones del mismo. Por ello se ha presentado el juego simbólico como un recurso más para el aprendizaje y estimulación del lenguaje.
- El juego permite tener un contacto y manipulación de objetos concretos que despiertan el interés y motivación en los niños, condiciones imprescindibles para que estén predispuestos no solo para el juego, sino también para el aprendizaje.

- Los niños exploran sus posibilidades y su medio, siempre y cuando tengan la oportunidad de hacerlo y dispongan de materiales, recursos que no necesariamente sean comprados o caros, sino que cumplan las expectativas de los niños y que promuevan el interés en los mismos.
- La motivación grupal ha sido una herramienta clave durante todo el proyecto, ya que ayuda a los niños a descubrir sus propias posibilidades y ser parte de las mismas.
- El instrumento que se ha presentado para el seguimiento diario, no solo ha sido un recurso para la evaluación, sino también permite conocer mejor a los niños, detectar o descubrir personalidades, carácter, estados de ánimos y conocer situaciones por las que estén pasando tanto en el centro como en casa, que se reflejan en el C.I.B.V. y pueden interferir en la vida del niño.
- Muchas veces los estados de ánimo de los niños limitan su participación y su actuación se ve interferida por aquellas condiciones, mediante el registro de observación, se pudo conocer a cada uno como ser único, con necesidades e intereses.

### 3. CAPÍTULO 3

#### 3.1.Introducción

Este capítulo se divide en tres partes, en la primera se especifican los instrumentos de evaluación que se han utilizado en el proyecto de desarrollo del lenguaje por medio del juego simbólico, *Escala para medir el desarrollo psicomotor de la primera infancia Brunet-Lézine* y *Rueda del desarrollo*, seguidamente se determinan los aspectos que se han considerado para la selección de los mismos, teniendo en cuenta algunas variables como su operacionalidad, confiabilidad y validez, que respaldaron los instrumentos durante el periodo diagnóstico.

En la segunda parte se presentan los resultados de la evaluación inicial, final y el instrumento complementario, el proceso que se llevó a cabo para llegar a los mismos, que facilitó además la sistematización de los datos, se elaboran los cuadros respectivos que engloban la información evaluativa más trascendente, comparación e interpretación de los resultados.

En la tercera parte se presenta la socialización que se realizó en el centro para dar a conocer la propuesta de intervención en el lenguaje por medio del juego simbólico, la misma que se ha estructurado en tres fases, exposición de la propuesta para la aprobación de la aplicación del proyecto en el C.I.B.V., el seguimiento que se ha realizado durante la ejecución y para finalizar la socialización de resultados finales y las encuestas aplicadas para conocer el impacto del proyecto en los niños.

Finalmente se presentan las conclusiones y las recomendaciones debidas, conforme a los resultados obtenidos al terminar la aplicación del proyecto.

### 3.2. Instrumentos de Evaluación

Los instrumentos de medición se utilizaron para la evaluación inicial y final, la *Escala para medir el desarrollo psicomotor de la primera infancia Brunet-Lézine* y la *Rueda del desarrollo*, fueron aplicados por sus características individuales y se buscó complementarlos para lograr resultados amplios, que permitan conocer cómo se encuentra el niño, y por ende lograr una evaluación integral.

Algunos de los motivos por los que se seleccionó los instrumentos es que la aplicación de las pruebas pueden ser realizadas en cualquier momento y no parten de ningún aprendizaje previo, siendo el punto de partida el niño y su edad cronológica; otro aspecto, es la complementariedad de las pruebas, la Escala Brunet-Lézine da a conocer el Coeficiente de Desarrollo del niño (CD) y la Rueda del Desarrollo facilita una ficha de registro de progresos y un perfil de desarrollo, permitiendo ampliar la evaluación; de tal forma que las destrezas que no sean consideradas en la primera guía por su complejidad, sean abarcadas por la Rueda del Desarrollo; la fusión de las dos es una fase importante para lograr una evaluación global.

Las dos guías de evaluación mencionadas se aplicaron individualmente a los niños al iniciar y finalizar la ejecución del proyecto, en un tiempo aproximado de una hora por niño.

#### 3.2.1. Validez de los instrumentos

Para determinar la validez de los instrumentos, se puede decir que los mismos cumplen con un requisito fundamental, son guías validadas y además reconocidas en el contexto donde se pretende aplicar, algunas de las características que se analizaron para comprobar su validez en el periodo investigativo y que se pueden resaltar son:

##### Validez de Contenido

Las guías utilizadas permiten obtener resultados pertinentes e indispensables sobre el nivel de desarrollo evolutivo sin excluir a ninguna de las áreas evaluadas, las cuales contienen ítems que evalúan específicamente el área del lenguaje; datos que responden al enfoque principal del proyecto.

### Validez de Criterio

Los instrumentos manejados se ajustan al rango de edad de los niños participantes del proyecto “*Estimulación del lenguaje en niños de dos a tres años de edad por medio del juego simbólico*”, y permite la posibilidad de aplicaciones posteriores, ya que cuenta con edades superiores a las del rango que se considera en el proyecto, permitiendo de este modo establecer criterios comparativos de los resultados.

### Validez de Conceptos

Las dos guías seleccionadas para la evaluación del desarrollo de los niños, abarcan las cuatro grandes áreas del mismo; un referente principal que diversa bibliografía enmarca como las principales áreas para el estudio del desarrollo y evolución del niño, entre ellos se tiene la Psicología del Desarrollo del Diane Papalia; otro aspecto importante a indicar es que estos ámbitos no solo los instrumentos seleccionados los consideran como fundamentales para la evaluación adecuada, sino que coinciden también con otras guías de evaluación.

### 3.2.2. Características:

#### 3.2.2.1. Escala para medir el desarrollo psicomotor de la primera infancia Brunet-Lézine

La escala mide cuatro áreas: control postural (P), coordinación óculo motriz (C), lenguaje (L) y sociabilidad (S), está conformada por dos partes, la primera evalúa el desarrollo evolutivo de niños de 0 a 30 meses de edad, en donde cada edad consta de 10 ítems, 6 son conductas incitadas por el examinador y 4 son preguntas que pueden ser contestadas por los padres o la persona encargada del cuidado del infante. Mientras la segunda parte se extiende desde los 3 a los 6 años de edad y comprende de 4 ítems para cada una de las edades; teniendo en cuenta la edad cronológica actual de los niños, se consideró la segunda versión de la escala, para la evaluación en la fase final del proyecto de Estimulación del Lenguaje.

La aplicación de la escala se orienta a través de un manual de administración, que indica minuciosamente cómo se aplicará la prueba, las condiciones que el niño debe cumplir para cada destreza, normas para la calificación y una lista previa de

materiales necesarios para cada una de las edades, en relación a los criterios de logro, la guía presenta dos alternativas, logrado y no logrado, es decir, manifiesta si el niño alcanza o no las destrezas evaluadas, estableciendo una jerarquía al lograr o no la destreza apropiada para la edad.

Para determinar el coeficiente de desarrollo (CD), resultado que la guía da a conocer de gran valor referencial, que además es uno de los principales aportes de la escala, se debe primordialmente establecer la edad cronológica del niño (EC), y su edad de desarrollo (ED), que se surge de los logros obtenidos por el niño durante la ejecución de la guía.

#### 3.2.2.2.Rueda del Desarrollo

El instrumento considera las siguientes áreas de evaluación: perceptivo cognitiva, lenguaje, social, motora gruesa y motora fina, está dirigido para niños hasta los 48 meses. En cada una de las áreas, se establecen rangos de edad con las destrezas correspondientes para las mismas, el número de destrezas por área incrementa, y por ende se puede hacer una evaluación amplia. Los criterios de logro son tres, los cuales manifiestan una jerarquía de alcance o no de las destrezas, como en la guía Brunet – Lézine, y los mismos son: logrado (L), vías de logro (VL) y no logrado (NL); al considerarse las destrezas en vías de logro, la evaluación es más flexible, pasando a ser no solo un complemento para el primer instrumento, sino uno de los instrumentos fundamentales para obtener información precisa debido a la amplitud en la cantidad de destrezas correspondientes a cada edad, lo que permite lograr una evaluación global, amplia del desarrollo y sobre todo obtener datos referentes sobre las habilidades lingüísticas del niño.

#### 3.2.2.3.Instrumento de referencia y complementario a los instrumentos:

La herramienta complementaria a las guías de evaluación, toma como referencia datos obtenidos de los registros diarios de observación realizados conjuntamente a la ejecución de las microplanificaciones. La información que se obtiene de estos registros, tanto de las habilidades a desarrollar como de la actitud o estado del niño, son de complemento a los instrumentos de evaluación mencionados anteriormente y además nos permite conocer los avances en el lenguaje y el recorrido que el niño realiza desde el inicio hasta el final del proyecto, tanto de aspectos lingüísticos como de características individuales correspondientes a la personalidad de cada niño,

carácter, conducta entre otros, que generan un impacto en su desarrollo y sus relaciones diarias.

### 3.3.Resultados de evaluaciones del desarrollo:

Los resultados que se describen a continuación fueron obtenidos a partir de las evaluaciones realizadas con los instrumentos descritos anteriormente. La información recopilada se organiza de la siguiente manera; referente a la *Escala para medir el desarrollo psicomotor de la primera infancia Brunet-Lézine*, se toma como referencia las categorías establecidas por la propia guía para el coeficiente de desarrollo (CD) que son: normal, retraso leve, retraso moderado, retraso grave y retraso profundo, siendo las mismas categorías que se utilizaron para la evaluación inicial.

En referencia a la *Rueda del Desarrollo*, se considera el rango de edad que corresponde a cada niño alcanzar la “edad base”, es decir, la edad en la que debe cumplir todas las destrezas en cada una de las áreas que la guía evalúa, y las destrezas alcanzadas fuera de dicho rango, se llamarán extras, de este modo se obtuvo un porcentaje que representa los objetivos alcanzados en el total de la población. El procedimiento que se usó es el siguiente: se realizó un conteo por cada niño de las destrezas logradas en el rango de la edad base, se sumó para obtener el valor total de las mismas, y se aplicó una regla de tres para comparar la totalidad de destrezas que debían ser logradas por el total de los niños en el rango correspondiente a la edad base y la sumatoria del valor total de las destrezas alcanzadas. Los mismos cálculos se realizaron con los extras, de este modo se obtuvo un valor promedio de todos los niños, que indica el porcentaje de alcance de los objetivos en toda la población.

#### 3.3.1. Resultado del Instrumento complementario.

Respecto al instrumento complementario se siguió un proceso parecido al realizado en la Rueda de Desarrollo, en donde se tomaron datos evaluativos de las matrices de Registro Diario de Observación de las cinco primeras microplanificaciones y de las cinco últimas, se registró el nivel de logro de cada niño, y se sacó un porcentaje para cada nivel, es decir en qué porcentaje se encuentran los niños en: A= realiza con facilidad, B= lo hace con ayuda, C= Intenta hacerlo y D= no tiene interés/ se resiste,

estos datos ayudan a conocer el estado de niño al inicio y al final del proyecto, los avances y dificultades que cada uno ha tenido durante el mismo y además son una referencia final no solo de las habilidades propuestas, sino de la evolución de niño en sus características individuales. Este ha sido un recurso que también permite conocer la personalidad del niño, trabajar juntos en la conducta y registrar las potencialidades y debilidades de cada uno.

#### Registro de Asistencia.

De acuerdo al registro de asistencia que se llevó a diario, la mayoría de los niños asistió al centro, por ello, no se presentan resultados sobre el mismo, ya que no tuvo mayor impacto sobre la aplicación del proyecto.

### 3.3.2. Análisis e interpretación de resultados:

#### 3.3.2.1. Resultados individuales:

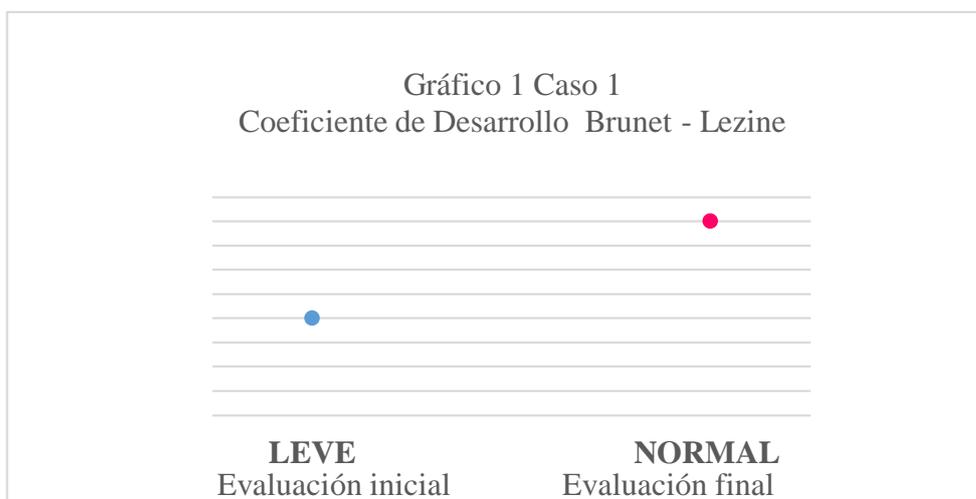
##### **Registro de observación diario**

Caso 1:

Inicialmente es tímido, le cuesta mucho trabajo participar y tiene dificultad en relacionarse con el resto del grupo, el nivel del logro se encuentra en “lo hace con ayuda”, en el transcurso del proyecto se puede observar que al darle espacio, confianza y la oportunidad de participar, lo hace solo, la relación con sus amigos mejora cada día. Al finalizar, el niño demuestra más confianza en sí mismo, seguridad de participación y expresión, es capaz de tomar la iniciativa en las actividades que se proponen y hace comentarios espontáneamente, su nivel de logro se encuentra en “realiza con facilidad”.

##### **Guías de evaluación**

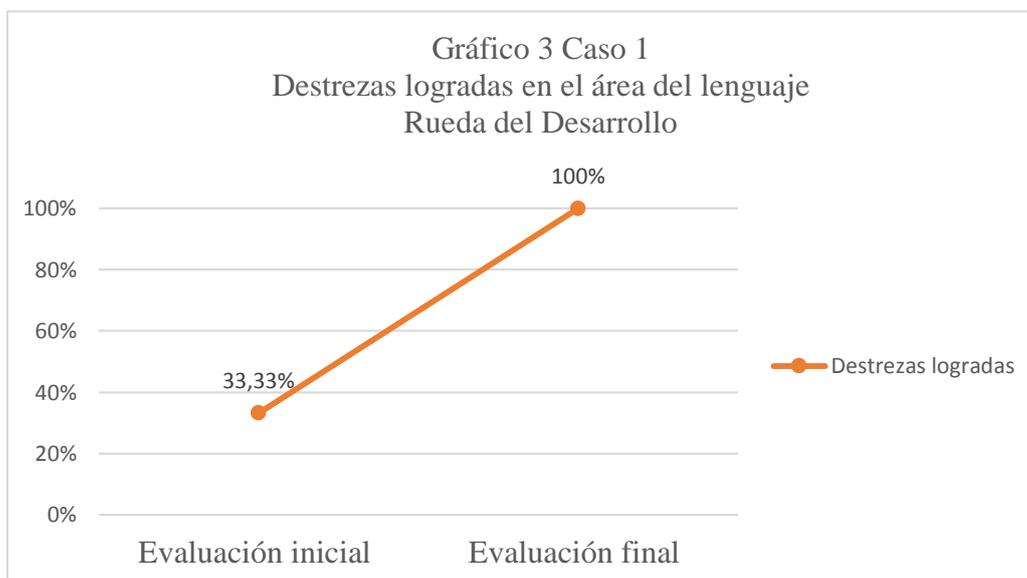
Interpretación de resultados: de acuerdo al gráfico 1, durante la evaluación inicial del desarrollo en la guía Brunet-Lezine, el niño presentó un coeficiente de desarrollo situado en retraso leve, mientras que en la evaluación final obtuvo un coeficiente de desarrollo normal.



Interpretación de resultados: en referencia al gráfico 2, el niño alcanzó durante la evaluación inicial con la guía Rueda del Desarrollo, el 68.09 % de destrezas correspondientes a todas la áreas del desarrollo, mientras que en la evaluación final logró un 81.02% de destrezas. Esto significa que existen avances en el desarrollo evolutivo.



Interpretación de resultados: en relación al gráfico 3, el niño alcanzó durante la evaluación inicial con la guía Rueda del Desarrollo, el 33.33 % de objetivos logrados en el ámbito de lenguaje. Por otra parte en la evaluación final alcanzó un 100 % de destrezas. Se puede evidenciar el progreso en el desarrollo concretamente en al área del lenguaje.



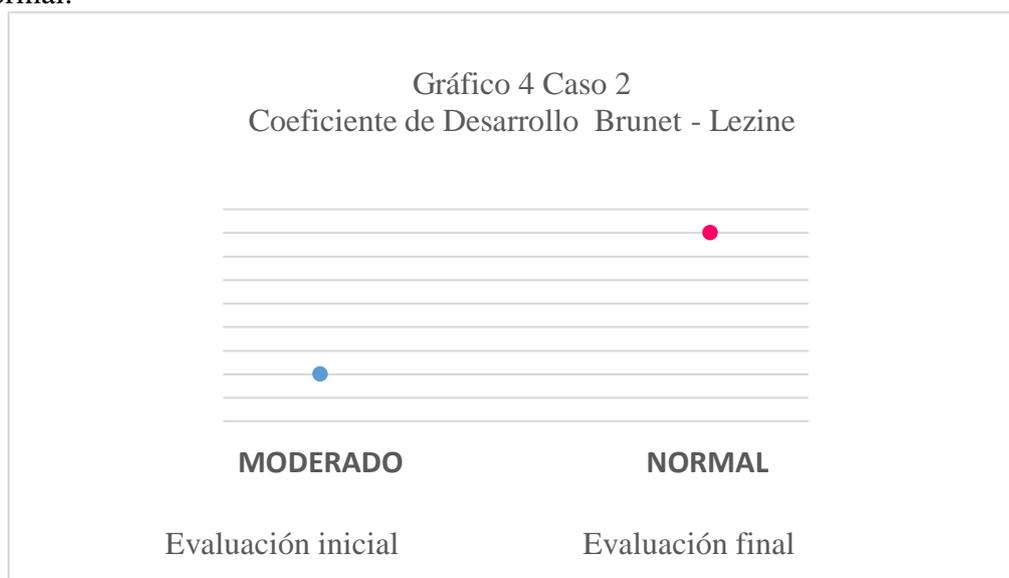
## Registro de observación diario

### Caso 2

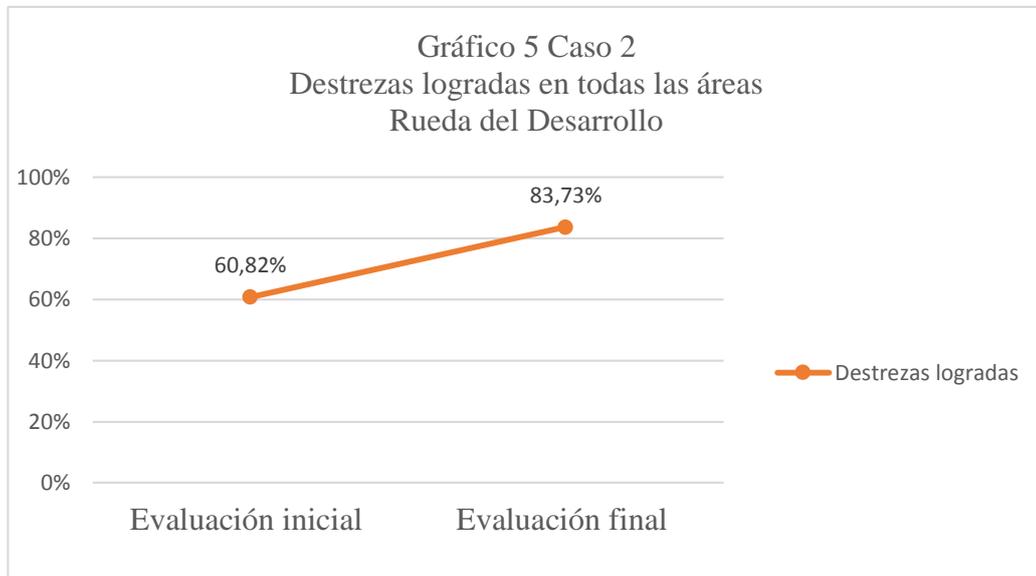
Al inicio es tímido, se niega a participar cuando hay personas nuevas y empieza a responder en voz baja o usando gestos y movimientos con su cara, necesita de ayuda para realizar las actividades y espera a que sus amigos le ayuden a responder las preguntas, el nivel del logro se encuentra en “lo hace con ayuda”, en el transcurso durante el proyecto, su nivel de participación mejora, se limita frente a la cámara de fotos, pero sin embargo su respuesta a las actividades mejora. Al finalizar, el grado de participación ha incrementado, hace y responde preguntas por sí mismo, inicia una conversación espontáneamente y expresa lo que desea hacer dentro del juego. Su nivel de logro se encuentra en “realiza con facilidad”.

