

**UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA**  
**ESCUELA DE POSTGRADO**  
**MAESTRÍA EN PSICOPEDAGOGÍA**



**PROGRAMA “MÁGICAMENTE” PARA MEJORAR EL NIVEL DE  
FORMACIÓN DE LA FUNCIÓN SIMBÓLICA EN NIÑOS CON  
TRASTORNOS DEL NEURODESARROLLO DEL CENTRO  
PSICOPEDAGÓGICO Y DESARROLLO INTEGRAL “CEPSIDI” -  
TACNA – 2019**

**TESIS**

**Presentada por:**

**Bach. Sullman Maryola Liendo Chipoco**  
**ORCID: 0000-0001-5355-3715**

**Asesor:**

**Mag. Mabel Cárdenas Herrera**  
**ORCID: 0000-0002-9214-1219**

**Para obtener el Grado Académico de:**

**MAGISTER EN PSICOPEDAGOGÍA**

**TACNA – PERÚ**

**2021**

**UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA**  
**ESCUELA DE POSTGRADO**  
**MAESTRÍA EN PSICOPEDAGOGÍA**

**Tesis**

**“Programa “Mágicamente” para mejorar el nivel de formación de la función simbólica en niños con trastorno del neurodesarrollo del Centro Psicopedagógico y Desarrollo Integral CEPSIDI. Tacna-2019”**

**Presentada por:**

**Bach. Sullman Maryola Liendo Chipoco**

**Tesis sustentada y aprobada el 27 de agosto de 2021; ante el siguiente jurado examinador:**

**PRESIDENTE:      Mag. Fernando Sebastián Heredia Gonzales**

**SECRETARIO:      Mag. Nay Ruth Madeleyne Villacorta Castro**

**VOCAL:              Mag. Alex Alfredo Valenzuela Romero**

**ASESOR:            Mag. Mabel Cárdenas Herrera**

## **DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD**

Yo Sullman Maryola Liendo Chipoco, en calidad de estudiante de la Maestría en Psicopedagogía de la Escuela de Postgrado de la Universidad Privada de Tacna, identificada con DNI N° 00496561

Soy autora de la tesis titulada:

“Programa “Mágicamente” para mejorar el nivel de formación de la función simbólica en niños con trastorno del neurodesarrollo del Centro Psicopedagógico y Desarrollo Integral CEPSIDI. Tacna-2019”

### **DECLARO BAJO JURAMENTO**

Ser el único autor del texto entregado para obtener el grado académico de Magister en psicopedagogía, y que tal texto no ha sido entregado ni total ni parcialmente para obtención de un grado académico en ninguna otra universidad o instituto, ni ha sido publicado anteriormente para cualquier otro fin.

Así mismo, declaro no haber trasgredido ninguna norma universitaria con respecto al plagio ni a las leyes establecidas que protegen la propiedad intelectual.

Declaro, que después de la revisión de la tesis con el software Turnitin se declara 24% de similitud, además que el archivo entregado en formato PDF corresponde exactamente al texto digital que presento junto al mismo.

Por último, declaro que para la recopilación de datos se ha solicitado la autorización respectiva a la empresa u organización, evidenciándose que la información presentada es real y soy conocedora de las sanciones penales en caso de infringir las leyes del plagio y de falsa declaración, y que firmo la presente con pleno uso de mis facultades y asumiendo todas las responsabilidades de ella derivada.

Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a LA UNIVERSIDAD cualquier responsabilidad que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido de la tesis, así como por los derechos sobre la obra o invención presentada. En consecuencia, me hago responsable frente a LA UNIVERSIDAD y a terceros, de cualquier daño que pudiera ocasionar, por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar como causa del trabajo presentado, asumiendo todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse de ello en favor de terceros con motivo de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontrasen causa en el contenido de la tesis, libro o invento.

De identificarse fraude, piratería, plagio, falsificación o que el trabajo de investigación haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad Privada de Tacna.

Tacna, 27 de agosto del 2021



Sullman Maryola Liendo Chipoco

**DNI 00496561**

## **DEDICATORIA**

Dedico esta tesis:

A mi madre, quien inculcó en mí los valores de la responsabilidad, honestidad, perseverancia y el esfuerzo por un trabajo bien hecho.

A mi padre, quien me enseñó la bondad de la vida, la generosidad, el optimismo y el servicio a los demás.

A mis hermanas, quienes, a pesar de haber tomado distintos caminos, siempre están presentes en todo lo que emprendo.

A mis hijos, quienes le dan sentido a mis realizaciones y proyectos y hoy se enrumban por la vida en busca de su felicidad, con todo el amor del mundo.

A mis queridos nietos que llenan mis espacios vacíos con sus travesuras, alegrías y aventuras de niñez.

A mis maravillosas amigas que son mi soporte emocional, mi gran apoyo y compañía.

Y a un ser especial que apareció en mi vida un día de suerte.

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco a Dios por darme el regalo de esta maravillosa vida y darme la misión de acercarme a los niños y contribuir en su desarrollo y educación para transformar y ser parte de la innovación.

Gracias a todas las personas que hicieron posible la realización de esta tesis, por su confianza, apoyo y paciencia.

A mi casa de estudio y trabajo; Universidad Privada de Tacna.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

PÁGINA DEL JURADO	ii
DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD	iii
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTOS	vi
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vii
ÍNDICE DE TABLAS	xii
ÍNDICE DE FIGURAS	xiii
RESUMEN	xv
ABSTRACT	xvi
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA	3
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	3
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	7
1.2.1 Problema principal	7
1.2.2 Problemas secundarios	7
1.3 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	7
1.4 OBJETIVOS	9
1.4.1 Objetivo General	9
1.4.2 Objetivos Específicos	9
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	11
2.1 ANTECEDENTES DEL PROBLEMA	11

2.1.1 Antecedentes internacionales	11
2.1.2 Antecedentes nacionales	13
2.1.3 Antecedentes locales	14
2.2 BASES TEÓRICAS	17
2.2.1 La Función Simbólica.	17
2.2.1.1 Definición	17
2.2.1.2 Teorías que sustentan la función simbólica	17
2.2.1.3 Evolución de la función simbólica	27
2.2.1.4 Niveles de la función simbólica	29
2.2.1.5 Evaluación de la función simbólica	38
2.2.2 El Programa “Mágicamente”	38
2.2.2.1 Definición	38
2.2.2.2 Fundamentación	39
2.2.2.3 Finalidad	40
2.2.2.4 Estructura	40
2.2.2.5 Metodología	42
2.2.2.6 Materiales	47
2.2.2.7 Evaluación	49
2.2.3 Trastornos del neurodesarrollo	50
2.2.3.1 Neurodesarrollo infantil	50
2.2.3.2 Desarrollo normal del cerebro	51
2.2.3.3 Signos de alarma	52
2.2.3.4 Evaluación del desarrollo cerebral	53
2.2.3.5 Trastornos del neurodesarrollo	54

2.2.3.6 Causas	54
2.2.3.7 Tipos	56
2.2.3.8 Tratamiento	57
2.3 DEFINICIÓN DE CONCEPTOS BÁSICOS	57
2.3.1 Función	57
2.3.2 Símbolo	57
2.3.3 Función Simbólica	58
2.3.4 Programa	58
2.3.5 Programa Mágicamente	58
2.3.6 Trastorno	58
2.3.7 Neurodesarrollo	58
2.3.8 Trastorno del neurodesarrollo	59
2.3.9 Fundamentación	59
2.3.10 Finalidad	59
2.3.11 Estructura	59
2.3.12 Metodología	59
2.3.13 Materiales	60
2.3.14 Evaluación	60
2.3.15 Nivel Presimbólico	60
2.3.16 Nivel Simbólico	61
2.3.17 Nivel de Signo	61
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO	62
3.1 FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS	62
3.1.1 Hipótesis General	62

3.1.2 Hipótesis Específicas	62
3.2 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	63
3.2.1 Identificación de variable independiente	63
3.2.2 Identificación de variable dependiente	64
3.3 TIPO DE INVESTIGACIÓN	65
3.4 NIVEL DE INVESTIGACIÓN	65
3.5 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	66
3.6 ÁMBITO Y TIEMPO SOCIAL DE INVESTIGACIÓN	66
3.7 POBLACIÓN DE ESTUDIO	67
3.7.1 Población	67
3.7.2 Muestra	68
3.8 TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	68
3.9 ANÁLISIS ESTADÍSTICOS DE DATOS	69
CAPÍTULO IV: RESULTADOS	70
4.1 DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE CAMPO	70
4.2 PRESENTACIÓN DE RESULTADOS	71
4.2.1 Información sobre el nivel de formación de la función simbólica antes de la aplicación del Programa “Mágicamente”	72
4.2.2 Información sobre el nivel de formación de la función simbólica después de la aplicación del Programa “Mágicamente”	74
4.2.3 Información sobre el nivel de formación de la función simbólica antes y después de la aplicación del Programa “Mágicamente”	76
4.2.4 Prueba estadística	78
4.3 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN	79
4.3.1 Verificación de la primera hipótesis específica	79

4.3.2 Verificación de la segunda hipótesis específica	79
4.3.3 Verificación de la tercera hipótesis específica	80
4.4.4 Verificación de la hipótesis general	80
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN DE RESULTADOS	82
CONCLUSIONES	84
RECOMENDACIONES	86
REFERENCIAS	89
APÉNDICE	94

**ÍNDICE DE TABLAS**

Tabla 1. Resultados del pre test del nivel de formación de la función simbólica	72
Tabla 2. Resultados del post test del nivel de formación de la función simbólica	74
Tabla 3. Resultados del pre test y el post test del nivel de formación de la función Simbólica	76
Tabla 4. Prueba de T student	78

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Tipos de símbolos individuales	21
Figura 2 Principales diferencias conceptuales entre la aproximación psicogenética y la aproximación histórico-cultural	26
Figura 3 Evolución de la función simbólica	28
Figura 4 Niveles de la función simbólica	29
Figura 5 Estadios del dibujo infantil	33
Figura 6 Evolución del juego simbólico	35
Figura 7 Estructura del programa “Mágicamente”	41
Figura 8 Técnicas del programa “Mágicamente”	42
Figura 9 Áreas de trabajo del programa “Mágicamente”	43
Figura 10 Diseño metodológico de la sesión. Fuente	44
Figura 11 Actividades programadas en la ejecución del programa “Mágicamente”	45
Figura 12 Materiales utilizados en la ejecución del programa “Mágicamente”	48
Figura 13 Etapas de evaluación del programa “Mágicamente”	49
Figura 14 Técnicas e instrumentos de evaluación del programa “Mágicamente”	50
Figura 15 Etapas del desarrollo del cerebro humano	51
Figura 16 Parámetros para identificar alteraciones del neurodesarrollo	52

Figura 17 Clasificación de las causas de los trastornos del neurodesarrollo	55
Figura 18 Tipos de trastorno del neurodesarrollo	56
Figura 19 Resultados de la tabla 1 del pre test del nivel de formación de la función simbólica en niños de “CEPSIDI”	73
Figura 20 Resultados de la tabla 2 del post test del nivel de formación de la función simbólica en niños de “CEPSIDI”	75
Figura 21 Resultados de la tabla 3 de la comparación de los resultados del pre test y post test del nivel de formación de la función simbólica en niños de “CEPSIDI”	77
Figura 22 Prueba de T de student	78

## RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo demostrar la efectividad del programa “Mágicamente” en la formación de la función simbólica en niños con trastornos del neurodesarrollo. El tipo de investigación es aplicada de diseño pre experimental. La investigación se realizó con la aplicación de diversas actividades lúdicas, para favorecer la formación de la función simbólica durante un período de tres meses. Se trabajó con 20 niños y niñas con diferentes trastornos del neurodesarrollo. Al finalizar el programa, se obtuvo como respuesta que la gran mayoría de los niños y niñas avanzó al nivel simbólico superior. Se pudo observar que el 35% de los niños se encontraba en el nivel presimbólico antes del programa y un 15% después; en el nivel simbólico, el 30% se ubicó en inicio antes y después, el 25% en el rango medio antes y el 35% después; el 10% se ubicó en el rango alto antes y después; el 0% se ubicó en el nivel de signo antes y el 10% después. Estos resultados nos demuestran la efectividad del programa “Mágicamente” para la formación de la función simbólica de los niños con trastornos del neurodesarrollo.

**Palabras claves:** Programa Educativo, Función Simbólica, Juego Simbólico, Niños, Trastornos del Neurodesarrollo.

## ABSTRACT

The present research aims to demonstrate the effectiveness of the "Magicly" program in the formation of symbolic function in children with neurodevelopmental disorders. The type of research is applied pre-experimental design. The research was carried out with the application of various recreational activities, to favor the formation of the symbolic function during a period of three months. We worked with 20 children with different neurodevelopmental disorders. At the end of the program, it was obtained as a response that the vast majority of children advanced to the higher symbolic level. It was observed that 35% of the children were at the presymbolic level before the program and 15% after; at the symbolic level, 30% were located at the beginning before and after, 25% in the mid-range before and 35% after; 10% were ranked high before and after; 0% were located at the sign level before and 10% after. These results demonstrate the effectiveness of the "Magicly" program for the formation of the symbolic function of children with neurodevelopmental disorders.

**Keywords:** Educational Program, Symbolic Function, Symbolic Game, Children, Neurodevelopmental Disorders.

## INTRODUCCIÓN

Cuando se hace referencia al desarrollo infantil, se piensa rápidamente en los parámetros que se consideran normales y estos son los que orientan en la evaluación y estimulación del desarrollo. La mayoría de los niños, desde que nacen, presentan un desarrollo “normal” a lo largo de su vida, sin embargo; existe un grupo de niños que se escapa del estándar y muestra dificultades en la evolución de sus características en las diferentes áreas del desarrollo. Son ellos los que preocupan a nivel psicopedagógico y terapéutico, porque plantean grandes desafíos para lograr que puedan desenvolverse, adaptarse e incluirse al sistema educativo y a la sociedad de la mejor manera posible. Una de las áreas que frecuentemente se encuentra más afectada, es el lenguaje; esto genera mucha ansiedad en los padres de familia, que desean que sus hijos se comuniquen y se relacionen en forma natural, muchas veces estas expectativas no son cubiertas a pesar de las intervenciones. Entonces surge el cuestionamiento sobre el porqué a pesar de todos los apoyos y terapias, algunos niños no logran avanzar como se espera. Al intentar resolver esta interrogante se dirige la mirada hacia un aspecto importante del desarrollo como es el cognitivo. El desarrollo se da como una pirámide, primero se van logrando habilidades en las áreas básicas y más simples hasta llegar a las más complejas. El desarrollo cognitivo es fundamental para que se dé el lenguaje y la comunicación que da paso a la socialización, uno de los aspectos que integran el desarrollo cognitivo es la formación de la función simbólica. Los niños que presentan trastornos del neurodesarrollo no logran formar la función simbólica en forma natural como lo hace un niño cuyo desarrollo es “normal”, es por esto que la presente investigación tiene como propósito fundamental, aportar con la implementación de un programa que incluye estrategias y actividades lúdicas para mejorar la formación simbólica de los niños y niñas con trastornos del neurodesarrollo y de esta manera lograr, que no solo avancen en relación al área cognitiva, sino también en su lenguaje y socialización para contribuir a su inclusión educativa y social.

El trabajo de investigación denominado programa “Mágicamente” para mejorar el nivel de formación de la función simbólica en niños con trastornos del neurodesarrollo del Centro Psicopedagógico y Desarrollo Integral “CEPSIDI”, está organizado en cuatro capítulos que se detallan a continuación:

**Capítulo I:** Describe el planteamiento del problema a investigar, la relevancia del estudio, además del objetivo general y objetivos específicos que sitúan al trabajo de investigación y a la hipótesis.

**Capítulo II:** Implica el Marco Teórico de las variables de estudio, donde se muestran las teorías científicas y conceptuales, recopilados de una íntegra revisión bibliográfica referidas a la función simbólica, los trastornos del neurodesarrollo y el programa “Mágicamente”.

**Capítulo III:** Referido a la metodología, donde se señalan las hipótesis, variables de estudio, tipo y diseño de investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de la información.

**Capítulo IV:** Se refiere a la descripción del trabajo de campo; presentación, análisis de resultados y verificación de las hipótesis.

**Capítulo V:** Se realiza la discusión de los resultados en base a los aportes de las investigaciones citadas.

El presente trabajo de investigación aspira brindar un aporte en el desarrollo de los niños sugiriendo estrategias que favorezcan la formación de la función simbólica como base de su desarrollo cognitivo.

## **CAPÍTULO I**

### **EL PROBLEMA**

#### **1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

En el marco del desarrollo infantil, es fundamental la adquisición de habilidades cognitivas; motrices; sociales y de lenguaje, ya que a través de ellas, los niños logran conocer su mundo y adaptarse a él, se van relacionando con los objetos y su entorno, con las personas que comúnmente frecuentan y van adquiriendo nociones que les permite dar respuestas adecuadas, favoreciendo su desarrollo personal e integración social. Los niños desde que nacen van evolucionando en las diferentes áreas mostrando su potencial, sin embargo; el desarrollo infantil es un proceso complejo que implica una estrecha relación entre la genética y el ambiente que rodea al niño, así como los vínculos afectivos que establece durante la edad temprana.

Es importante que en los primeros años se establezcan las bases de su desarrollo cognitivo, motor, afectivo y social, por eso debemos estar atentos a sus progresos atendiendo a las características de cada área y a las etapas del proceso.

Genera una gran alegría en los padres, el hecho de que su niño se desarrolle dentro de los parámetros “normales”, desafortunadamente esto no ocurre en todos los casos, existen alteraciones en la evolución de algunos niños, que no les permite alcanzar su máximo potencial en relación a sus habilidades, por lo tanto, no se observa la aparición de ciertas funciones cerebrales. Los niños con algún tipo de discapacidad o trastorno, manifiestan problemas específicos en las diferentes áreas del desarrollo tales como: psicomotora, sensorial, lenguaje, social y/o cognitiva.

Estas alteraciones o problemas que interfieren en la adecuada maduración y funcionamiento del cerebro se los conoce como “Trastornos del Neurodesarrollo”. Estos trastornos en un principio fueron abordados y atendidos desde una perspectiva médico–farmacológica y más recientemente desde el abordaje neuropsicológico. A nivel internacional existen investigaciones que resaltan los factores de riesgo como son la prematuridad y el bajo peso al nacer, sin embargo; aún es escaso el abordaje en etapas tempranas y la oferta de modelos de atención integral a niños en riesgo. En Latinoamérica, alrededor del 23% de las alteraciones neonatales se relacionan con infecciones intrauterinas, prematuridad y asfixia perinatal. Esta cifra se estimó en el año 2010 en 1.2 millones de infantes con secuelas motoras, sensoriales y cognoscitivas severas (Galán – López, et al 2017).

En Perú, los mayores casos de trastornos del neurodesarrollo son el Trastorno Espectro Autista (TEA), Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), trastornos del aprendizaje y discapacidad intelectual. Gran parte de la población en Perú cree que estas condiciones son inexistentes, pero su prevalencia es cada vez mayor. A nivel mundial el TEA se presenta en 1 de cada 160 niños y el TDAH afecta del 5 al 10% de los niños en edad escolar (OMS-2019). Aunque según el centro para el control y prevención de enfermedades de Estados Unidos, 1 de cada 68 niños de 8 años, presentan este trastorno. En Perú, 15 mil 625 personas tienen TEA. La ausencia de conocimiento y estrategias de apoyo para con las personas con trastornos del neurodesarrollo, muestra el poco interés de conocerlos, incluirlos y ayudarlos. Más preocupante es

el desconocimiento o poco conocimiento de los profesionales de la salud y educación, quienes muchas veces tienen actitudes discriminativas. Es menester que profesores, psicólogos, médicos, etc. conozcan en detalle el proceso correcto de atención e intervención a las personas con estos trastornos y que la población sea más consciente que son condiciones cada vez más comunes que necesitan ser abordadas (Cahuana, 2020).

En nuestra ciudad, además del poco conocimiento y actitudes discriminativas por parte de la población, se suma la falta de profesionales especialistas en neurodesarrollo infantil que puedan diagnosticar e intervenir oportunamente a los niños y sus familias.

Los niños que asisten a “CEPSIDI”, presentan diferentes tipos de trastornos del neurodesarrollo (Discapacidad intelectual, TEA, TDAH, dificultades de aprendizaje, entre otros) dadas sus condiciones, todos los niños tienen dificultades a nivel cognitivo, se observa que muchos de ellos no han superado la etapa sensorio motora que sugiere Jean Piaget en su teoría constructivista, lo que se evidencia en sus conductas de exploración del ambiente y los materiales, retraso en el lenguaje oral, falta de función simbólica y su poca capacidad en habilidades sociales y control de emociones. Esta situación no permite ver avances en los niños en relación a sus aprendizajes, lo que puede frustrar las expectativas de los padres y de alguna manera involucrar a los profesores y especialistas que ponen todo su empeño en la intervención.

Uno de los principales problemas en común que presentan la mayoría de los niños que asiste a “CEPSIDI” es que aún no han desarrollado la función simbólica o se encuentran en sus inicios, esta situación no les permite avanzar en relación al lenguaje y por ende limita sus habilidades sociales y cognitivas.

La función simbólica es un aspecto del desarrollo cognitivo fundamental para la formación del pensamiento y la adquisición del lenguaje, el niño es capaz de simbolizar a través de signos su mundo interno, utiliza su imaginación y fantasía, expresa su individualidad y se relaciona con los demás a través del juego (Bonilla-Sánchez, 2013).

Las posibles causas de alteraciones en la formación de la función simbólica, están vinculadas con el desarrollo cognitivo, pueden presentarse diferentes problemas a este nivel, desde un retraso leve hasta trastornos más específicos del neurodesarrollo. Además de estas causas, que son las más frecuentes, también podemos señalar, la privación materna en caso de niños institucionalizados, ya que se ve afectado todo su desarrollo desde etapas tempranas. La falta de juego y socialización es otra de las causas que podrían presentarse, ya que en ausencia del juego, que es la “actividad rectora” en la etapa de la niñez, los niños se ven limitados en la adquisición de habilidades básicas como la imitación y el uso de su imaginación, elementos importantes de la función simbólica.

Al revisar los programas de intervención integral de cada niño con trastornos del neurodesarrollo, del Centro Psicopedagógico y Desarrollo Integral “CEPSIDI”, se observa que se consideran las terapias; de lenguaje, modificación de conducta, procesos cognitivos, psicomotricidad, ocupacional y aprendizaje, sin embargo; en ninguno de los planes se han incorporado estrategias para el desarrollo de la función simbólica, esta omisión podría estar perjudicando el avance de los niños en relación a las demás áreas.

En “CEPSIDI”, se espera que todos los niños puedan desarrollar al máximo su potencial, por eso es preciso abordar nuevas estrategias basadas en un programa de intervención que recoja las características de desarrollo de cada niño, estableciendo un perfil individual que nos permita planificar actividades en pro de la formación de la función simbólica, para abrirles las puertas a un nuevo mundo que les dé acceso a la comunicación e integración social de la mejor manera posible. El programa “Mágicamente”, puede ser incorporado en la terapia de procesos cognitivos sin interrumpir la realización del programa individual de cada niño, por el contrario aportaría de manera significativa al logro de sus habilidades potenciales.

## **1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

### **1.2.1 Problema principal**

¿Cuál será la efectividad del programa “Mágicamente” para mejorar el nivel de formación de la función simbólica en los niños con trastornos del neurodesarrollo del Centro Psicopedagógico y Desarrollo Integral “CEPSIDI”– Tacna, 2019?