### Guías de evaluación

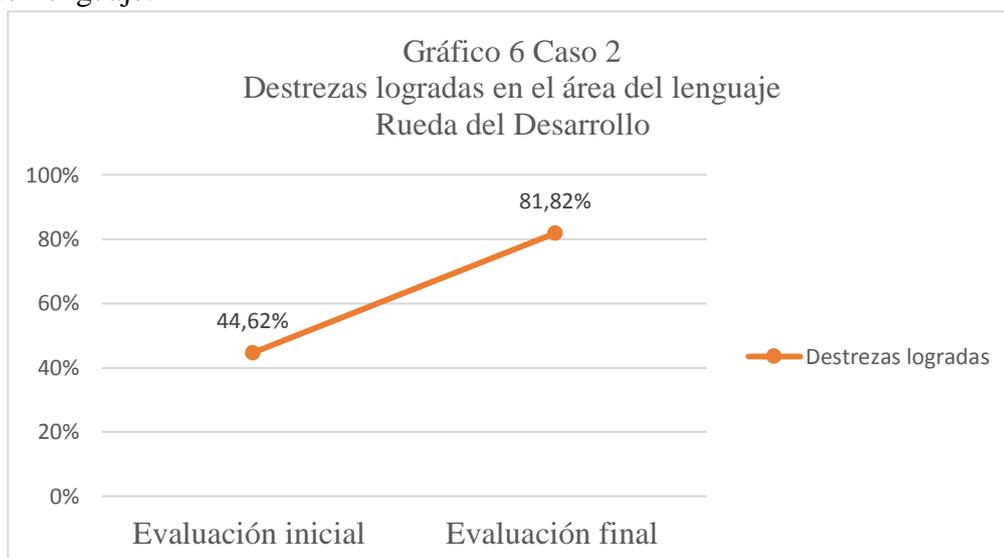
Interpretación de resultados: acorde al gráfico 4, durante la evaluación inicial con la guía Brunet-Lezine, el niño presentó un coeficiente de desarrollo situado en retraso moderado, mientras que en la evaluación final obtuvo un coeficiente de desarrollo normal.



Interpretación de resultados: conforme al gráfico 5, el niño alcanzó durante la evaluación inicial con la guía Rueda del Desarrollo el 60.82 % de destrezas correspondientes a todas las áreas del desarrollo, mientras que en la evaluación final logró un 83.73% de destrezas. El progreso del desarrollo es evidente.



Interpretación de resultados: acorde al gráfico 6, el niño alcanzó durante la evaluación inicial con la guía Rueda del Desarrollo el 44,62 % de objetivos logrados en el área de lenguaje, mientras que en la evaluación final alcanzó un 81,82 % de destrezas. Se puede evidenciar el progreso en el desarrollo concretamente en al área del lenguaje.



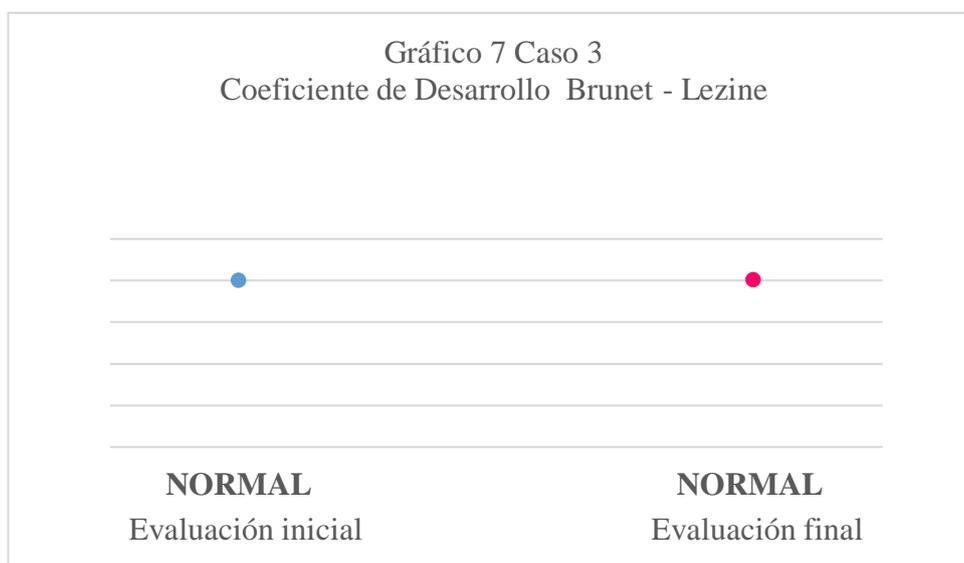
## Registro de observación diario

### Caso 3

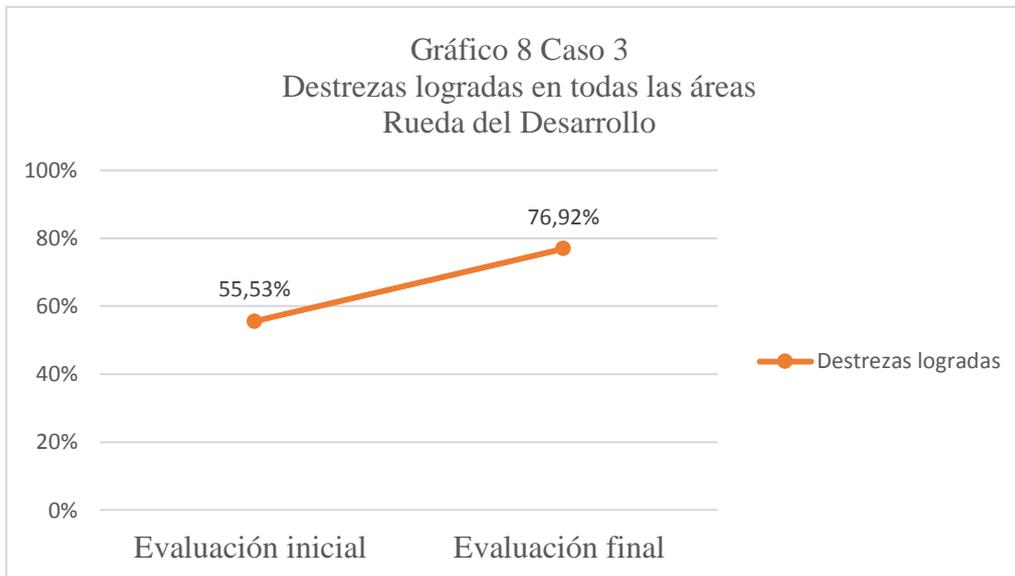
Al iniciar el proyecto, el trabajo diario se dificulta debido a su conducta, no le gusta esperar su turno, llora con facilidad utilizando como primer recurso ante cualquier situación difícil, no comparte los juguetes con sus amigos y su atención es de periodos cortos, tiene una autoestima baja, su nivel de logro se encuentra en “intenta hacerlo”. A medida que el tiempo avanza, su conducta mejora, por ello su relación con los demás es más fácil, participa cada vez más, pero sin embargo necesita del apoyo de sus amigos para realizar las actividades. Para el niño es de gran importancia poder establecer una relación cercana con sus amigos y el soporte de los mismos. Al finalizar la propuesta, la relación con sus compañeros es más estrecha, lo que significa que su participación ha mejorado, tanto en actividades individuales como en grupales. Espera su turno y escucha sugerencias sin llorar. Pregunta sobre temas que no entiende, su nivel de logro ha incrementado, inicialmente se encontraba en intenta hacerlo y a la final en “realiza con facilidad”.

### Guías de evaluación

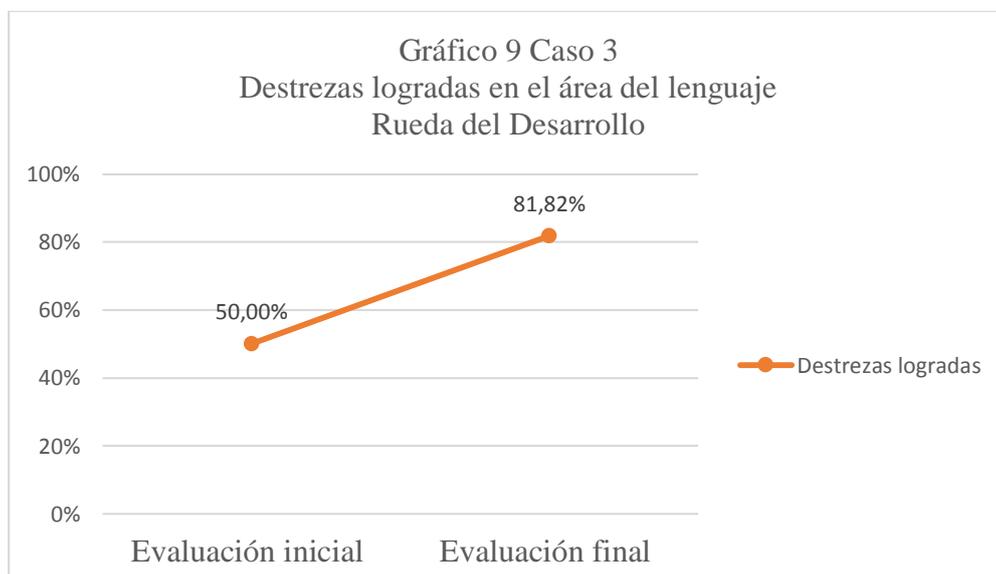
Interpretación de resultados: de acuerdo con el gráfico 7, durante el diagnóstico inicial con la guía Brunet-Lezine, el niño presentó un coeficiente de desarrollo normal, y en la valoración final no se registró cambio alguno, es decir, se mantiene la misma condición.



Interpretación de resultados: conforme al gráfico 8, el niño alcanzó durante la evaluación inicial con la guía Rueda del Desarrollo el 55,53 % de destrezas correspondientes a todas las áreas del desarrollo, mientras que en la evaluación final logró un 76,92 % de destrezas. El progreso del desarrollo es evidente en todas las áreas del desarrollo.



Interpretación de resultados: acorde al gráfico 9, el niño alcanzó durante la evaluación inicial con la guía Rueda del Desarrollo el 50,00 % de objetivos logrados en el área de lenguaje, mientras que en la evaluación final alcanzó un 81,82 % de destrezas. Se puede evidenciar el progreso en el desarrollo concretamente en al área del lenguaje.



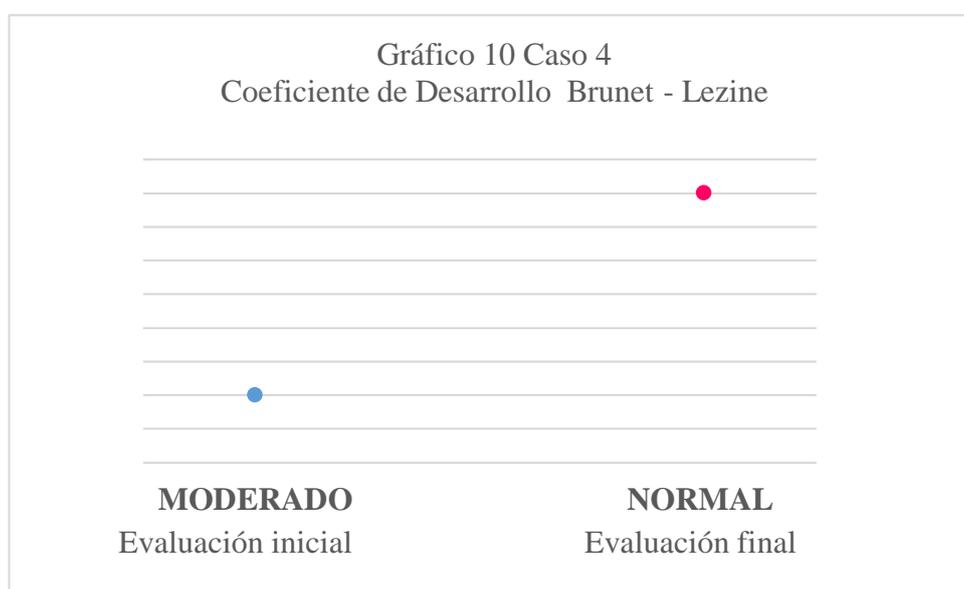
## Registro de observación diario

### Caso 4

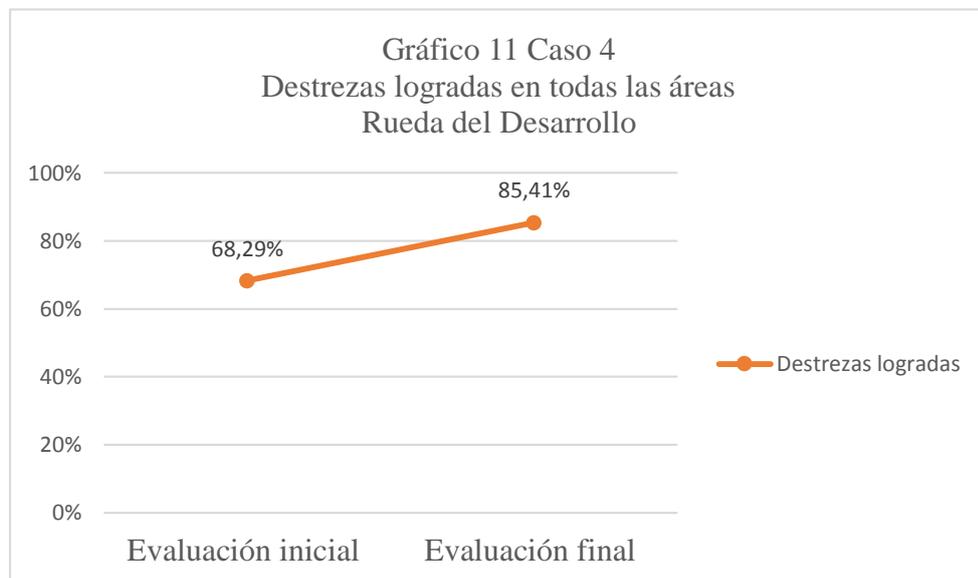
Inicialmente es tímido, permanece callado y solo participa cuando se le indica lo que tiene que hacer, Su actitud es pasiva, es inseguro al realizar las actividades y tiene dificultad para el trabajo en grupo, su nivel de logro es de “intenta hacerlo”. A medida que el proyecto avanza, el niño empieza a dar sugerencias sobre las actividades que se realizan a diario, su autoestima es baja y le cuesta trabajo integrarse espontáneamente al grupo de amigos, su participación mejora, pero sin embargo necesita de apoyo para terminar alguna actividad. Se muestra algo tímido ante algunas situaciones. Hacia el final del proyecto, es más independiente, su participación es espontánea, describe varias situaciones, entre ellas lo que trata de hacer y el porqué de la misma. Hace preguntas y responde con mayor firmeza cuando se le pregunta algo. Su comunicación mejora, se expresa con seguridad, su nivel de logro es “realiza con facilidad”

## Guías de evaluación

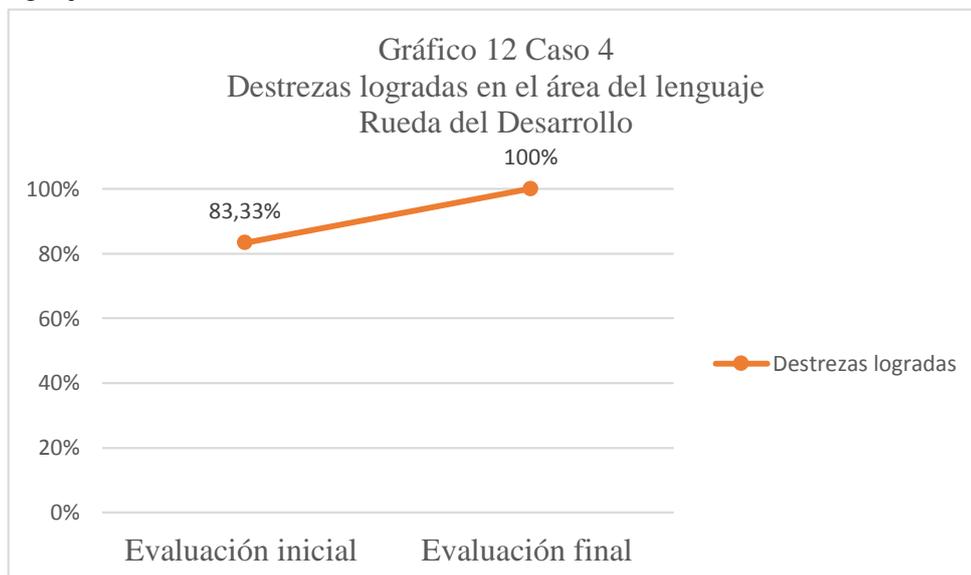
Interpretación de resultados: según el gráfico 10, durante la evaluación inicial con la guía Brunet-Lezine, el niño presentó un coeficiente de desarrollo situado en retraso moderado, mientras que en la evaluación final alcanzó un coeficiente de desarrollo normal. Se puede evidenciar el progreso logrado.



Interpretación de resultados: en referencia al gráfico 11, el niño alcanzó durante la evaluación inicial con la guía Rueda del Desarrollo el 68.29 % de destrezas correspondientes a todas la áreas del desarrollo, mientras que en la evaluación final logró un 85.41% de destrezas. Esto significa que existen avances en el desarrollo evolutivo.



Interpretación de resultados: de acorde al gráfico 12, durante la evaluación inicial con la guía Rueda del Desarrollo, el niño alcanzó el 83.33 % de objetivos logrados en el ámbito de lenguaje. Por otra parte en la evaluación final alcanzó un 100 % de destrezas. Se puede evidenciar el progreso en el desarrollo específicamente en al área de lenguaje.



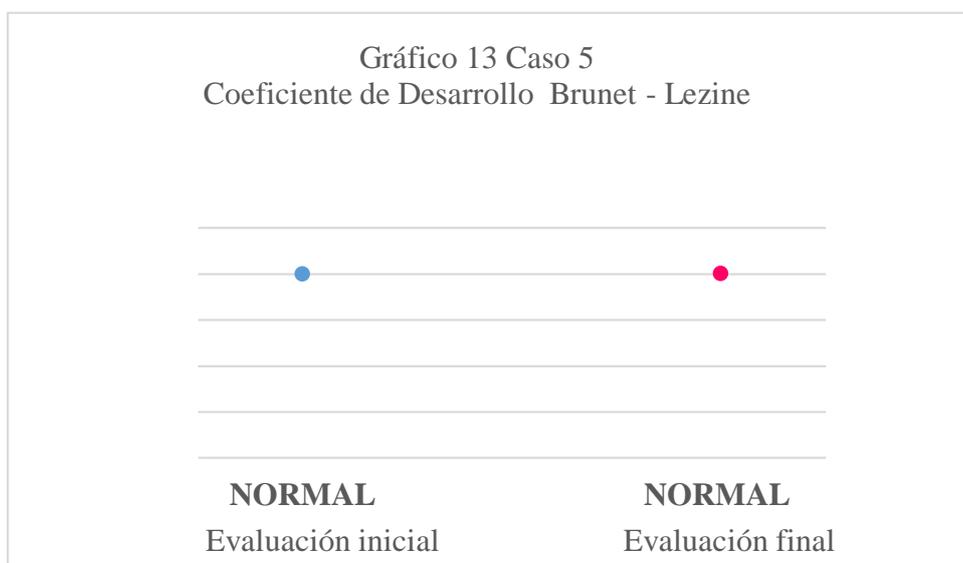
## Registro de observación diario

### Caso 5

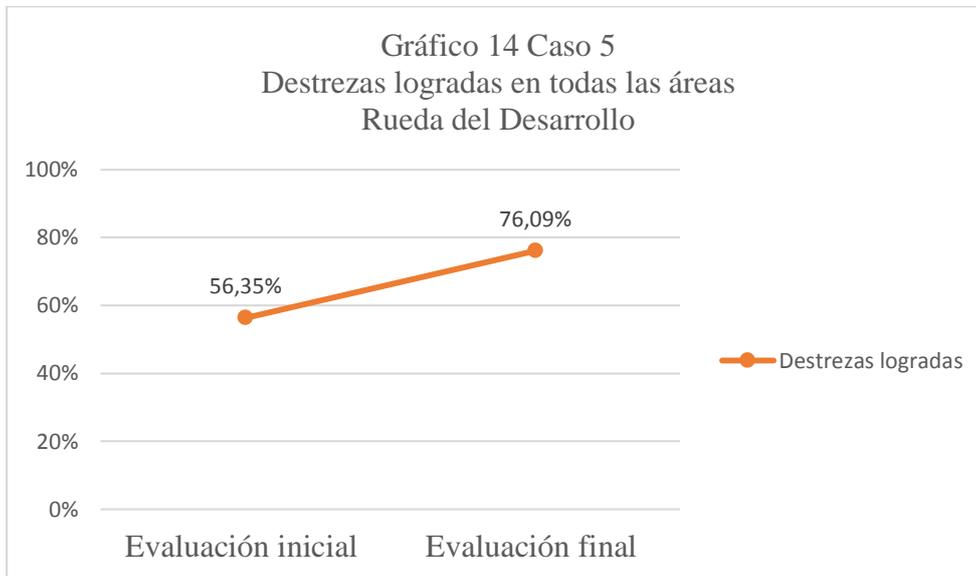
Inicialmente es tímida y su autoestima es baja, con ayuda se integra a sus amigos, requiere de mucha atención para poder sentirse segura, la motivación y el aliento son papeles que tienen gran peso para la niña y dan resultados positivos, su nivel de logro se encuentra en “lo hace con ayuda”. En el transcurso del proyecto, su desempeño mejora, al igual que su autoestima y confianza en sí misma, por ello su participación es más espontánea. Las actividades iniciales son fundamentales para el éxito de las actividades siguientes. La motivación ayuda a fortalecer su confianza y seguridad en ella. Al finalizar la aplicación, su participación es constante, realiza los juegos sin dificultad, dialoga, hace preguntas y comentarios, sabe exactamente lo que quiere y lo expresa con facilidad. Su nivel de logro es “realiza con facilidad”.