### **1.2.2 Problemas secundarios**

¿Cuál es el nivel de formación de la función simbólica que presentan los niños con trastornos del neurodesarrollo del Centro Psicopedagógico y Desarrollo Integral “CEPSIDI”, antes de la aplicación del programa “Mágicamente”?

¿Cuál es el nivel de formación de la función simbólica que presentan los niños con trastornos del neurodesarrollo del Centro Psicopedagógico y Desarrollo Integral “CEPSIDI”, después de la aplicación del programa “Mágicamente”?

¿Qué diferencias significativas existen entre los niveles de formación de la función simbólica que presentan los niños con trastornos del neurodesarrollo del Centro Psicopedagógico y Desarrollo Integral “CEPSIDI”, antes y después de la aplicación del programa “Mágicamente”?

## **1.3 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

La formación de la función simbólica es importante porque contribuye al desarrollo integral de los niños y niñas con trastornos del neurodesarrollo, ya que, desde una perspectiva psicológica y biológica, esta función es clave para los posteriores aprendizajes principalmente la adquisición del lenguaje oral y luego escrito.

A través de la función simbólica, el niño puede representar la realidad de una manera original dejándose llevar por su fantasía y gran imaginación, al jugar con los objetos representando a otros, es capaz de adaptarse a su nuevo mundo, lo va comprendiendo y asimilando de una manera natural. Esta capacidad la irá adquiriendo a partir de las relaciones que establezca primeramente con sus padres y posteriormente con otros adultos significativos y pares o compañeros de juegos.

Los niños con algún tipo de trastorno del neurodesarrollo presentan limitaciones a nivel de formación de la función simbólica, por eso es importante que, a través de diferentes estrategias y actividades planteadas en el presente trabajo de investigación, podamos contribuir a su desarrollo de una manera efectiva. La aplicación de un programa de juegos de imitación y ficción puede favorecer el avance en la formación simbólica del niño, permitiendo una mejor adaptación a su mundo, relacionándose con su entorno social haciendo uso del lenguaje.

Por tanto, el presente trabajo de investigación es importante puesto que “CEPSIDI” se interesa por desarrollar al máximo el potencial de los niños y niñas con trastornos del neurodesarrollo, partiendo de la base de su desarrollo integral a través de la aplicación de programas basados en la neurociencia.

Relevancia teórico–científica, porque permitirá comprobar la efectividad del programa “Mágicamente” para favorecer la formación de la función simbólica en los niños con trastornos del neurodesarrollo, brindando nuevos conocimientos en el plano educativo para el apoyo y atención al niño con algún tipo de discapacidad.

Relevancia académica, puesto que los resultados logrados servirán a otros investigadores y educadores para ampliar la temática abordada y aplicarla en diferentes contextos educativos, para comprobar la efectividad del programa propuesto.

Relevancia metodológica, porque el programa propone nuevas estrategias estableciendo técnicas, secuencia de actividades, distribución del espacio y organización del tiempo, así como el uso de determinados materiales y recursos humanos.

Relevancia social, porque a través de la aplicación del programa, se busca que el niño pueda adaptarse mejor a su mundo, que tenga acceso a una mejor forma de comunicación con las personas que lo rodean y por ende una mejor integración social.

Relevancia práctico–institucional, dado que permitirá a los docentes especialistas de “CEPSIDI”, tomar en cuenta las necesidades específicas de sus niños y niñas, sus características y dificultades, preocupándose de buscar las mejores soluciones a través de la aplicación de técnicas innovadoras, tomando en cuenta las investigaciones actuales basadas en la neurociencia.

## **1.4 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.4.1 Objetivo General**

Demostrar la efectividad del programa “Mágicamente” para mejorar el nivel de formación de la función simbólica en los niños con trastornos del neurodesarrollo del Centro Psicopedagógico y Desarrollo Integral CEPSIDI”– Tacna 2019

### **1.4.2 Objetivos Específicos**

Determinar el nivel de formación de la función simbólica en los niños con trastornos del neurodesarrollo del Centro Psicopedagógico y Desarrollo Integral “CEPSIDI”, antes de aplicar el programa “Mágicamente”.

Determinar el nivel de formación de la función simbólica en los niños con trastornos del neurodesarrollo del Centro Psicopedagógico y Desarrollo Integral “CEPSIDI”, después de aplicar el programa “Mágicamente”.

Determinar si existe diferencia significativa entre los niveles de formación de la función simbólica en los niños con trastornos del neurodesarrollo del Centro Psicopedagógico y Desarrollo Integral “CEPSIDI”, antes y después de la aplicación del programa “Mágicamente”.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1 ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

En base a la revisión de trabajos de investigación afines, se destacan los siguientes:

##### 2.1.1 Antecedentes internacionales

González–Moreno (2016) en su investigación titulada *Caracterización del nivel de desarrollo de la función simbólica en niños preescolares*, en la Universidad CES Medellín–Colombia. El objetivo de este estudio es caracterizar el nivel de adquisición de la función simbólica en niños preescolares colombianos. Participaron 39 niños a quienes se les aplicó el protocolo de evaluación psicológica cualitativa que permite caracterizar la adquisición de la función simbólica en los niveles; materializado, perceptivo y verbal. Los resultados señalan un bajo nivel de desarrollo de la función simbólica al final de la edad preescolar; además posibilitan conocer cómo el niño preescolar realiza tareas simbólicas a partir de apoyos verbales del adulto. Se discute la importancia del espacio de colaboración entre el adulto y los niños en el que se usa el lenguaje como medio de apoyo para la ejecución de acciones simbólicas y para la creación

independiente de diversas formas de representación materializada, perceptiva y verbal.

Salas (2014) en su investigación cuya mención es *El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje de los niños de 3 a 5 años de edad del centro infantil Ejército # 3 ubicado en la ciudad de Quito- Ecuador*. El objetivo de su investigación fue verificar la incidencia del juego simbólico en el desarrollo del lenguaje de los niños de 3 a 5 años. Es un trabajo de tipo correlacional, su muestra fue de 30 niños para la cual utilizó la técnica de guía de observación. Su trabajo finaliza determinando que el juego simbólico incide en el desarrollo del lenguaje facilitando al niño aumentar la correcta pronunciación, enriquecer su vocabulario y fortalecer las relaciones con sus pares.

Bonilla-Sánchez (2013) en su investigación titulada *Formación de la función simbólica en preescolares a través de las actividades de juego*. Tesis doctoral, Doctorado Interinstitucional en Educación. Puebla, México: UIA Puebla. En la primera fase, se realizó un estudio piloto aplicando el instrumento de evaluación de la función simbólica (57 niños), que evalúa su desarrollo en los cuatro planos de las acciones mentales; materializado (acción del niño con objetos concretos que sustituyen a objetos reales), perceptivo concreto (acciones gráficas), perceptivo esquematizado (acciones perceptivas: dibujos de esquemas) y verbal (acción verbal externa); se obtuvieron los tiempos promedios de ejecución y las formas de ayuda requeridos por los menores para realizar las tareas: motivación verbal y repetición de consignas. En la segunda fase, se realizó una evaluación pre test aplicando el mismo instrumento a los grupos; experimental (26 niños) y control (31 niños); posteriormente al primer grupo se le aplicó el programa de juego de roles durante 5 meses. En la tercera fase, se realizó una evaluación post test a ambos grupos. Se concluye que el programa de juego influyó estadísticamente en forma positiva en el desarrollo de la función simbólica, en las etapas de; sustitución, codificación y esquematización, en los niños del grupo experimental, principalmente en los planos materializado, perceptivo concreto y esquematizado, que en el plano verbal.

### 2.1.2 Antecedentes nacionales

Mejía (2019) en su investigación denominada *Juego simbólico y las habilidades comunicativas en niños de 5 años de la Institución Educativa 11084-Cayalti, 2019, en la Universidad César Vallejo de Trujillo*. El presente trabajo de investigación permitió conocer la relación que existe entre el juego simbólico y las habilidades comunicativas de los niños de 5 años del nivel inicial. Siendo una investigación de diseño descriptivo – correlacional teniendo como objetivo general; determinar si existe relación entre Juego Simbólico y las Habilidades Comunicativas en niños de 5 años de la Institución educativa 11084-cayalti, 2019, cuya muestra es de 28 niños de 5 años, elegida por criterio del investigador; a todos estos niños se les aplicó una lista de cotejo para la variable de juego simbólico y para la variable de habilidades comunicativas se utilizó una guía de observación, donde los datos que se obtuvieron como resultado fueron para juego simbólico que el 17,86% de niños se encuentran en el nivel inicio, el 46,43% se encuentra en nivel de proceso y el 35,71% se ubica en el nivel de logro y en la variable de habilidades comunicativas el 17,86% se encuentra en el nivel bajo, y el 32, 14 % se ubica en el nivel de medio y por último un 50% de niños se ubican en el nivel de alto. Con los resultados expuestos se aplicó la prueba de normalidad de Pearson la cual determina que existe una correlación muy significativa entre las variables así lo determina el coeficiente de 0,92 el cual indica que el juego simbólico está en función a las habilidades comunicativas que poseen los niños.

Choque y Sánchez (2016) realizaron en la ciudad de Arequipa, la investigación denominada *Características de las Manifestaciones de la Función Simbólica en las niñas de tres años de la I.E.P. Santa María de Belén. Del distrito de Paucarpata 2016*. En su resumen nos dice que existe confusión sobre la importancia de la función simbólica en el desarrollo y aprendizaje por parte de las niñas, las docentes de la Institución Educativa investigada realizan actividades de dibujo, pintura, dramatizaciones, juegos simbólicos, juegos intelectuales, juegos de construcción, etc. como acciones estimulantes para desarrollar la función simbólica en los educandos y desarrollar la capacidad de representación. Los

resultados revelaron que el insuficiente desarrollo de las maestras en sus capacidades, no favoreció el desarrollo óptimo de la función simbólica de acuerdo a las etapas de la formación de las acciones mentales, principalmente en el plano verbal.

Calle (2014) en su investigación titulada *El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la I.E.I. "Juan Pablo II"- Callao - Lima 2014*, en la Escuela de Posgrado César Vallejo. El presente trabajo investigación cuyo objetivo fue diagnosticar la incidencia del juego simbólico y la relación entre los niveles del lenguaje oral, es un estudio de tipo correlacional causal, cuya muestra es de 90 niños, los instrumentos que se aplicaron son la lista de cotejo y fichas de observación. Luego de haber realizado la descripción y discusión de resultados, mediante la prueba de normalidad R cuadrado de Nagelkerte =0,682, se llegó a la conclusión que el juego simbólico sí influye en el uso del lenguaje oral y su relación es significativa moderada y un p-valor 0,000. del modelo de regresión logística p: 0.0001 es menor al valor de significancia teórica: 0:05 se rechaza, la hipótesis es nula. Ello significa que el juego simbólico sí influye en el desarrollo del lenguaje oral y su relación es significativa moderada. Por lo tanto, se acepta la hipótesis general de la investigación.

### **2.1.3 Antecedentes locales**

Flores (2017) en su investigación titulada *El Programa de Psicomotricidad "Juego - Movimiento" y las Habilidades Motrices Básicas de los Niños de 5 Años en la "I.E.I Santa Maria Goretti" C.P.M. La Natividad -Tacna, 2016* en la Universidad Privada de Tacna. El presente trabajo es una investigación de carácter aplicada, que permite tener un mayor conocimiento real del problema principal del estudio, tener una visión más clara y precisa sobre algunos inconvenientes que puedan presentar en las habilidades motrices básicas. La población del estudio estuvo constituida por 25 niños de 5 años matriculados en la I.E.I. Santa María Goretti del CPM "La Natividad". Se trabajó con la

totalidad del alumnado, facilitando y enriqueciendo la investigación. La recopilación de los datos finales, se pudieron obtener en los meses de marzo, abril y mayo del presente año 2016 a través de una prueba de entrada y otra de salida. Se aplicó la T de Student para establecer la significación del resultado determinado y así poder comprobar y verificar las hipótesis planteadas. Los resultados de la investigación permiten identificar cambios significativos en los alumnos, lo que ha permitido comprobar que el programa de psicomotricidad "Juego-Movimiento" mejora las habilidades motrices básicas de los niños de 5 años.

Romero (2016) en su investigación titulada *Aplicación del Juego Sujeto a Reglas para Mejorar el Nivel de Atención en los Niños de 4 Años en la Institución Educativa Nuestros Héroes de la Guerra del Pacífico Tacna 2016*, de la Universidad Privada de Tacna. La presente investigación tiene como objetivo determinar si la aplicación del juego sujeto a reglas mejora el nivel de atención de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Nuestros Héroes de la Guerra del Pacífico”. El tipo de investigación por su finalidad es aplicada, su diseño es pre experimental ya que se trabaja con un solo grupo por medición antes y después, la muestra está conformada por veinte niños y niñas del aula de 4 años. La aplicación del programa se desarrolló aproximadamente en 2 meses dividido en 16 sesiones de 45 minutos cada una, realizándolo 2 veces por semana. Los datos estadísticos que sustentan esta investigación provienen de los resultados obtenidos de la aplicación de los instrumentos de lista de cotejo de entrada y salida. Se concluye que las actividades del juego sujeto a reglas integradas en sesiones de aprendizaje, permiten mejorar el nivel de atención, estimulando la concentración, capacidad de observación, la percepción auditiva y selectividad.

Machaca (2016), en su investigación denominada *Aplicación de la técnica grupal “Juego de roles”, para mejorar el nivel de comunicación oral en el proceso de enseñanza – aprendizaje en el área de inglés de los estudiantes del 5to año de educación secundaria de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna 2015*, de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann. La investigación

tiene como objetivo general determinar el efecto de la técnica grupal “Juego de Roles” en el nivel de comunicación oral en el proceso de enseñanza - aprendizaje en el área de inglés de los estudiantes de quinto año de Educación Secundaria. La unidad de investigación estuvo constituida por los estudiantes del quinto año de la sección “E” de educación secundaria de la Institución Educativa “Jorge Chávez”, de Tacna. El grupo establecido estuvo conformado por 28 estudiantes. La aplicación de la técnica grupal “Juego de Roles” fue realizada durante 08 semanas, aplicando una serie de sesiones de aprendizaje. Se aplicó una ficha de observación (comunicación oral) al inicio de las sesiones de clase y una ficha de observación (juego de roles) al finalizar cada sesión y finalmente al término de las sesiones una ficha de observación (comunicación oral), al grupo establecido para comprobar la eficacia de la técnica grupal “Juego de Roles”. Los resultados de la ficha de observación (pre test) mostraron que, el nivel de la comunicación oral en el área de inglés que presentan los estudiantes de la Institución Educativa “Jorge Chávez”, son bajos antes de la aplicación de la técnica grupal “Juego de Roles”. Sin embargo; los resultados de la ficha de observación (post test) demostraron que después de la aplicación de la técnica grupal “Juego de Roles”, los estudiantes mejoraron significativamente el nivel de la comunicación oral en el área de inglés. De los resultados obtenidos podemos concluir que efectivamente la aplicación de la técnica grupal “Juego de Roles”, sí resulta efectiva como estrategia didáctica; para mejorar las cualidades del aprendizaje del idioma inglés respecto a la comunicación oral.

Según los resultados de los trabajos de investigación afines, se aprecia que los programas o estrategias aplicadas en niños de distintas edades y en diferentes contextos, demuestran su efectividad, dado que se ven logros en las áreas de lenguaje, cognitivas, sociales y hasta conductuales. También se puede observar la validez de los instrumentos de evaluación aplicados a las muestras, estos han servido como referencia en la elaboración de un instrumento propio, adaptado a la realidad y características de los niños de la “muestra” del presente proyecto de investigación.

## 2.2 BASES TEÓRICAS

### 2.2.1 La Función Simbólica.

*2.2.1.1 Definición:* La función simbólica es producto de la imitación afectiva o mental de un modelo ausente y de las significaciones obtenidas por las diversas formas de asimilación, es más amplia que el lenguaje y engloba, además de los signos verbales, todo sistema de símbolos en sentido estricto, en ella se debe buscar la fuente del pensamiento.

Entonces se puede decir que la función simbólica es la capacidad de representar mentalmente objetos, acontecimientos y el lenguaje a través de símbolos, signos e imágenes. Hacia los dieciocho y dos años de vida aparecen un conjunto de conductas de evocación representativa de un objeto o acontecimiento ausente. Este proceso evoluciona gradualmente en los siguientes años (Bonilla-Sánchez, 2013).

*2.2.1.2. Teorías que sustentan la Función Simbólica:* Se tienen las siguientes teorías:

*2.2.1.2.1. Teoría Psicogenética de Piaget:* En la literatura, acerca del desarrollo psicológico infantil, se conoce que la tendencia general hacia el estudio del desarrollo de la función simbólica en el niño, se encuentra principalmente en la teoría psicogenética de Piaget principalmente en su obra la 'Formación del símbolo en el niño', donde se resalta la importancia de la función simbólica en sí misma, en lo que tiene de mecanismo común a los diferentes sistemas de representaciones y como mecanismo individual cuya existencia previa es necesaria para hacer posible las interacciones del pensamiento entre los individuos y la adquisición de las significaciones colectivas.

La teoría de Piaget desde su mirada cognitiva, brinda grandes aportes a los educadores porque nos permite centrar nuestra atención en los hitos del desarrollo de la simbolización del niño conforme pasa por las distintas etapas, así podemos

sugerir actividades que favorezcan su desarrollo atendiendo a sus peculiaridades (Bonilla-Sánchez, 2013).

La función simbólica a partir de la teoría psicogenética de Piaget hace referencia a la “representación” y “sustitución” ante la ausencia de algo, es una de las teorías de mayor influencia en el campo de la psicología infantil y de la educación. (Choque & Sánchez 2017).

En la perspectiva de la psicología genética se encuentran los trabajos de Piaget, los cuales han influido de manera importante en la forma de estructurar los programas escolares que actualmente rigen el sistema escolar en nuestro país.

La psicología genética se refiere al desarrollo individual u ontogenético del niño, trata de explicar las funciones mentales por su modo de formación. Uno de los principales planteamientos (Piaget, 1984, citado en Choque & Sánchez, 2017) refiere que “el crecimiento mental es indisociable del crecimiento físico, especialmente de la maduración de los sistemas nervioso y endocrino, sin dejar de considerar la importancia de las influencias del medio ambiente”.

Piaget, a través de su teoría, nos demuestra que el desarrollo infantil es integral, si bien es cierto que por fines de estudio dividimos el desarrollo en áreas, sabemos que estas están íntimamente unidas y que dependen unas de otras. Así sabemos que los niños deben desarrollar sus sentidos y las habilidades motrices en los primeros años porque de estas adquisiciones depende su capacidad cognitiva, social y de lenguaje (Choque & Sánchez, 2017).

Piaget (1975) expone los estadios del desarrollo psicológico. Los primeros estadios constituyen el periodo del lactante, hasta aproximadamente un año y medio a dos años de edad antes del desarrollo del lenguaje y del pensamiento.

Estos estadios son:

El estadio de los reflejos o montajes hereditarios, de las primeras tendencias instintivas y primeras emociones.

El estadio de los primeros hábitos motores y primeras percepciones organizadas y sentimientos diferenciados.

El estadio de la inteligencia sensorio-motriz o práctica, de las regulaciones afectivas elementales y de las primeras fijaciones exteriores de la afectividad.

Después sigue el estadio relacionado con la edad preescolar.

El estadio de la inteligencia intuitiva, de los sentimientos interindividuales y de las relaciones sociales (de los dos a los siete años).

El quinto estadio incluye la edad escolar inicial.

El estadio de las operaciones intelectuales concretas y de los sentimientos morales y sociales (de los siete a los once o doce años).

El estadio de las operaciones intelectuales abstractas, de la formación de la personalidad y de la inserción afectiva e intelectual en la sociedad.

Durante el curso de desarrollo del pensamiento, (Piaget, 1975, citado en Bonilla & Sánchez, 2013) refiere una fase inicial en su formación, la de la asimilación egocéntrica, refiere además que el pensamiento egocéntrico puro se presenta en el juego, al cual llama juego simbólico o juego de imaginación y de imitación. La función del juego simbólico consiste en satisfacer al “yo” merced a una transformación de lo real en función de los deseos (revive sus placeres o conflictos) y completa y compensa la realidad mediante la ficción, por ello, el juego simbólico constituye el “pensamiento egocéntrico” casi en estado puro. A la forma del pensamiento egocéntrico continúa el pensamiento verbal, el cual es producto de la prolongación de los mecanismos de asimilación y la construcción de la realidad propios del período preverbal, a diferencia del pensamiento intuitivo que es la simple interiorización de las percepciones y los movimientos en forma de imágenes representativas y de experiencias mentales, debido a que la intuición primaria se encuentra sometida a la percepción, se trata de un esquema sensorio-

motor traspuesto al acto del pensamiento, es un esquema rígido e irreversible. Por tanto, la intuición comparada con la lógica, es un equilibrio menos estable por su falta de reversibilidad. Piaget nos señala etapas importantes en el desarrollo cognitivo y cómo el niño va pasando de un estadio al otro según la estimulación que va recibiendo, demostrando esta evolución a través de sus características. Así sabemos que las habilidades tanto motoras como intelectuales, se van haciendo más complejas a medida que el niño crece y madura su estructura mental dando paso a procesos cada vez más sofisticados evidenciables en su conducta. El pensamiento del niño va evolucionando y se traduce a través de su lenguaje, este a su vez aporta a que este pensamiento se vuelva más rico y complejo. Por tanto el lenguaje se convierte en un indicador privilegiado del desarrollo del niño.

Piaget refiere, que la aparición del lenguaje da al niño la capacidad de evocar situaciones no actuales y de liberarse de las fronteras del espacio próximo y del presente, es decir, de rebasar los límites del campo perceptivo insertando a los objetos y a los acontecimientos en un marco conceptual y racional que gradualmente enriquece su conocimiento. No obstante, los cambios en la inteligencia no son exclusivos a la adquisición del lenguaje, sino que hay otras fuentes que también explican el desarrollo intelectual; una de ellas es el juego simbólico. A partir del juego simbólico se explican ciertas representaciones y esquematizaciones representativas del niño, sobre todo del niño pequeño que necesita de otro sistema de significantes más individuales y más motivados, en comparación al lenguaje, que es más socializado sólo después de los 7-8 años (Bonilla-Sánchez, 2013).

TIPOS DE SÍMBOLO INDIVIDUALES	
Juego simbólico	El juego simbólico aparece aproximadamente al mismo tiempo del lenguaje, pero de manera independiente a este y constituye una primera fuente de representaciones individuales (cognoscitivas y afectivas) y de esquematización representativa. El niño puede realizar gestos apropiados que imitan a los que generalmente acompañan una acción determinada, por ejemplo, la acción de dormir)
Imitación diferida	La segunda forma de simbolismo individual, que surge también aproximadamente a la par que el lenguaje y que desempeña un papel importante en la génesis de la representación, es la imitación diferida o imitación que se produce en ausencia de un modelo, ejemplo, la imitación de una escena determinada.
Imaginería mental	Una tercera forma de simbolismo individual es la imaginería mental. La imagen es un símbolo del objeto, se concibe como una imitación interiorizada. Así, la imagen sonora es la imitación interior del sonido correspondiente y la imagen visual es el producto de una imitación del objeto y de la persona.

*Figura 1.* Tipos de símbolos individuales. Fuente: (Piaget, 1975, citado en *Bonilla-Sánchez, 2013*)

Los tres tipos de símbolos individuales descritos por Piaget (1975) son derivados de la imitación, por lo que ésta constituye una de las formas de paso posibles entre las conductas sensorio-motrices y las conductas representativas, siendo naturalmente independiente del lenguaje, pero que a su vez contribuye a su adquisición.