## Guías de evaluación

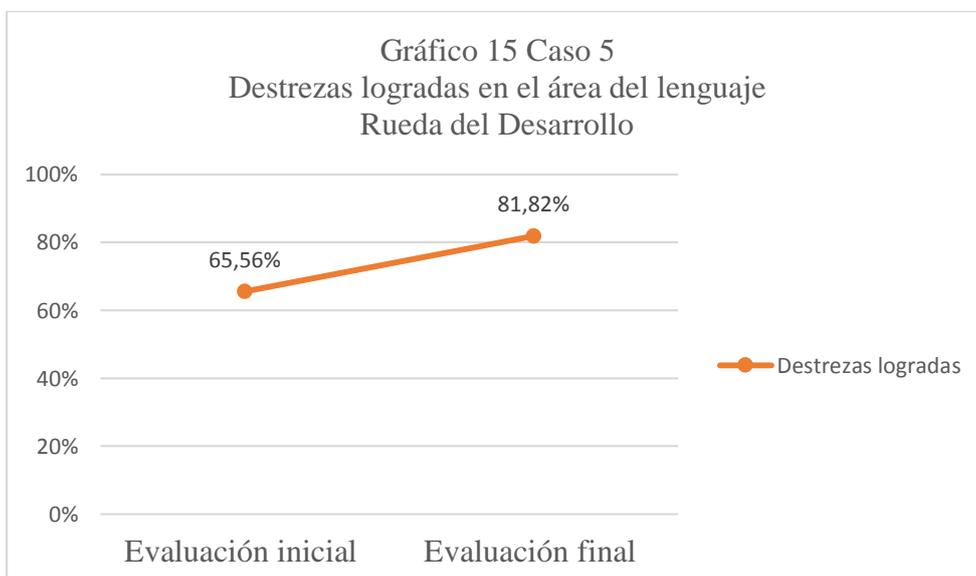
Interpretación de resultados: de acuerdo al gráfico 13, durante la evaluación inicial con la guía Brunet-Lezine, la niña presentó un coeficiente de desarrollo normal, y en la valoración final no se registró cambio alguno, es decir, la niña logra mantener la misma condición.



Interpretación de resultados: conforme al gráfico 14, la niña alcanzó durante la evaluación inicial, con la guía Rueda del Desarrollo el 56,35 % de destrezas correspondientes a todas las áreas del desarrollo, mientras que en la evaluación final se puede evidenciar el 76,09 % de destrezas logradas. El gráfico 14 evidencia una mejora en el desarrollo evolutivo.



Interpretación de resultados: acorde al gráfico 15, durante la evaluación inicial con la guía Rueda del Desarrollo, la niña alcanzó el 65,56 % de objetivos logrados en el área de lenguaje, mientras que en la evaluación final logró un 81,82 % de destrezas. Se puede afirmar el progreso en el desarrollo concretamente en al área de lenguaje.



## Registro de observación diario

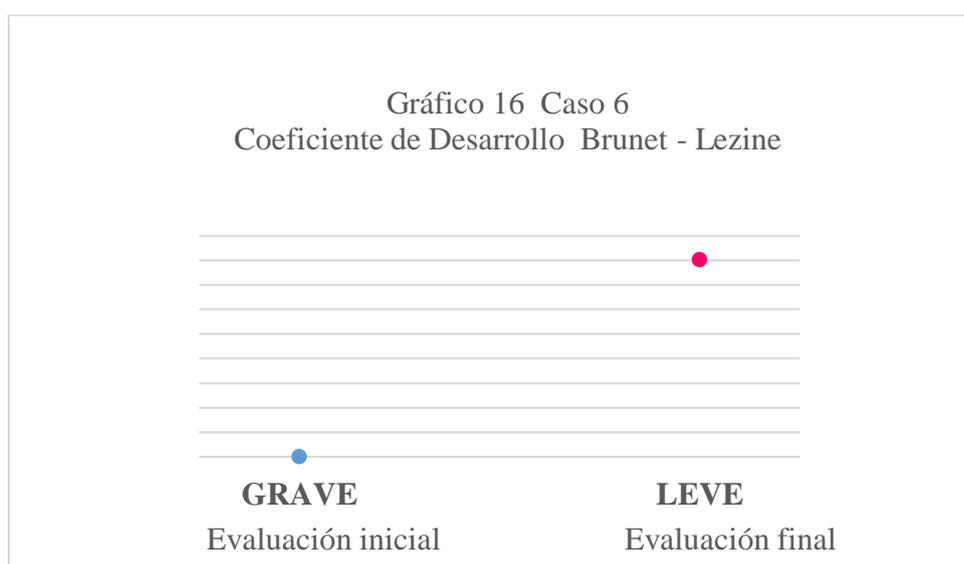
### Caso 6

Durante el inicio del proyecto, la relación de la niña con el grupo y maestra es casi nula, es tímida, se aleja de los compañeros, juega sola y no habla con nadie. Durante las actividades, hay que ayudarle para que se integre y se relacione con los amigos. Generalmente se niega a participar en las sesiones y si lo hace se limita a participar. Cuando se expresa, lo hace en voz baja. El nivel de logro es de “intenta hacerlo” a “no tienen interés”.

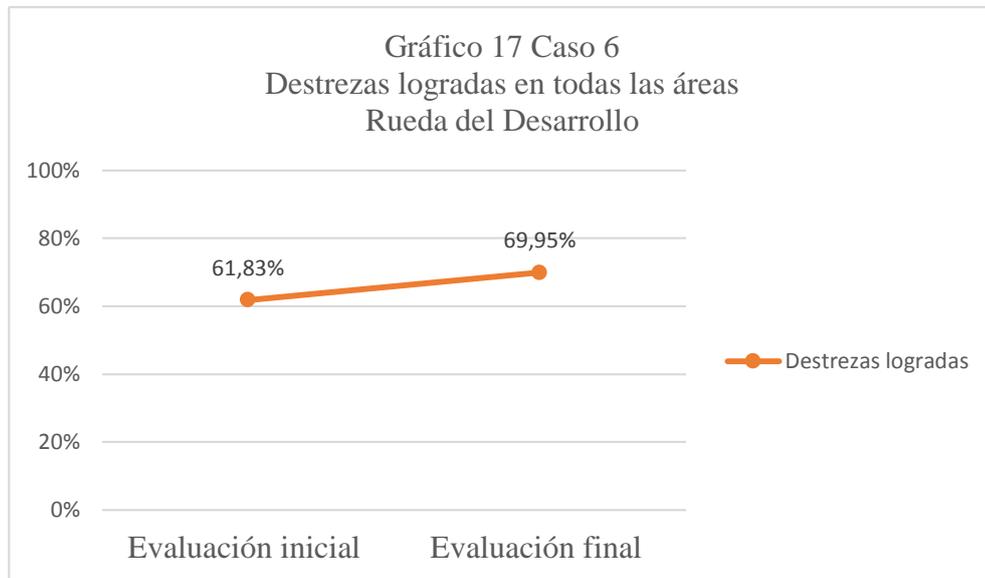
A medida que el proyecto avanza, la actitud de la niña, no varía mucho, la dificultad para relacionarse con los demás continúa, se niega a participar de los juegos en grupo. Con ayuda, algunas veces participa en diferentes actividades. Al final, se puede observar que su actitud ha mejorado, intenta relacionarse con el grupo, en algunas actividades se puede ver que sonrío e intenta hablar con sus amigos, aunque lo hace en voz baja, es un avance. Algunas veces se niega a participar, pero cuando recibe ayuda lo hace y disfruta de los juegos. Su nivel de logro se mantiene entre lo hace con ayuda e intenta hacerlo.

### Guías de evaluación

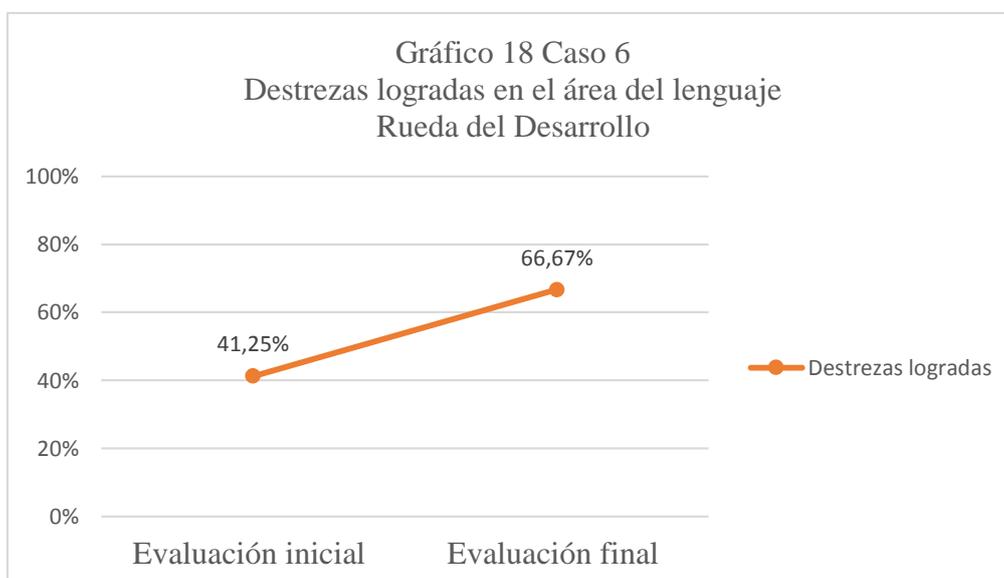
Interpretación de resultados: según el gráfico 16, durante la evaluación inicial del desarrollo con la guía Brunet-Lezine, la niña registró un coeficiente de desarrollo situado en retraso grave, mientras que en la evaluación final registró un avance, alcanzando un coeficiente de desarrollo leve. Aunque el progreso no se encuentra en su totalidad en el rango de normal, se puede evidenciar el avance en su desarrollo.



Interpretación de resultados: en referencia al gráfico 17, la niña registró durante la evaluación inicial con la guía Rueda del Desarrollo el 61,83 % de destrezas correspondientes a todas las áreas del desarrollo, mientras que en la evaluación final logró un 69,95% de destrezas. A pesar de que la diferencia no es tan grande, existen avances en el desarrollo evolutivo.



Interpretación de resultados: acorde al gráfico 18, en la evaluación inicial con la guía Rueda del Desarrollo, la niña alcanzó el 41,25 % de objetivos logrados en el área de lenguaje, mientras que en la evaluación final logró un 66,67 % de destrezas. Se puede observar el progreso alcanzado concretamente en al área de lenguaje.



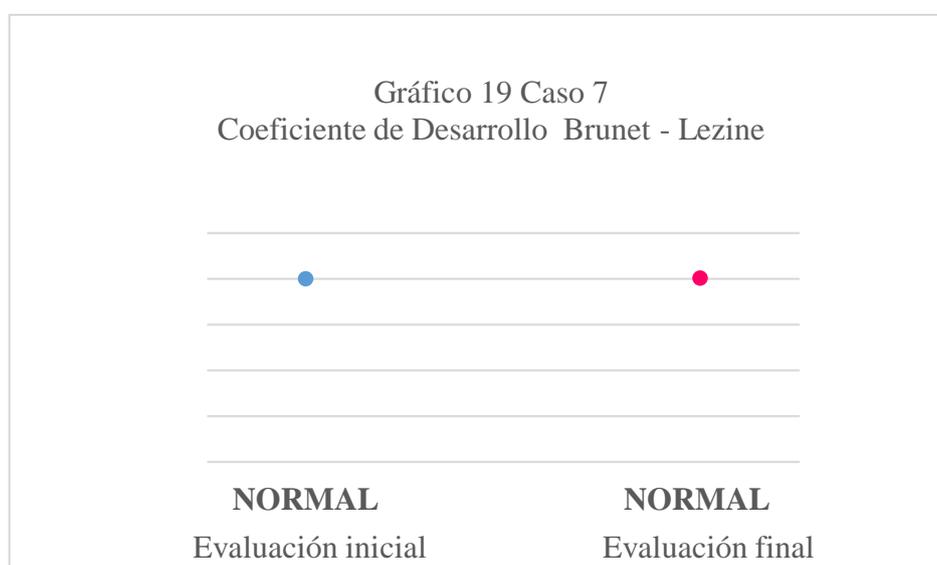
## Registro de observación diario

### Caso 7

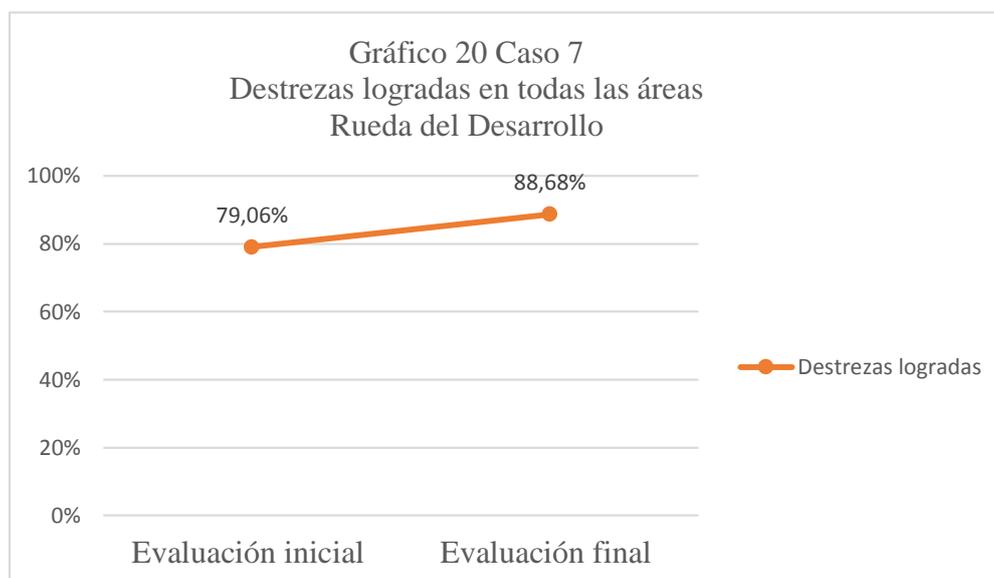
Al inicio, su comportamiento es desafiante, impone sus propias reglas, pelea y pega a sus compañeros, la relación con los demás se ve limitada por su conducta. Su lenguaje es bueno y no tiene dificultad alguna en expresarse, sin embargo su carácter es fuerte y se irrita con facilidad. Las actividades que le gustan, ayudan a que pueda controlar su cuerpo y conducta, su nivel de logro se encuentra en “lo hace con ayuda” En el transcurso del proyecto, la actitud de la niña mejora, entiende las normas de comportamiento, disfruta de las actividades que se hacen a diario, comparte los objetos con facilidad y el juego en grupo tiene éxito. Al finalizar el proyecto, la niña se relaja en las sesiones y disfruta de ellas, da a conocer sus deseos y necesidades sin alterar su comportamiento, la relación en general mejora con todo el grupo, escucha las consignas con atención y agrado, lo que significa que su desenvolvimiento es más espontáneo. Al asignarle responsabilidades, su autoestima y su desempeño mejoran. Su nivel de logro es “realiza con facilidad”

## Guías de evaluación

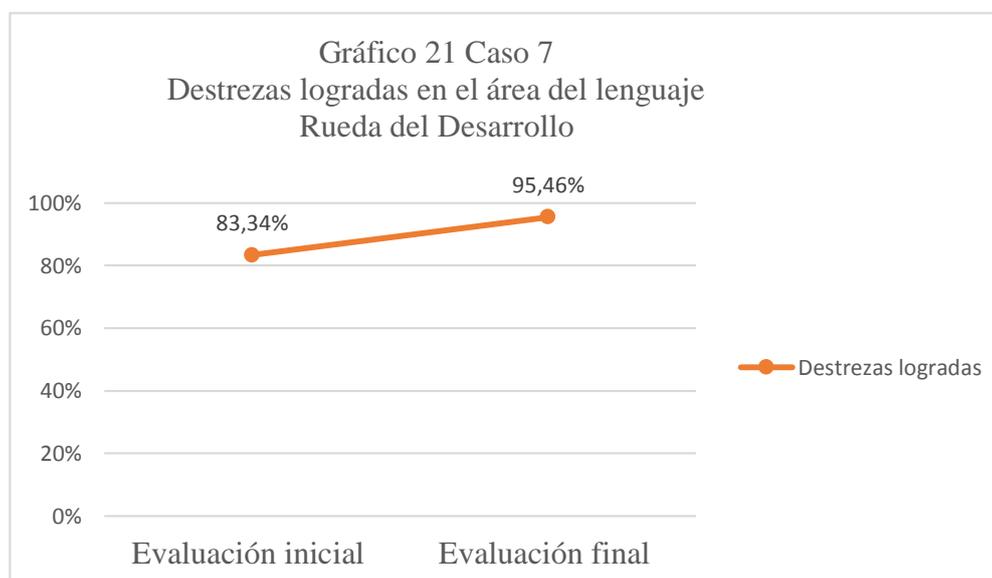
Interpretación de resultados: de acuerdo al gráfico 19, durante la evaluación inicial del desarrollo con la guía Brunet-Lezine, la niña presentó un coeficiente de desarrollo normal, y en la valoración final no se registró cambio alguno, es decir, la niña logra mantener la misma condición.



Interpretación de resultados: conforme al gráfico 20, la niña alcanzó durante la evaluación inicial con la guía Rueda del Desarrollo el 79,06 % de destrezas correspondientes a todas las áreas del desarrollo, por otro lado en la en la evaluación final logró el 88,68 % de destrezas. El gráfico 20 evidencia un aumento en el desarrollo evolutivo.



Interpretación de resultados: de acorde al gráfico 21, durante la evaluación inicial con la guía Rueda del Desarrollo, la niña alcanzó el 83,34 % de objetivos logrados en el ámbito de lenguaje. Por otra parte en la evaluación final alcanzó un 95,46 % de destrezas. Se puede evidenciar el progreso en el desarrollo específicamente en al área de lenguaje.