La función simbólica es producto de la imitación afectiva o mental de un modelo ausente y de las significaciones obtenidas por las diversas formas de asimilación, es más amplia que el lenguaje y engloba, además de los signos verbales, todo sistema de símbolos en sentido estricto, en ella se debe buscar la fuente del pensamiento. El desarrollo de la función simbólica se explica por la formación de las representaciones en la infancia, su característica principal es una diferenciación de los significantes (signos y símbolos) y los significados (objetos

o acontecimientos, ambos esquemáticos o conceptualizados). La constitución de la función simbólica posibilita diferenciar los significantes de los significados, de tal manera que los significantes permiten la evocación de la representación de los significados.

En su teoría, Piaget nos va haciendo referencia a las características del desarrollo de la función simbólica, partiendo primero desde sus fases iniciales con el conocimiento del objeto a través de la manipulación y libre exploración. Poco a poco va utilizando los objetos de acuerdo a su función y establece asociaciones entre estos. Conforme va creciendo se interesa en las personas y empieza su interés por imitar lo que observa con el modelo presente, poco a poco será capaz de evocar e imitar sin modelo. A medida que adquiere más experiencia aumenta su capacidad de representar lo que ve a través de su imaginación y puede expresarlo a través de diferentes medios como la representación gráfica y dramática. Es importante destacar el papel del juego en las edades tempranas porque es a través de este que la función simbólica se va formando.

Por tanto, el lenguaje es una forma particular de la función simbólica. Piaget concluye que “el pensamiento precede al lenguaje y que éste se limita a transformar profundamente al primero, ayudándole a alcanzar sus formas de equilibrio por una esquematización más avanzada y una abstracción más móvil” (Piaget, 1975).

Según la teoría de Piaget, podemos resaltar la gran importancia de la formación de la función simbólica en el desarrollo cognitivo del niño y por ende del lenguaje, el cual tiene una estrecha relación con el pensamiento. También podemos afirmar que la imitación es parte de esta formación, por lo que el niño necesita de sus pares y adultos significativos para desarrollar esta función mental. Si el niño no logra desarrollar la función simbólica en las primeras etapas de su vida, el desarrollo cognitivo también se verá afectado, así como su lenguaje; los niños con trastornos del neurodesarrollo no adquieren esta habilidad de forma

natural o en el tiempo esperado, por lo que necesitan ser estimulados y guiados por un adulto significativo y en contacto con sus pares.

*2.2.1.2.2. Teoría Socio Cultural de Vigotski:* De acuerdo con el paradigma del desarrollo histórico-cultural de la psique humana, ninguna función psicológica surge por sí misma, sino que es producto de la interacción entre el niño y el adulto en una forma de la actividad específicamente organizada (Vigotsky, 1995, 1996, 2001; Talizina, 2009). Una de las adquisiciones importantes en el desarrollo infantil es la actividad con signos y símbolos, denominada función simbólica (Salmina, 2010).

Vigotski en su teoría socio - cultural, resalta la importancia de la interacción que ejerce el niño con sus pares y adultos significativos, es a partir de esta, que el niño logra evolucionar de acuerdo a los parámetros esperados, solo a través de ella puede hacer efectiva la formación de la función simbólica.

Desde el enfoque histórico-cultural de Vigotsky, la función simbólica nace a partir de la interacción social que establece el niño con el adulto, usando objetos como sustitutos de otros en la actividad de juego simbólico, ejecutando acciones con gestos representativos (González-Moreno & Solovieva, 2015).

Los tipos de actividades a través de las cuales la función simbólica puede desarrollarse son; el juego de roles sociales, el dibujo, la dramatización, la construcción de acuerdo a modelos y esquemas, los juegos de mesa y los juegos deportivos, entre otras. Elkonin (1980, 1989); Solovieva & Quintanar (2012, 2013) citado por González-Moreno & Solovieva, (2016). Desde esta perspectiva, no son el contexto social ni el ambiente, sino la actividad, la que posibilita el desarrollo de la función simbólica. La actividad es la verdadera condición y forma de existencia del desarrollo simbólico.

Según señala Vigotsky en su teoría, el juego, el movimiento y la actividad son fundamentales para que se dé adecuadamente la formación de la función simbólica en el niño, ya que no hay otra manera de estimularla, el niño debe jugar,

interactuar con los objetos y las personas a su alrededor, el adulto debe responder a esta necesidad que surge en el niño en forma natural, la necesidad de representar su mundo interior a través del juego, la dramatización, el dibujo, el arte, etc.

El tipo de actividad más frecuentemente utilizado para estudiar y formar la función simbólica en la edad preescolar, es el juego de roles sociales. En muchos estudios los autores afirman que la inclusión de reglas en forma simbólica a través de imágenes y gestos y otras formas de representaciones aporta significativamente a la adquisición de la conducta voluntaria, al respeto de reglas y a la imaginación del niño (González-Moreno & Solovieva, 2015).

Por esta razón, la función simbólica requiere de un trabajo sistemático e intencional proporcionado por el adulto a través de una metodología que implica niveles de formación y ayudas de acuerdo a las necesidades de desarrollo psicológico del niño.

Según “González-Moreno (2016) la función simbólica incluye el desarrollo de diversas acciones que se transforman desde las formas más sencillas a las más complejas” (González-Moreno & Solovieva, 2016). Estas acciones se pueden realizar en el nivel materializado, perceptivo y verbal.

Las acciones con signos y símbolos son, al principio, externas, sociales, compartidas, desplegadas; después se hacen internas, individuales, personales, ideales, reducidas. Esto significa que los procesos psicológicos internos toman la forma de procesos externos con objetos externos. Al transformarse en internos, esos procesos externos no sólo cambian su forma, sino que sufren ciertas transformaciones, se generalizan y abrevian (Leontiev, 1972).

Vigotsky, en su teoría destaca la importancia de las interacciones sociales para el desarrollo de la función simbólica, tanto con adultos como con pares, señalando además que la diferencia en las edades de los niños pueden ser una ventaja, la intervención del adulto durante los juegos o representaciones, suma gran relevancia, dado que puede acompañar, guiar y brindar al niño los apoyos

necesarios de acuerdo a sus características y etapas de desarrollo psíquico. Vigotsky también señala la importancia de la actividad a través de la expresión y representación, no es posible desarrollar la función simbólica en el niño si no hay actividad, no se aprende de una manera pasiva, por lo tanto, hay que motivar al niño a que juegue con los objetos, los manipule, tenga actividad sobre ellos y luego que se integre a otros niños para jugar poniendo en práctica su imaginación (Leontiev, 1972, 1995).

*2.2.1.2.3 Principales diferencias conceptuales entre la aproximación psicogenética y la aproximación histórico-cultural:* Los conceptos esenciales se han tomado en cuenta desde los dos enfoques teóricos hasta ahora revisados en relación al desarrollo psicológico del niño. La síntesis se presenta con el fin de visualizar las principales diferencias conceptuales entre ambos enfoques, más no con el fin de dar lugar a un debate teórico, para lo cual existen obras especiales como la de Castorina (2004) con la publicación *Piaget-Vigotsky: contribuciones para replantear el debate*.

<b>CONCEPTOS</b>	<b>TEORÍA PSICOGENÉTICA</b>	<b>TEORÍA HISTÓRICO – CULTURAL</b>
Desarrollo del niño	Se orienta a la socialización del niño	Convertir las relaciones sociales en relaciones psíquicas
Periodización del desarrollo	El orden de los períodos de las edades es el mismo entre los individuos	Los cambios en la actividad del niño, señalan los cambios en la edad psicológica
Estudio del desarrollo infantil	Nivel de desarrollo actual o real del niño	Nivel de desarrollo actual y nivel de desarrollo próximo
Origen del desarrollo	Es biológico, el equilibrio es el fenómeno biológico que lo caracteriza	Es social, la mediatización lo caracteriza
El pensamiento en la infancia temprana	El pre-lógico: el niño no busca relaciones causales entre fenómenos, sino que establece cualquier tipo de relaciones entre ellos desde su punto de vista (egocentrismo)	Palabra: Unidad entre pensamiento y lenguaje (proceso dialéctico). La generalización del pensamiento se garantiza por el carácter generalizado de la palabra. El pensamiento lógico se puede desarrollar a través del desarrollo del lenguaje en el proceso de la actividad práctica del niño a temprana edad.
Interacción niño – adulto en la actividad	La interacción con un adulto es asimétrica; rompe la condición de reciprocidad, necesaria para lograr el equilibrio en el plano del pensamiento	Los compañeros ideales no son los iguales; la desigualdad está en las destrezas, las interacciones son los medios por los cuales el niño empieza a utilizar los instrumentos intelectuales de su grupo social.

*Figura 2.* Principales diferencias conceptuales entre la aproximación psicogenética y la aproximación histórico-cultural (Castorina, 2004).

Definitivamente se observan diferencias entre ambas teorías a pesar de sus similitudes; Piaget le da más importancia a los procesos psíquicos internos que dependen de la propia maduración del individuo, mientras que Vigotsky, resalta las interacciones sociales con pares y adultos, la actividad, el uso del lenguaje y el pensamiento (Castorina, 2004).

*2.2.1.3 Evolución de la función Simbólica en la infancia:* Desde el nacimiento, todo ser humano necesita adaptarse a su mundo y conocerlo, por ello nacemos con un alto potencial de aprendizaje lo que se evidencia en las ganas de explorar y descubrir lo que hay en él. Todo bebé tiene un impulso epistémico, que es una fuerza interior que lo lleva a conocer y explorar: así mismo, al otro, a los objetos y al ambiente que lo rodea. Su motor, por lo tanto, es la acción cargada de iniciativa. A continuación, se observa un cuadro de la evolución de la función simbólica desde el nacimiento hasta los 5 años (Celeste, 2008).

<b>EVOLUCIÓN DE LA FUNCIÓN SIMBÓLICA</b>	
Al nacer	Los movimientos están dominados por los reflejos que son los actos involuntarios, poco a poco esta conducta refleja va dando paso a los actos voluntarios y el niño empieza a descubrirse.
2-3 meses	Descubre su mano, poco a poco se va interesando en los objetos que puede alcanzar con sus manos y que se encuentran en su campo visual, utiliza la boca como medio de exploración.
4 meses	Encuentra sus dos manos, empieza además a tener más contacto con el objeto, lo mira, lo toca, se lo lleva a la boca, lo explora con todos sus sentidos (los sacude, los golpea) a medida que crece y logra más destrezas motrices puede manipular más objetos, palparlos, darles vuelta, pasarlos de una mano a la otra, sacudirlos, golpearlos contra otro objeto, ponerlos encima de otro, lanzarlos, etc.
12 meses	Empieza a buscar un objeto escondido, el objeto no está a la vista pero ya puede existir en su mente, empieza a tener interés por los objetos ocultos, su memoria está más desarrollada, le fascinan los juegos de aparecer y desaparecer.
15 meses	Comienza a construir torres y derribarlas en forma repetitiva y por iniciativa propia, coloca por lo menos tres objetos del mismo tipo (baldes, cubos, bloques).
18-24 meses	Surgen una cantidad de conductas que ponen de manifiesto la capacidad de representación del niño que marcan los inicios de la función simbólica (juega a la mamá con sus muñecas y está imitando a la mamá no presente en ese momento).
24 meses en adelante	Los niños empiezan a jugar simbólicamente, ponen imágenes, símbolos, significados, palabras y dibujos en sus acciones. Jugar simbólicamente es un gran paso de la acción al pensamiento. A esta edad se observa el desarrollo de la función simbólica, los niños empiezan a imitar y representar en forma espontánea, actividades, acontecimientos, situaciones y roles relacionados con su vida cotidiana.
3 a 4 años	El niño empieza a dibujar y construir en simetría, esto nos muestra que el niño ha podido integrar en sí mismo una imagen de su propio eje y lo proyecta a través de una construcción. A esta edad empieza a buscar cajas, telas, cartones, mantas para construir casas, castillos, refugios, etc. También suelen esconderse en armarios o debajo de la cama.
4 años	Las actividades de los niños son más organizadas, empieza la clasificación, correspondencia, seriación de los objetos.
5 años	El niño empieza a interesarse por los signos, se acerca al mundo de las letras y quiere descubrir qué dice en los textos o cuentos que observa, diferencia las letras de otros grafismos y quiere reproducirlas, este interés marca el comienzo de la lectura y escritura.

*Figura 3. Evolución de la función simbólica Fuente: (Celeste, 2008).*

2.2.1.4 *Niveles de la función simbólica*: Según Condemarín, et al (1996) citado por Huarancay, et al (2014) los niveles de función simbólica son; nivel pre-simbólico, nivel simbólico y nivel de signo. A continuación se observa un cuadro con las principales características de cada nivel citado.

<b>NIVELES DE LA FUNCIÓN SIMBÓLICA</b>	
Nivel Pre-simbólico	Todo tipo de experiencias sensoriales y afectivas, entre ambas estimulan la formación de las imágenes estableciéndose la base para el desarrollo de la habilidad de simbolizar y representar. Es el primer descubrimiento que realiza el niño al tener contacto con los objetos de su entorno, este nivel aparece a partir de las 6 u 8 meses y es allí donde va desarrollando su capacidad de representar. Ejemplo: el niño reconoce un objeto a través de una de sus partes. Llorará por su biberón solo viendo el chupón, se pone alegre al reconocer la bocina del auto de su padre.
Nivel Simbólico	Es la habilidad de las representaciones mentales. Este nivel aparece entre los 2 y 6 años, se extiende durante el período de la educación inicial. Es individual o creado por el niño. Cada niño encuentra una forma de representaciones. Ejemplo: un palo significará para unos un caballo, para otros una escopeta.
Nivel de Signo	Este período se inicia al final del período inicial y los primeros grados de primaria. La relación entre significante y significado está aceptada por toda la población que habla el mismo idioma. El símbolo y el signo son las más claras manifestaciones de la función simbólica. Tienen que ver con el lenguaje oral y escrito.

*Figura 4.* Niveles de la función simbólica Fuente: Condemarín, et al (1996).

*2.2.1.4.1 Nivel Pre-simbólico:* Se inicia antes de la adquisición de la función simbólica, se caracteriza por las acciones que el niño realiza con su propio cuerpo, con el espacio y con los objetos. Estas conductas se aprecian a partir de los seis u ocho meses de vida hasta los dos años aproximadamente. Esta etapa se caracteriza por las siguientes manifestaciones:

**Interacción con el objeto:** Es la acción que el niño ejerce con las personas familiares y cercanas y con los diferentes objetos de su entorno. Es importante observar el uso que le da a los juguetes y el reconocimiento de sus funciones (Moreno, 2015).

**Exploración del objeto:** A partir de las experiencias que el niño va adquiriendo a través de la observación y manipulación de diferentes objetos, se inicia en la exploración de los mismos de una manera más activa, el niño intenta descubrir las capacidades y funciones de cada objeto haciendo uso de sus sentidos, además empieza a reconocerlos cuando los vuelve a recuperar. El adulto puede participar con el niño ofreciéndole distintos objetos metódicamente.

**Resolución de problemas:** Los niños reconocen las propiedades, funciones y el uso que le pueden dar a los objetos a través de experiencias de interacción y exploración, en la medida en que se hacen más expertos serán capaces de resolver situaciones problemáticas como alcanzar objetos que no están a su alcance haciendo uso de otro objeto, se empiezan a dar cuenta de las causas y los efectos de sus acciones sobre los objetos o personas de su entorno (Rivero, 2017).

**Comunicación y lenguaje gestual:** Es un tipo de comunicación que, desde los primeros meses de vida, los niños utilizan para manifestar sus necesidades, expresar sus sensaciones y sentimientos y vincularse con otras personas, así como con el mundo que los rodea. A esta edad el niño todavía no es capaz de comunicarse en forma oral fluidamente, empieza a decir palabras sueltas que escucha frecuentemente, sin embargo; crece su necesidad de comunicar sus deseos y necesidades a los adultos significativos y para lograrlo hace uso de gestos y

señas que deben ser traducidos y respondidos por sus familiares (Acredolo & Goodwyn, 1985).

Para estimular al niño en esta etapa se puede incorporar los juegos pre-simbólicos que se sugieren a continuación; juegos de construir y destruir (con bloques), juegos sensoriomotores (giros, balanceos, rodamientos, trepas, etc), juegos de esconderse y reaparecer, juegos de perseguirse (Pilla-pilla), juegos de llenar y vaciar, reunir y separar, entre otros.

*2.2.1.4.2 Nivel Simbólico:* Según Condemarín, et al (1996) citado por Huaranccay, et al (2014) el comienzo de la función simbólica se da a partir del segundo año cuando aparece un conjunto de conductas que implica la evocación representativa de un objeto o acontecimiento ausente, lo cual supone la construcción o el empleo de significantes diferenciados.

Se pueden distinguir las siguientes manifestaciones:

**La Imitación diferida:** Al principio el niño imita gestos y acciones en presencia del modelo, posteriormente aparece la imitación diferida; que es aquella que se produce en ausencia del modelo; implica la interiorización de una experiencia directa y constituye el punto de partida de la representación en imágenes, se sustenta en la evocación de algo vivido y lo percibido anteriormente, para lo cual el niño tiene que retener una imagen o representación mental de la realidad. El gesto que se usa para imitar es el inicio de un significante que se parece en algo a lo que se quiere representar (significado). Por ejemplo; un niño de dos años ve a su papá sembrando, después que el papá se ha ido, el niño lo imita, recordando lo que le vio hacer. Estas conductas imitativas se exteriorizan bajo la forma de esquemas mentales incipientes, que le permite simbolizar figurativamente los modelos (Celeste, 2008).

**Juegos de Construcción:** Son instrumentos de estimulación cognitiva y de habilidades manipulativas. Los niños desde bebés juegan con bloques de construcción, grandes y manejables, poco a poco se van incorporando piezas de

construcción con mayor dificultad como legos, juegos de ladrillos, construcciones magnéticas etc. Estos juegos aportan una infinidad de beneficios y dejan volar la imaginación (Bertolez, et al. 2018).

El Modelado: Es una técnica plástica divertida y creativa. Se define como la acción de dar forma a distintos objetos, utilizando diferentes pastas, con la que los niños/as pueden moldear y experimentar. El modelado no solo permite el desarrollo de la personalidad del niño/a, fomentando su creatividad, sino que su práctica hace que asimile el sentido tridimensional y espacial a través de las formas, el volumen y las texturas. La aprehensión y manipulación de materiales moldeables desarrolla múltiples estímulos sensoriales (táctiles, visuales, auditivos, olfativos); incluido el motriz; desarrolla la coordinación motriz fina; la capacidad de representación de la realidad de manera tridimensional; la expresión libre; la creatividad y el placer por el descubrimiento. Para modelar se pueden utilizar diferentes elementos como: arcilla, migas de pan, plastilina escolar, plastilina casera, pasta de sal, pasta de papel (Rodríguez, 2014).

El Dibujo: Es una forma de función simbólica. Según Piaget, se inscribe entre el juego simbólico y la imagen mental. Luquet, citado por Piaget (1978), ha descrito los siguientes estadios en el desarrollo del dibujo infantil.

<b>ESTADÍOS DEL DESARROLLO DEL DIBUJO INFANTIL</b>	
Realismo fortuito o garabatos	El niño expresa gráficamente más bien lo que sabe de un personaje o de un objeto que lo que ve de él, garabatos a los cuales posteriormente él les asigna significado.
Realismo intelectual o dibujos	El niño proporciona las características conceptuales sin preocuparse de la perspectiva visual, por ejemplo: un hombre visto de perfil tendrá dos ojos, porque un hombre tiene dos ojos.
Realismo visual	El dibujo sólo representa lo que es visible desde una perspectiva determinada y toma en cuenta la disposición de los objetos según un plan de conjunto.

*Figura 5.* Estadios de desarrollo del dibujo infantil Fuente: Condemarín, et al (1996) citado por Huaranccay, et al (2014).

Según Condemarín, et al (1996) citado por Huaranccay, et al (2014) El dibujo, es un proceso de carácter progresivo, la función motora se coordina con la función perceptiva (ojo-mano) aproximadamente a los tres años y medio el niño logra realizar sus primeros dibujos figurativos como manifestación de la función representativa que permite la expresión gráfica de las imágenes mentales. A través de sus dibujos, el niño hace un esfuerzo por imitar la realidad y representarla. Aunque la imagen gráfica, que se modela o se construye (significantes), no son reales (significado), pero la representan y se parecen en algo.

El Juego Simbólico y/o de roles: Es una actividad en la que los niños imitan el papel de los adultos, para reflejar las acciones que éstos realizan a diario. Cuando los pequeños desempeñan este tipo de juego, se fijan fundamentalmente en las acciones y las relaciones de los mayores para poder interpretar el papel de ser padre, madre, profesor, médico, etc. Este tipo de juego se inicia hacia los 2-3 años de edad y se prolonga durante la etapa preescolar y la primera infancia. Si el niño está bien estimulado, el juego de roles puede aparecer más temprano y habrá

más “variedad” en el repertorio. Los beneficios de los juegos de roles son; el desarrollo de la empatía, las habilidades sociales, respeto a reglas, autonomía, lenguaje no verbal, etc. Los padres o maestros pueden intervenir desde la observación del juego, y si fuera necesario, incorporarse al mismo desde el papel de un personaje más, es decir, desde un rol específico dentro de la historia. En el juego de roles están presentes cuatro elementos; los roles que asumen los niños, las acciones mediante las cuales desempeñan roles, los objetos que utilizan en sus acciones y las acciones que tienen lugar entre los participantes del juego.

El juego simbólico, es una actividad de auténtica representación con significantes diferenciados. Surge casi al mismo tiempo que la imitación diferida. El gesto imitador se acompaña a menudo, de objetos que se hacen simbólicos. Tal como la imitación diferida, puede conducir a la imagen, o suponerla. En el juego simbólico, el niño le da conscientemente a objetos concretos, un determinado significado, que le sirve de pretexto para realizar su actividad lúdica; un palo de escoba (significante) pasa a simbolizar un caballo (significado). Estos juegos desempeñan un importante rol en su vida emocional especialmente en su adaptación a la realidad, a través de ellos, puede asimilar el mundo externo de acuerdo a sus deseos y necesidades con una limitada acomodación. También puede exteriorizar situaciones conflictivas de la vida real, con efecto catártico, pasando así a constituir un medio de adaptación tanto intelectual como afectiva. Es para los niños y las niñas una actividad necesaria y vital, que les permite representar lo vivido, descubrir quiénes son y transformarse en lo que quieren ser, sin dejar de ser ellos mismos. Es jugar a identificarse con algo y representarlo de otra manera (Ministerio de Educación, 2019).

En el siguiente cuadro, se detallan las conductas que los niños/as muestran a lo largo de la evolución del juego simbólico durante los primeros seis años de vida.