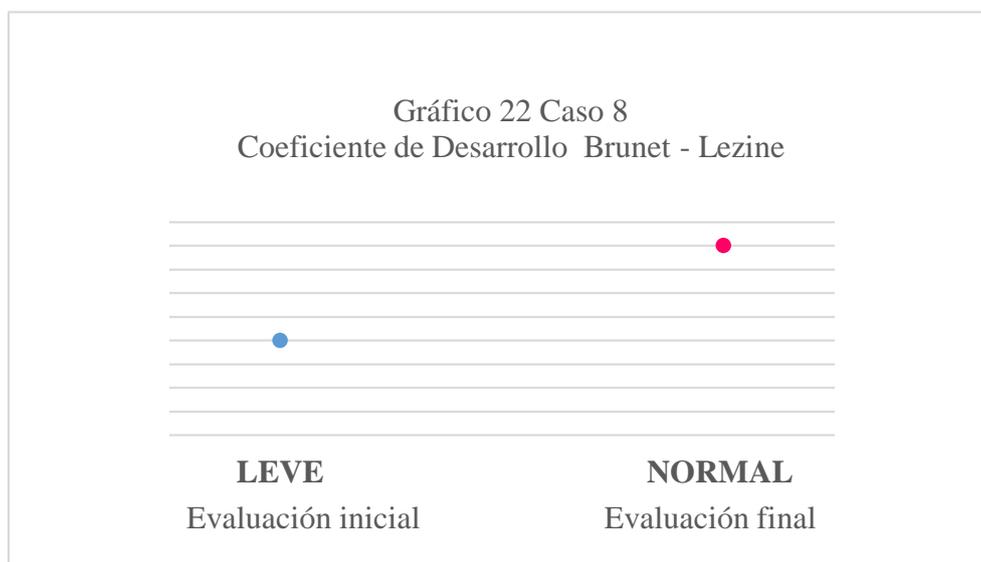
## Registro de observación diario

### Caso 8

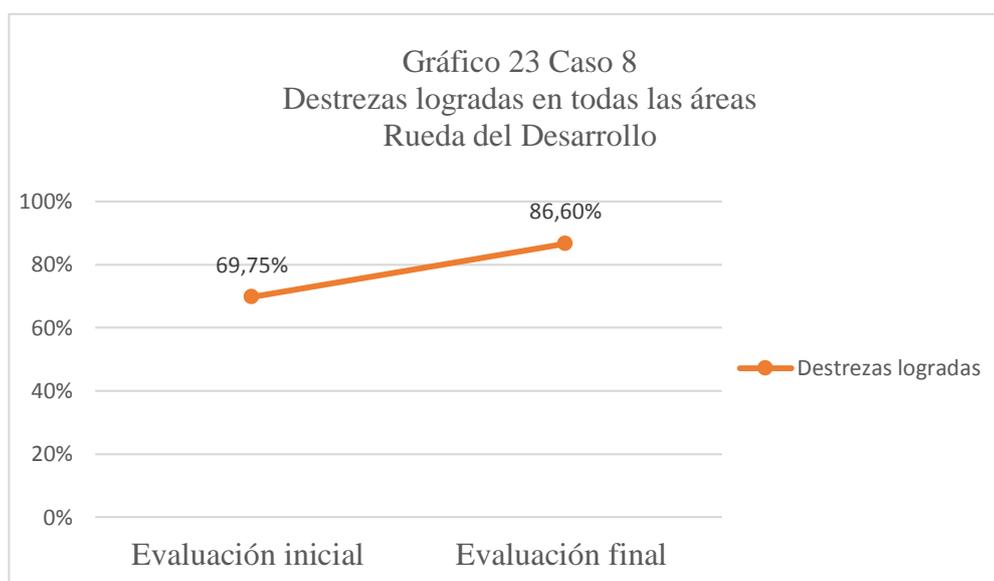
Inicialmente es participativo, cada día pregunta sobre las actividades que se van a realizar, hace comentarios y sugerencias a las sesiones. Ayuda y motiva a sus compañeros a participar. Su nivel de logro es de “realiza con facilidad”. Durante todo el transcurso del proyecto hasta finalizar, su participación es activa y la relación con sus amigos es buena. Siempre está dando ideas para los juegos, y muchas veces sugiere cambiar la actividad propuesta por otra sugerida por él. Se expresa con facilidad, es una fuente motivadora para sus compañeros. Su nivel de logro se mantiene en “realiza con facilidad”.

## Guías de evaluación

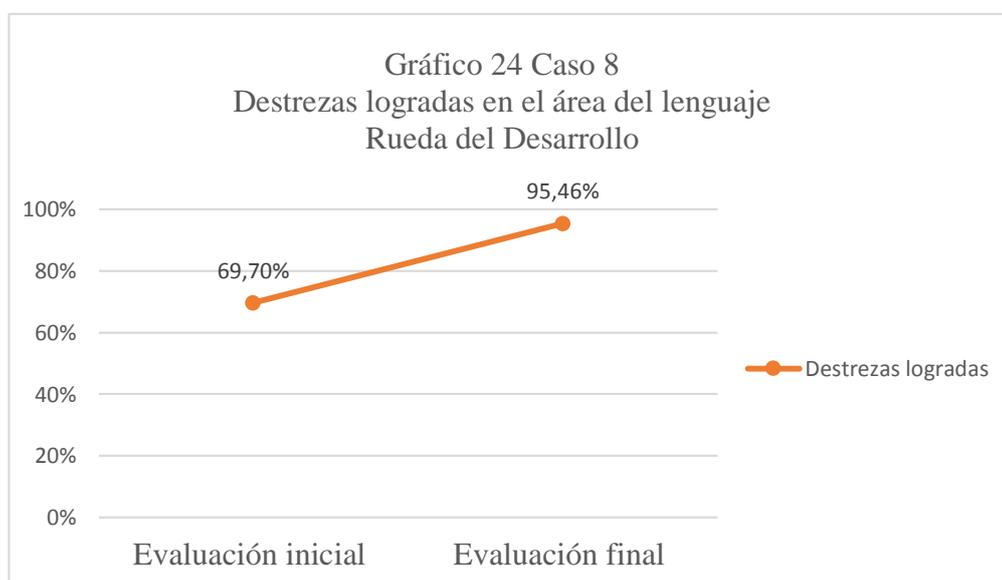
Interpretación de resultados: según el gráfico 22, en la evaluación inicial del desarrollo con la guía Brunet-Lezine, el niño presentó un coeficiente de desarrollo leve, mientras que en la evaluación final alcanzó un coeficiente de desarrollo normal. Se puede evidenciar el progreso logrado.



Interpretación de resultados: conforme al gráfico 23, el niño alcanzó durante la evaluación inicial con la guía Rueda del Desarrollo el 69,75 % de destrezas correspondientes a todas la áreas del desarrollo, mientras que en la evaluación final logró un 86.60 % de destrezas. El progreso del desarrollo es evidente.



Interpretación de resultados: según el gráfico 24, en la evaluación inicial con la guía Rueda del Desarrollo, el niño alcanzó el 69,70 % de objetivos logrados en el área de lenguaje, mientras que en la evaluación final logró un 95,46 % de destrezas. Se puede afirmar el progreso en el desarrollo específicamente en al área de lenguaje.



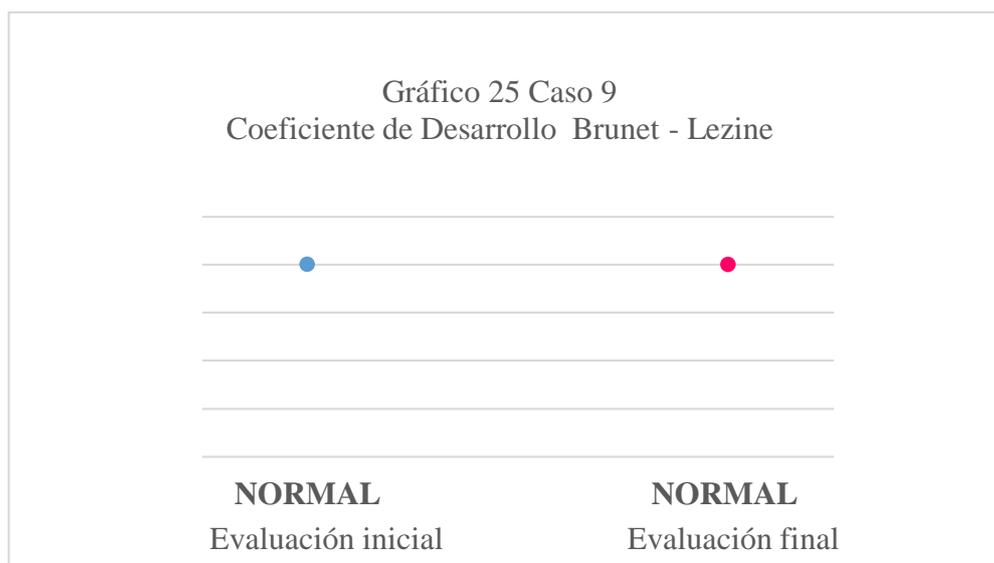
## Registro de observación diario

### Caso 9

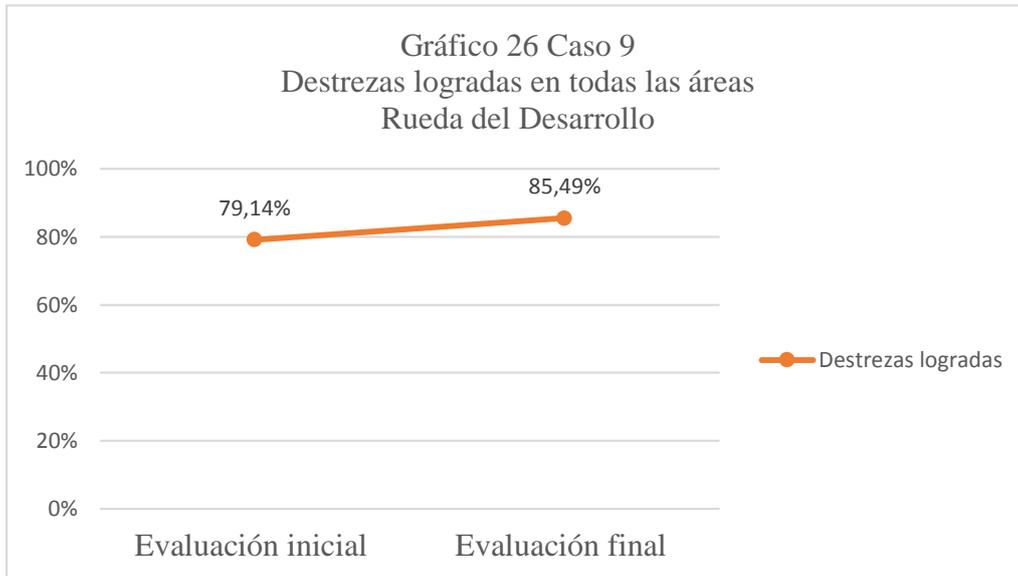
Al inicio, su participación se limita por su temperamento fuerte, pelea y no sigue las órdenes con facilidad. Es autoritaria lo que dificulta la relación con sus amigos. Requiere de ayuda para iniciar los juegos grupales, por medio de las actividades y consignas se puede controlar su comportamiento, su nivel de logro es “lo hace con ayuda” En el transcurso del proyecto, participa de forma más activa, hace preguntas, comparte y trata de ayudar a sus amigos. Realiza las consignas con facilidad y es más tolerante con los compañeros. Al finalizar, disfruta y se relaja en los juegos, participa con mayor seguridad, sigue las normas de comportamiento de la clase sin llorar. Le gusta dialogar y ayudar en las sesiones. Su nivel de logro es “realiza con facilidad”

## Guías de evaluación

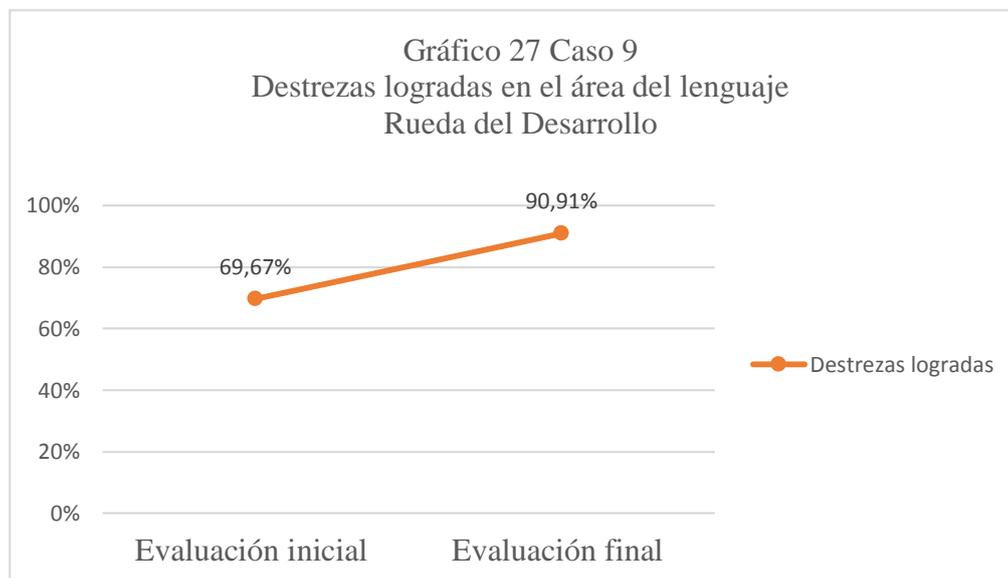
Interpretación de resultados: acorde al gráfico 25, durante la evaluación inicial del desarrollo con la guía Brunet-Lezine, la niña presentó un coeficiente de desarrollo normal, y en la valoración final no se registró cambio alguno, es decir, la niña logra mantener la misma condición.



Interpretación de resultados: conforme al gráfico 26, la niña alcanzó durante la evaluación inicial con la guía Rueda del Desarrollo el 79,14 % de destrezas correspondientes a todas las áreas del desarrollo, mientras que en la evaluación final logró un 85,49 % de destrezas logradas. El progreso del desarrollo es evidente en todas las áreas del desarrollo.

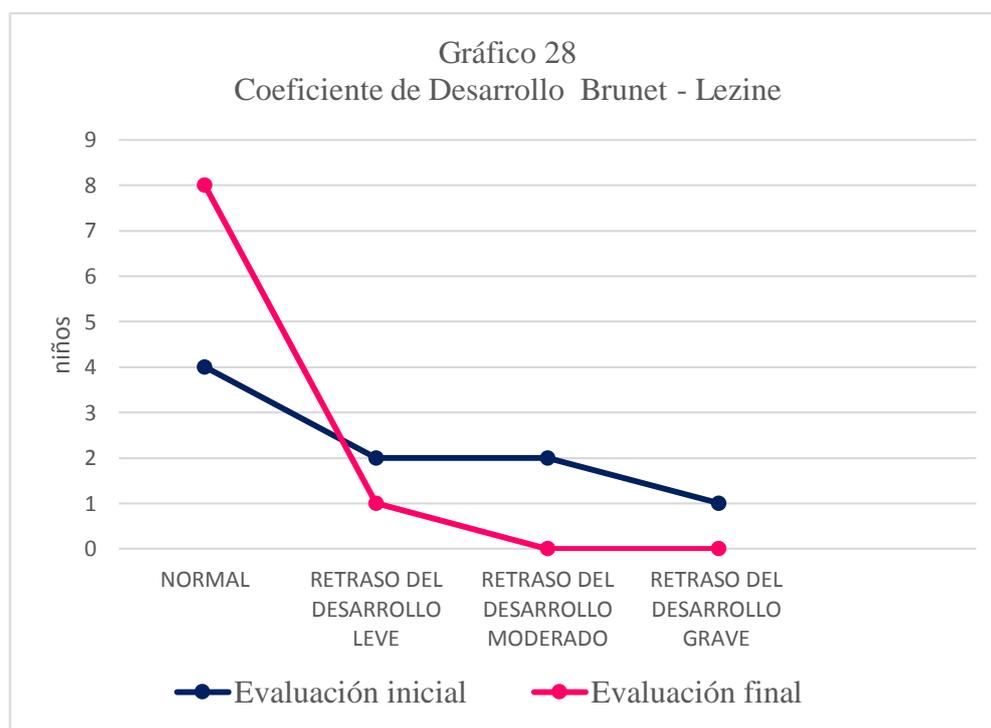


Interpretación de resultados: de acorde al gráfico 27, durante la evaluación inicial con la guía Rueda del Desarrollo, la niña registró el 69,67 % de objetivos logrados en el ámbito de lenguaje. Por otra parte en la evaluación final alcanzó un 90,91 % de destrezas. Se puede evidenciar el progreso en el desarrollo específicamente en al área de lenguaje.

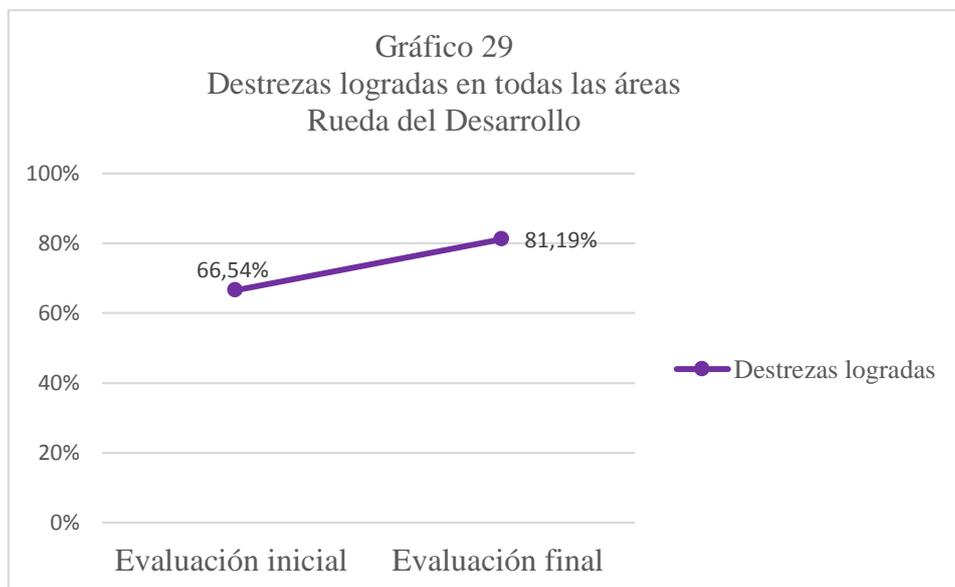


### 3.3.2.2.Resultados Grupales

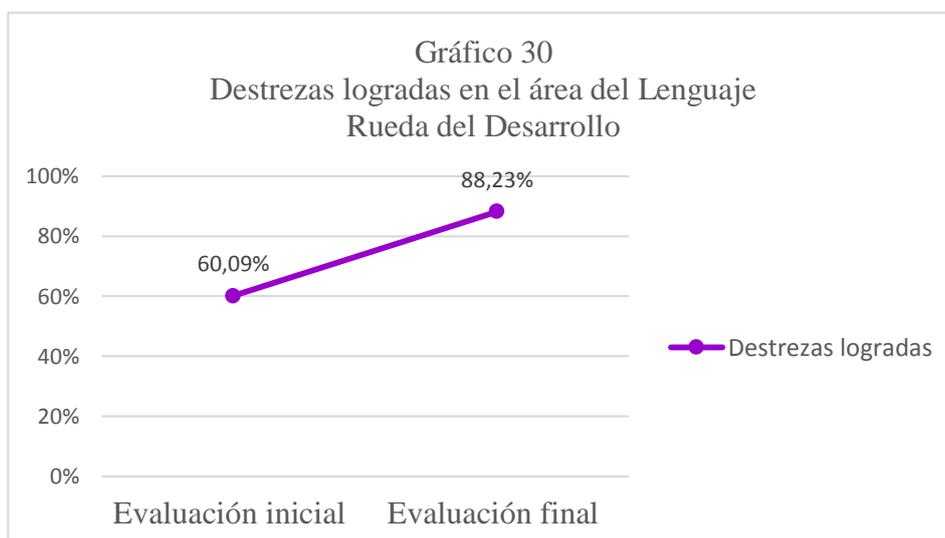
Interpretación de resultados: de acuerdo al gráfico 28 durante la evaluación inicial de desarrollo con la guía Brunet – Lezine, el 44,44% del grupo presentó un coeficiente de desarrollo (CD) situado en normal, el 22,22% se ubicó en un retraso leve, otro 22,22% en retraso moderado y el 11,11% en retraso grave. De igual manera se puede observar en el gráfico que indica en la evaluación final del grupo, un 88.89% de la población obtuvo un coeficiente de desarrollo normal y el 11,11% ubicado en un retraso leve; haciéndose evidente la recuperación del desarrollo evolutivo de 8 de los 9 niños del proyecto.



Interpretación de resultados: en referencia al gráfico 29, con la guía Rueda del Desarrollo, el 100% de la población alcanzó durante la evaluación inicial el 66,54% de destrezas correspondientes a todas las áreas del desarrollo, mientras que en la evaluación final el total de la población logró un 81,19% de destrezas logradas. Esto significa que existen avances en el desarrollo evolutivo de los niños.

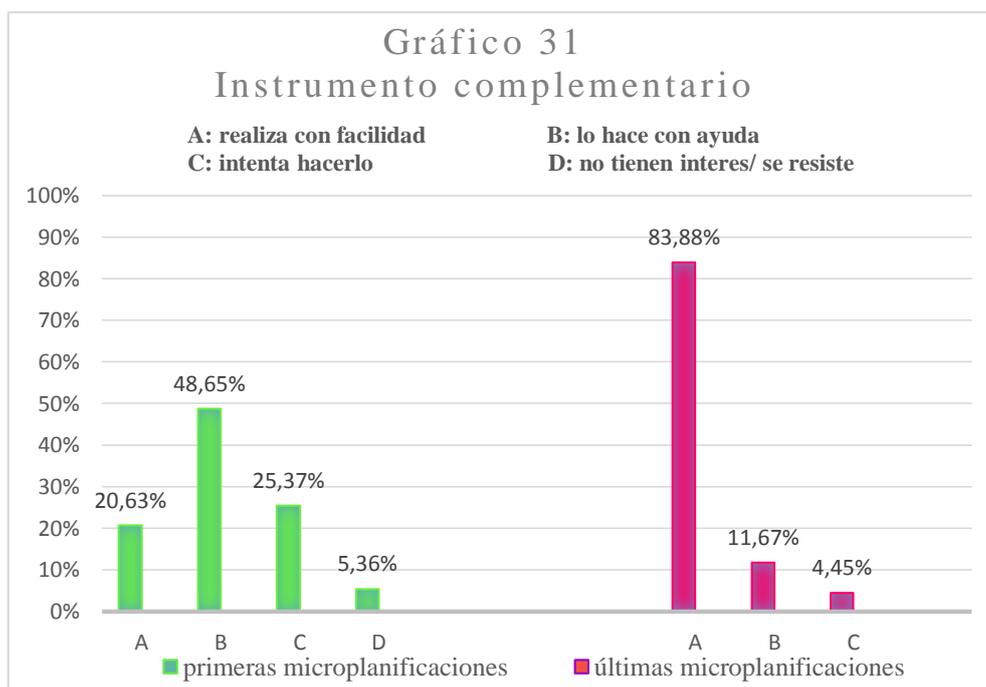


Interpretación de resultados: conforme al gráfico 30, en la evaluación inicial con la guía Rueda del Desarrollo, el 100% de la población obtuvo 60,09% de objetivos logrados referente al área del lenguaje, mientras que en la evaluación final dicho porcentaje del grupo incrementó un 28,14 % alcanzando un 88,23% de las destrezas del lenguaje. Nuevamente se puede observar el progreso del desarrollo del niño, y concretamente en el área del lenguaje.

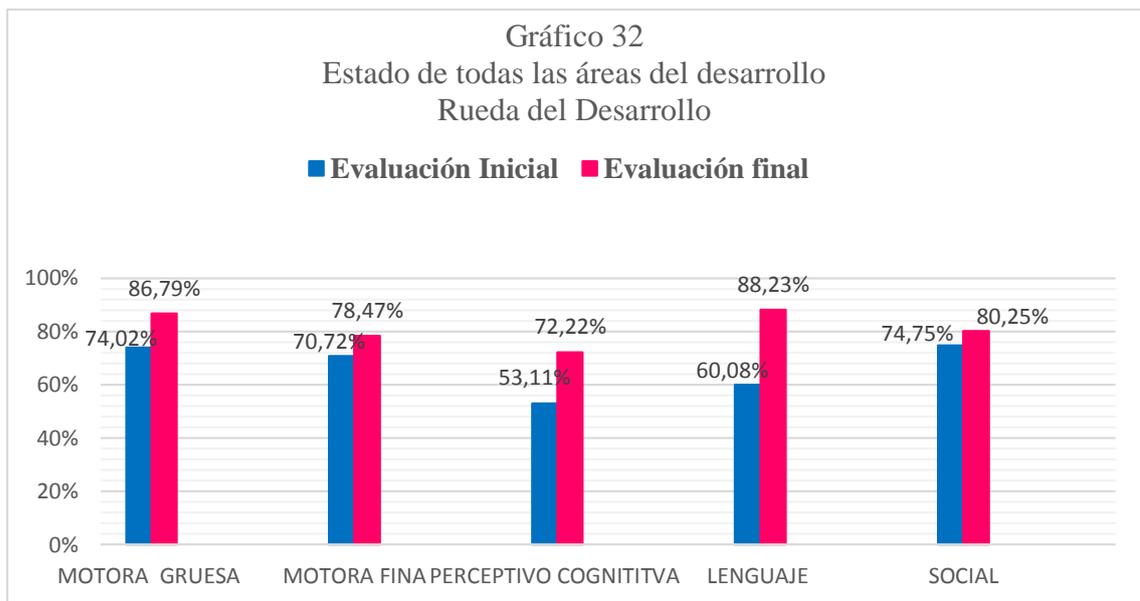


Interpretación de resultados: conforme al gráfico 31, en el instrumento complementario, los resultados del 100% del grupo apuntan al estado tanto inicial y final del nivel de logro en las habilidades del lenguaje. Al iniciar la aplicación durante las 5 primeras microplanificaciones los resultados se encuentran distribuidos en, el 20,63% de la población registra sus logros en A: realiza con facilidad, el 48,65% en B: lo hace con ayuda, el 25,37% en C: intenta hacerlo y el 5,36% en D: no tienen interés/ se resiste.

Durante la evaluación final los resultados de toda la población se encuentran distribuidos en 83,88% en A, 11,67% en B, un 4,45% en C y un 0 en D. Como se puede observar el perfil de logro en el que la población se encontraba inicialmente, ha logrado mejorías e independencia a medida que se llevó el proceso de aplicación.



Interpretación de resultados: acorde al gráfico 32, con la guía Rueda del Desarrollo, el estado de desarrollo en todas las áreas en el 100% de la población en la evaluación inicial, muestran los siguientes resultados, área motora gruesa en 74,02%, motora fina 70,72%, perceptivo cognitivo 53,11%, lenguaje 60,08% y social en 74,75. Mientras que en la evaluación final el total de la población logró un avance, en donde el área motora gruesa se encuentra en 86,79%, motora fina 78,47%, perceptivo cognitiva 72,22%, lenguaje 88,23% y social en 80,25. Evidenciando claramente el avance paralelo en todas las áreas del desarrollo.



### 3.4.Socialización de la propuesta y resultados obtenidos en el C.I.B.V.

Para dar a conocer la propuesta de intervención en el lenguaje por medio del juego simbólico, se convocó a una socialización a la coordinadora y maestras del centro quienes participaron en el diagnóstico inicial; la misma está estructurada en tres fases, exposición de la propuesta, seguimiento y socialización de resultados finales. La socialización tuvo lugar en el centro durante la mañana en horarios entre 08:00 a 12:30. A continuación se expone cómo se desarrolló la socialización.

#### **FASE 1: EXPOSICIÓN DE LA PROPUESTA PARA LA APROBACIÓN DEL DISEÑO DE TESIS.**

**Fecha:** Lunes 14 de abril del 2014

**Hora:** 08:00

**Lugar:** Centro Infantil del Buen Vivir Hermann Gmeiner (C.I.B.V.)

**Número de asistentes:** coordinadora y maestras.

**Tiempo:** 60 minutos

**Objetivo General:** presentar y justificar la propuesta del diseño de tesis.

##### **1. Presentación de la propuesta**

###### **Objetivo General:**

- Elaborar una propuesta de intervención para el desarrollo del lenguaje a través del juego simbólico en niños de dos a tres años de edad del C.I.B.V. Hermann Gmeiner de la ciudad de Cuenca.

###### **Objetivo Específicos:**

- Describir la fundamentación teórica sobre el desarrollo del lenguaje de niños de dos a tres años y el juego simbólico.
- Elaborar y aplicar la propuesta de intervención en el lenguaje por medio del juego simbólico en niños de dos a tres años de edad.
- Analizar y comparar los resultados de evaluaciones del desarrollo iniciales y finales.
- Socializar los resultados obtenidos al C.I.B.V. Hermann Gmeiner

## **2. Justificación de la propuesta**

¿Para qué ser humano no es indispensable la comunicación y la relación con las personas de su medio?

Las personas requerimos del lenguaje como un recurso fundamental para el éxito de la comunicación y relación con sus semejantes, sin embargo los problemas en la comunicación y el lenguaje han sido poco relevantes y han pasado desapercibidos durante un periodo extremadamente largo de tiempo.

Hoy en día la sociedad en la que se vive llena, de nuevas tecnologías, ordenadores, iPads, con diferentes plataformas para comunicarse con inmediatez increíble y en tiempo real; en redes sociales, con equipos inteligentes, comunicación online, etc. El mundo de la información y la comunicación es, tal vez, uno de los ámbitos que ha sufrido cambios más veloces en el mundo actual, sin embargo, parece que cuanto mayor facilidad y medios se tiene para ello, menos se comunica adecuadamente. Se ha convertido en una comunicación casi violenta. Ya no se pone esmero en la misma, no se vigila el vocabulario; los emails y los celulares han deformado y empobrecido el lenguaje y las dificultades en el mismo durante la infancia representan limitaciones en el crecimiento, identidad del niño y en el contexto al cual pertenece.

El lenguaje en los primeros años del niño tiene cada día más relevancia para el éxito en su desempeño diario, desarrollo integral y dar las respuesta a las expectativas en la actualidad.

Se ha desarrollado la propuesta de intervención del lenguaje en niños de dos a tres años de edad con el fin de poder aportar a su desarrollo y estimulación del mismo. En este trabajo prima la iniciativa del niño para que pueda involucrarse en un nuevo aprendizaje, cuya finalidad es crear actividades introducidas en procesos de planificación en cuyos márgenes se despliega la escena del juego, que genere experiencias diferentes, que estimule el despliegue de su imaginación y fantasía, proponiendo y ofreciendo a los niños un espacio para explorar su lenguaje.

La elaboración de este proyecto se basó en modelos pedagógicos que han sido de gran trascendencia en el tiempo. La Teoría Constructivista, uno de los aspectos importantes para la educación, su mayor representante es Piaget, realiza valiosos aportes para el proyecto; quien habla de los periodos del desarrollo en el niño y menciona que el lenguaje está condicionado por el desarrollo de la inteligencia y el aprendizaje requiere de la asimilación y acomodación de estructuras cognitivas. Durante este proceso la adquisición del lenguaje se va consolidando en los diferentes estadios del desarrollo, y el dominio del mismo se dará cuando el niño tenga la suficiente madurez cognitiva y la combinación de mecanismos, es decir, la maduración biológica referida a los órganos que intervienen en la producción del habla y los factores socioculturales.

Otro aporte valioso para el proyecto acerca de la importancia del entorno y los estímulos a los que el niño está expuesto realiza el Ministerio de Educación del Ecuador en el Currículo de Educación Inicial (2013), resaltando la importancia del medio y el contexto en que viven los niños desde los primeros momentos de su vida, las relaciones que el niño establece en su entorno, favorecen al desarrollo de su lenguaje.

Para que el aprendizaje sea de interés para el niño, se ha relacionado la propuesta con su realidad y sus intereses propios. Es por ello que se utiliza el juego simbólico como un recurso fundamental para el trabajo con el mismo. Las metodología que se utilizará son microplanificaciones, haciendo referencia al Ciclo de Aprendizaje de David Kolb, la esencia fundamental de esta metodología es el aprendizaje basado en experiencias concretas, reales y divide el mismo en cuatro situaciones, primero, la exploración o manipulación, segundo una observación reflexiva o el diálogo acercando más al niño hacia el tema que se está trabajando, tercero, la conceptualización mediante actividades concretas; para finalmente después de que tenga suficientes experiencias sobre un tema pueda aplicar y poner en práctica lo que aprendió, es decir el ciclo del aprendizaje prepara al niño para el mismo.

### **3. Explicación del proyecto:**

Se cree necesario compartir la propuesta con la coordinadora y maestras del Centro Infantil del Buen Vivir C.I.B.V., con el objetivo de dar a conocer la misma, se revisa una por una las microplanificaciones para trabajar el lenguaje y se indica el material concreto que se realizará específicamente para las mismas.

### **4. Materiales usados para la exposición:**

Documento físico y power point

### **5. Proceso:**

Se exponen los siguientes temas:

- Fundamentación teórica del proyecto.
- Desarrollo del lenguaje del niño de 2 a 3 años de edad y el juego simbólico.
- Metodologías que se tomaron en cuenta.

### **6. Resultados:**

El diseño del proyecto se aprueba y se autoriza la ejecución del mismo.

## **FASE 2: SEGUIMIENTO DE LA PROPUESTA**

**Fecha:** Viernes 16 de mayo del 2014

**Hora:** 09:00

**Lugar:** Centro Infantil del Buen Vivir C.I.B.V.

**Número de asistentes:** coordinadora y maestra.

**Tiempo:** 30 minutos

**Microplanificaciones ejecutadas:** 15

**Objetivo General:** realizar el seguimiento del proyecto

### **1. Materiales usados:**

- Documentos físicos: microplanificaciones, registro diario de observación
- Computadora
- Videos de los niños durante la ejecución de las microplanificaciones.

## **2. Proceso:**

Cuatro semanas después de la aplicación del proyecto, se comparte con la coordinadora y maestra del centro datos importantes sobre el curso y desarrollo del trabajo con los niños durante la ejecución del mismo, para ello se revisan las microplanificaciones realizadas, los resultados de los registros diarios de observación, y videos grabados durante la ejecución de la propuesta.

## **3. Resultados:**

La coordinadora y profesora del centro expresan su opinión acerca del avance del proyecto y el impacto positivo en los niños. Manifiestan además ideas positivas sobre el material y las actividades realizadas con los niños.

## **FASE 3: SOCIALIZACIÓN DE RESULTADOS FINALES**

**Fecha:** Martes 23 de septiembre del 2014

**Hora:** 09:00

**Lugar:** Centro Infantil del Buen Vivir C.I.B.V.

**Tiempo:** 120 minutos

**Objetivo General:** presentar resultados finales y realizar una encuesta sobre el impacto del proyecto.

### **1. Materiales:**

- Documentos físicos
- Computadora

### **2. Proceso:**

Se expone en el centro los resultados finales después de haber concluido con la aplicación del proyecto, para ello se revisa el análisis de los resultados finales, la comparación del diagnóstico inicial y final, registro diario de observación.

### 3. Resultados:

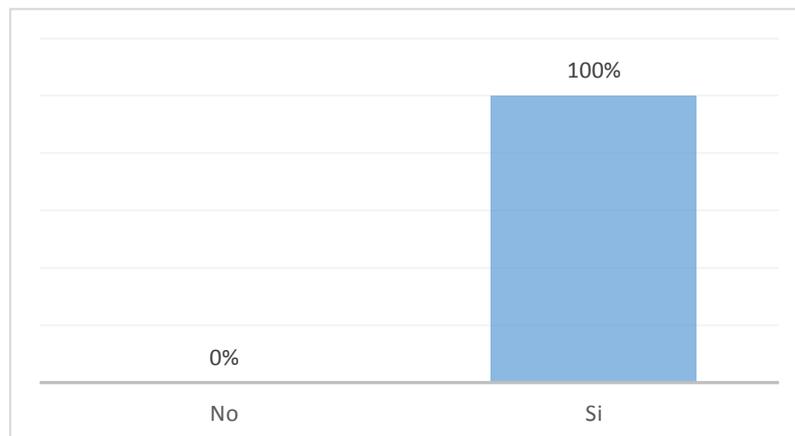
La coordinadora y maestras manifiestan los logros que los niños han alcanzado en el tiempo de aplicación del proyecto y el impacto que ha tenido sobre los mismos. Comparten su agradecimiento y gratitud al culminar la aplicación.

### 4. Impacto del proyecto

A continuación se detallan los resultados de la encuesta realizada a los docentes, coordinadora y maestras del Centro Infantil del Buen Vivir, una vez culminada la ejecución del proyecto de estimulación del lenguaje por medio del juego simbólico.

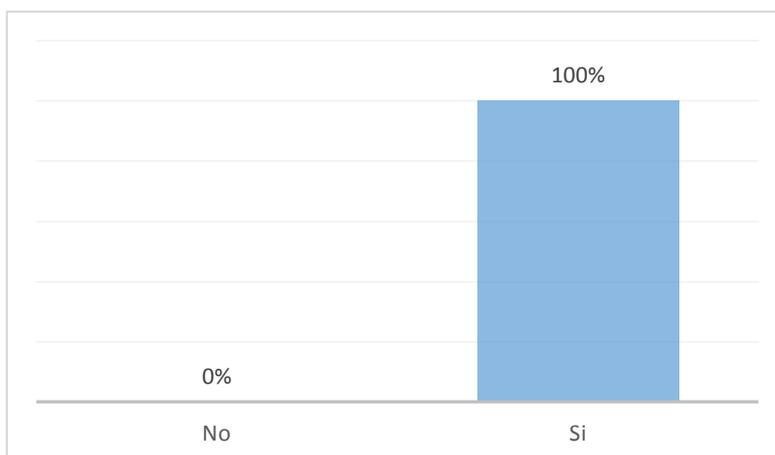
1. ¿Cree usted que el lenguaje es importante para el desarrollo de los niños?

El 100% de las maestras cree que el lenguaje es importante para el desarrollo de los niños.



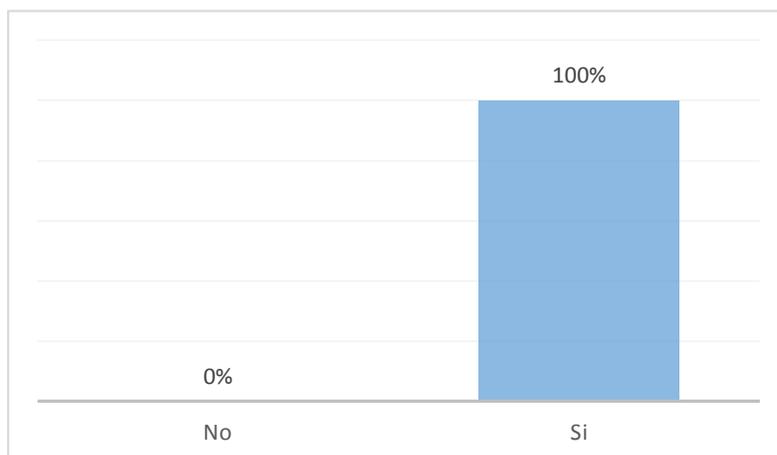
2. ¿Piensa usted que el juego debe ser considerado como un recurso para la enseñanza y aprendizaje de los niños?

El 100% de las maestras piensa que el juego debe ser considerado como un recurso a utilizarse para la enseñanza y aprendizaje de los niños y resaltan la importancia que el mismo tiene sobre el desarrollo en general.



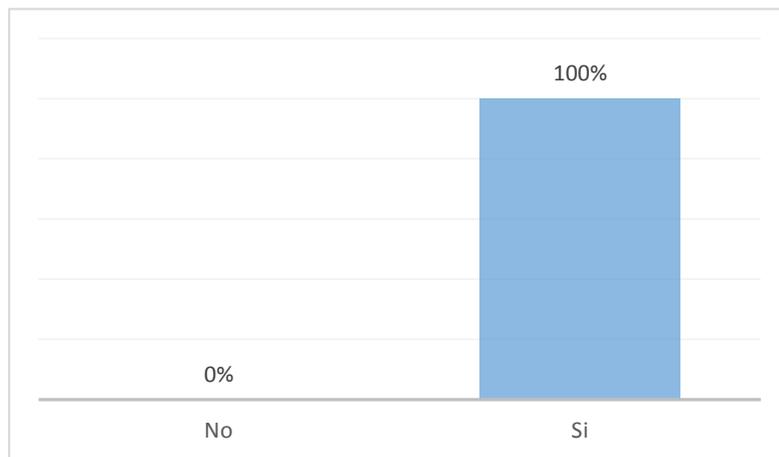
3. ¿Cree usted que el proyecto de estimulación del lenguaje por medio del juego simbólico ha logrado mejoras en el lenguaje de los niños?

El 100% de las maestras cree que el proyecto de estimulación del lenguaje por medio del juego simbólico ha logrado mejoras en el lenguaje de los niños.