<b>EVOLUCIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO</b>	
Antes de 18 meses	El juego es pre-simbólico y funcional: explora los objetos y juguetes, los tira, los rueda, los hace sonar. Usa su cuerpo para empujar, acercarse, lograr nuevas posturas, caminar.
Entre 19 y 24 meses	Prefiere jugar solo. Los juegos que propone se relacionan a la vida cotidiana. Es sujeto de su propia representación: coge el biberón vacío y hace como que se alimenta. Luego juega con muñecos representando a personas. Ejemplo: Coloca el biberón en la boca de las muñecas o empuja un camión de juguete haciendo ruidos.
Entre 2 y 3 años	Predomina el juego paralelo. Sustituye objetos de manera creativa para representar situaciones. Ejemplo: usa un bloque de madera para representar un biberón o hace comida de plastilina. Aparece la capacidad de construir con bloques o piezas.
Entre 3 y 4 años	Se inicia la capacidad de jugar con objetos imaginarios que no están presentes. Capacidad de construir estructuras tridimensionales con bloques. Ejemplo: construcción de una casa o establo con bloques de madera. El niño y los muñecos pueden jugar diferentes roles. Ejemplo: ser madre o esposa a la vez.
Entre 4 y 5 años	Los niños y las niñas se asocian para jugar grupalmente. El niño le da vida a diferentes objetos y los hace hablar o actuar entre sí.
5 años en adelante	Hay cooperación y coordinación en el juego grupal. Capacidad de crear escenas imaginarias. Realiza juego de roles. Capacidad de imaginar e integrar realidades conocidas con aquellas que nunca han observado o participado por ejemplo hablar con criaturas desconocidas. Aparece la capacidad de realizar juegos con reglas. Usa la fantasía y los juegos socio-dramáticos. Emplea la improvisación y el uso de múltiples voces. Planifica y negocia roles y acuerdos.

*Figura 6.* Evolución del Juego Simbólico. Fuente: (Westby, C. 2000).

La Representación Dramática: Es una situación interactiva, recíproca y sincronizada donde los niños/as adoptan diversos roles, situándose alternativamente en uno u otro punto de vista, representan objetos, personas,

acciones. La representación dramática tiene que ver con la utilización del cuerpo, sus gestos, actitudes y movimientos con una intención comunicativa y representativa. Cuando los niños realizan juegos dramáticos, podemos destacar dos aspectos básicos; la expresión dramática y la expresión corporal. A través de la expresión dramática los niños/as juegan sobre todo a representar personajes, situaciones o cosas. En el caso de la expresión corporal se trata de que los niños/as puedan representar, a través de su acción y movimiento, determinadas actitudes, estados de ánimo, etc. (Morón, 2011).

El Lenguaje Oral: Es la forma más compleja y abstracta de representación. Cuando uno habla, representa a través de las palabras, los significados que desea transmitir. El lenguaje permite la evocación, mediante la palabra, de acontecimientos no actuales. Implica empleo de signos (significantes), que son muy diferentes de la realidad que representan. Piaget (1975) confirma que el lenguaje es una manifestación de la función simbólica.

*2.2.1.4.3 Nivel de Signo:* Este nivel inicia casi al finalizar la etapa pre-escolar y en los primeros años de la primaria, entre los 5 y 6 años de edad. En este nivel las representaciones no guardan ningún parecido con el objeto al que se refiere. A este nivel de representación corresponden las palabras escritas, numerales, signos de puntuación, señales de tránsito, notas musicales u otras representaciones convencionales. Mientras que los símbolos son individuales, válidos para el sujeto, los signos son convencionales y colectivos. El uso de los signos del lenguaje (escritura) constituye el nivel de representación más evolucionado y la formación más abstracta de representación. Las actividades que se realizan en este nivel se acercan cada vez más al ejercicio de la lecto–escritura, ya que se trata de decodificar y codificar signos que tienen mayor nivel de abstracción, comparándolos con los símbolos (dramatización, dibujo). Es importante que los niños/as tengan oportunidad de crear signos que tengan un cierto grado de convencionalidad, antes de poder comprender los signos de la escritura que tienen una convencionalidad mayor (Yáñez, 2012).

La Representación Grafo- Escritora: Desde muy temprana edad (dos años aproximadamente), el niño/a realiza grafismos. Estos grafismos iniciales no representan nada; el niño/a hace trazos que para él son rayas, colores, etc. Posteriormente le otorga significado a sus grafismos una vez que los ha terminado. Le halla significados a sus dibujos mientras los está haciendo; empieza sin la intención de hacer algo fijo y al darse cuenta que se parece a cierto objeto intenta continuar su dibujo tratando de que se parezca a lo que desea, más adelante el niño decide qué va a dibujar antes de hacerlo, anticipa su dibujo, antes de comenzar piensa en lo que desea hacer, lo exprese o no verbalmente. Desde el momento en que el niño le otorga significado a sus dibujos, estos constituyen representaciones gráficas porque ya existe relación entre significante (el dibujo) y el significado (el que el niño le otorga). Poco a poco los niños /as, van incorporando el uso de signos como los numerales, leen en los signos sólo lo que cognoscitivamente pueden leer, si no han construido el significado que representan, los interpretarán de acuerdo a sus posibilidades conceptuales. Emplear los signos requiere un proceso de construcción en el niño, que parte de los primeros grafismos, pasa por diferentes tipos de representaciones gráficas y llega al uso de signos como los números y las letras (Vásquez, 2016).

El Lenguaje Escrito: Según Condemarín, et al (2016) citado por Huaranccay, et al (2014) es visto como un proceso evolutivo que se va desarrollando gradualmente. Es una modalidad del lenguaje en la que a través de ella, se comunica y aprende, de manera que se puede estudiar y enseñar como un sistema diferente de organización y función de las otras partes del lenguaje que son; hablar, escuchar y leer.

2.2.1.5 *Evaluación de la función simbólica*: La evaluación de los hitos del desarrollo en el niño, permite estimar que el desarrollo cerebral está ocurriendo dentro de un marco apropiado, por tanto, es muy importante conocer los parámetros mínimos de evaluación del desarrollo para cada edad. Para ello, nos podemos ayudar del carné de atención del niño o de algunas escalas previamente validadas.

La evaluación de la función simbólica nos permite observar la aparición de las características esperadas de acuerdo a las etapas del desarrollo cognitivo propuestas por Piaget y Vigotsky, con el fin de asegurarnos que el niño progresa favorablemente o en caso contrario tomar las medidas pertinentes para intervenir oportunamente (Medina, et al 2015).

### **2.2.1. El programa “Mágicamente”**

2.2.2.1 *Definición*: El concepto de programa (término derivado del latín *programma* que, a su vez, tiene su origen en un vocablo griego) posee múltiples acepciones. Puede ser entendido como el anticipo de lo que se planea realizar en algún ámbito o circunstancia; el temario que se ofrece para un discurso; la presentación y organización de las materias de un cierto curso o asignatura; y la descripción de las características o etapas en que se organizan determinados actos o espectáculos artísticos. Para efectos de la presente investigación podríamos definirlo como una agrupación de actividades secuenciadas o simultáneas que son ejecutadas por un equipo de individuos a fin de que se cumpla un objetivo. Proyecto o planificación ordenada de las distintas partes o actividades que componen algo que se va a realizar.

Un programa educativo es un documento que permite organizar y detallar un proceso pedagógico. El programa brinda orientación al docente respecto a los contenidos que debe impartir, la forma en que tiene que desarrollar su actividad de enseñanza y los objetivos a conseguir.

Un programa educativo es un conjunto de actividades organizadas sistemáticamente que inciden en diversos ámbitos de la educación dirigidas a la consecución de objetivos diseñados para innovar y/o mejorar el sistema educativo. Los programas educativos se caracterizan por su condición de experimentalidad, en consecuencia por su carácter temporal y por suponer el empleo de recursos en favor de necesidades sociales y educativas que los justifican. Cuando un programa nuevo se incorpora, lo hace en modalidad de experimentación, se implementa, se ejecuta y se comprueba su efectividad dentro del sistema educativo para ser consolidado y difundido (Pérez & Merino, 2015).

El programa “Mágicamente” es un conjunto de estrategias y actividades diseñadas y organizadas sistemáticamente para favorecer la formación de la función simbólica en niños con trastornos del neurodesarrollo. Las actividades propuestas serán ejecutadas en un marco de juego libre y espontáneo. El programa considera la organización de diferentes ambientes, la implementación de áreas y materiales para llevar cabo su ejecución. Las actividades planificadas atenderán a los niños a nivel de grupo y en forma individual. Como recurso humano se considera un equipo de trabajo idóneo para la atención de los niños, entre sus integrantes podemos mencionar: el especialista en psicopedagogía, los docentes tutores y las auxiliares de educación. El programa “Mágicamente” está diseñado para una aplicación de tres meses.

*2.2.2.2 Fundamentación:* El programa “Mágicamente” se sustenta en dos enfoques: El enfoque histórico - cultural propuesto por Vigotsky y el enfoque constructivista de Jean Piaget, además de los diversos estudios sobre la importancia del juego simbólico para el desarrollo de habilidades psíquicas más complejas.

Desde el enfoque histórico-cultural de Vigotsky, la función simbólica es la característica esencial del proceso psíquico. Es una posibilidad de utilizar signos y símbolos (externos e internos) por parte del sujeto. Salmina denominó función simbólica al dominio de los signos y los símbolos accesibles para el niño de acuerdo a su edad psicológica y medio sociocultural (González-Moreno & Solovieva, 2015).

Piaget, (1975) en su enfoque constructivista, sustenta que el desarrollo intelectual entre los dos y siete años viene determinado por el progreso de la función simbólica, él lo denomina estadio preoperatorio y su característica principal es poder emplear símbolos, es decir pensar en cosas, objetos, personas o acontecimientos que no están presentes, por medio de sus representaciones mentales.

Los niños con algún trastorno del neurodesarrollo presentan dificultades para la formación de la función simbólica, difícilmente superan el estadio sensorio motor o lo hacen tardíamente, por lo que necesitan más ayuda que los demás niños y el uso de estrategias específicas de acuerdo a sus particularidades y nivel evolutivo.

*2.2.2.3 Finalidad:* El presente programa tiene por finalidad contribuir de manera efectiva en la formación de la función simbólica en los niños/as con trastornos del neurodesarrollo, a través de la aplicación de diferentes estrategias y actividades planificadas acorde a su edad evolutiva, en un contexto de juego, libertad y respeto a la diversidad.

*2.2.2.4 Estructura:* El programa “Mágicamente” en su implementación y aplicación toma en cuenta tres fases, cada una con sus propias características y funciones que se detallan a continuación:

<b>ESTRUCTURA DEL PROGRAMA MÁGICAMENTE</b>	
Fase de Planificación	<p>En esta etapa, el investigador diseñará diferentes estrategias y propuestas de actividades que puedan ser desarrolladas por los niños según sus características y desarrollo evolutivo.</p> <p>Las actividades se organizarán de acuerdo a los niveles de formación de la función simbólica y se tomará en cuenta los resultados de la evaluación de inicio.</p> <p>Se contará con una programación a nivel grupal y otra individual. Cada niño contará con su plan individual, las actividades serán organizadas en grupos pequeños.</p> <p>Con los diferentes agentes de la comunidad educativa se implementarán las áreas establecidas para el desarrollo de las actividades, se debe contar con el material suficiente.</p> <p>Las áreas deben ser llamativas para los niños que los invite al juego y a la acción, permitiendo que se desenvuelvan con absoluta libertad.</p>
Fase de Ejecución	<p>La programación general y los planes individuales se ejecutarán en los horarios planificados, tres veces por semana.</p> <p>Todos los niños participarán de manera activa contando con el recurso humano necesario.</p> <p>El investigador estará presente como facilitador y además registrando las conductas de los niños en los juegos programados.</p> <p>Se contará con el apoyo de la profesora de aula y su auxiliar.</p> <p>Las sesiones tendrán una duración de 45 minutos, las áreas y los materiales deben estar preparados previamente.</p> <p>En algunas actividades se solicitará la participación de los padres de familia.</p>
Fase de Evaluación	<p>Al finalizar las 30 sesiones, en un contexto de juego, los niños serán evaluados nuevamente.</p> <p>Esta evaluación tendrá una duración de una semana registrando cada acción manifestada por los niños, tomando en cuenta su plan individual.</p> <p>En el proceso evaluativo también se considerará el uso del espacio, los recursos didácticos y humanos, el tiempo utilizado y las estrategias.</p>

*Figura 7.* Estructura del programa “Mágicamente”. Fuente: Elaboración propia.

2.2.2.5 *Metodología*: Se aplicará una metodología activa y participativa con todos los agentes involucrados: docentes, auxiliares, niños y padres de familia. Se tomará en cuenta los siguientes elementos:

Las Técnicas: Se han considerado reuniones con padres de familia, talleres de capacitación a los docentes, talleres de retroalimentación, trabajos tutorizados y en equipo. En el siguiente cuadro, se detalla la finalidad de cada técnica.

<b>TÉCNICAS DEL PROGRAMA MÁGICAMENTE</b>	
Reuniones de Padres de Familia	Para dar a conocer la finalidad del programa, la metodología y los resultados que se esperan lograr, además de definir su nivel de participación y apoyo.
Talleres de Capacitación a Docentes y Auxiliares	Para orientar a los docentes y auxiliares sobre la ejecución del programa y su nivel de participación tanto en el proceso de evaluación como de realización del mismo.
Talleres de Retroalimentación	Se tendrán talleres mensuales con las docentes para dialogar sobre el avance de los niños, disolver dudas, tomar decisiones y resolver problemas que se presenten durante el proceso.
Trabajo Tutorizado	Los docentes encargados de los grupos de niños serán acompañados permanentemente por el investigador a cargo, con el fin de que todo se cumpla según lo planteado.
Trabajo en Equipo	Todos los integrantes del equipo de docentes y auxiliares de apoyo trabajarán en función al logro del objetivo en común, aportando lo mejor de cada uno, será necesario crear un buen clima emocional para llevar a cabo el programa.

*Figura 8.* Técnicas del programa “Mágicamente”. Fuente: Elaboración propia.

**Organización del espacio:** Para la ejecución del programa “Mágicamente”, se requiere implementar diferentes ambientes o áreas de trabajo, estas deben contar con el material suficiente y de buena calidad que pueda ser manipulado por los niños en forma autónoma y libre.

Las áreas deben ser acogedoras e invitar a los niños a explorar e interactuar libremente con su entorno y con los objetos.

<b>ÁREAS DE TRABAJO</b>	
Área de Juguetes	Favorece la exploración y libre manipulación de los objetos para conocer sus características y funciones.
Área de Construcción	Favorece su capacidad de imaginación, asociación entre objetos, orientación espacial, atención y percepción entre otros.
Área del Hogar o vida Práctica	Prepara al niño para experiencias de la vida real ayudándolo a desarrollar habilidades que aumentarán su autonomía, independencia y seguridad personal.
Área de Dramatización	Permite que el niño represente diferentes roles y personajes y se exprese a través de su cuerpo y movimiento en forma libre y espontánea haciendo uso de los recursos y materiales puestos a su disposición poniendo en juego su gran imaginación.
Área de Representación Gráfica	Brinda al niño la posibilidad de expresarse a través de diferentes técnicas gráficas como la pintura, el dibujo, modelado, etc, utilizando diversos materiales como plumones, papeles, pinturas, etc. Poniendo en juego su creatividad y coordinación fina.

*Figura 9.* Áreas de Trabajo del programa “Mágicamente”. Fuente: Elaboración propia.

**Organización del tiempo:** El presente programa está diseñado para una aplicación de tres meses. Las actividades se efectuarán tres veces a la semana con una duración de una hora pedagógica (45 minutos).

Pasos metodológicos de la sesión: Cada sesión tendrá una duración de 45 minutos aproximadamente, contará con tres pasos: inicio, desarrollo y cierre. A continuación, se detallan las actividades a realizar en cada paso de la sesión.

<b>DISEÑO METODOLÓGICO DE LA SESIÓN</b>		
Pasos	Acciones	Tiempo
Inicio	La profesora motivará a los niños utilizando técnicas variadas, los ubicará en el área y explorará con ellos el ambiente.	10 min.
Desarrollo	La profesora iniciará el juego con el niño según la intención de la sesión, participará en forma activa, en grupo o individualmente.	25 min.
Cierre	La profesora invitará a los niños a guardar el material que han utilizado y ordenarán el ambiente.	10 min.

*Figura 10.* Diseño metodológico de la sesión. Fuente: Elaboración propia.

Actividades: Las actividades programadas serán a nivel grupal e individual. Cada niño contará con su plan individual acorde a los resultados de la evaluación de entrada. Además, habrá una programación de actividades a nivel general que se detalla a continuación:

<b>ACTIVIDADES PROGRAMADAS</b>		
<b>Fecha</b>	<b>Sesión</b>	<b>Actividad</b>
05 de Agosto	Sesión 1	“Construyo algo nuevo”
07 de Agosto	Sesión 2	“Mis juguetes favoritos”
09 de Agosto	Sesión 3	Juego de roles: “El Hogar”
12 de Agosto	Sesión 4	“Soy un artista de papel”
14 de Agosto	Sesión 5	“Cocino algo rico”
16 de Agosto	Sesión 6	Juego de roles: “La tiendita”
19 de Agosto	Sesión 7	“Un loco constructor”
21 de Agosto	Sesión 8	“Mis juguetes tienen vida”
02 de Setiembre	Sesión 9	Juego de roles: “El doctor”
04 de Setiembre	Sesión 10	“Mis manos son hábiles”
06 de Setiembre	Sesión 11	“Mi receta preferida”
09 de Setiembre	Sesión 12	Juego Dramatizado: “Viaje a la luna”
11 de Setiembre	Sesión 13	“Me gusta imitar”
13 de Setiembre	Sesión 14	“Mis amigos los títeres”
16 de Setiembre	Sesión 15	Juego de roles: “El hogar”
18 de Setiembre	Sesión 16	“Armo una orquesta”
20 de Setiembre	Sesión 17	“Yo baño a mi bebé”
25 de Setiembre	Sesión 18	Juego de roles: “El salón de belleza”
27 de Setiembre	Sesión 19	“Mi personaje favorito”
30 de setiembre	Sesión 20	“Construyo feliz”
09 de setiembre	Sesión 21	Juego de roles “Mi linda casita”
02 de Octubre	Sesión 22	“Soy todo un imitador”
04 de Octubre	Sesión 23	“Mis juguetes y yo”
07 de Octubre	Sesión 24	Juego dramatizado: “Me disfrazo”
09 de Octubre	Sesión 25	“Juguemos a poner la mesa”
11 de Octubre	Sesión 26	“Mis amigos los animales”
14 de Octubre	Sesión 27	Juego de roles: “El supermercado”
16 de Octubre	Sesión 28	“Creando con mis manos”
21 de Octubre	Sesión 29	“La receta de mi abuela”
25 de Octubre	Sesión 30	“Mis amigos los bomberos”

*Figura 11.* Actividades programadas en la ejecución del programa. Fuente: Elaboración propia.

### Características de las actividades:

Cada actividad planificada persigue el logro de un objetivo para favorecer a una o más áreas.

Los juegos se realizan en el ambiente que corresponde según el área atendida.

La docente adapta los juegos al nivel de formación de la función simbólica de cada niño y ofrece los apoyos necesarios de manera individualizada.

En algunos casos los adultos solo participan como observadores.

Cada actividad o juego se planifica como una sesión de aprendizaje y se explica el procedimiento atendiendo a los pasos metodológicos y a la edad evolutiva del niño.

A continuación se especifican los tipos de juegos realizados en las distintas actividades planificadas:

**Juegos pre-simbólicos:** Se caracterizan por las acciones que el niño realiza con su propio cuerpo, el ambiente y los objetos. Las actividades planificadas en el programa “Mágicamente” son los siguientes; mis juguetes favoritos, mis juguetes tienen vida, mis juguetes y yo, mis amigos los animales, yo baño a mi bebé, mi baúl de juguetes.

**Juegos de construcción:** Se caracterizan por la creación de distintas estructuras con diferentes piezas grandes o pequeñas. Las actividades planificadas dentro de este grupo son; construyo algo nuevo, un loco constructor, construyo feliz.

**Juegos simbólicos y de roles:** Se caracterizan por la representación que los niños/as realizan asumiendo roles, ejecutando acciones de acuerdo a su rol, interactuando con sus pares y los objetos, entre ellos; el hogar, la tiendita, el

doctor, el salón de belleza, mi linda casita, el supermercado, cocino algo rico, mi receta preferida, la receta de mi abuela, juguemos a poner la mesa.

Juegos de dramatización: Los niños/as, juegan a representar personajes conocidos, crean situaciones haciendo uso de diferentes elementos de su entorno como disfraces, utensilios y diversos objetos que pueden ser adaptados; viaje a la luna, me gusta imitar, mis amigos los títeres, mi personaje favorito, soy todo un imitador, me disfrazo, armo una orquesta, mis amigos los bomberos.

Representación gráfica: Estas actividades se caracterizan por la libre expresión del niño a través de técnicas como modelado, dibujo, pintura, trazos, haciendo uso de diversos materiales que favorecen la creatividad del niño y su imaginación. Los niños/as disfrutan del material que se les ofrece y realizan sus propias obras. Entre las actividades planificadas se consideran; soy un artista de papel, mis manos son hábiles, creando con mis manos.

*2.2.2.6 Materiales:* Los materiales estarán distribuidos en cada área según el siguiente cuadro:

<b>MATERIALES POR ÁREAS</b>	
<b>ÁREA</b>	<b>MATERIAL</b>
De Juguetes	-Carritos -Muñecos -Soldados -Yoyos -Pelotas -Cajas -Set de la granja -Casita de muñecas -Autopista de carros
De Construcción	-Bloques -Legos -Bloques lógicos -Argollas de ensarte -Vasos lógicos -Puentes -Pistas -Cubos -Conos -Tapas y Chapitas
De Representación Gráfica	-Hojas -Pizarra -Plumones -Crayolas -Colores -Tizas -Masa -Plastilina -Revistas -Tijeras -Pinceles
De Dramatización	-Disfraces de personajes conocidos -Vestidos -Polos -Pantalones -zapatos -Carteras -gorros -Accesorios: Pelucas, collares, etc -Maquillaje -Mantas, telas, etc -Títeres y Cuentos -Vestimenta de distintos oficios
Del Hogar o Vida Práctica	-Cocina -Utensilios de cocina -Herramientas -Embudos, recipientes, coladores -Escoba y recogedor -Plumeros -Cama

Figura 12. Materiales utilizados en la ejecución del programa “Mágicamente”. Fuente: Elaboración propia.

2.2.2.7 *Evaluación*: En el proceso evaluativo se consignarán tres momentos o etapas:

<b>PROCESO DE EVALUACIÓN</b>	
Etapas	Acciones
Inicio	Cada niño será evaluado individualmente para conocer su nivel de formación de la función simbólica, se realizará el análisis cualitativo y cuantitativo grupal e individual.
Proceso	Durante la ejecución de las actividades, el investigador registrará los avances en una ficha individual y hará uso de registros anecdóticos y cuaderno de campo, la evaluación es cualitativa. Se pueden tomar decisiones durante esta etapa para hacer cambios en los planes individuales.
Final	Al finalizar la ejecución de actividades, se aplicará nuevamente el instrumento de la evaluación de inicio y se procederá al análisis para establecer las comparaciones. Se tomará en cuenta los registros y fichas de la evaluación de proceso.

*Figura 13.* Etapas de evaluación del programa “Mágicamente”.  
Fuente: Elaboración propia.

Entre las técnicas e instrumentos a considerar en el proceso de evaluación:

<b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>	
Técnica	Observación.- Durante todas las actividades, el investigador debe observar a los niños en los distintos contextos, puede elegir dos o tres niños por cada sesión para observarlos mejor, además puede solicitar el apoyo de la auxiliar o docente de aula.
Instrumentos	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Registro Anecdótico</li> <li>-Ficha individual</li> <li>-Portafolio</li> <li>-Hojas de Aplicación</li> <li>-Cuaderno de campo</li> </ul>

*Figura 14.* Técnicas e instrumentos de evaluación del programa “Mágicamente”. Fuente: Elaboración propia

### **2.2.3 Trastornos del Neurodesarrollo Infantil**

*2.2.3.1 Neurodesarrollo Infantil:* El neurodesarrollo se da a través de un proceso dinámico de interacción entre el niño y el medio que lo rodea; como resultado, se obtiene la maduración del sistema nervioso con el consiguiente desarrollo de las funciones cerebrales y a la vez, la formación de la personalidad. El desarrollo del cerebro es un proceso muy complejo y preciso que inicia muy temprano en la vida y continúa varios años después del nacimiento. Existen periodos críticos para el desarrollo cerebral normal, siendo los principales la vida intrauterina y el primer año de vida. (Medina, et al 2015).

Para un educador es imprescindible conocer las diferentes etapas del desarrollo del niño y los períodos sensitivos para así poder brindar la estimulación adecuada según las propias características del niño a pesar que la edad cronológica no coincida con la edad de desarrollo. Para estimular a un niño con

trastornos del neurodesarrollo es preciso tomar en cuenta su edad de desarrollo y sus características particulares.

*2.2.3.2 Desarrollo normal del cerebro:* Existen períodos críticos para el desarrollo cerebral normal, siendo los principales la vida intrauterina y el primer año de vida. Podemos resumir las etapas del desarrollo del cerebro en estas cuatro; proliferación neuronal, migración, organización y laminación del cerebro, y mielinización (Volpe, 2008). No son etapas consecutivas, se van superponiendo y pueden ser afectadas simultáneamente si existe algún agente externo o interno presente en el medio. Un ejemplo es el consumo de alcohol en la madre gestante, o la desnutrición del niño menor de dos años. Ambos procesos pueden afectar más de una fase en forma permanente (Medina, et al 2015).

<b>ETAPAS DEL DESARROLLO DEL CEREBRO HUMANO</b>		
Introducción dorsal	3 – 4 Sem.	Gestación
Introducción ventral	5 – 6 Sem..	Gestación
Proliferación neuronal	2 – 4 meses	Gestación
Migración	3 – 6 meses	Gestación
Organización	6to mes	Gestación – 1 año de vida postnatal
Mielinización	Nacimiento	

*Figura 15.* Etapas del desarrollo del cerebro humano. Fuente: (Núñez, 2019).

Para poder conocer más acerca del desarrollo infantil, debemos poner nuestra mirada en las investigaciones actuales de la neurociencia que nos brindan mayor información acerca del desarrollo del cerebro en la vida intrauterina, así podemos conocer factores de riesgo y prevenirlos o brindar atención temprana y oportuna a la gestante y su bebé.

2.2.3.3 *Signos de alarma*: Existen algunos parámetros que nos permiten identificar alteraciones relevantes en el neurodesarrollo, como son:

<b>ALTERACIONES RELEVANTES</b>
Falta de progreso a una edad determinada
Desarrollo asimétrico del movimiento
Tono o reflejos
Pérdida de habilidades previamente adquiridas
Pobreza de interacción social
Psicoafectividad
<b>ALTERACIONES ESPECÍFICAS</b>
Pulgar cautivo
Dominancia establecida antes del primer año
Persistencia de reflejos primitivos
Anormalidades persistentes del tono muscular
Demora en aparición de reflejos

*Figura 16.* Parámetros para identificar alteraciones del neurodesarrollo.

Fuente: Elaboración propia.

Otro aspecto de interés mayor en los últimos años es el desarrollo social, con el objetivo de la identificación temprana de trastornos del espectro autista. El desarrollo sensorial debe ser evaluado en el niño muy pequeño, quien debe ser capaz de responder a estímulos visuales y auditivos en forma adecuada en el primer trimestre de vida. Finalmente, una curva anormal de crecimiento craneal es otro signo de alarma relevante.

Como educadores debemos conocer los signos de alarma para detectar a tiempo algún tipo de trastorno que se pueda presentar en los niños y derivar a los

diferentes especialistas que se encargan del diagnóstico y brindarles, desde nuestro campo de acción, los apoyos pertinentes (Medina, et al 2015).

*2.2.3.4 Evaluación del desarrollo cerebral:* La evaluación de los hitos del desarrollo en el niño permite estimar que el desarrollo cerebral está ocurriendo dentro de un marco apropiado, por tanto, es muy importante conocer los parámetros mínimos de evaluación del desarrollo para cada edad. Para ello, nos podemos ayudar del carné de atención del niño o de algunas escalas previamente validadas. Recordemos que los hitos del desarrollo tienen un amplio margen de variabilidad normal y es más importante establecer que se está logrando una secuencia adecuada de eventos en el tiempo, que fijarse en un determinado logro puntual.

Conocer las características generales del desarrollo infantil, nos permite tener una mirada más amplia acerca de las características individuales de cada individuo, lo importante no es ser rígido en cuanto a la edad cronológica como único indicador del desarrollo del niño, sino establecer pautas que nos ayuden a revisar sus progresos y la secuencia de estos en el tiempo.

Otro punto muy importante en la evaluación del neurodesarrollo es determinar si el tamaño de la cabeza corresponde al apropiado para la edad del paciente. El perímetro cefálico es una medida de referencia muy sencilla para realizarse en cualquier consultorio o ambiente que nos permite estimar de forma rápida si los procesos de desarrollo del cerebro se han dado en forma adecuada. El hallazgo de microcefalia o macrocefalia también es motivo de atención (Medina, et al 2015).

La evaluación física del niño y de su crecimiento, también nos sirven como indicadores importantes de su desarrollo, los educadores podemos apoyar en estas evaluaciones poniendo atención al crecimiento de los niños y sus medidas antropométricas para poder derivar en caso necesario.

*2.2.3.5 Trastornos del neurodesarrollo:* Los trastornos del neurodesarrollo son un grupo de condiciones heterogéneas que se caracterizan por un retraso o alteración en la adquisición de habilidades en una variedad de dominios del desarrollo incluidos el motor, el social, el lenguaje y la cognición.

Existe gran diversidad dentro de los trastornos del neurodesarrollo, algunos niños afectados manifiestan déficits específicos que no les dificulta llevar una vida independiente y “normal”, como, por ejemplo, los niños con déficit de atención. Sin embargo; hay otros casos que necesitan ayuda permanente, ya que no llegan a desarrollar las habilidades básicas que le permitan llevar una vida independiente y plena, por ejemplo, la habilidad de caminar o alimentarse por sí mismo (Thapar, et al 2016 citado por Chappotin, 2018).

*2.2.3.6 Causas:* Existen muchos factores que pueden afectar el normal desarrollo del cerebro, incluso hay causas que no se pueden determinar. Para un mejor estudio de las mismas se ha establecido la siguiente clasificación:

CLASIFICACIÓN DE ETIOLOGÍA	
Congénitas.	Por mutaciones genéticas o trastornos metabólicos
Prenatales	Por deficiencias nutricionales o infecciones maternas
Perinatales	Por complicaciones en el parto, principalmente las hipoxias (falta de oxígeno)
Postnatales	Por traumatismos craneoencefálicos, infecciones como la meningitis o exposición a tóxicos ambientales

*Figura 17.* Clasificación de las causas de los Trastornos del Neurodesarrollo. Fuente: Elaboración propia.

La mayoría de los casos de nuestra población, no cuenta con una etiología definida, se presume que son por causa congénita o prenatal.

2.2.3.7 *Tipos*: Según el Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales, en su quinta edición (DSM-5) se incluye como trastornos del neurodesarrollo, los siguientes:

<b>TRASTORNOS DEL NEURODESARROLLO</b>	
Discapacidad Intelectual	Se caracteriza por la afectación general de los procesos cognitivos, lo que impide al individuo alcanzar las habilidades necesarias para realizar las tareas esperadas para su edad, por ejemplo un adecuado dominio del lenguaje o de las habilidades ejecutivas.
Trastornos del Espectro Autista (TEA)	Se manifiesta en dificultades para mantener una relación social efectiva, patrones de comportamiento repetitivos e intereses muy restringidos.
Trastorno de Atención con Hiperactividad (TDAH)	Se manifiesta en dificultades para el mantenimiento de la atención y comportamiento hiperactivo e impulsivo.
Otros trastornos del neurodesarrollo que también se incluyen en el DSM-5 - 2013	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Trastornos Específicos de Aprendizaje</li> <li>-Trastornos de la comunicación</li> <li>-Trastornos motores</li> </ul>

*Figura 18.* Tipos de trastornos del neurodesarrollo Fuente: (Medina, et al 2015).

En algunos casos, pueden darse más de un trastorno, por ejemplo, una persona con TEA, puede presentar hiperactividad y deficiencia mental.

En nuestra población de estudio, encontramos niños con deficiencia intelectual, síndrome de Down, TEA, TDAH y retraso global del desarrollo.

2.2.3.8 *Tratamiento*: El tratamiento de los trastornos del neurodesarrollo dependerá del tipo de trastorno y los síntomas predominantes en cada caso en particular.

El tratamiento se puede dividir en dos tipos de terapia; farmacológica y no farmacológica, siendo la última, la más utilizada en la actualidad.

Entre las terapias no farmacológicas, se incluyen, las intervenciones conductuales, apoyo psicosocial y rehabilitación neuropsicológica, entre otras opciones que estimulan las habilidades que no se han desarrollado adecuadamente. (Thapar, et al 2016 citado por Chappotin, 2018).

El programa “Mágicamente” se encuentra entre estas opciones, ya que busca atender al niño con trastorno del neurodesarrollo utilizando estrategias que estimulen la adquisición de habilidades cognitivas en base a la exploración, el juego y la actividad del niño, con el fin de adaptarlo a su entorno inmediato de la mejor manera posible, sin perder de vista la diversidad.

## **2.3 DEFINICIÓN DE CONCEPTOS BÁSICOS**

Se mencionan a continuación algunas definiciones relevantes para el mejor entendimiento del presente trabajo de investigación:

### **2.3.1 Función**

Es la actividad particular de cada órgano o aparato de un organismo (Real Academia Española, 2019).

### **2.3.2 Símbolo**

El origen de la palabra símbolo es el verbo griego *symbolleîn*, que significa “arrojar juntos” o “reunir”; la forma sustantiva es *symbolon*. El símbolo debe abarcar un mensaje completo, lo que lo diferencia de una alegoría, atributo o emblema. Los símbolos emigran y sus significados cambian (Bravo, 2003).

### **2.3.3 Función Simbólica**

La función simbólica es producto de la imitación afectiva o mental de un modelo ausente y de las significaciones obtenidas por las diversas formas de asimilación, es más amplia que el lenguaje y engloba, además de los signos verbales, todo sistema de símbolos en sentido estricto, en ella se debe buscar la fuente del pensamiento (Piaget, 1975).

### **2.3.4 Programa**

El concepto de programa (término derivado del latín *programma* que, a su vez, tiene su origen en un vocablo griego) posee múltiples acepciones. Puede ser entendido como el anticipo de lo que se planea realizar en algún ámbito o circunstancia; el temario que se ofrece para un discurso; la presentación y organización de las materias de un cierto curso o asignatura; y la descripción de las características o etapas en que se organizan determinados actos o espectáculos artístico (Pérez & Merino, 2015).

### **2.3.5 Programa “Mágicamente”**

El programa “Mágicamente” es una propuesta de estrategias y actividades que tienen la finalidad de mejorar el nivel de formación de la función simbólica en niños con trastornos del neurodesarrollo para que sean capaces de adaptarse mejor al mundo que los rodea expresando su individualidad de la mejor manera posible.

### **2.3.6 Trastorno**

Cambio o alteración que se produce en la esencia o en las características permanentes que conforman el desarrollo normal de un proceso (Alva, 2015)

### **2.3.7 Neurodesarrollo**

Proceso que tiene estrecha relación no solo con la genética, sino también con el ambiente de estimulación y afectividad que rodea al niño, los cuales influyen decisivamente en la mayor producción de sinapsis neuronales, lo cual

implica, a su vez, en la mayor integración de las funciones cerebrales (Medina, et al 2015).

### **2.3.8 Trastorno del neurodesarrollo**

Desarrollo anormal del cerebro o a causa de daños en el mismo a edades tempranas (Medina, et al 2015).

### **2.3.9 Fundamentación**

Establecimiento de las razones de algo. La fundamentación teórica es una explicación basada en ideas relacionadas con un tema en particular. Es una revisión crítica de los elementos teóricos que sirven como marco de referencia en una investigación. (Real Academia Española, 2020)

### **2.3.10 Finalidad**

Del latín finalitas, la finalidad es el fin con el cual se hace algo. Se trata del “porqué” que explica o justifica los motivos de una acción. La noción de finalidad puede asociarse a conceptos como meta u objetivo. La finalidad es aquello a lo que se apunta o que se desea conseguir (Pérez & Gadey, 2013).

### **2.3.11 Estructura**

La palabra estructura se refiere a la disposición y distribución de las partes de un todo, cuyo orden y relación entre sí permiten el funcionamiento de un determinado sistema. Proviene del latín “structus”, que quiere decir construido, y la partícula “ura”, que quiere decir resultado o actividad (Pérez & Gadey, 2013).

### **2.3.12 Metodología**

La metodología es la disciplina que estudia el conjunto de técnicas o métodos que se usan en las investigaciones científicas para alcanzar los objetivos

planteados. Es una pieza fundamental para el estudio de las ciencias (Raffino, 2021).

### **2.3.13 Materiales**

Un material es un elemento que puede transformarse y agruparse en un conjunto. Los elementos del conjunto pueden tener naturaleza real, naturaleza virtual o ser totalmente abstractos. La palabra material adquiere diferentes significados según el contexto en el que se encuentre. El término “material educativo” hace referencia a una amplia variedad de dispositivos comunicacionales producidos en diferentes soportes que son utilizados con intencionalidad pedagógica con el objetivo de ampliar contenidos, facilitar la ejercitación o completar la forma en que se ofrece la información (Wikipedia, 2014).

### **2.3.14 Evaluación**

La evaluación es una actividad o proceso sistemático de identificación, recogida o tratamiento de datos sobre elementos o hechos educativos, con el objetivo de valorarlos primero y, sobre dicha valoración, tomar decisiones (García Ramos, 1989 citado por Benavides, 2015).

### **2.3.15 Nivel Pre-simbólico**

Se refiere a una serie de conductas que se producen antes de los 18 meses. En este sentido, seguimos la clásica clasificación piagetiana según la cual la utilización de símbolos no se produce de una manera clara hasta los 18 meses. El conjunto de conductas que se incluyen dentro del juego presimbólico, tienen que ver con todo el repertorio comunicativo que se pone en marcha desde edades muy tempranas. Todo tipo de experiencias sensoriales, afectivas, entre ambas estimulan la formación de las imágenes estableciéndose la base para el desarrollo de la habilidad de simbolizar y representar. Es el primer descubrimiento que realiza el niño al tener contacto con los objetos de su entorno este nivel aparece a

partir de 6 u 8 meses hasta los 16 meses y es allí cuando va desarrollando su capacidad de representar. Ejemplo: El niño reconoce un objeto a través de una de sus partes. Llorará por su biberón solo viendo el chupón. Se pone alegre al reconocer la bocina del auto de su padre. (Celeste, 2008)

### **2.3.16 Nivel Simbólico**

Es la habilidad de representaciones mentales. Este nivel aparece desde los dos años y durante el periodo de la educación inicial. Inicia aproximadamente a la edad de 18 meses hasta los 5 años. Es individual o creada por el niño. Cada niño encuentra una forma de representaciones. Ejemplo: Un palo representará para unos un caballo, para otros una escopeta. (Celeste, 2008)

### **2.3.17 Nivel de Signo**

Este nivel se inicia al final del periodo inicial y los primeros grados de primaria. (5 años y medio) La relación entre significante y significado está aceptada por toda la población que habla el mismo idioma. El símbolo y el signo son las más claras manifestaciones de la función simbólica. (Celeste, 2008)

## **CAPÍTULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

#### **3.1 HIPÓTESIS**

##### **3.1.1 Hipótesis General**

El Programa “Mágicamente” demuestra su efectividad al mejorar el nivel de formación de la función simbólica en los niños con trastornos del neurodesarrollo del Centro Psicopedagógico y Desarrollo Integral “CEPSIDI”- Tacna, 2019.

##### **3.1.2 Hipótesis Específicas**

El nivel de formación de la función simbólica en los niños con trastornos del neurodesarrollo es, en su mayoría, presimbólico y simbólico en inicio, antes de aplicar el programa “Mágicamente” en el Centro Psicopedagógico y Desarrollo Integral “CEPSIDI”.

El nivel de formación de la función simbólica en los niños con trastornos del neurodesarrollo es, en su mayoría, simbólico medio, después de aplicar el programa “Mágicamente” en el Centro Psicopedagógico y Desarrollo Integral “CEPSIDI”.

Existen diferencias significativas entre los niveles de formación de la función simbólica, en los niños con trastornos del neurodesarrollo del Centro Psicopedagógico y Desarrollo Integral “CEPSIDI”, antes y después de aplicar el programa “Mágicamente”.

## **3.2 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES**

### **3.2.1 Identificación de la variable independiente**

EL programa “Mágicamente”

El programa “Mágicamente”, es una propuesta de estrategias y actividades que tienen la finalidad de mejorar el nivel de formación de la función simbólica en niños con trastornos del neurodesarrollo para que sean capaces de adaptarse mejor al mundo que los rodea expresando su individualidad de la mejor manera posible. El programa plantea una serie de estrategias y actividades diseñadas para cada niño en función a una evaluación inicial. Consta de 30 sesiones de intervención personalizada aplicadas en el transcurso de 12 semanas. Las actividades contemplan los diferentes niveles y etapas de la función simbólica partiendo desde la imitación diferida, representación a través de la construcción, modelado, juego de roles y dibujo hasta el lenguaje oral. Para cada etapa se plantean distintas actividades y uso de material educativo, el criterio de agrupación es por niveles de progreso.

### 3.2.1.1 Operacionalización de la variable independiente

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Programa "Mágicamente"	Fundamentación	-Tiene un buen sustento teórico -Se basa en teorías afines al tema abordado	Nominal
	Finalidad	-Es coherente con el título	
	Estructura	-Se establecen bien las etapas de planificación, ejecución y evaluación	
	Metodología	-Precisa métodos y técnicas innovadoras	
	Materiales	-Precisa los recursos didácticos que se van a utilizar en cada sesión	
	Evaluación	-Precisa la técnica e instrumento a utilizar	

### 3.2.2 Identificación de la variable dependiente

#### Función Simbólica

La función simbólica es producto de la imitación afectiva o mental de un modelo ausente y de las significaciones obtenidas por las diversas formas de asimilación, es más amplia que el lenguaje y engloba, además de los signos verbales, todo sistema de símbolos en sentido estricto, en ella se debe buscar la fuente del pensamiento (Piaget, 1975).

### 3.2.2.1 Operacionalización de la variable dependiente

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Formación de la función simbólica	Nivel Pre simbólico	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interacción directa con los objetos (uso de los objetos)</li> <li>- Exploración de los objetos y/o juguetes</li> <li>- Resolución de problemas con el objeto</li> <li>- Comunicación y lenguaje gestual</li> </ul>	Ordinal
	Nivel simbólico	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Imitación diferida</li> <li>- Construcción de torres y estructuras</li> <li>- Modelado con masa de figuras sin modelo</li> <li>- Dibujo o representación gráfica</li> <li>- Lenguaje oral</li> <li>- Juego simbólico</li> <li>- Representación dramática</li> </ul>	Ordinal
	Nivel de Signo	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Representación grafo escritora</li> <li>-Lenguaje Escrito</li> </ul>	Ordinal

### 3.3 TIPO DE INVESTIGACIÓN

De acuerdo al enfoque metodológico se trata de una investigación cuantitativa. Por la finalidad que persigue se trata de una investigación aplicada (Hernández, Fernandez, & Baptista, 2010).

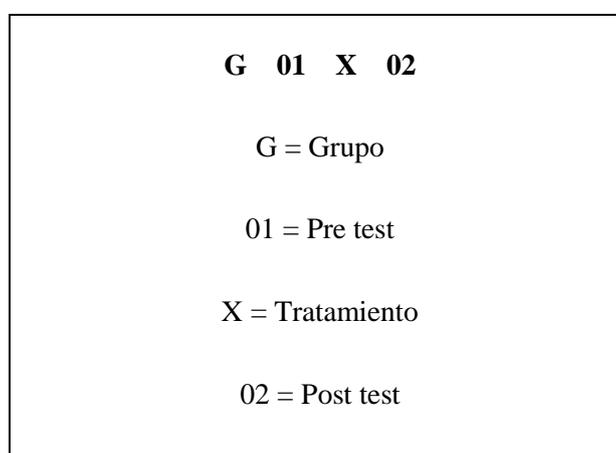
### 3.4 NIVEL DE INVESTIGACIÓN

El nivel de la investigación es aplicada, ya que intenta medir el grado de relación significativa que existe entre dos variables y solucionar problemas.

### 3.5 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El diseño del presente estudio corresponde al pre-experimental con pre test y post test. Una investigación pre-experimental consiste en administrar a un solo grupo un tratamiento o estímulo en la modalidad de pre-prueba y post-prueba (Hernández, Fernández y Baptista, 1999).

El esquema es el siguiente:



### 3.6 ÁMBITO Y TIEMPO SOCIAL DE LA INVESTIGACIÓN

El presente trabajo de investigación tiene como ámbito el Centro Psicopedagógico y Desarrollo Integral “CEPSIDI” ubicado en una zona residencial del mercado de Tacna, fue creado el año 2008. Es una institución que presta servicios de Diagnóstico e Intervención Terapéutica en Psicología y Psicopedagogía para niños y adolescentes con problemas de lenguaje, dificultades de aprendizaje, de conducta, TDAH, TEA y retraso intelectual. Brinda servicios de diagnóstico, evaluaciones de desarrollo, psicopedagógicas y psicológicas; intervención psicopedagógica; estimulación temprana; terapias de lenguaje; modificación de conducta; asesorías y capacitación a docentes, asesoría a padres de familia. Cuentan con un equipo de especialistas conformado por; psicólogo,

psicopedagogo, terapeuta de lenguaje, especialista en estimulación temprana y psicomotricidad, especialista en retraso mental. Las instalaciones están ubicadas en la urb. Villa Hermosa Venezuela 200 y cuenta con diferentes ambientes; Recepción, consultorio psicopedagógico, 2 salas de lenguaje, 1 sala de psicomotricidad, 2 salas psicopedagógica, 1 sala de aprestamiento y 1 sala de estimulación temprana. Atiende niños y adolescentes de 0 a 17 años. Su horario de atención es de lunes a viernes de 9.00 am. a 1.00 pm. y de 4.00 a 7.00 pm.

En lo que respecta al tiempo social, abarca el año 2019, de Junio a Noviembre.

### **3.7 POBLACIÓN DE ESTUDIO**

Niños y niñas entre 4 y 12 años de edad matriculados en el Centro Psicopedagógico y Desarrollo Integral “CEPSIDI” diagnosticados con “Trastorno del neurodesarrollo”.

#### **3.7.1 Población**

La población de estudio estará constituida por todos los niños y niñas entre cuatro y doce años de edad, matriculados en el Centro Psicopedagógico y Desarrollo Integral “CEPSIDI” de Tacna, haciendo un total de 20.

Niños	Varones	Mujeres	Total
	16	04	20

#### **3.7.2 Muestra**

Puesto que se trata de un número manejable, se procederá a trabajar con los 20 niños y niñas matriculados en el Centro Psicopedagógico y Desarrollo Integral “CEPSIDI” de Tacna, lo que constituye un muestreo no probabilístico de

carácter intencional. A continuación se da a conocer la distribución de los niños de la muestra según su diagnóstico y tipo de trastorno.