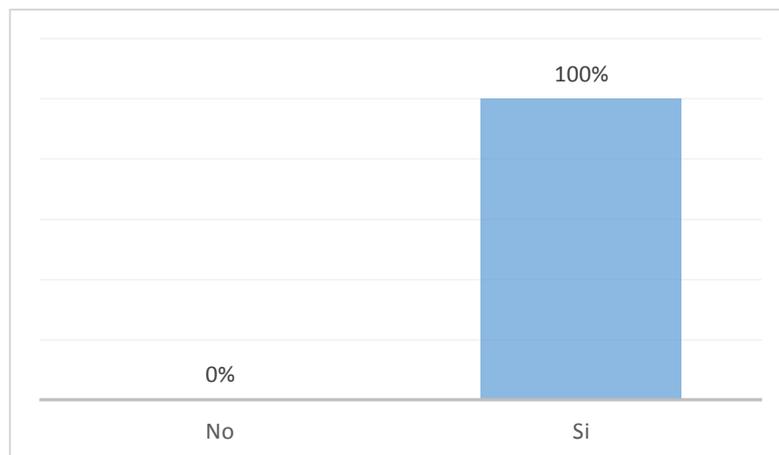
4. ¿Cree usted que el proyecto de estimulación del lenguaje por medio del juego simbólico ha tenido un impacto positivo en los niños?

El 100% de las maestras cree que el proyecto de estimulación del lenguaje por medio del juego simbólico ha tenido un impacto positivo en los niños después de la aplicación de la propuesta.



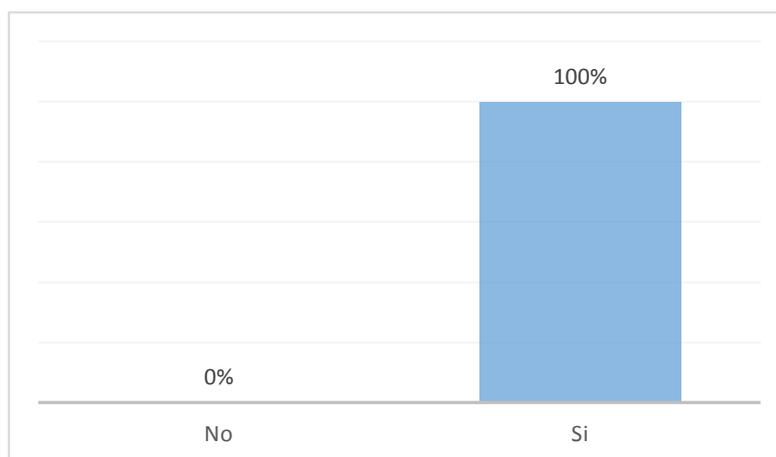
5. ¿Considera usted que la propuesta realizada respeta el desarrollo evolutivo de los niños de dos a tres años de edad del C.I.B.V. Hermann Gmeiner.?

El 100% de las maestras considera que la propuesta realizada respeta el desarrollo evolutivo de los niños de dos a tres años de edad del C.I.B.V. Hermann Gmeiner



6. ¿Piensa usted que la propuesta realizada podría ser una alternativa a usarse en el centro en el trabajo con los niños?

El 100% de las maestras piensa que la propuesta realizada podría ser una alternativa a usarse en el centro en el trabajo con los niños.



### **Conclusiones y Sugerencias**

Al terminar la socialización, la coordinadora y maestras del centro demuestran el interés en la metodología empleada y en toda la propuesta; resaltan la importancia de haber considerado y escuchado constantemente los intereses e inquietudes de los niños, la mejoría no solo en el lenguaje, si no en diferentes aspectos, como el autoestima, participación y el desenvolvimiento en general de los pequeños.

Algunos de los comentarios manifestados por la coordinadora y maestra son los siguientes: “en el trabajo realizado en el C.I.B.V. se demuestra su compromiso y dedicación con los niños”, “los niños han avanzado bastante”, “los padres de familia están muy agradecidos por su participación en el centro”, “el centro ha empezado a trabajar usando la metodología propuesta”, “nos ha dejado una gran enseñanza”, “las actividades propuestas y el material realizado es muy creativo e innovador”, “los niños le esperan con alegría cada día”.

### 3.5.Conclusiones

- De acuerdo a la escala Brunet – Lézine en la situación inicial y final de la población se puede apreciar una diferencia importante y positiva para la misma, en donde el 55,55% de la población manifestó un retraso en su desarrollo general, frente a la condición final en donde los niños alcanzaron avances, con un 88,89% ubicándose en desarrollo normal.
- En referencia a la Rueda del desarrollo, durante la evaluación inicial el alcance máximo de destrezas correspondientes a todas las áreas del desarrollo de la población se situó en 66,54%, frente a los resultados de la valoración final, que manifiesta un claro progreso ubicándose en 81,19%, en donde el avance registrado es de un 15%. Estos datos nos dan pautas de que el proyecto aporta a la recuperación del desarrollo de los niños.
- Por otro lado, específicamente en el área del lenguaje, en la valoración inicial el grupo registró un alcance de 60,09% de destrezas correspondientes al lenguaje, para en la evaluación final lograr un 88,23%, correspondiente a un avance del 28% en toda la población. Es importante indicar que se ha logrado abordar el lenguaje con ayuda del proyecto y que el mismo, tiene aportes importantes en uno de los objetivos fundamentales que es el desarrollo del lenguaje de los niños.
- Los datos obtenidos de la matriz de registro de observación diaria, realizan grandes aportes como: al iniciar el proyecto un gran porcentaje de los niños dependen de ayuda para poner en práctica una habilidad, en este caso el lenguaje, pero al transcurrir un tiempo, en donde se llevaron sesiones diarias, poco a poco los niños fueron tomando más independencia y seguridad de ellos mismos, esto gracias a que el proyecto brindó un espacio para el ensayo del lenguaje y sus aprendizajes, logrando que los niños sientan seguridad y confianza de ellos mismos.
- Los resultados presentados y descritos en líneas anteriores, junto con los resultados de las matrices de observación, ayudan a confirmar el impacto

positivo que el proyecto ha tenido con los niños tanto en la recuperación de su desarrollo evolutivo, como en el manejo de conducta.

- El dominio del lenguaje, depende de las posibilidades que tenga el niño, estímulos enriquecidos a los que está expuesto y al espacio que disponga para aprender- asimilar y experimentar, se convierten en una situación de enseñanza informal en donde además se puede aprender y ensayar el lenguaje.
- La socialización ha sido un tiempo valioso para el intercambio de conocimientos y aprendizaje. Las tres fases en que se ha realizado, empezando por la presentación del diseño para su aprobación, ha permitido analizar minuciosamente cada una de las actividades propuestas para los niños y que las mismas consideren las características del desarrollo evolutivo, en la fase dos, el seguimiento de la propuesta permitió una retroalimentación del avance y el resultado de la aplicación, finalmente la fase tres, la socialización de resultados y la encuesta realizada para conocer el impacto del proyecto sobre los niños y la viabilidad para su posterior uso en el centro.
- Al finalizar la socialización, la coordinadora y maestras del centro, se mostraron conformes y expresaron su interés por la propuesta realizada, la metodología implementada y el material utilizado. Además preguntaron sobre si se les podría facilitar algún material y más información sobre el juego como un recurso para la enseñanza y aprendizaje de los niños. Se puede confirmar que la propuesta presentada es viable para ser aplicada en el centro.

## CONCLUSIONES FINALES

- La comunicación es un medio fundamental en la vida del ser humano y definitivamente abre las puertas al mundo. El lenguaje es un fragmento primordial para facilitar la misma. La importancia que reviste al lenguaje durante la infancia, desde el nacimiento y en todas las etapas de la vida, son de gran peso para el desarrollo armónico del niño; el medio por el cual descubre sus posibilidades e indaga en el medio que le rodea, reconociéndose como una instancia necesaria para crear la estructura de su propio aprendizaje en la cotidianidad de la vida dentro y fuera de la escuela. En este proyecto se centra la importancia de ofrecer al niño situaciones para que ensaye su lenguaje, con este trabajo podrá tener una alternativa real, posible que involucra al infante, el juego, la imaginación, creatividad, necesidades e intereses como medio principal para el desarrollo y estimulación del lenguaje y la comunicación.
- El proyecto se basa en aportaciones de bases teóricas trascendentales como el constructivismo sustentado por Piaget, quién considera características evolutivas primordiales del niño, clasificándolos en diferentes estadios del desarrollo que son claves y bases para la evolución del lenguaje, junto a ello la importancia de los efectos favorables del medio ambiente en el que se encuentra el niño, como se menciona en el Currículo de Educación Inicial 2013. La propuesta pretende cubrir las necesidades propias del mismo, a través de la acción conjunta de características evolutivas y un contexto estimulador, para contribuir a un desarrollo adecuado.
- El proyecto propone diferentes situaciones de juegos, ante ello la propuesta busca implementar material accesible al medio en donde prime la necesidad del niño para el aprendizaje, permitiendo enriquecer las experiencias y el trabajo que se realiza con el mismo. El material elaborado no es costoso y solo exige de la creatividad, la vocación a la profesión y la responsabilidad frente al trabajo con niños en una edad tan corta, pero tan importante y significativa.

- Durante la propuesta que se realizó, se pueden apreciar varias situaciones como la estructura de las microplanificaciones son de fácil aplicación y de guía a la maestra, se consideró los intereses de los niños y parte de sus propias sugerencias, permitió situaciones en donde priman la exploración y experiencias de los infantes, promoviendo positivamente la relación entre compañeros en el grupo en general y entre niño y adulto. De igual forma se reforzaron normas de comportamiento que al inicio del proyecto fue un desafío, entonces también permitió abordar la conducta.
  
- Con la aplicación del proyecto no solo se lograron mejoras en el ámbito del lenguaje, sino en el desarrollo global del niño, desarrollo de diferentes habilidades relacionadas directamente con el área mencionada, y también con la memoria, atención, imaginación, creatividad, habilidades para comparar, dialogar, mejorar el nivel de autoestima, desarrollo óptimo de habilidades sociales y además cambios en su comportamiento; mediante el seguimiento diario con la matriz de observación, que no solo registró el nivel del logro, sino también los desafíos con los que los niños se encontraron a diario, las diferentes personalidades y debilidades de cada uno. Los cambios se revelan en el progreso conseguido con los infantes que se evidencian en los resultados obtenidos al finalizar el proyecto.
  
- La metodología principal en la propuesta se basa en microplanificaciones con actividades lúdicas de carácter grupal que toma como referencia el Ciclo de aprendizaje de David Kolb, que parte de experiencias concretas para el éxito del aprendizaje. Además el juego simbólico, el cual fue elegido después de considerar características evolutivas del niño, teniendo en cuenta que el juego es una conducta generalmente voluntaria, que genera placer en el infante e invita a usar sus posibilidades e indagar el mundo al cual pertenece, además facilita tener un mayor contacto e interacción con el niño. Es por ello que en la propuesta se exponen diferentes situaciones presentadas en microplanificaciones tomando al juego como el escenario principal para que el niño explore sus capacidades y descubra sus posibilidades. El juego resulta relevante para el desarrollo infantil y promueve distintos aspectos para el desarrollo lingüístico.

- La enseñanza no solo debe ser la tradicional, maestro – alumno en una sala de cuatro paredes, sino describir las posibilidades que diferentes situaciones ponen a disposición, en este caso el juego, una enseñanza informal en donde prima una de las necesidades fundamentales en la infancia, que es jugar. Durante el juego el niño involucra todo de su parte creando un escenario imaginativo y cuantos más elementos tenga a disposición, mayor serán sus posibilidades. El juego puede aparecer como situación de enseñanza informal en donde se puede aprender habilidades lingüísticas y comunicativas. Es por ello que en el *“Proyecto de Estimulación del Lenguaje por medio del Juego Simbólico en niños de 2 a 3 años de edad en el C.I.B.V. Hermann Gmeiner de la ciudad de Cuenca”*, invita al maestro a mirar la enseñanza desde otra perspectiva tomando el juego como recurso indispensable que el niño dispone, y a través del mimo brindar a los docentes la oportunidad de potenciar las posibilidades de los niños, ser el mediador para que vivan las experiencias de manera positiva y enriquecedora. Involucrarse en el aprendizaje viviendo una retroalimentación constante alumno – maestro, maestro – alumno.
- Las microplanificaciones son de fácil aplicación y de guía a la maestra, considera los intereses de los niños y parte de sus propias sugerencias, permitió situaciones en donde priman la exploración y experiencias de los infantes, promueve positivamente la relación entre pares, en el grupo en general y entre niño y adulto. De igual forma se reforzaron normas de comportamiento que al inicio del proyecto fue un desafío, entonces también permitió abordar la conducta.
- Las microplanificaciones que se presentan en el proyecto, son una guía para que el docente oriente las situaciones de aprendizaje y enseñanza con los niños, y en cada una se da el espacio para realizar observaciones y recomendaciones, para que se adapte a la necesidad de los infantes.
- Las actividades realizadas en las microplanificaciones promueven no solo espacios de aprendizaje, que son importantes, sino también promueven espacios para mejorar los niveles de autoestima y desarrollo de habilidades sociales, de esta forma el niño no solo obtiene un aprendizaje, sino que aprende

a usar lo que aprendió, reconociéndose como un ser fundamental al encuentro con los demás.

- El juego es un medio primordial para el aprendizaje, ya que durante el juego, el niño crea su propia experiencia, busca reconocer las diferencias con la realidad, establece su verdadera autonomía y obtiene la oportunidad de sentir que está en la posibilidad de crear su propio aprendizaje, convirtiendo el acto de hablar en la actitud lingüística espontánea del mismo.
- El juego no implica siempre un completo desenvolvimiento del niño, sino que el adulto se integre a él, a través de un juego libre o dirigido, para de esta manera propiciar ya sea el juego simbólico o simplemente un juego exitoso en donde los niños disfruten de la acción de jugar.
- A lo largo de la aplicación del proyecto, desde el principio se podía ver tanto las dificultades que los niños tenían, como las mejoras que alcanzaban. Al inicio los niños tenían dificultades para jugar y expresarse, pero a lo largo de la propuesta, no solo aprendieron cómo jugar sino, a disfrutar de los diferentes juegos y actividades entre los compañeros en donde el acto de comunicarse deja de ser un obstáculo, y empieza a ser el mejor recurso para el niño. Algunos de estos avances no solo se pueden ver al finalizar el proyecto, sino durante el transcurso del mismo, para ello el “registro de observación diaria”, en donde cada día del proyecto se registró tanto el logro, como los desafíos y los avances de cada uno, los avances no sólo del lenguaje, sino en general, de todo lo que representaba una mejoría para el niño como lenguaje expresivo y lenguaje comprensivo, conducta, relaciones sociales, normas de comportamiento.
- Después de realizar la socialización de la propuesta, se ha puesto en consideración que la metodología utilizada en el proyecto de Estimulación del lenguaje por medio del juego simbólico en niños de dos a tres años de edad en el C.I.B.V. Hermann Gmeiner, sea utilizada en el centro como un recurso y una alternativa para el trabajo con los niños.

## RECOMENDACIONES FINALES

- ✓ En los centros de educación infantil se deben organizar pequeños proyectos durante la semana en el trabajo con los niños, como en el proyecto de estimulación del lenguaje, de esta forma se crean situaciones nuevas, en donde el niño puede participar, descubrir, ayudar y sobre todo experimentar, creando momentos de continuo aprendizaje y diversión.
- ✓ Se recomienda usar el Ciclo de Aprendizaje en las planificaciones para el trabajo con los niños, ya que la esencia fundamental de esta metodología es el aprendizaje basado en experiencias concretas, reales y divide el mismo en cuatro situaciones, primero una de exploración o manipulación, segundo una observación reflexiva o el diálogo acercando más al niño hacia el tema que se está trabajando, tercero la conceptualización mediante actividades concretas que el niño experimenta en la vida real, para finalmente después de que tenga suficientes experiencias sobre un tema pueda aplicar y poner en práctica lo que aprendió, es decir el ciclo del aprendizaje prepara al niño para el mismo.
- ✓ La maestra debe seguir de cerca el desenvolvimiento de los niños, tanto dentro como fuera del aula, para que la misma o el personal encargado pueda ser un puente facilitador de experiencias y mediador en situaciones de dificultad cuando el niño lo requiere.
- ✓ Al trabajar con los niños es importante que la maestra se involucre activamente en el aprendizaje de los mismos, quienes a tan corta edad, no solo requieren de los conocimientos de la maestra, sino además su vocación y entrega hacia el encuentro con los pequeños.
- ✓ Se debe tener siempre presente las diferentes personalidades, posibilidades y debilidades de los niños, ya que en el aprendizaje en donde prima el niño como medio principal con sus características individuales, resulta esto ser esencial y puede generar experiencias motivadoras, positivas y de gran valor para los infantes.

- ✓ Es importante conocer el desarrollo del niño, para de acuerdo a ello presentar las actividades acordes a sus necesidades e intereses según edad del niño.
- ✓ Para el trabajo diario con los niños, se debe tener el material adecuado, preparado con anticipación cuando el caso lo requiere, en otras situaciones las actividades se prestan para realizar el material junto con los niños, que son mucho más significativos para ellos.
- ✓ Se sugiere tener un listado o descripción de las debilidades y potenciales de cada niño, ya que esto facilita a la maestra durante las actividades prácticas de cada día, por ejemplo, ubicar a un niño con una debilidad de participación, con otro de facilidad de participación. Es más fácil llegar a un niño mediante otro niño, en donde la maestra actúa como mediadora.
- ✓ Existen algunas técnicas que se pueden usar como recursos, pero debo mencionar que hay una que ha dado positivos y grandes resultados en el trabajo diario con los niños al aplicar el proyecto, la motivación grupal, dentro del proyecto ha sido de gran beneficio para el trabajo con los niños.
- ✓ Existen diferentes tipos de juegos, pero no todos están aptos para todas las edades. En los primeros meses de vida el niño disfruta del juego físico, caricias, masajes, cosquillas, etc., entre 1 y 2 años el dominio de su cuerpo es mejor, el juego es más activo, investiga quiere conocer el mundo, se pueden usar canciones, juegos de palabras, etc. Entre los 2 y 3, al niño le gusta imitar, jugar a desempeñar roles y representar a otros por ejemplo el juego simbólico.
- ✓ Es de gran importancia que el niño viva experiencias positivas de las cuales aprenda y disfrute en el centro a donde asiste, pero es de vital importancia que el niño pueda experimentar algo parecido en su hogar, que tenga las oportunidades necesarias junto con su familia.
- ✓ Se deben establecer y practicar normas de comportamiento generales para los niños en el centro, y trabajar junto con los padres para conseguir el éxito de las mismas para el beneficio de los niños.