Trastorno del Espectro Autista	Síndrome de Down	Discapacidad Intelectual	Trastorno con déficit atencional e hiperactividad	Trastorno de la comunicación	Total de niños
08	03	05	03	01	20

### 3.8 TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

#### 3.8.1. Técnica de investigación bibliográfica

Según Rojas (2002) son los procedimientos o medios que permiten registrar las fuentes de información, así como organizar y sistematizar la información teórica y empírica (ideas, conceptos, hipótesis, datos, etc.) que contiene un libro, artículo, informe de investigación, censo u otros documentos, para utilizarla a fin de tener un conocimiento preliminar del objeto de estudio y/o plantear el problema de investigación, el marco teórico y conceptual y las hipótesis.

Los Instrumentos a utilizar serán; fichas bibliográficas, textuales, de resumen, entre otros.

### **3.8.2 Técnica de observación (Pre test y Post test)**

La técnica de la observación según Hernández, et al (2010) es el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables, a través de un conjunto de categorías y subcategorías.

La técnica de recolección de los datos será la observación.

El instrumento a utilizar será la ficha de evaluación de formación de la función simbólica. Se aplicará en forma individual en un tiempo de 30 a 40 minutos.

La validez del instrumento se determinará mediante el juicio de expertos. Se considerará a tres psicólogos quienes revisarán el instrumento y emitirán su informe respectivo.

### **3.9 ANÁLISIS ESTADÍSTICO DE DATOS**

En lo que respecta al análisis de datos, se utilizará las siguientes técnicas estadísticas; tablas de frecuencias y diagrama de barras.

- Estadística descriptiva (promedio y desviación típica).
- T de student

Se agruparán las variables con su respectivo número y se procesará los datos con el software Microsoft, Excel, Word y SPSS.

## **CAPÍTULO IV**

### **RESULTADOS**

#### **4.1. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE CAMPO**

Para el trabajo de campo se tuvo en cuenta el siguiente procedimiento:

Acciones de preparación:

Durante los meses de mayo y junio se procedió a elaborar y validar el instrumento de evaluación, diseñar las estrategias y planificar las actividades del programa “Mágicamente”. Se procedió a comunicar al personal que labora en “CEPSIDI” la aplicación del trabajo de investigación, para que brinden el apoyo requerido, además de dar los alcances del programa estableciendo claramente su finalidad. También se reunió a los padres de familia para darles a conocer la aplicación del programa y los beneficios para sus niños, así como solicitar su apoyo.

En esta etapa también se prepararon los distintos espacios y materiales.

Acciones de coordinación:

Luego de realizar la instrumentación necesaria para recopilar los datos que se requieren para la investigación, se llevaron a cabo las acciones de coordinación con el personal y padres de familia y se inició en el mes de Julio con la aplicación del instrumento de evaluación (pre test) contando con la participación y apoyo de las profesoras de “CEPSIDI”.

Acciones de ejecución:

El mes de Agosto se dio inicio a la aplicación del programa “Mágicamente” a los 20 niños matriculados en “CEPSIDI”, contando con 30 sesiones. Estas sesiones se ejecutaron los días lunes, miércoles y viernes con el apoyo de las profesoras y padres de familia de la Institución. La ejecución del programa se realizó en tres meses: agosto, setiembre y octubre.

Acciones de evaluación:

Al finalizar, con la ejecución de las 30 sesiones, se procedió a aplicar el instrumento de la evaluación final (post test) durante el mes de noviembre. Los resultados fueron procesados en cuadros de tabulación y de doble entrada utilizando también técnicas estadísticas como el T de student.

#### **4.2. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS**

La información se presenta en el siguiente orden:

Información sobre el nivel de formación de la función simbólica antes de la aplicación del programa “Mágicamente”

Información sobre el nivel de formación de la función simbólica después de la aplicación del programa “Mágicamente”

Información sobre las diferencias entre los niveles de formación de la función simbólica antes y después de la aplicación del programa “Mágicamente”.

#### 4.2.1 Información sobre el nivel de formación de la función simbólica antes de la aplicación del programa “Mágicamente”

Tabla 1. Resultados del pre test del nivel de formación de la función simbólica

Nivel de función simbólica	F	%
Signo	0	0
Simbólico alto	2	10
Simbólico medio	5	25
Simbólico en inicio	6	30
Pre simbólico	7	35
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

$$X = 77.30 \quad DS = 44.08$$

#### Interpretación

En la tabla 1 se puede observar los resultados de la medición del nivel de formación de la función simbólica antes de la aplicación del programa “Mágicamente”

Se puede observar que el 35% se encontró en un nivel pre simbólico y un 65% en un nivel simbólico, así como un 0% en nivel signo. Se observa que dentro del nivel simbólico, el 30% está en inicio; el 25% en el rango medio y 10% en rango alto. Así también un resultado cuantitativo con un  $X = 77.30$  con una  $DS = 44.08$ .

Entonces se puede afirmar que la mayoría de los niños se encuentra en un nivel presimbólico y simbólico en inicio, antes de la aplicación del programa “Mágicamente”.

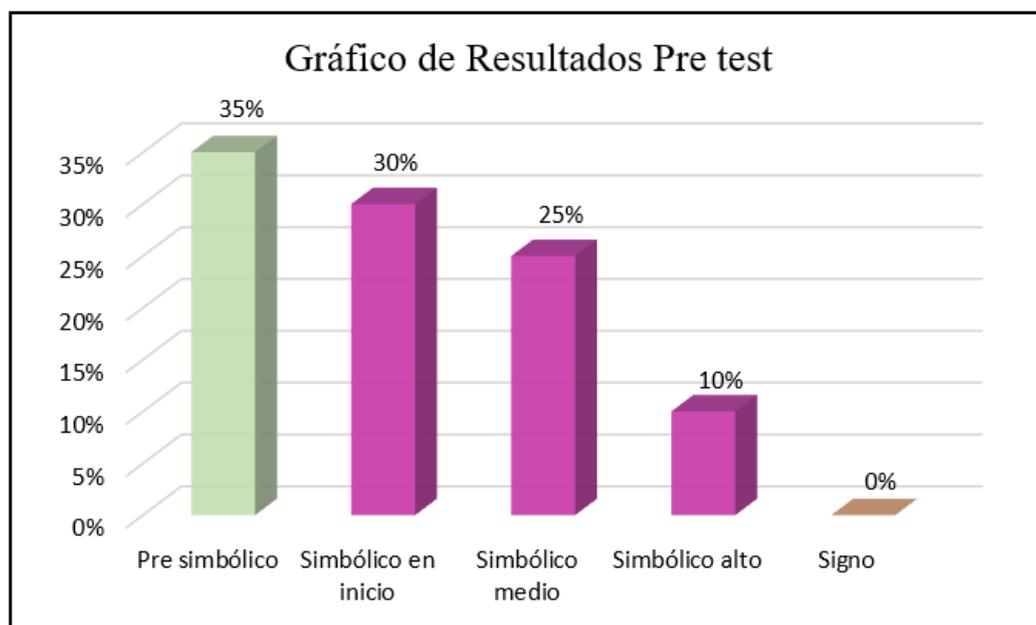


Figura 19. Resultados de la tabla 1 del pre test del nivel de formación de la función simbólica en niños de CEPESIDI. Fuente: Tabla 1.

#### 4.2.2 Información sobre el nivel de formación de la función simbólica después de la aplicación del programa “Mágicamente”

Tabla 2. Resultados del post test del nivel de formación de la función simbólica

Nivel de función simbólica	F	%
Signo	2	10
Simbólico alto	2	10
Simbólico medio	7	35
Simbólico en inicio	6	30
Pre simbólico	3	15
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

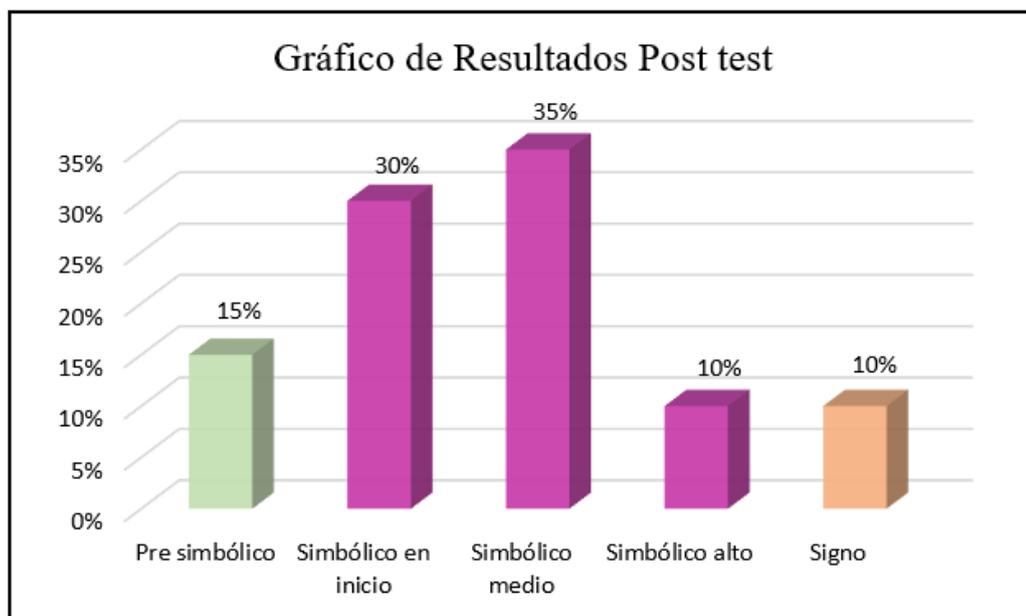
$$X = 103.10 \quad DS = 46.66$$

#### Interpretación

En la tabla 2, se puede observar los resultados de la medición del nivel de formación de la función simbólica, después de la aplicación del programa “Mágicamente”.

Se puede observar que el 15% se encontró en un nivel pre simbólico, un 75% en un nivel simbólico, así como un 10% en nivel de signo. En el nivel simbólico se observa que el 30% se encuentra en inicio, el 35% en el rango medio y el 10% en el rango alto. Así también un resultado cuantitativo con un  $X = 103.10$  con una  $DS = 46.66$

Entonces, se puede afirmar que la mayoría de los niños se encuentra en un nivel simbólico medio, después de la aplicación del programa “Mágicamente”. Se observa además que el 70% de los niños lograron superar y avanzar hacia el nivel inmediato superior.



*Figura 20.* Resultados de la tabla 2 del post test del nivel de formación de la función simbólica en niños de CEPSIDI. Fuente: Tabla 2

### 4.2.3. Información sobre las diferencias entre los niveles de formación de la función simbólica antes y después de la aplicación del programa “Mágicamente”

*Tabla 3. Resultados del pre test y el post test del nivel de formación de la función simbólica*

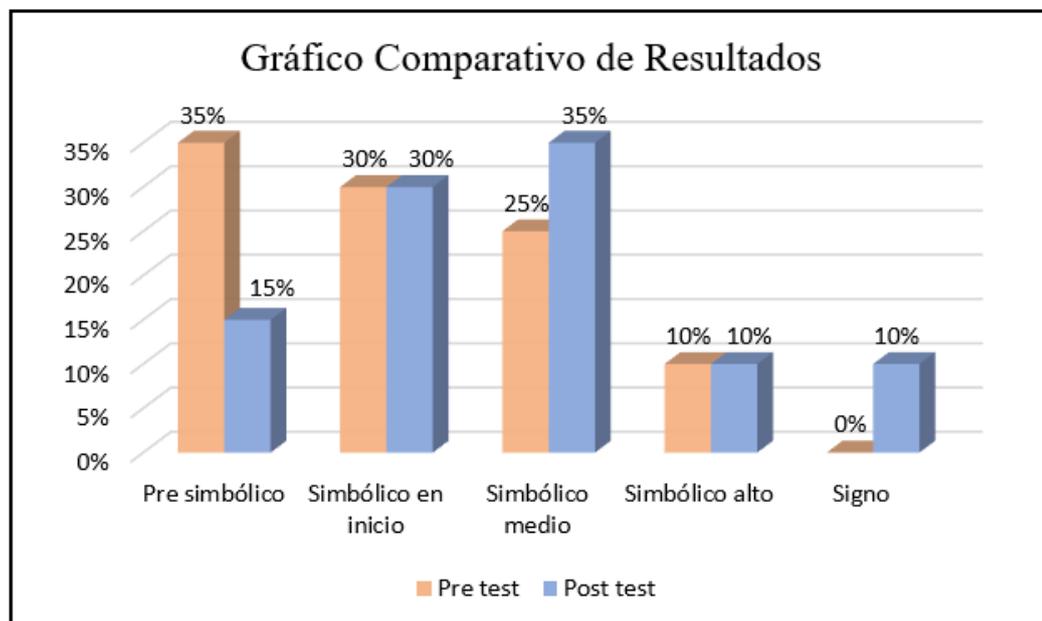
Nivel de función simbólica	Pre test		Post test	
	F	%	F	%
Signo	0	0	2	10
Simbólico alto	2	10	2	10
Simbólico medio	5	25	7	35
Simbólico en inicio	6	30	6	30
Pre simbólico	7	35	3	15
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

### Interpretación

En la tabla 3 se puede observar los resultados de la medición del nivel de formación de la función simbólica antes y después de la aplicación del programa “Mágicamente”.

. Se puede observar que el 35% de los niños se encuentra en un nivel presimbólico antes de la aplicación del programa y después de la aplicación en un 15%. En el nivel simbólico, el 30% se ubica en inicio antes y después de la aplicación, en el rango medio un 25% antes y un 35% después de la aplicación del programa, en el rango alto e encuentra 10% antes y después del programa. En el nivel de signo se encuentra un 0% antes de aplicar el programa y un 10% después

Entonces, se puede afirmar que la mayoría de los niños se encuentra en un nivel simbólico superior después de la aplicación del programa “Mágicamente”, lo que permite afirmar su efectividad.



*Figura 21.* Resultados de la tabla 3 de la comparación de los resultados del pre test y post test del nivel de formación de la función simbólica en niños de CEPSIDI. Fuente: Tabla 3

#### 4.2.4 Prueba estadística

##### Prueba de t de student

$H_0$ = No existe diferencia significativa entre los promedios del pre test y post test del grupo experimental después de la aplicación del programa “Mágicamente”.

$H_1$ = Existe diferencia significativa entre los promedios del pre test y post test del grupo experimental después de la aplicación del programa “Mágicamente”.

Tabla 4. De la prueba de T de student

	PRE TEST	POST TEST
Media	77.3	103.1
Varianza	1943.38	2176.94
Observaciones	20	20
Coefficiente de correlación de Pearson	0.963007643	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	19	
Estadístico t	-9.15608	
P(T<=t) una cola	0.00000	
Valor crítico de t (una cola)	1.72913	
P(T<=t) dos colas	0.00000	
Valor crítico de t (dos colas)	2.09302	

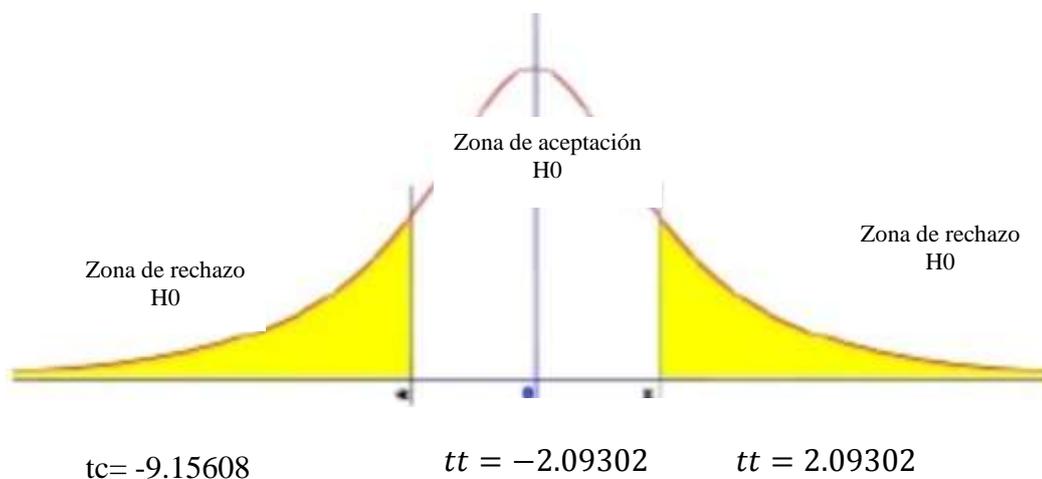


Figura 22. De la prueba de T student. Fuente. Tabla 4

## **Respuesta**

En la prueba de t se obtuvo una  $t_t = -2.09302$  y un  $t_c = -9.15608$  que cae en zona de rechazo de la  $H_0$  lo que permite afirmar que existe diferencia significativa en los promedios del pre test y post test del grupo experimental después de la aplicación del programa “Mágicamente”, este resultado permite afirmar que el grupo experimental está en mejores condiciones después de aplicación lo que demuestra la efectividad del programa “Mágicamente”.

### **4.3. VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **4.3.1. Verificación de la primera hipótesis específica**

La primera hipótesis específica dice “El nivel de formación de la función simbólica en los niños con trastornos del neurodesarrollo es, en su mayoría, presimbólico y simbólico en inicio, antes de aplicar el programa “Mágicamente” en el Centro Psicopedagógico y Desarrollo Integral “CEPSIDI”.

En la tabla 1 se observa que el 35% de los niños se encuentra en el nivel presimbólico de formación de la función simbólica y un 30% se ubica en el nivel simbólico en inicio; por tanto se concluye que la mayoría de los niños de CEPSIDI se ubica en los rangos señalados antes de la aplicación del programa “Mágicamente”.

#### **4.3.2. Verificación de la segunda hipótesis específica**

La segunda hipótesis específica dice “El nivel de formación de la función simbólica en los niños con trastornos del neurodesarrollo es, en su mayoría, simbólico medio, después de aplicar el Programa “Mágicamente” en el Centro Psicopedagógico y Desarrollo Integral “CEPSIDI”.

En la tabla 2 se observa que el 35% de los niños se encuentra en el nivel simbólico medio de formación de la función simbólica, el 30% en el nivel

simbólico en inicio y el 15% en presimbólico; por tanto, se concluye que la mayoría de los niños de CEPSIDI ha logrado el nivel simbólico medio después de la aplicación del programa “Mágicamente”.

#### **4.3.3. Verificación de la tercera hipótesis específica**

La tercera hipótesis específica dice “Existen diferencias significativas entre los niveles de formación de la función simbólica, en los niños con trastornos del neurodesarrollo del Centro Psicopedagógico y Desarrollo Integral “CEPSIDI”, antes y después de aplicar el programa “Mágicamente”.

En la tabla 3 se observa la comparación de los resultados del pre test y el post test en cuanto a los niveles de formación de la función simbólica que alcanzaron los niños de “CEPSIDI”, antes y después de la aplicación del programa “Mágicamente”. Se evidencia que existen diferencias en los resultados obtenidos, ya que la mayoría de niños logró subir al nivel inmediato superior ubicándose la mayoría en el nivel simbólico.

#### **4.3.4. Verificación de la hipótesis general**

La hipótesis general dice “El programa “Mágicamente” demuestra su efectividad al mejorar el nivel de formación de la función simbólica en los niños con trastornos del neurodesarrollo del Centro Psicopedagógico y desarrollo Integral “CEPSIDI” - Tacna, 2019”.

Los resultados obtenidos después de la aplicación del programa “Mágicamente”, nos ha permitido demostrar el logro de los objetivos trazados mostrando una diferencia significativa al comparar los promedios del pre test y post test del grupo experimental. Para la comprobación de la hipótesis general se planteó un  $H_0$  y una  $H_1$  las cuales se comprobarán mediante el estadístico T de student.

H0= No existe diferencia significativa entre los promedios del pre-test y post-test del grupo experimental después de la aplicación del programa “Mágicamente”.

H1= Existe diferencia significativa entre los promedios del pre test y post test del grupo experimental después de la aplicación del programa “Mágicamente”.

En la prueba de t se obtuvo una  $t_t = 2.093$  y un  $t_c = -9.15608$  que cae en zona de rechazo de la H0 lo que permite afirmar que existe diferencia significativa en los promedios del pre test y post test después de la aplicación del programa “Mágicamente”. Tomando en cuenta este resultado se puede afirmar que el grupo experimental está en mejores condiciones al elevar su nivel de formación de la función simbólica, esto a su vez nos demuestra la efectividad del programa.

Por lo anteriormente dicho es que se puede afirmar que la Hipótesis ha sido comprobada.

## **CAPÍTULO V**

### **DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

En base a los resultados encontrados en la presente investigación, se observa que existe diferencia significativa entre los resultados obtenidos en el pre test y los resultados del post test. Los niños con trastornos del neurodesarrollo que asisten al Centro Psicopedagógico y Desarrollo Integral “CEPSIDI” que ejecutaron las actividades planificadas en el programa “Mágicamente”, pudieron mejorar su nivel de formación de la función simbólica, desarrollando mayor interés por explorar los objetos y utilizarlos de manera funcional; lograron construir estructuras simples y más complejas con distintos elementos; ejecutaron animaciones con sus juguetes y títeres estableciendo asociaciones; lograron interactuar a través del juego asumiendo roles y colaborando con sus compañeros para representar personajes y situaciones ficticias. A nivel gráfico, disfrutaron de sus representaciones artísticas como el dibujo, pintura y modelado, expresando sus vivencias creativamente. Algunos niños lograron escribir su nombre y palabras familiares. Los niños con mayor nivel de formación de la función simbólica motivaron a sus compañeros a integrarse en las actividades propuestas animándolos a participar en los juegos simbólicos.

En relación a la investigación de Gonzáles-Moreno (2016), sirvió como referente en cuanto a la aplicación del instrumento de evaluación, se hizo una revisión con el fin de adaptarlo al nuevo contexto, se tomaron en cuenta algunas ideas. Los resultados positivos en el grupo experimental alentaron la idea de demostrar la eficacia de un programa para la formación simbólica en niños con trastornos del neurodesarrollo.

La investigación de Bonilla - Sánchez (2013) sirvió como referencia para establecer la caracterización del nivel de formación simbólica en los niños. Se tomó en cuenta algunos criterios señalados. De todas maneras, existen diferencias en las características de un niño preescolar con un nivel de desarrollo promedio y un niño con trastornos del neurodesarrollo, por lo cual se tuvo que adecuar al contexto.

La investigación de Mejía (2019), nos deja ver la importancia que tiene la formación simbólica en la adquisición del lenguaje, dado que establece comparaciones entre los niveles en que se ubica la formación simbólica y el desarrollo de las acciones mentales como la verbal. Los niños del grupo “muestra” de la presente investigación, tienen problemas de lenguaje, no han desarrollado la expresión verbal, el nivel de adquisición de la función simbólica es bajo, por lo que es preciso establecer una relación entre ambos.

La investigación de Calle (2014), demuestra la relación existente entre la formación de la función simbólica y el desarrollo del lenguaje oral en niños sin dificultades. La presente investigación demostró que es posible elevar los niveles de formación de la función simbólica y favorecer así el desarrollo de otras áreas como la cognitiva, lenguaje y social en niños con trastornos del neurodesarrollo.

## CONCLUSIONES

### **Primera:**

De acuerdo a los resultados obtenidos, se concluye que el nivel de formación de la función simbólica en los niños con trastornos del neurodesarrollo antes de la aplicación del programa “Mágicamente”, en su mayoría se ubica en el presimbólico y en inicios del simbólico, esto nos indica que los niños interactúan y exploran los objetos, resuelven problemas simples y se comunican a nivel gestual pero aún no logran la representación de imágenes mentales.

### **Segunda:**

Se logró identificar que el nivel de formación de la función simbólica en los niños con trastornos del neurodesarrollo después de la aplicación del programa “Mágicamente” se ubica principalmente en el simbólico medio, lo que evidenciaría que los niños logran hacer imitaciones sin presencia del modelo, realizan construcciones de torres, modelan con masa, intentan dibujar, inician el juego simbólico y se comunican con palabras simples.

### **Tercera:**

Se concluye que existen diferencias significativas entre los niveles de formación de la función simbólica en los niños con trastornos del neurodesarrollo evaluados, antes y después de la aplicación del programa “Mágicamente”, ya que la mayoría de los niños ha avanzado hacia el nivel inmediato superior.

**Cuarta:**

De acuerdo a los resultados obtenidos en la presente investigación, se concluye que el nivel de formación de la función simbólica en los niños con trastornos del neurodesarrollo del Centro Psicopedagógico y Desarrollo Integral “CEPSIDI”, ha mejorado después de la aplicación del programa “Mágicamente” demostrando su efectividad.

**Quinta:**

Finalmente, se logró observar diferencias en los resultados obtenidos entre los diferentes tipos de trastorno, notándose avances más significativos en los niños con síndrome de Down, deficiencia intelectual leve y trastornos de la comunicación; quienes lograron ubicarse hasta en cinco niveles superiores de formación de la función simbólica; así mismo, los niños diagnosticados con TDAH mejoraron a nivel simbólico y conductual; sin embargo, los niños con trastornos del espectro autista severos, lograron un avance poco significativo ubicándose en el nivel inmediato superior.

## RECOMENDACIONES

### **Primera:**

Se sugiere a futuros docentes o especialistas investigadores que deseen realizar estudios similares, adapten nuevas metodologías para el trabajo con niños con trastornos del neurodesarrollo implementando programas para mejorar el desarrollo de las distintas áreas comprometidas favoreciendo así un mejor desenvolvimiento e inclusión escolar y social.

### **Segunda:**

Se propone que la Universidad Privada de Tacna, en las diferentes carreras afines al tema de investigación, motive a sus estudiantes para la ejecución de nuevas investigaciones que promuevan la atención a niños con trastornos del neurodesarrollo ya que es una población considerable y que se ha dejado de lado tanto a nivel de salud como de educación.

### **Tercera:**

Se sugiere al Centro Psicopedagógico y Desarrollo Integral “CEPSIDI” desarrollar programas de intervención temprana a nivel individual y grupal orientados a la mejora de aspectos relacionados con el desarrollo infantil basándose en los aportes de las neurociencias.

### **Cuarta:**

Motivar la realización de talleres informativos en relación a los trastornos del neurodesarrollo puntualizando en la prevención, causas, evaluación, diagnóstico, tratamiento y formas de intervención dirigidos a padres de familia, docentes, psicólogos y profesionales de la salud, promovidos por instituciones del sector salud y/o educación ya sea públicos o privados.

## REFERENCIAS

- Acha, M. & Valdivia, S. (Junio de 2017). *Juego de Roles*. Perú: Pontificia Universidad Católica del Perú, Instituto de Docencia Universitaria.
- Acredolo, L. & Goodwyn, S. (1985). *Symbolic gesturing in language development: A case study*. *Human Development*, 40-49.
- Alva, D. (2015). *In.SlideShare*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/DannaAlva/mutaciones-genticas-hemofilia-55104525>
- Benavides, F. (2015). *La Evaluación Educativa*. Universidad de Palermo. Obtenido de [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_articulo.php?id\\_libro=624&id\\_articulo=12999](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=624&id_articulo=12999).
- Bertolez, (2018). *El Desarrollo de la Función Simbólica*. Anuario de Investigaciones, 2018, Vol. 3, N°3, 16-23. Obtenido de <https://www.todosobrejuguetes.com/juegos-de-construccion>.
- Bonilla - Sánchez, M. (2013). *Formación de la función simbólica en preescolares a través de las actividades de juego*. Puebla, Mexico: Universidad Iberoamericana Puebla.
- Bravo, J. (2003). *Enciclopedia de los símbolos*. Barcelona - España
- Cahuana, M. (2020). *Trastornos del Neurodesarrollo*. ucsp. Universidad Católica San Pablo del Perú.

- Calle, D. (2014). *El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la I.E.I. "Juan Pablo II"- Callao, 2014. Callao, Perú.* (Tesis de pre grado)
- Castorina, J. (2004). *El debate Piaget-Vigotsky.* Universidad de Buenos Aires. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2054897>
- Celeste, G. (21 de Abril de 2008). *Maestras Jardineras.* Obtenido de Programa Nacional de Formación y Capacitación permanente.: <http://maestrasjardinerasaula3.blogspot.com/2008/04/manifestaciones-de-la-funcin-simblica.html>
- Chappotin, D. (3 de abril de 2018). *Neuronup.* Obtenido de <https://blog.neuronup.com/trastornos-del-neurodesarrollo/>
- Choque, A. & Sánchez, T. (2016). *Características de las manifestaciones de la función simbólica en las niñas de tres años de la I.E.P Santa María de Belén. Paucarpata, Perú.* (Tesis de pre grado)
- Choque, A. & Sánchez, T. (2017). *Características de las Manifestaciones de la Función Simbólica en las niñas de tres años de la I.E.P Santa María de Belén del distrito de Paucarpata 2016. Arequipa, Perú: Universidad Nacional de San Agustín .*
- Condemarín, M., Chadwick, M. & Milicic, N. (1996). *Madurez Escolar.* Chile: Editorial Andrés Bello.
- Deborah. (28 de marzo de 2015). *Definicion.co.* Obtenido de <https://www.definicion.co/dibujo/>
- Educación, D. (2018). *Aula Aragon.* Obtenido de [http://aula.educa.aragon.es/datos/AGS/Psicologia/Unidad\\_05/imagenes/27.pdf](http://aula.educa.aragon.es/datos/AGS/Psicologia/Unidad_05/imagenes/27.pdf)

- Flores, D. (2017). *El Programa de Psicomotricidad "Juego - Movimiento" y las Habilidades Motrices Básicas de los Niños de 5 Años en la "I.E.I Santa Maria Goretti" C.P.M. La Natividad –Tacna, 2016*. Universidad Privada de Tacna. (Tesis de Pregrado)
- Galán-López, I., Lascarez, S., Gómez, M. & Galicia, M. (2017). *Abordaje integral en los trastornos del neurodesarrollo*. (Artículo) Obtenido de <https://www.medigraphic.com/pdfs/juar/z/ju-2017/ju171e.pdf>
- González-Moreno, C. & Solovieva, Y. (06 de 02 de 2015). *Formación de la función simbólica por medio del juego temático de roles sociales en niños preescolares*. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.15446/revfacmed.v63n2.47983>
- González-Moreno, C. & Solovieva, Y. (2016). *Caracterización del nivel de desarrollo de la función simbólica en niños preescolares*. Universidad Iberoamericana de Puebla. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4235/423548400006.pdf>.
- Hernández, R. Fernandez, C. & Baptista, M. (2010). *Metodología de la Investigación*. México D.F.: Mc Graw Hill.
- Huarancay, W., Huamán, M. & Meza, M. (2014). *El sector de dramatización y el desarrollo de la función simbólica en los niños y niñas de 4 años del distrito de Ricardo Palma en la provincia de Huarochirí*. (Tesis de Pregrado). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú.
- Leontiev, A. (1972). *La importancia del concepto de actividad objetal para la psicología*. En Solovieva, Y. & Quintanar, L. (2010). *Antología del desarrollo psicológico del niño en edad preescolar*. México
- Leontiev, A. (1995). *Acerca de la importancia del concepto de actividad-objetal para la psicología*. En L. Quintanar. (Comp.). *La formación de las*

*funciones psicológicas durante el desarrollo del niño*. México: Universidad Autónoma de Tlaxcala. [http://www.uelbosque.edu.co/sites/default/files/publicaciones/revistas/cuadernos\\_hispanoamericanos\\_psicologia/volumen5\\_numero1/articulo\\_2.pdf](http://www.uelbosque.edu.co/sites/default/files/publicaciones/revistas/cuadernos_hispanoamericanos_psicologia/volumen5_numero1/articulo_2.pdf)

Lillo, J. (1992). *El papel de las estrategias de exploración manual en el reconocimiento de objetos reales*. Universidad Complutense de Madrid. Obtenido en <https://revistas.um.es/analesps/article/view/28781/27871>.

Machaca, B. (2016). *Aplicación de la técnica grupal “Juego de roles”, para mejorar el nivel de comunicación oral en el proceso de enseñanza – aprendizaje en el área de inglés de los estudiantes del 5to año de educación secundaria de la Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna 2015*. Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann. (Tesis de pregrado)

Marc, E. & Picard, D. (1992). *La interacción social*. Obtenido en [http://e-biblio.univstream/handle/123456789/10242/Marc\\_Picard\\_linguistica.pdf?sequence=1](http://e-biblio.univstream/handle/123456789/10242/Marc_Picard_linguistica.pdf?sequence=1)

Medina, M., Kahn, I., Muñoz, P., Leyva, J., Moreno, J. & Vega, S. (2015). *Neurodesarrollo infantil: características normales y signos de alarma en el niño menor de cinco años*. Revista Peruana de Medicina Experimental y Salud Pública, Vol 32 n°3.

Mejía, F. (2019). *Juego simbólico y las habilidades comunicativas en niños de 5 años de la institución educativa 11084-Cayalti, 2019*. Universidad César Vallejo. (Tesis Maestría)

Miguelangel. (18 de Mayo de 2017). *Academia COE*. Obtenido de <https://coe.academia.iteso.mx>

Ministerio de Educación. (2019). *El juego simbólico en la hora del Juego Libre en los Sectores*. Perú: Ministerio de Educación.

- Moreno, F. (2015). *La utilización de los materiales como estrategia de aprendizaje sensorial en infantil*. Universidad Católica San Antonio de Murcia, España.
- Morón, M. (2011). *El Juego dramático en educación infantil*. Publicación en revista digital: Temas de Educación. Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7915.pdf>
- Núñez, O. (26 de Octubre de 2009). *Crecimiento y desarrollo*. Obtenido de es.slideshare.net: <https://es.slideshare.net/Cuorpomedicoinsn/crecimiento-y-desarrollo-qu-hay-de-nuevo>
- Pérez, J. & Gadey, A. (2013a). *Definición. de*. Obtenido de <https://definicion.de/finalidad/>
- Pérez, J. & Gadey, A. (2013b). *Definición. de*. Obtenido de <https://definicion.de/estructura/>
- Pérez, J. & Merino, M. (2015). *Definición. de*. Obtenido de <https://definicion.de/programa-educativo/>
- Piaget, J. (1975). *La formación del símbolo en el niño*. Bogotá, Colombia: Fondo de cultura económica.
- Piaget, J., Salmina, N., Solovieva, Y. & Quintanar, L. (s.f.). *Funcion semiótica y el desarrollo intelectual*. Mexico: Trillas.
- Raffino, M. (19 de enero de 2021). *Concepto. de*. Obtenido de <https://concepto.de/metodologia/#ixzz6qzq04aqc>.
- Real Academia Española. (15 de junio de 2019a). *Diccionario de la Lengua Española*. Obtenido de <https://dle.rae.es/?id=XugV96c>
- Real Academia Española. (15 de Junio de 2019b). *Diccionario de la Lengua Española*. Obtenido de <https://dle.rae.es/?id=IbQKTYT>

- Real Academia Española. (2020). *Diccionario de la Lengua Española*. Obtenido de <https://dle.rae.es/fundamentaci%C3%B3n>
- Rivero, R. (2017). *La exploración, juego y desarrollo de niños y niñas*. Obtenido de <https://www.dreapurimac.gob.pe/inicio/images/ARCHIVOS2017/a-educacion-inicial/Modulo-2-Juego-y-exploracion.pdf>
- Rodriguez, E. (2014). *El Modelado en Educación infantil*. Obtenido de <https://evarodriguezhigueras.wordpress.com/2014/02/22/el-modelado-en-educacion-infantil/>
- Rojas, R. (2002). *Investigación Social Teoría y Praxis*. México df: Plaza y Valdéz. Obtenido de [https://books.google.com.pe/books?id=a5A-au7zn7YC&pg=PA179&lpg=PA179&dq=registrar+las+fuentes+de+informaci%C3%B3n,+as%C3%AD+como+organizar+y+sistematizar+la+informaci%C3%B3n+te%C3%B3rica&source=bl&ots=FmYALrYq\\_f&sig=nr8WnHFVRB99-Op5pGWd\\_xDhMvE&hl=es&sa=X&](https://books.google.com.pe/books?id=a5A-au7zn7YC&pg=PA179&lpg=PA179&dq=registrar+las+fuentes+de+informaci%C3%B3n,+as%C3%AD+como+organizar+y+sistematizar+la+informaci%C3%B3n+te%C3%B3rica&source=bl&ots=FmYALrYq_f&sig=nr8WnHFVRB99-Op5pGWd_xDhMvE&hl=es&sa=X&)
- Romero, L. (2016). *Aplicación del Juego Sujeto a Reglas para Mejorar el Nivel de Atención en los Niños de 4 Años en la Institucion Educativa "Nuestros Hèroes de la Guerra del Pacífico" Tacna 2016*. Universidad Privada de Tacna. (Tesis Posgrado)
- Salas, T. (2014). *El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo de lenguaje en los niños y niñas de 3 a 5 años de edad del centro infantil "Ejército #3" ubicado en la ciudad de Quito-Ecuador*. (Tesis Pregrado)
- Salmina, N. (2010). *La función semiótica y el desarrollo intelectual. Antología del desarrollo psicologico del niño en edad preescolar*. Mexico: Trillas.
- Solovieva, Y. & Quintanar , L. (2013). *Evaluación del desarrollo simbólico en niños preescolares mexicanos*. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Obtenido de

[https://www.researchgate.net/publication/261662342\\_Evaluacion\\_del\\_desarrollo\\_simbolico\\_en\\_ninos\\_preescolares\\_mexicanos](https://www.researchgate.net/publication/261662342_Evaluacion_del_desarrollo_simbolico_en_ninos_preescolares_mexicanos)

Vásquez, F. (2016). *Construcción de las representaciones gráficas en el niño*. (slideshare) Obtenido de <https://es.slideshare.net/franktauro24/construccion-de-las-representaciones-grficas-en-el-nio-como-favorecer-en-los-nios-el-uso-de-representaciones-grficas>

Volpe, J. (2008). *Neurology of the newborn infant*. Philadelphia: 5th Ed. Philadelphia: Saunders Elsevier.

Westby, C. (2000). *A scale for assessing children's play*. In K. Gitlin-Weiner, A. Sandgrund, & C. Schaefer (Eds.).

Wikipedia. (2014). *Wikipedia.org*. Obtenido de <https://es.wikipedia.org/wiki/Material>

Yáñez, M. (2012). *Función Simbólica*. (Publicación) Obtenido de [https://issuu.com/marleneyanezchumpitaz/docs/power\\_point\\_\\_funcion\\_simbolica](https://issuu.com/marleneyanezchumpitaz/docs/power_point__funcion_simbolica)

## APÉNDICE

*Anexo 1: Matriz de Consistencia*

*Anexo 2: Instrumento de evaluación de formación de la función simbólica*

*Anexo 3: Protocolo de uso del Instrumento de Evaluación de Formación de la  
Función Simbólica*

*Anexo 4: Cuadros de tabulación de resultados de la aplicación del instrumento de  
evaluación de la función simbólica*

*Anexo 5: Programa “Mágicamente”*

*Anexo 6: Planificación de sesiones*

*Anexo 7: Evidencias*

**APÉNDICE 1**

**MATRIZ DE CONSISTENCIA**

## APÉNDICE 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	METODOLOGIA
<p><b>Interrogante Principal</b> ¿Cuál será la efectividad del Programa “Mágicamente” para mejorar el nivel de formación de la función simbólica en los niños con trastornos del neurodesarrollo del Centro Psicopedagógico y Desarrollo Integral “CEPSIDI” – Tacna, 2019?</p>	<p><b>Objetivo General</b> Demostrar la efectividad del Programa “Mágicamente” para mejorar el nivel de formación de la función simbólica en los niños con trastornos del neurodesarrollo del Centro Psicopedagógico y Desarrollo Integral CEPSIDI” – Tacna 2019</p>	<p><b>Hipótesis General</b> El Programa “Mágicamente” demuestra su efectividad al mejorar el nivel de formación de la función simbólica en los niños con trastornos del neurodesarrollo del Centro Psicopedagógico y desarrollo Integral “CEPSIDI” - Tacna , 2019</p>	<p><b>V. Independiente</b> Programa “Mágicamente” <b>Indicadores</b> -Tiene un buen sustento teórico -Se basa en teorías afines al tema abordado -Es coherente con el título -Se establecen bien las etapas de planificación, ejecución y evaluación -Precisa métodos y técnicas innovadoras -Precisa los recursos didácticos que se van a utilizar en cada sesión -Precisa la técnica e instrumento de evaluación a utilizar</p>	<p><b>Tipo de investigación</b> Aplicada cuantitativa</p> <p><b>Diseño de investigación</b> Pre experimental con Pre test y Post test</p> <p><b>Ámbito de Estudio</b> Centro Psicopedagógico y Desarrollo Integral “CEPSIDI” en la ciudad de Tacna</p> <p><b>Población y Muestra</b> 20 niños y niñas con trastornos del neurodesarrollo matriculados en el Centro Psicopedagógico y Desarrollo Integral “CEPSIDI” de Tacna</p> <p><b>Técnicas de Recolección de datos</b>  Investigación bibliográfica: Instrumentos: Fichas bibliográficas, textuales, de resumen, entre otros Técnica de observación:</p> <p><b>Instrumentos</b> Ficha de Evaluación de formación simbólica ( se aplicará en forma individual en un tiempo de 30 a 40 minutos).</p>
<p><b>Interrogantes específicas</b> a)¿Cuál es el nivel de formación de la función simbólica que presentan los niños con trastornos del neurodesarrollo del Centro Psicopedagógico y Desarrollo Integral “CEPSIDI” antes de la aplicación del Programa “Mágicamente”?</p>	<p><b>Objetivos Específicos</b> a) Determinar el nivel de formación de la función simbólica en los niños con trastornos del neurodesarrollo del Centro Psicopedagógico y desarrollo Integral “CEPSIDI” antes de aplicar el Programa “Mágicamente”.</p>	<p><b>Hipótesis específicas</b> a) El nivel de formación de la función simbólica en los niños con trastornos del neurodesarrollo es, en su mayoría, presimbólico y simbólico en inicios antes de aplicar el programa “Mágicamente” en el Centro Psicopedagógico y Desarrollo Integral “CEPSIDI”.</p>	<p><b>V. Dependiente</b> Formación de la Función Simbólica <b>Indicadores</b> -Interacción directa con los objetos -Exploración de las partes de un juguete -Solución de Problemas -Comunicación o lenguaje gestual -Imitación diferida -Construcción de torres y estructuras -Modelado con masa de figuras sin modelo -Dibujo o Representación gráfica -Juego simbólico o de roles -Comunicación o lenguaje oral -Representación grafo escritora o Lenguaje escrito</p>	
<p>b) ¿Cuál es el nivel de formación de la función simbólica que presentan los niños con trastornos del neurodesarrollo del Centro Psicopedagógico y Desarrollo Integral “CEPSIDI” después de la aplicación del Programa “Mágicamente”?</p>	<p>b) Determinar el nivel de formación de la función simbólica en los niños con trastornos del neurodesarrollo del Centro Psicopedagógico y Desarrollo Integral “CEPSIDI” después de aplicar el Programa “Mágicamente”.</p>	<p>b) El nivel de formación de la función simbólica en los niños con trastornos del neurodesarrollo es, en su mayoría simbólico medio, después de aplicar el programa “Mágicamente” en el Centro Psicopedagógico y Desarrollo Integral “CEPSIDI”.</p>		
<p>c) ¿Existen diferencias significativas entre los niveles de formación de la función simbólica que presentan los niños con trastornos del neurodesarrollo del Centro Psicopedagógico y Desarrollo Integral “CEPSIDI” después de la aplicación del programa “Mágicamente”?</p>	<p>c) Determinar si existe diferencia significativa entre los niveles de formación de la función simbólica en los niños con trastornos del neurodesarrollo del Centro Psicopedagógico y Desarrollo Integral “CEPSIDI” antes y después de la aplicación del Programa “Mágicamente”</p>	<p>c) Existen diferencias significativas entre los niveles de formación de la función simbólica en los niños con trastornos del neurodesarrollo del Centro Psicopedagógico y Desarrollo Integral “CEPSIDI” antes y después de aplicar el Programa “Mágicamente”.</p>		

**APÉNDICE 2**

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE LA**

**FUNCIÓN SIMBÓLICA**

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE LA FORMACIÓN DE LA  
FUNCIÓN SIMBÓLICA**

**I. DATOS PERSONALES:**

- 1.- Apellidos y Nombres: \_\_\_\_\_
- 2.- Fecha de Nacimiento: \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_
- 3.- Domicilio: \_\_\_\_\_
- 4.- Institución Educativa: \_\_\_\_\_
- 5.- Fecha de Evaluación: \_\_\_\_\_
- 6.- Evaluador: \_\_\_\_\_
- 7.- Referente: \_\_\_\_\_

**II. MOTIVO DE CONSULTA:**

.....

.....

.....

.....

**III. ANTECEDENTES PERSONALES DEL NIÑO:**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**IV. OBSEVACIÓN DE SU CONDUCTA:**

.....

.....

.....

.....