## Bibliografía

- Alessandri, María Laura. (2007). *Trastornos del Lenguaje*. Detección y tratamiento en el Aula. Argentina: Editorial Landeira
- Avaria, María de los Ángeles. (2005). Pediatría del desarrollo y el Comportamiento. *Revista Pediatría Electrónica*. (p. 1). Chile. Recuperado de <http://www.revistapediatria.cl/vol2num1/14.htm> ISSN 0718-0918
- Cabrera, Miguel Ángel. (2001). *Historia, Lenguaje y Teoría de la Sociedad*. Recuperado de <http://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=gMnsqW1EWB0C&oi=fnd&pg=PA7&dq=concepto+de+lenguaje+&ots=M5RZcUpER4&sig=dMdRrBqDphSqQsD5IUUQR3UHET8#v=onepage&q=concepto%20de%20lenguaje&f=false>.
- Consejo Nacional de Discapacidades. *Resumen Ejecutivo Agenda Nacional para la Igualdad en Discapacidades ANID, 2013 – 2017*. Ecuador. Recuperado de <http://plataformaconadis.gob.ec/normas-juridicas-en-discapacidad-ecuador/>
- Gómez, Carlos Juan. (2011). Discusiones en torno al Lenguaje. Revista Iberoamericana CTS
- Gómez Flores, Ana María. (2010). *Expresión y Comunicación*. Recuperado de <http://books.google.es/books?id=cQL6mxUGdoQC&pg=PA32&dq=Concepto+de+lenguaje++Teoria+de+Piaget&hl=es&sa=X&ei=qiUpU8j6MYzIkAfB9oCYCA&ved=0CFAQ6AEwBg#v=onepage&q=Concepto%20de%20lenguaje%20%2F%20Teoria%20de%20Piaget&f=false>
- Hendrick, Joanne. (1990). *Educación Infantil 2. Lenguaje, Creatividad y Situaciones Especiales*. España: Ediciones CEAC, S.A.
- Johnston, Elizabeth B.; Johnston, Andrew V. (1991). *Desarrollo del Lenguaje*. Buenos Aires: Editorial Médica Panamericana S.A.
- López Camps, Jordi. (2005). *Planificar la Formación con Calidad*. Recuperado de [http://books.google.com.ec/books?id=DYn6IgLhoToC&pg=PA138&lpg=PA138&dq=ciclo+de+aprendizaje+de+kolb&source=bl&ots=hgXSH2H7tl&sig=sXU77rVs4\\_QJifpzEpK-0mDFE4&hl=es&sa=X&ei=rKs3U6WQMK3msAS4yoDABg&ved=0CIABEOgBMAk4Cg#v=onepage&q=ciclo%20de%20aprendizaje%20de%20kolb&f=false](http://books.google.com.ec/books?id=DYn6IgLhoToC&pg=PA138&lpg=PA138&dq=ciclo+de+aprendizaje+de+kolb&source=bl&ots=hgXSH2H7tl&sig=sXU77rVs4_QJifpzEpK-0mDFE4&hl=es&sa=X&ei=rKs3U6WQMK3msAS4yoDABg&ved=0CIABEOgBMAk4Cg#v=onepage&q=ciclo%20de%20aprendizaje%20de%20kolb&f=false)

- Myers, David G. (2011). *Psicología*. España: Editorial Panamericana. Novena Edición.
- Ministerio de Educación del Ecuador (2013). *Referente Curricular de Educación Inicial 2013*. Ecuador.
- Ministerio de Salud Pública del Ecuador (2014). *Registro Nacional de Discapacidades*. Ecuador.
- Monfort, Marc. (1982). *Los Trastornos de la Comunicación en el Niño*. Madrid:
- Papalia, Diane E; Olds, Sally Wendkos; Feldman, Ruth Duskin. (2009). *Psicología del Desarrollo de la Infancia a la Adolescencia*. México: Editorial McGraw-Hill/Interamericana. Undécima Edición.
- Phillips, John Jr. (1997). *Los Orígenes del intelecto según Piaget*. Editorial Fontanella. Cuarta Edición.
- Rice, Philip F. (1997). *Desarrollo Humano: Estudio del ciclo Vital*. Recuperado de <http://books.google.com.ec/books?id=ZnHbCKUCtSUC&pg=PA184&lpg=PA184&dq=sintaxis+en+el+desarrollo+del+lenguaje&source=bl&ots=yyVvf9BZ4Q&sig=9Oj9ZGk7p8x3petISHB8MIFDXic&hl=es&sa=X&ei=iGs0U4XFDI Hk0gHSioDgDA&ved=0CGAQ6AEwBg#v=onepage&q&f=false>
- Sarlé, Patricia M. (2008) *Enseñar el Juego y Jugar la Enseñanza*. Buenos Aires: Editorial Paidós. Primera Edición.
- SCHONHAUT B, LUISA, MAGGIOLO L, MARIANGELA, DE BARBIERI O, ZULEMA, ROJAS N, PAULINA, & SALGADO V, ANA MARÍA. (2007). Dificultades de lenguaje en preescolares: Concordancia entre el test TEPSI y la evaluación fonoaudiológica. *Revista chilena de pediatría*, 78(4), 369-375. Recuperado en 18 de enero de 2015, de [http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0370-41062007000400004&lng=es&tlng=es.10.4067/S0370-41062007000400004](http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0370-41062007000400004&lng=es&tlng=es.10.4067/S0370-41062007000400004).
- Villalobos, María Eugenia. (2009). El rol del Maestro Frente a la Construcción del Juego Simbólico en los niños. *Diversitas: Perspectivas en Psicología*. (p. 279) Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=67916260005>> ISSN 1794-9998

## ANEXOS

### Anexo 1 Diseño del proyecto



## GUÍA PARA LA ELABORACIÓN Y PRESENTACIÓN DE LA DENUNCIA/PROTOCOLO DE TRABAJO DE TITULACIÓN

### 1. DATOS GENERALES

**1.1 Nombre del estudiante:** Bernal Sánchez Mónica Ximena

1.1.1 Código: 50008

1.1.2 Contacto: 2858189 – 0983558508 email: moniki\_xbernal@hotmail.com

**1.2 Director sugerido:** Aguirre Vargas Isabel Cecilia

1.2.1 Contacto: 0988411388 email: [iaguirre@uazuay.edu.ec](mailto:iaguirre@uazuay.edu.ec)

**1.3 Tribunal designado:** Mst. Adriana León, Mst. Priscila Palacios

**1.4 Aprobación:** 21 de febrero del 2014

**1.5 Línea de Investigación de la carrera:**

1.5.1 CÓDIGO: 6102.05

SUBDISCIPLINA: Patología del Lenguaje

1.5.2 Tipo de trabajo:

El presente proyecto pretende hacer propuestas metodológicas para la intervención del lenguaje.

La investigación es de carácter formativa

**1.6 Área de estudio:**

Área psicopedagógica pues está relacionada con educación inicial, didáctica y planificación, psicología del desarrollo prenatal a cinco años, estimulación temprana y su didáctica, teorías del aprendizaje, logopedia.

### **1.7 Título propuesto:**

Proyecto de Estimulación del Lenguaje por medio del Juego Simbólico en niños de 2 a 3 años de edad en el C.I.B.V. Hermann Gmeiner de la ciudad de Cuenca.

### **1.8 Estado del proyecto:**

El proyecto de Estimulación del Lenguaje por medio del Juego Simbólico, es un proyecto nuevo, e integrador porque relaciona dos temáticas que previamente no se han hecho, el lenguaje y el juego simbólico.

## **2. CONTENIDO**

### **2.1 Motivación de la investigación:**

La principal motivación para esta investigación, parte de la idea de poder atender a las necesidades específicas de la población encontradas a través de un proyecto de investigación dirigido por docentes de la carrera de Educación Inicial de la Universidad del Azuay (Bernal, Reyes, 2013) En el cual se llevó a cabo una evaluación del desarrollo de los niños de uno a tres años en el C.I.B.V. Hermann Gmeiner, con las guías: Rueda del Desarrollo y Escala del Desarrollo Psicomotor de la Primera Infancia Brunet- Lezine; en donde los resultados arrojaron que el área más baja es el lenguaje; ante lo cual el planteamiento se basa en el juego simbólico como una alternativa de intervención, pues la teoría explica que puede ser un motivante para el desarrollo del lenguaje de los niños, debido a que durante el juego el niño representa su realidad, asume roles e interactúa con pares y con el medio, creando así un interés por comunicarse.

Cuando el niño aprende a manejar y dominar el lenguaje, toma posesión de su cuerpo, adquiere un sentido de pertenencia que le permite organizar sus propias experiencias, entender las relaciones y elaborar conclusiones, es decir, su propio aprendizaje; de esta

manera, el niño ya no es un elemento pasivo de aprendizaje sino es el protagonista del mismo. Una estrategia clave para que el niño sea dueño de su aprendizaje es el juego, ya que termina siendo un hecho que responde a las necesidades e intereses del mismo.

## **2.2 Problemática:**

En el año 2013, periodo octubre a diciembre, se llevó a cabo un proyecto de investigación con la supervisión de docentes de la Facultad de Filosofía de la Universidad del Azuay en la ciudad de Cuenca, cuyas autoras Mónica Reyes y Mónica Bernal, luego de haber realizado un estudio del desarrollo a 56 niños en el C.I.B.V Hermann Gmeiner ubicado en Ricaurte. El análisis de los resultados obtenidos indica que un 67% de los niños evaluados presentan un retraso del desarrollo general, en donde el área más afectada es el lenguaje con un 42.03% en el total de la población y un 62.06 % en el grupo de aplicación conformado por 11 niños. Respecto a los instrumentos de evaluación utilizados, la Rueda del Desarrollo en la edad de dos a tres años evalúa 6 ítems en el área del Lenguaje: 4 correspondientes a lenguaje comprensivo y 2 al lenguaje expresivo, la Escala del Desarrollo Psicomotor de la Primera Infancia Brunet-Lezine en el área del lenguaje en la edad de dos a tres años evalúa 4 ítems: dos correspondientes al lenguaje expresivo y dos al lenguaje tanto comprensivo y expresivo.

Las causas principales están relacionadas con modelos lingüísticos limitados tanto en el ambiente escolar, como en el hogar, patrones alimenticios inadecuados, nivel bajo de conocimientos de las promotoras acerca del desarrollo de los niños, metodologías inadecuadas para el trabajo con los mismos y escaso conocimiento de los padres acerca del desarrollo evolutivo de los niños.

## **2.3 Pregunta de investigación:**

¿Cómo el juego simbólico puede mejorar el nivel de desarrollo del lenguaje expresivo de los niños de dos a tres años?

## **2.4 Resumen:**

El Proyecto de Estimulación del Lenguaje por medio del Juego Simbólico en niños de dos a tres años de edad del C.I.B.V. Hermann Gmeiner en la ciudad de Cuenca, es una propuesta de intervención que surge de un estudio del desarrollo, donde el lenguaje de la población estudiada se muestra como el área más afectada, ante lo cual se busca crear situaciones en donde el niño tenga la oportunidad de interactuar con sus pares, explorar el medio, disfrutar de experiencias nuevas y situaciones que favorezcan el desarrollo del lenguaje, determinando finalmente el impacto que generará dicha propuesta. El proyecto incluye tres capítulos en los que se desarrollan conceptos claves del desarrollo del lenguaje, el juego simbólico como propuesta metodológica para intervenir en el lenguaje, resultados de evaluaciones del desarrollo, y una encuesta a las promotoras del centro para conocer el nivel de impacto del proyecto en los niños y se finaliza con la socialización de los resultados obtenidos a lo largo del proyecto en el C.I.B.V.

## **2.5 Estado del Arte y marco teórico:**

La función del juego simbólico como un elemento principal en el desarrollo Integral y vehículo mediador del lenguaje de los niños, tiene un papel fundamental, ya que mediante el juego, el niño crea, descubre, hace interpretaciones de la realidad, de los objetos, desde los más simples hasta los complejos, para darle sentido a su vida. Las dificultades en el lenguaje de los niños, pueden interferir en el desarrollo integral y armónico de los niños.

Priscila Jara (2010) realizó un estudio del lenguaje a 15 niños entre dos y cinco años de edad en el CDI “Catarina”, para conocer las dificultades del lenguaje más comunes en los preescolares, los niños fueron evaluados con la guía Portage y una guía adaptada (Argentina y Alternativas de evaluación del lenguaje en niños preescolares), en donde los resultados encontrados evidenciaron principalmente dificultades en la expresión y comprensión del lenguaje y discriminación del sonido. Al finalizar se planteó un programa de estimulación del lenguaje en niños de dos a cinco años de edad considerando las dificultades más comunes y ofrecer al docente una guía para trabajar las dificultades del lenguaje encontradas a través de una estimulación adecuada con actividades seleccionadas por rangos de edad.

En el 2009, María Eugenia Villalobos en el estudio realizado acerca del Rol del maestro frente a la construcción del juego simbólico en los niños, manifiesta que:

“El juego simbólico el niño se constituye en referente de sí, es decir, considera su propia experiencia, sus conocimientos, el sentido dado al universo cultural y social en el que vive su cotidianidad y busca con su juego reconocer las diferencias que tiene con las realidades vividas por los otros... razón por la cual pueden realizar modificaciones...configurar su verdadera autonomía...oportunidad de sentir que por sí mismos están en la posibilidad de enfrentarse a aspectos del mundo que les son difíciles...garantizan los aprendizajes; los niños sólo logran construir conocimiento, aprender y asumir valores a partir de experiencias de sentido” (p. 279)

Como se puede observar, el juego es un elemento clave para promover el desarrollo integral del niño, cuando decimos integral, implica también el desarrollo del lenguaje. Lamentablemente en nuestro contexto existen pocos estudios que revelen datos sobre el uso y relación de estas dos temáticas.

El desarrollo evolutivo de los niños es un proceso que atraviesa por un sinnúmero de cambios incesantes, siendo cada uno tan importante que no se puede obviar ninguno, así planteó el Comité Técnico Intersectorial de la Estrategia de Desarrollo Integral Infantil en el Ecuador en donde menciona: “*El desarrollo es un proceso de cambios continuos por el que atraviesan los niños...*” (Referente curricular de Educación Inicial, 2013, p. 11)

Cada persona encierra capacidades únicas, que se perfeccionan a medida de su desarrollo y crecimiento, y en este proceso es de gran importancia los efectos favorables del ambiente, investigadores mencionados en el Currículo de Educación Inicial (2013) como G. Bruner en 1988, L.Vigotsky (década de los 30), U. Bronfenbrenner en 1978, Amelia Álvarez y Pablo del Río en 1990, B. Rogoff en 1993 y Mustard en 2007 “han resaltado, desde diversas perspectivas, la importancia del medio y el contexto en que viven los niños desde los primeros momentos de su vida”. Como podemos observar, autores clásicos que enmarcan la importancia del contexto del niño, también hay autores que sustentan el desarrollo desde el punto de vista cognitivo, Jean Piaget (citado en Johnston, 1991) menciona que “el desarrollo cognitivo se produce en cuatro periodos principales sensoriomotor, preoperacional, operacional concreto y operacional formal, y los dos primeros tienen una importancia primordial en el manejo del aprendizaje preescolar del lenguaje”.

A partir de estas ideas descritas anteriormente, el desarrollo social - afectivo del niño se sienta sobre una base clave, que es el lenguaje; la herramienta más potente y característica única que nos diferencia a los seres humanos de las diferentes especies. El lenguaje es el conocimiento más elevado del ser humano, que nos permite adueñarnos de la propia realidad; comunicarnos y relacionarnos con nuestros semejantes para expresar lo que sentimos y pensamos. Cuando el niño aprende a manejar y dominar el lenguaje, toma posesión de su cuerpo en el medio, de él y de los demás; adquiere un sentido de pertenencia que le permite organizar sus propias experiencias, entender las relaciones y elaborar conclusiones; es decir, su propio aprendizaje, siendo el protagonista del mismo. Una estrategia clave para que el niño sea dueño de su aprendizaje es el juego, ya que termina siendo un hecho posible que va más allá de nuestra propia subjetividad, pero que responde a las necesidades e intereses del mismo. Al respecto, Chamorro (2010) hace referencia a Piaget y menciona que el juego tiene gran importancia durante el desarrollo, ya que además de ser una actividad natural y espontánea, el niño desarrolla su personalidad, potencial intelectual, habilidades psicomotoras, conoce sus posibilidades y limitaciones. Durante el juego el niño interactúa con su realidad, asumen papeles reales o simulados. Sarlé (2008), en su libro: *“Enseñar el Juego y Jugar la Enseñanza”*, señala: “.....en estos momentos de juego es común observar como los niños modifican su lenguaje en función del personaje que interpretan....” Entonces, el lenguaje es una herramienta íntimamente ligada al aprendizaje que estimula actividades cognitivas superiores, siendo importante intervenir desde temprana edad, tomando en cuenta que lo que le caracteriza al niño es el juego y su deseo por jugar, por ello es fundamental que el mismo esté presente en sus actividades cotidianas, que sea un elemento primordial como base de la educación y el vehículo estratégico para estimular el desarrollo

de lenguaje de los niños; sin embargo, el juego necesita como bien explica Rosenmberg (citado en Sarlé, 2008) “no solo del niño que juega, pares con quienes jugar, espacios, tiempos y objetos, sino también expertos y contextos sociales que puedan enriquecer y ampliar los significados que se ponen en acto al jugar...”

Es el docente quien mediará los diferentes tipos de juegos para que las situaciones de aprendizaje sean adecuadas y correspondientes a la etapa del desarrollo y, de esta forma, potenciar el desarrollo del lenguaje y el logro de un desarrollo integral.

## **2.6 Objetivo general:**

- Elaborar una propuesta de intervención para el desarrollo del lenguaje a través del juego simbólico en niños de dos a tres años de edad del C.I.B.V. Hermann Gmeiner de la ciudad de Cuenca.

## **2.7 Objetivos específicos:**

- Describir la fundamentación teórica sobre el desarrollo del lenguaje de niños de dos a tres años y el juego simbólico.
- Elaborar y aplicar la propuesta de intervención en el Lenguaje por medio del Juego Simbólico en niños de dos a tres años de edad.
- Analizar y Comparar los resultados de evaluaciones del desarrollo Iniciales y Finales
- Socializar los resultados obtenidos al C.I.B.V. Hermann Gmeiner

## **2.8 Metodología:**

La metodología durante las fases y actividades que se desarrollarán a lo largo de la investigación parte de un método general, descriptivo ya que se hará una descripción de los tres momentos planteados en los objetivos específicos, para el desarrollo del trabajo se usará el método inductivo, ya que parte de las necesidades particulares de los niños para generar una propuesta metodológica para el mismo, la metodología para la aplicación será de carácter grupal.

Las técnicas para los procesos y actividades que se plantean son las siguientes: la técnica de la investigación bibliográfica, revisión documental, selección de contenidos teóricos, y determinación del material didáctico, para el primero momento de la investigación, la técnica que se va usar en la aplicación de las actividades será la observación directa ya que nos permite recoger información durante la interacción de los niños, y finalmente para la última fase de la investigación, la técnica se orienta a una revisión documental, pues se va hacer una sistematización de los resultados obtenidos de evaluaciones iniciales y finales, comparaciones, para la posterior elaboración del informe de resultados.

## **2.9 Alcances y resultados esperados:**

Durante la realización del proyecto se busca determinar el impacto generado luego de la aplicación de la propuesta de intervención, los medios de verificación se realizarán a través de las evidencias recopiladas en el transcurso del mismo, como por ejemplo: fotografías y videos durante las actividades para observar el desenvolvimiento de los niños. Para la ejecución del proyecto la herramienta que nos permitirá tener un registro sistematizado de la asistencia y participación de los niños al proyecto será por medio de una hoja de asistencia diaria. Para finalizar Informes Finales físicos y digitales en donde consten los resultados de evaluaciones de los niños, logros alcanzados en el lenguaje, los mismos que nos servirán para la adecuada sistematización de los resultados finales y presentación de los mismos.

## **2.10 Supuestos y riesgos:**

Durante la elaboración de la propuesta de intervención los posibles riesgos están orientados a inasistencia de los niños al C.I.B.V. Espacios disponibles y adecuados para la aplicación del proyecto, fechas tentativas, entre otros, ante lo cual Se notificará con anticipación al C.I.B.V. y a los padres de familia la ejecución del proyecto, para coordinar de esta forma la asistencia de los niños, los espacios que se van a necesitar y los recursos. Notificar con anticipación la ejecución del proyecto en el C.I.B.V., y de este modo se coordine con las promotoras, padres de familia, etc. Las fechas a realizarse. Cumplir con el cronograma de trabajo para la presentación de resultados finales en el C.I.B.V.

## 2.11 Presupuesto:

Cantidad	Rubro	Justificación	Total
	Libros	Adquisición de libro para el proyecto	100,00
<b>100</b>	Impresiones	Impresiones del proyecto – planificaciones- hojas de registro- informes	25,00
<b>5</b>	Cd's	Registro de información	5,00
<b>10</b>	Revisión y selección de fuentes	Fotocopias: bibliografía	20,00
<b>5</b>	Material didáctico	Material para ejecución de planificaciones	30,00
<b>30</b>	Copias de evaluaciones	Copias de evaluaciones	5,00
<b>1</b>	Transporte	Transporte traslado al centro	40,00
<b>1</b>	Teléfono	Llamadas telefónicas para coordinación con padres de familia.	10,00
<b>2</b>	Diagnóstico	Diagnóstico de la población	15,00
		<b>Total</b>	<b>250,00</b>

## 2.12 Financiamiento: autofinanciamiento

## 2.13 Esquema Tentativo:

Capítulos	Subtemas
<b>Capítulo I:</b>	1.1 Introducción 1.2 Aspectos generales del lenguaje 1.3 Desarrollo del Lenguaje comprensivo y expresivo en niños de 2 a 3 años de edad 1.4 Juego simbólico 1.5 Estrategias para abordar el lenguaje en los niños 1.6 Conclusiones
<b>Capítulo II:</b>	2.1 Introducción 2.2 Propuesta de Estimulación del Lenguaje por medio del Juego simbólico 2.3 Aplicación de la propuesta 2.4 Conclusiones
<b>Capítulo III:</b>	3.1 Introducción 3.2 Evaluación del desarrollo de los niños y análisis de los resultados de evaluaciones Iniciales y Finales 3.3 Tabulación de los resultados Iniciales y finales 3.4 Socialización de los resultados obtenidos en el C.I.B.V. 3.5 Conclusiones



## 2.15 Referencias

BERGER STASSEN, Kathleen. (2007). *Psicología del Desarrollo Infancia y Adolescencia*.

Recuperado de [http://books.google.com.ec/books?id=sGB87-HXC&pg=PA46&lpg=PA46&dq=Jean+Piaget+\(18961980\)+/+ni%C3%B1os+pasan+a+traves+de+etapas+que+se+desarrollan&source=bl&ots=cHtx6i2fww&sig=cBke5N4D9zjT0IOp4Auttyf54Q&hl=es&sa=X&ei=wC3wUuzlI8a2kAej2YDIBQ&ved=0CDIQ6AEwATge#v=onepage&q&f=false](http://books.google.com.ec/books?id=sGB87-HXC&pg=PA46&lpg=PA46&dq=Jean+Piaget+(18961980)+/+ni%C3%B1os+pasan+a+traves+de+etapas+que+se+desarrollan&source=bl&ots=cHtx6i2fww&sig=cBke5N4D9zjT0IOp4Auttyf54Q&hl=es&sa=X&ei=wC3wUuzlI8a2kAej2YDIBQ&ved=0CDIQ6AEwATge#v=onepage&q&f=false)

Constitución de la República del Ecuador. (2011). Quito: Editorial Radmandí.

Ministerio de Educación del Ecuador (2013). *Referente Curricular de Educación Inicial 2013*. Ecuador

Chamorro López, Irene. (2010). *El juego en la Educación Infantil y Primaria*. Revista de la Educación en Extremadura

Jara Jara, Priscila. (2010). *Programa de Estimulación del Lenguaje en niños de 2 a 5 años en el Centro del Desarrollo Infantil Catarina*. (Trabajo de Graduación Previo a la obtención del título de licenciada en Ciencias de la Educación con mención en Estimulación Temprana e Intervención Precoz). Universidad del Azuay, Cuenca, Ecuador

Johnston, Elizabeth B.; Johnston, Andrew V. (1991). *Desarrollo del Lenguaje*. Buenos Aires: Editorial Médica Panamericana S.A.

Sarlé, Patricia M. (2008) *Enseñar el Juego y Jugar la Enseñanza*. Buenos Aires: Editorial Paidós. Primera Edición.

Phillips, John Jr. (1997). *Los Orígenes del intelecto según Piaget*. Editorial Fontanella. Cuarta Edición.

Villalobos, María Eugenia. (2009). El rol del Maestro Frente a la Construcción del Juego Simbólico en los niños. *Diversitas: Perspectivas en Psicología*. (p. 279) Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=67916260005>> ISSN 1794-9998

Anexo 2

Lista de respuestas más comunes emitidas por los niños durante el periodo de socialización

Intereses manifestados por los niños					
Niños	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5
<b>Caso 9</b>	Juguetes, animalitos, flores, hacer comida con mamá, collares, mi mamá me compró un collar para mí	Animales, me gusta jugar en mi casa. Música en la buseta, a mí me gusta la música de la buseta. Las plantitas pequeñas	Mi casa y mi mamá, jugar en el patio con mis amigos, yo vi un circo y los payasos, ¿Podemos ir al circo?	Las flores de mi casa, hoy no hay sol, ¿dónde vive el sol, y la luna? Me gusta pintar para mi mamá. ¿Me das tu celular?	¿Vamos a jugar con los muñecos (Títeres)? ¿Cómo te llamas tú? Me llamo Sofía Los animales. los muñecos
<b>Caso 2</b>	Dulces, chupetes, el león, torta grande	Música en el bus, mi ropa limpia, mi mamá lava ropa, me gusta los helados. Me gusta la música del bus Coger flores	El celular de mi papá, yo quiero un celular, me gusta los dulces, y las uvas. Me gusta jugar con los osos así( indica como le gusta jugar)	La comida de mi casa, comprar dulces, me gusta comer chupete, tengo un perrito. El sol está (señala arriba)	Jugar con la pelota, no me presta la pelota, jugar a correr en el patio. Hacer comida afuera(patio) Hacer una torta
<b>Caso 8</b>	Casa, mamá, trabajo, bailar, la caperucita	El policía, “el robon”(ladrón)	Me gusta bailar en la fiesta de mi	¿Podemos bailar?	Mi mamá me peina, la pera y uva

	<p>roja, pelota. La pelota de fútbol. ¿Qué vamos a hacer?</p>	<p>El carro del policía, me gusta los chicles. Mi nombre es Mateo. ¿Cómo te llamas tú? Te llamas Ana (sabe que no es el correcto, se ríe y da más sugerencias de nombres) la pelota y el gol</p>	<p>casa. ¿Podemos hacer una fiesta? Bailar Cantar, Escucha música y se pone a bailar espontáneamente. Simula estar cantando</p>	<p>Me gusta cantar con esa cosa “simula un micrófono” Me gusta saltar en el patio con mis amigos, la pelota de fútbol. Los cuetes de la fiesta en mi casa.</p>	<p>me gusta, no me gusta sopa, yo quiero ser grande como mi papá que se va al trabajo, ¿tú tienes trabajo? ¿Cómo te llamas? -Me llamo Mónica. ¿Cómo se llama tu mamá? Los animales del patio se cuidan.</p>
<b>Caso 4</b>	<p>Galletas, animales Pintar el carro</p>	<p>Mi mamá hace galletas, si me gustan las galletas de chocolate. Jugar en el patio a correr</p>	<p>Me corta el pelo, las tijeras, me gusta bañarme, me gusta el agua. La pelota, Comprar en la tienda</p>	<p>Enfermo, estoy enfermo, mi mamá me cuida, el doctor hace así “señal de inyección” León y el oso</p>	<p>Los dulces en la escuela de la tía Nachita. Juega a esconderse en el patio, me gusta las frutas.</p>

<b>Caso 7</b>	Chocolates, paseo, trabajo de mamá, papá de viaje, la fiesta de mi mamá. Quiero ser grande	Piedras, las flores, los árboles, un pájaro, estoy enferma, no me gusta el doctor	Me gusta la peluquera, yo quiero ser grande, me gusta pintar con mis manos. Color azul, dame los “esferos” Pinturas	Me gusta pintar ¿me das las pinturas? hacer con las pinturas un niño, mi muñeca tiene vestidos	¿Cómo se llama tu mamá? Yo vi los pescados en el mall, mi papá le gusta los pescados. ¿me pintas un pescado?
<b>Caso 6</b>	Solo quiere escuchar a sus amigos	Si, dulce Caramelo Mueve la cabeza como afirmación cuando le preguntan algo.	Rojos y pintura	¿Te gusta las tortas? Responde: sí No desea hablar más.	No quiere participar, Solo escucha.
<b>Caso 1</b>	Jugar, jugar debajo de la mesa. Los carros. El Mateo tiene carros	Pelotas del payaso del circo, payasos. Comida, yo como toda la sopa, los carros	Paseo a la calle, el perro, un chanchito Manzanitas, jugar con la pelota del circo.	El trabajo de mi papá, mi mamá en el trabajo, la pelota, el patio, las plantas	El circo, la pelota grandes, la gallina de mi casa, yo tengo un perro Me gusta el caramelo.
<b>Caso 1</b>	Mi chompa nueva, mi pantalón, mis medias,	El sol y la luna son amigos, donde vive el sol, los	Vestido como la caperucita roja, el	Yo tengo frío, mi mamá me da una	Cocinar, hacer sopa para los amigos, el

	chocolates, caramelos, chicle. ¿Cómo te llamas tu oye?	animales les gustan el sol, La caperucita y el lobo. Las plantas.	lobo no me gusta. Juegos del patio, correr, rodar,	chompa, ¿Cómo te llamas tú? ¿Me prestas tu celular? Simula hacer una llamada	cumpleaños en la escuela. El Mateo baila, yo también. Me gusta limpiar, comprar dulces
<b>Caso 3</b>	Compartir los juguetes, el lobo de la caperucita, flores, los doctores, los dinosaurios de la televisión	La cámara de fotos, el lobo, las pelotas. Me gusta patear la pelota	Poner las bolas para el collar, el collar para mi mamá, un dinosaurio Me gusta las flores, La pelota	Abrazo a mis amigos, ¿vamos a jugar con la guitarra y las bolitas? Me gusta bailar La fiesta de mi casa Yo hice un collar para mi mamá	La pelota, mi mamá, circo, los animales grandes, un chupete, las pelotas de la escuela

### Anexo 3

Observación del juego libre de los niños, realizado durante la ejecución del proyecto.

	<b>Observación del juego libre de los niños</b>
<b>Día 1</b>	<p>Las actividades que los niños realizan varían en corto tiempo, 5 niños juegan en el arenero alrededor de 5 minutos, hay diálogos, intercambio de palabras, pero no se observa en frases completas. El juego se dispersa y se unen más niños de otros niveles de mayor edad. Caso 7 pelea algunas veces, pega a sus amigos. No logra establecer una relación como para jugar en grupo con sus amigos. Juega dos minutos y grita para bajarse del juego. caso 5 es callada y acoge órdenes del caso 7</p> <p>Caso 6 no juega con nadie, está sola sentada en el patio.</p> <p>Los demás niños juegan al avión y se distraen haciéndolo.</p>
<b>Día 2</b>	<p>Caso 7 se relaciona mejor con el caso 5, juegan 4 a 5 minutos juntas, hasta que hay disgustos. El temperamento del caso 7 es fuerte y siempre quiere hacer lo que ella quiere.</p> <p>El caso 3 y el caso 4 juegan juntos, y se comunican a medida de sus posibilidades. El caso 3 tiene un lenguaje que es difícil de entender y a veces el caso 4 lo imita.</p> <p>Algunos niños juegan como 15 minutos en los juegos del patio (sube y baja), hay intercambio de palabras.</p> <p>El caso 5 trata de jugar con el caso 8, pero después de 2 -3 minutos pelean y no logran jugar juntas.</p>
<b>Día 3</b>	<p>Los niños arman un tren usando sillas pequeñas, la actividad es interrumpida porque los niños van al refrigerio. Los niños se niegan ante la orden.</p> <p>3-4 niños juegan en el arenero a hacer comida juntos, hay diálogos, sus expresiones no son claras, pero logran jugar con éxito.</p> <p>Los juegos que los niños visitan/ hacen son comúnmente los mismos, no varían al pasar la semana. Van a los mismos lugares.</p>
<b>Día 4</b>	<p>El caso 6 se niega a jugar con el caso 5, los demás niños optan por excluirla de los juegos y no invitarla a jugar. Ella prefiere estar solo en el columpio.</p>

	<p>3 niños juegan a hacer comida con lodo, hablan entre sí, y basta que tengan la oportunidad de explorar sus medios y capacidades, lo hacen. Dos niños se incluyen al juego y se mantienen en constante dialogo. El caso 1 se excluye un poco de los juegos, es tímido y le cuesta relacionarse. A veces llora.</p> <p>Dos niñas están atrapando animalitos pequeños y los guardan en sus bolsillos.</p>
<b>Día 5</b>	<p>Algunos niños recogen las hojas secas y las llevan al arenero para hacer un “secreto” (dicen todos en coro, 6 niños). Se puede ver que están concentrados en la actividad, su relación es buena. El caso 6 observa de lejos, se acerca, pero no se incluye al juego. Los demás niños juegan con la pelota y otros en el sube y baja. Hay peleas y llanto, pero las maestras presentes observan y son mediadoras en estas situaciones.</p> <p>3 niñas se dirigen a buscar animalitos y guardarlos en sus bolsillos. Al ver que nadie dice nada, me acerco y comparto una historia con las niñas de los animales que hay que cuidarles. Las niñas no entienden que no son juguetes, pero mediante la historia relatada, se sensibilizan. Dejan a los animalitos ir, y van a jugar en el árbol.</p> <p>Otros niños juegan a correr, saltar, subir a un muro pequeño y saltar. Se escucha sus risas y “es tu turno” nada más.</p>
<b>Día 6</b>	<p>El desenvolvimiento de los niños varía, dependiendo de los recursos que tengan disponibles y el lugar en donde estén.</p> <p>Un grupo de 3-4 niños corre en el patio, empiezan a recoger piedras y lanzarlas a otros. Actividad que es interrumpida. Los niños empiezan a jugar a recoger piedras y ponerlas sobre algo de arena en el patio.</p> <p>Dos niñas juegan a coger animalitos de nuevo, ninguna maestra interviene.</p> <p>El caso 4 y el caso 3 juegan en el sube y baja alrededor de 5 minutos, se cansan y van donde sus amigos que juegan en las piedras.</p> <p>El grupo se divide, algunos permanecen jugando, los otros van hacia</p>

	<p>las plantas de mora, gritan pidiendo ayuda para poder cogerlas.</p> <p>Algunas veces viene el caso 5 a decir que los niños le pegan y a buscar consuelo en la maestra.</p> <p>Los niños entran al almuerzo y van todos a lavarse las manos.</p> <p>El juego de los niños ha mejorado en general.</p>
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

#### Anexo 4

Cuento: los animales del zoológico que perdieron a sus amigos: el perico, la rana y la tortuga.

#### **Los animales del zoológico perdieron a sus amigos**

Un día en el zoológico, había mucho sol y hacía mucho calor, hacía tanto, pero tanto calor que los animales decidieron salir al patio del zoológico para refrescarse con el viento que soplaban, fuuuuu, fuuuu, fuuuu fuuuuu soplaban el viento. La cebra, el caballo, el león, el perico, la rana y la tortuga decidieron caminar juntos, de repente dijo la cebra, “¿quién puede correr muy fuerte hasta el patio?”, y todos menos el perico respondieron en voz alta “Yooo”, entonces dijo el perico, “pero yo no puedo correr, yo se volar”. “¿Quiéren volar conmigo?”, preguntó el perico. “Mmm dijo el caballo, nosotros no podemos volar como tú”, y de pronto saltó la rana y dijo, “yo ni siquiera puedo correr ni volar, yo puedo saltar”. El león hizo un rugido “Grrrrrr” y sacudió su pata en el suelo y dijo “mejor nos apuramos”, y todos empezaron a caminar hacia el patio, pero nadie se dio cuenta que la tortuga estaba muy atrás, tan atrás que ni siquiera había escuchado la pregunta de la cebra sobre si querían correr, entonces ella no pudo decir que quería hacer, correr, saltar o caminar. Todos decidieron esperar a la tortuga y dijo la cebra, “quieres correr hasta el patio”, el perico salió volando y dijo “o volar conmigo”, de pronto saltó la rana y dijo “mejor dar saltos como yo”, entonces la tortuga sacó la cabeza de su caparazón y dijo: “yo no puedo correr, no puedo volar y menos saltar, así que mejor todos caminamos y el perico vuela junto a nosotros”. A la cebra no le gustó la idea, pero de todos modos escuchó a sus amigos y todos empezaron a caminar.

Al llegar al patio, la cebra, el caballo, el perico, la rana y el león estaban contentos, y emocionados entonces empezaron a jugar con una pelota que estaba en el patio. “Grrrr” dijo el león miren la pelota ¿y si jugamos todos? preguntó. Relinchó el caballo y dijo “claro”. Estaban contentos porque habían encontrado una pelota. Al perico no le gustó mucho la idea, pero de todos modos quería intentar jugar con todos.

Todos estaban alegres jugando, cuando la rana miró algo que se movía entre los árboles, y decidió ir a ver que era. Como todos estaban jugando no se dieron cuenta que la rana se estaba alejando. La rana saltó y saltó hasta el lugar en donde se estaban moviendo los árboles. Cuando la rana llegó después de dar muchos saltos, miró las ramas de los árboles que se movían cada vez más, alzó su mirada cuando de repente estaba la tortuga colgada

de una soga. Alguien había puesto una trampa para osos, pero la tortuga como estaba despistada no miró y cayó en la trampa. La rana saltaba y saltaba pero no podía rescatar a la tortuga y decidió ir a buscar un palo para alcanzar a la tortuga. Saltó y saltó muy lejos muy lejos, que después no pudo encontrar el camino hacia la tortuga.

Al perico no le gustaba mucho el juego con la pelota y después de intentar jugar, pensó que mejor miraría a sus amigos jugar. De pronto el perico observó que a lo lejos, un árbol se movía, pero nadie decía nada, solo se movía. El perico curioso no lo pensó dos veces y salió volando, voló y voló y se dio cuenta que era su amigo la tortuga que estaba atrapada, entonces se quedó para ayudarle a salir y se olvidó del juego y los otros amigos.

La cebra se cansó de jugar y se sentó a descansar, miró y no estaban los demás amigos. La cebra dijo: “donde está la tortuga” el caballo dijo “y la rana”, el león dio un salto y dijo “tampoco está nuestro amigo el perico” La cebra asustada dijo “¡nuestros amigos se han perdido!” Los tres amigos fueron a buscar a la rana, a la tortuga y al perico. Caminaron por todos lados, hasta que escucharon el sonido de un perico y de pronto vieron las alas del perico y todos fueron donde él. El perico ayudaba a la tortuga a salir de la trampa de la que colgaba y los demás la esperaban abajo para recogerle cuando caiga. “Por fin estamos todos” dijo el caballo, y la tortuga dijo noooo, noo, no estamos todos; falta la rana que también quería ayudar, quién fue a buscar un palo pero no había regresado. La cebra, el caballo, el león, la tortuga y el perico fueron juntos a buscar a la rana. Cuando el perico, como volaba alto, la vio que estaba lejos de ellos. El perico voló rápido donde ella, entonces el león cargó a la tortuga y decidieron correr hacia donde estaba la rana.

Cuando todos llegaron donde la rana, vieron que venía con una pala grande para ayudar a la tortuga y por eso se demoró, además la rana tenía que ir lejos en busca del palo y no pudo encontrar el camino con facilidad. Cuando todos se reunieron, estaban felices y decidieron regresar juntos a su casa, en el zoológico. La cebra dijo, “¡recordemos que nunca tenemos que irnos solos, siempre debemos estar unidos o pedir ayuda!”.

(Mónica Bernal)

## Anexo 5

### Cuento: el pintor y sus manos mágicas

Estaba un día Juan sentado en su cuarto, quería jugar con alguien pero estaba solo, decidió mirar la televisión pero tampoco le gustó, así que apagó la televisión y fue a su cuarto, se sentía un poco triste y no sabía que iba a hacer... encontró un carro de juguete, pero no quería jugar con él, Juan quería hacer algo divertido, pero no sabía qué... Miró por todos lados y no encontró nada... de repente vio unos frascos de pintura de cinco colores diferentes amarillo, azul, rojo, verde y morado, que le habían regalado sus padres en su cumpleaños. Caminó, cogió los frascos de colores y pensó voy a pintar algo, buscó unas hojas y se quedó pensando y dijo “pero si yo no puedo pintar”, mientras pensaba dejó caer el color amarillo en el piso, la tapa salió volando al caer. Se sentó a recoger la pintura regada, y cuando sus manos tocaron la pintura, empezaron a moverse mucho, mucho y cada vez más, de repente sus manos empezaron casi, casi a moverse solas sobre el papel, como por arte de magia. Juan estaba asombrado y decidió coger un poco de la pintura morada y sus manos empezaron a pintar dibujos muy bonitos; Juan iba probando un poco de cada color, con el amarillo sus manos dibujaron un sol, con el rojo unas lindas flores hermosas, con el azul un hermoso río, con mucha agua, con el verde unos hermosos árboles y con el morado sus manos pintaron una casa, al final las manos tomaron todos los colores e hicieron el arco iris más lindo. Juan no sabía que sus manos tenían magia y podían pintar. Desde ese día, Juan se convirtió en el pintor de las manos mágicas.

(Mónica Bernal)

Anexo 6  
Fotos

Actividad #1



Actividad #2



Actividad #3



Actividad #4



Actividad #5



Actividad # 6



Actividad #7



Actividad #8



Actividad #9



Actividad # 10



Actividad # 11



Actividad # 12



Actividad # 13



Actividad # 14



Actividad # 15



Actividad #16



Actividad # 17



Actividad #18



Actividad #19



Actividad #20



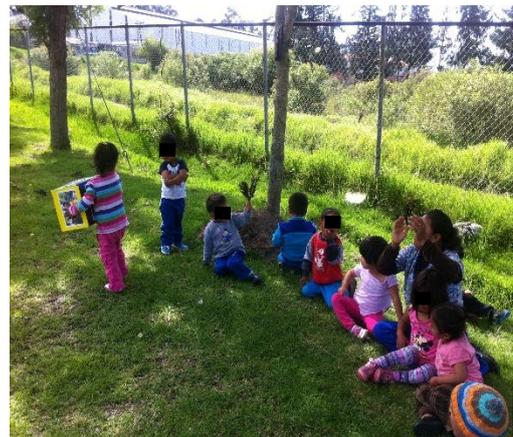
Actividad # 21



Actividad # 22



Actividad #23



Actividad #24