**V. MANIFESTACIONES DE LA FUNCIÓN SIMBÓLICA A EVALUAR:**

<b>DIMENSIONES</b>	<b>ABREVIATURA</b>
Interacción directa con los objetos IO	IO
Exploración del Objeto	EO
Resolución de Problemas	RP
Lenguaje Gestual	LG
Imitación Diferida	ID
Construcción de torres y estructuras	Co
Modelado	Mo
Dibujo o Representación Gráfica	RG
Lenguaje Oral	LO
Juego Simbólico	JS
Representación Dramática	RD
Representación Grafo escritora y/o Lenguaje Escrito	RGE

**VI. HABILIDADES A EVALUAR:**

<b>NIVEL</b>	<b>Ab</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>0</b>
Pre – simbólico I (8 a 12 meses)  0 a 14 puntos	IO	1.-Interactúa con los objetos que observa a su alrededor manipulándolos			
	EO	2.-Explora las partes movibles de un juguete			
	EO	3.-Utiliza varios esquemas para explorar el juguete (Toca, golpea, da vueltas, tira,etc.)			
	RP	4.-Logra alcanzar el juguete tirando de la cuerda			
	RP	5.-Toca al adulto solicitando ayuda para alcanzar un juguete o continuar con la actividad			
	LG	6.-Muestra y entrega los objetos sin utilizar lenguaje oral			

	LG	7.-Pide los objetos que le interesan utilizando gestos			
Pre-simbólico II (13 a 16 meses)	IO	8.-Reconoce las partes operatorias de los juguetes (presta atención a las manecillas, botones, palancas, etc)			
0 a 16 puntos	EO	9.-Descubre cómo funciona el juguete a través de ensayo – error.			
	IO	10.-Utiliza objetos familiares de manera apropiada			
	RP	11.-Saca los objetos que están dentro de un envase caja, botella,etc)			
	RP	12.-Utiliza el dedo índice para señalar los objetos deseados			
	RP	13.-Le da el objeto a un adulto cuando no puede hacerlo funcionar			
	LO	14.-Utiliza palabras que dependen del contexto (Ej: Carro cuando está montado en un carro)			
	LG	15.-Demuestra funciones comunicativas como: Pedir, protestar, ordenar, responder, saludar.			
Simbólico I (17 a 19 meses)	RP	16.-Utiliza objetos para lograr un objetivo (ej: un palo para alcanzar un juguete)			
0 a 14 puntos	IO	17.-Encuentra juguetes escondidos bajo mantas o cajas			
	EO	18.-Experimenta con los objetos (ej: arma torres, ensarta argollas)			
	ID	19.-Representa actividades familiares que realiza diariamente (duerme, come, etc)			
	ID	20.-El niño es el agente propio y activo con respecto a los objetos (juega que come con una cuchara o que toma de un vaso)			
	LO	21.-Inicia el lenguaje verbal, dice algunas palabras			
	LO	22.-Sigue órdenes simples “Dame tu oso” , “tira la pelota”			
Simbólico II (20 a 23 meses)	Co	23.-Construye torres de 5 a más cubos			
0 a 16 puntos	IO	24.-Traslada objetos de un lugar a otro			
	JS	25.-Representa actividades de personas familiares (cocina, lee, lava)			
	JS	26.-Combina dos acciones (Mece a la muñeca antes de ponerla a dormir)			
	JS	27.-Actúa sobre sus juguetes (Peina, le da de comer, acuesta a una muñeca)			
	ID	28.-Desarrolla acciones sobre un objeto o una			

		persona (se da de comer a sí misma, a la muñeca y a otra persona) acciones que realizan personas familiares (Cocinar, leer, manejar, etc)			
	LO	29.-Comienza hacer combinaciones de palabras: sujeto- acción, acción -objeto, acción - lugar			
	RG	30.-Garabatea con plumones o crayola gruesas			
Simbólico III (2 a 2 1/2 años)	IO	31.-Alinea los objetos			
0 a 22 puntos	Co	32.-Arma torres utilizando diferentes elementos			
	JS	33.-Representa actividades de personas familiares (Cocinar, planchar, manejar)			
	JS	34.-Representa experiencias diarias más complejas (pone tapas a las ollas al cocinar, usa las llaves para abrir las puertas)			
	JS	35.-Utiliza objetos asociados con un tema (para jugar al doctor tiene su maletín)			
	JS	36.-Interactúa con otros niños compartiendo el mismo espacio pero no siempre los materiales o juguetes			
	JS	37.-Desarrolla acciones sobre más de una persona o más de un objeto a la vez (Se peina a sí misma, peina a su muñeca y a otra persona)			
	LO	38.-Comenta sobre la acciones propias o del objeto			
	LO	39.-Usa frases y oraciones cortas			
	LO	40.-Responde a preguntas dentro del contexto			
	RG	41.-Imita trazos circulares y horizontales			
	Simbólico IV (2 1/2 a 3 años)	Co	42.-Construye torres con bloques y legos		
0 a 18 puntos	SP	43.-Clasifica objetos por colores y formas			
	JS	44.-Representa situaciones que ha vivido y le son memorables pero que son menos frecuentes (Ir de compras, visita al médico, etc)			
	RD	45.-Desarrolla secuencias episódicas coherentes (echa la harina a un recipiente, mezcla y pone la masa al horno)			
	ID	46.-Habla con la muñeca o con las figuras o personas con quien está jugando			
	ID	47.-Imita el comportamiento o acciones de adultos o niños mayores que él			
	LO	48.- Responde a preguntas apropiadamente			
	LO	49.- Usa frases y oraciones cortas			

	RG	50.- Garabatea espontáneamente			
Simbólico V (3 a 3 1/2 años)  0 a 18 puntos	Co	51.- Realiza construcciones con cubos			
	SP	52.- Asocia y compara objetos			
	RD	53.-Representa situaciones vividas pero modifica los desenlaces			
	RD	54.-Se transforma (va cambiando de roles) dentro del papel que desempeña			
	JS	55.-Se muestra menos rígido y estructurado y más espontáneo en el juego			
	JS	56.-Se integra con otros niños para el juego aunque aún no lo organizan			
	LO	57.-Narra o cuenta la historia que representa			
	LO	58.-Usa verbos en pasado y futuro			
	RG	59.-Dibuja círculos			
Simbólico VI (3 1/2 a 4 años)  0 a 22 puntos	Mo	60.-Utiliza masa de manera imaginativa para modelar figuras visibles (Con los bloques elabora un a casa o torre, con la masa figuras visibles)			
	JS	61.-Realiza representaciones con juguetes de réplica (casa de muñecas, granja de animales, garaje de carros, etc)			
	JS	62.-Utiliza un objeto para representar otro dentro de la situación de juego (Un palo es un peine, una silla es un carro)			
	JS	63.-Representa eventos asumiendo su personaje en juegos como la policía, bombero, guerra, etc			
	RD	64.-Representa personajes que ve en la televisión (hombre araña, mujer maravilla, etc)			
	JS	65.-Utiliza a la muñeca como participante en el juego: habla con la muñeca)			
	JS	66.-Establece roles recíprocos: habla como si fuese la muñeca pero también como si fuese la mamá)			
	JS	67.-Asigna roles a otros niños			
	LO	68.-Combina acciones con palabras			
	LO	69.-Formula preguntas apropiadamente			
	RG	70.-Representa a través del dibujo diferentes figuras			
Simbólico VII (4 años)  0 a 18 puntos	Co	71.-Construye estructuras tridimensionales con bloques			
	RP	72.-Arma rompecabezas			
	RD	73.-Representa eventos que ve y se imagina: bomberos, policía, soldados			
	RD	74.-Representa personajes de la televisión con			

		esquemas más planificados			
	JS	75.-El juego es mucho más imaginativo que en etapas anteriores (utiliza más recursos)			
	JS	76.-Mantiene roles múltiples en el juego			
	LO	77.-Utiliza el lenguaje para establecer acciones y roles del juego.			
	LO	78.-Responde de manera apropiada a preguntas de ¿por qué? Y de ¿cómo?			
	RG	79.-Dibuja intencionalmente y utiliza colores variados			
Simbólico VIII (5 años)  0 a 16 puntos	Co	80.-Construye estructuras tridimensionales con mucha imaginación incorporando diferentes elementos			
	JS	81.-Organiza los materiales que necesita para jugar			
	RD	82-Representa integrando situaciones en las que nunca ha participado (astronauta que construye naves y viaja a otros planetas)			
	JS	83.-Planifica varias secuencias de eventos durante el juego de roles			
	JS	84.-Coordina los roles y temas que se asumirán en el juego con sus compañeros			
	LO	85.-Usa el lenguaje para asumir el carácter del personaje en el juego o historia que representa.			
	RG	86.-Escribe su nombre y puede copiar letras			
	RG	87.-Dibuja creativamente de forma reconocible			
Signo (51/2 años)  0 a 6 puntos	RGE	88.-Realiza adornos con arabescos en hojas en forma libre			
	RGE	89.-Realiza transcripciones			
	RGE	90.-Escribe palabras familiares			

**VII. ESCALA DE VALORACIÓN GENERAL:**

<b>Valoración Cualitativa (Nivel)</b>	<b>Valoración Cuantitativa (Puntajes)</b>	<b>Edades</b>	<b>Punto de quiebre</b>	<b>Puntaje Obtenido</b>
Nivel presimbólico I	0 a 14 puntos	8 a 12 meses	8 puntos	
Nivel presimbólico II	0 a 16 puntos	13 a 16 meses	10 puntos	
Nivel simbólico I	0 a 14 puntos	17 a 19 meses	8 puntos	
Nivel simbólico II	0 a 16 puntos	20 a 23 meses	10 puntos	
Nivel simbólico III	0 a 22 puntos	2 a 2 y 1/2 años	14 puntos	
Nivel simbólico IV	0 a 18 puntos	2 y 1/2 a 3 años	12 puntos	
Nivel simbólico V	0 a 18 puntos	3 a 3 y 1/2 años	12 puntos	
Nivel simbólico VI	0 a 22 puntos	3 y 1/2 a 4 años	14 puntos	
Nivel simbólico VII	0 a 18 puntos	4 años	12 puntos	
Nivel simbólico VIII	0 a 16 puntos	5 años	10 puntos	
Nivel de signo	0 a 6 puntos	5 1/2 años	4 puntos	

**Nota:**

La aplicación de la prueba culminará cuando el niño no logre ningún ítem de los enunciados en el nivel correspondiente. Se procederá a realizar la valoración.

**Niveles**

<b>Niveles</b>	<b>Subniveles</b>
Nivel Pre simbólico	Presimbólico I Presimbólico II
Nivel Simbólico en Inicios	Simbólico I , II , III
Nivel Simbólico Medio	Simbólico IV, V, VI
Nivel simbólico Alto	Simbólico VII, VIII
Nivel de Signo	

**APÉNDICE 3**

**PROTOCOLO DE USO DEL  
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE LA  
FORMACIÓN DE LA FUNCIÓN SIMBÓLICA**

## **PROTOCOLO DE USO DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE LA FORMACIÓN DE LA FUNCIÓN SIMBÓLICA**

### **PRESENTACIÓN**

La función simbólica es la capacidad de representar mentalmente objetos, acontecimientos y el lenguaje a través de símbolos, signos e imágenes. Hacia los dieciocho y dos años de vida aparecen un conjunto de conductas de evocación representativa de un objeto o acontecimiento ausente. Este proceso evoluciona gradualmente en los siguientes años.

La evaluación de la función simbólica en la infancia es importante porque nos permite determinar si el niño está evolucionando favorablemente en el aspecto cognitivo que más adelante le dará la oportunidad de desarrollar favorablemente el lenguaje en todas sus dimensiones, su capacidad imaginativa y socialización. Por esta razón es que se requiere de un instrumento adaptado y contextualizado a la realidad del grupo de niños que se desea evaluar, tomando como referente su edad cronológica y las particularidades de su desarrollo.

### **FUNDAMENTOS CIENTÍFICOS**

El presente instrumento de evaluación ha sido adaptado de Westby, (2000). “A scale for Assessing children`s pretend play”. Esta escala en su forma original fue diseñada para niños anglo- sajones de clase media, por lo cual algunas de las conductas han sido adaptadas para niños de la ciudad de Tacna que habitan en cercado y que pertenecen a clase media.

En el diseño de este instrumento también se tomó en cuenta el “Protocolo STAT”, que es una herramienta para la detección del autismo en niños pequeños entre 24 y 36 meses de edad, las actividades evalúan comportamientos sociales y

comunicativos que incluyen imitación, juego, solicitud y orientación, relacionados con la función simbólica.

Se revisó además el “Protocolo de evaluación de la función simbólica en niños preescolares”, elaborado por Solovieva & Quintanar (2013) en base a las propuestas teóricas del desarrollo psicológico infantil desde la perspectiva histórico- cultural de Vigotsky. El presente instrumento aplica la evaluación psicológica cualitativa que permite caracterizar la adquisición de la función simbólica en los niveles materializado, perceptivo y verbal; basado en el concepto de la zona del desarrollo próximo lo cual implica la participación activa del niño entre los 5 y 6 años, y diversas formas de ayuda por parte del evaluador. El nivel de desarrollo simbólico se determina por medio de indicadores que se refieren a la posibilidad de sustitución de un objeto por otro realizando las acciones características del objeto que se sustituye; la generalización de rasgos simbólicos; la esquematización; y la explicación reflexiva de la situación simbólica.

## **OBJETIVO**

El presente instrumento tiene por finalidad medir el nivel de formación de la función simbólica en niños entre 4 y 12 años de edad con trastornos del neurodesarrollo, en base a la manifestación de conductas esperadas acordes o no a su edad cronológica, estableciendo el nivel de función simbólica alcanzado.

## **DEFINICIONES CONCEPTUALES**

### **1.-Función Simbólica**

La función simbólica es producto de la imitación afectiva o mental de un modelo ausente y de las significaciones obtenidas por las diversas formas de asimilación, es más amplia que el lenguaje y engloba, además de los signos

verbales, todo sistema de símbolos en sentido estricto, en ella se debe buscar la fuente del pensamiento.

## **2.-Niveles de la función simbólica**

### ***Nivel Pre-simbólico***

Todo tipo de experiencias sensoriales, afectivas, entre ambas estimulan la formación de las imágenes estableciéndose la base para el desarrollo de la habilidad de simbolizar y representar. Es el primer descubrimiento que realiza el niño al tener contacto con los objetos de su entorno este nivel aparece a partir de 6 u 8 meses hasta los 16 meses y es allí cuando va desarrollando su capacidad de representar. Ejemplo: El niño reconoce un objeto a través de una de sus partes. Llorará por su biberón solo viendo el chupón. Se pone alegre al reconocer la bocina del auto de su padre (Celeste, 2008)

### ***Nivel Simbólico***

Es la habilidad de representaciones mentales. Este nivel aparece desde los dos años y durante el periodo de la educación inicial. Es individual o creada por el niño. Cada niño encuentra una forma de representaciones. Ejemplo: Un palo representará para unos un caballo, para otros una escopeta. (Celeste, 2008)

Inicia aproximadamente a la edad de 18 meses hasta los 5 años.

### ***Nivel Signo***

Este nivel comienza al final del periodo inicial y los primeros grados de primaria. (5 años y medio) La relación entre significante y significado está aceptada por toda la población que habla el mismo idioma. El símbolo y el signo son las más claras manifestaciones de la función simbólica. (Celeste, 2008)

### **3.-Exploración**

Acción o efecto de explorar. Explorar es reconocer, registrar, inquirir o averiguar con diligencia una cosa o un lugar. Examinar o reconocer a un paciente con fines diagnósticos (Real Academia Española, 2019).

Acción de reconocer un objeto por sus propiedades, obtener información del mismo haciendo uso de los sentidos y el movimiento. Es el uso de estrategias para obtener determinados tipos de información acerca de un objeto. Estas estrategias pueden ser; las referidas a su sustancia (Temperatura, dureza, textura y peso); las relacionadas con la ordenación espacial de sus superficies (Peso, forma global, forma concreta, tamaño); y finalmente; las relacionadas con alguna propiedad funcional (Lillo, 1992)

Anna Tardos, nos dice que la mano del bebé es el primer objeto a explorar, el bebé percibe su mano al azar, quiere mirarla, sentirla, aprehenderla, la intenta mantener dentro de su campo visual. El niño va explorando el mundo por medio del juego, los juguetes, la interacción con personas y objetos de su entorno, para explorar el mundo que le rodea, el niño se sirve de sus sentidos (vista, tacto, olfato, oído y gusto) y su de su motricidad gruesa y fina.

### **4.-Interacción**

Acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, personas, agentes, fuerzas, funciones, etc. (Real Academia Española, 2019)

El término, en su misma etimología, sugiere la idea de una acción mutua, en reciprocidad. Esta idea se encuentra aplicada a las relaciones humanas. La interacción tiene lugar cuando una unidad de acción producida por un sujeto A, actúa como un estímulo de una unidad de respuesta en otro sujeto, B, y viceversa (Marc & Picard, 1992).

## **5.- Representación**

Es la acción y efecto de representar. Representar es hacer presente algo con figuras o palabras. La representación puede tratarse de una idea o imagen que sustituye la realidad.

## **6.- Noción de Objeto**

Capacidad de reconocer y apreciar diferentes objetos por sus cualidades comunes y de otras propiedades. El niño aprende a diferenciar los objetos por su textura, color, olor y tamaño esto es primordial para su desarrollo cognitivo.

## **7.- Esquema Mental**

El esquema mental es una técnica que permite organizar y representar la información en forma fácil, espontánea y creativa para que la misma sea asimilada y recordada por el cerebro.

## **8.- Imitación**

Imitación es copiar o reproducir algo ya existente.

Según Piaget, la imitación permite que la persona cree una representación y pueda transformar una acción en un conjunto de imágenes en su cerebro que le permitan asociar situaciones similares a esa para realizar una respuesta semejante.

Se da la imitación directa que se realiza con un modelo presente y la imitación diferida que el niño realiza en ausencia del modelo. (Educación, 2018)

## **9.- Resolución de Problemas**

Es la capacidad de enfrentar problemas y conflictos y encontrar soluciones aceptables de acuerdo al contexto. El proceso de solucionar problemas implica una serie de capacidades y habilidades del pensamiento que es importante desarrollar desde muy pequeños.

## **10.- Juegos de construcción**

Los juegos de construcción son uno de los juegos preferidos por los niños, consisten en formar cosas a partir de piezas sueltas, esto les resulta muy motivador y divertido y tiene muchos beneficios para el desarrollo cognitivo del niño además de estimular su creatividad e imaginación.

## **11.- Modelado**

Acción de configurar o conformar algo, presentando con exactitud la imagen de algo (Real Academia Española, 2019).

El modelado se define como la acción de dar forma a distintos objetos, utilizando diferentes pastas, con la que los niños/as pueden moldear y experimentar. El modelado no solo permite el desarrollo de la personalidad del/la niño/a, fomentando su creatividad, sino que su práctica hace que asimile el sentido tridimensional y espacial a través de las formas, el volumen y las texturas.

## **12.- Dibujo**

Es una forma de expresión gráfica que consiste en plasmar imágenes sobre un espacio plano a través de distintos tipos de instrumentos de dibujo. (Deborah, 2015)

El dibujo como forma de expresión empezó desde los inicios del ser humano mucho antes de la lectura o la escritura. Se utilizaba para contar historias, recordar acontecimientos o simplemente para representar el entorno. Esta expresión interna la tenemos todos desde bien pequeños y por este motivo se debe potenciar para que los niños/as puedan descubrir de forma innata este don que todos llevamos para poder plasmar en papel lo que se lleva dentro.

## **13.- Juego**

El juego es representar, (re-presentar= volver a presentar), es también, volver a hacer presente algo que fue vivido con intensidad, es un re – presentar los

momentos significativos que se viven en la vida cotidiana. Como el momento de la comida, de bañarse o acostarse, de acompañar a los padres en las actividades cotidianas como ir al mercado, a la chacra, comprar, vender, etc.

#### **14.-Juego de roles**

El juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional (Martín, 1992). Es una forma de “llevar la realidad al aula” (Acha & Valdivia, 2017).

El juego de roles es una actividad en la que los niños imitan el papel de los adultos, para reflejar las acciones que éstos realizan a diario. Cuando los pequeños desempeñan este tipo de juego, se fijan fundamentalmente en las acciones y las relaciones de los mayores para poder interpretar el papel de ser padre, madre, profesor, médico, etc.

#### **15.-Juego simbólico**

Es para los niños y las niñas una actividad necesaria y vital, que les permite representar lo vivido, descubrir quiénes son y transformarse en lo que quieren ser, sin dejar de ser ellos mismos. Es jugar a identificarse con algo y representarlo de otra manera (Ministerio de Educación, 2019).

El juego simbólico es particularmente importante pues se refiere a la capacidad del pequeño para imitar situaciones de la vida real y ponerse en la piel de otras personas. Se trata de una actividad en la que el niño pasa continuamente de lo real a lo imaginario.

#### **16.- Representación Dramática**

Es la representación de una historia con actores y diálogo, se representan personajes en una determinada situación o hecho.

### **17.- Relación Social**

Es la interacción que se da entre dos o más personas en la sociedad, por las cuales los sujetos establecen vínculos laborales, familiares, profesionales, amistosos, deportivos.

En los niños pequeños es preciso estimular las habilidades sociales a través de interacciones tempranas con sus pares en distintos contextos de socialización, ya sea la escuela, vecindario, familia, etc.

### **18.- Comunicación gestual**

Es un tipo de comunicación que desde los primeros meses de vida los niños utilizan para manifestar sus necesidades, expresar sus sensaciones y sentimientos, y vincularse con otras personas, así como con el mundo que los rodea. (Acredolo & Goodwyn, 1985)

### **19.- Comunicación oral**

Es aquella que se establece entre dos o más personas, tiene como medio de transmisión el aire y como código un idioma. Cada vez que nos comunicamos hacemos uso de un lenguaje. (Miguelangel, 2017)

### **20.- Símbolo**

(Deriva del latín *symbolum*) Sirve para representar una idea que puede percibirse a través de los sentidos y que representa rasgos vinculados a una convención aceptada a nivel social. El símbolo no posee semejanzas ni un vínculo de contigüidad con su significado, sino que solo entabla una relación convencional.

## 21.- Signo

Un signo es aquel que está en lugar del objeto al que representa (referente), y que por una relación convencional o de semejanza, evoca en un tercero (interpretante) una realidad determinada para alguien que la interpreta.

## 22.- Representación Gráfica

Es la representación de datos, numéricos, de figuras o signos, a través de líneas superficies o símbolos para determinar la relación que estos mantienen entre sí.

Es muy importante esta representación para los niños y niñas, ya que pueden plasmar sus ideas, deseos, sentimientos, además comunicarse con los demás y expresar emociones.

### DETALLES TÉCNICOS:

El Instrumento comprende 90 indicadores organizados de acuerdo a los niveles de formación de la función simbólica, como son:

<b>NIVEL</b>	<b>INDICADORES</b>
Nivel pre – simbólico (I y II)	Del 1 al 15
Nivel simbólico (I al VIII)	Del 16 al 87
Nivel de Signo	Del 88 al 90

Se ha considerado para cada indicador un puntaje mínimo de 0 y máximo de 2. Un mayor puntaje indica mejor ejecución dentro de cada nivel.

Para definir el nivel en que se encuentra el niño en relación a la formación de la función simbólica deben sumarse los puntajes y verificar con la escala de valoración.

La aplicación de la prueba culminará cuando el niño no logre ningún ítem de los enunciados en el nivel correspondiente. Se procederá a realizar la valoración.

Otro aspecto considerado en la división de los indicadores, son las siguientes manifestaciones por nivel de función simbólica:

<b>MANIFESTACIONES</b>	<b>Ab.</b>	<b>INDICADORES</b>
Interacción con el objeto	IO	1, 8, 10, 17, 31
Exploración del objeto	EO	2, 3, 9, 18
Resolución de Problemas	RP	4,5,11,12,13, 16, 72
Lenguaje Gestual	LG	6, 7, 15
Imitación Diferida	ID	19, 20, 28, 46, 47
Construcción	Co	23, 42, 51, 71, 80
Modelado	Mo	60
Dibujo o Representación Gráfica	RG	30,41,50,59,70,79,86,87
Juego Simbólico	JS	25, 26, 27, 33, 34, 35, 36, 37, 44, 55, 56, 61, 62, 63, 65, 66, 67, 75, 76, 81, 83, 84
Representación Dramática	RD	45, 53, 54, 64, 73, 74, 82
Comunicación y Lenguaje Oral	LO	14, 21, 22, 29, 38, 39, 40, 48, 49, 57, 58, 68, 69, 77, 78, 85
Representación Grafo escritora o Lenguaje escrito	RGE	88, 89, 90

## AMBIENTES DE EVALUACIÓN

Para el momento de la evaluación se ubica al niño en las diferentes áreas de acuerdo a los indicadores a evaluar. Los ambientes que se han considerado tomando en cuenta las áreas de evaluación, son las siguientes:

AMBIENTES	MANIFESTACIONES
Área de Juguetes	Interacción y Exploración del Objeto
Área de Construcción	Resolución de Problemas Y Construcción
Área de Dramatización	Representación Dramática
Área del hogar	Juego Simbólico
Área de Representación Gráfica	Dibujo y representación Gráfica Representación grafo escritora o lenguaje escrito
Todas las áreas	Comunicación y Lenguaje oral y gestual

Cada área está implementada con los materiales necesarios para el desarrollo de la función simbólica, estas mismas áreas serán utilizadas en la ejecución del programa.

## BATERÍA DE PRUEBA

ÁREA	MATERIAL
DE JUGUETES	-Carritos -Muñecos -Soldados -Yoyos -Pelotas -Cajas -Dinosaurios

DE CONSTRUCCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Bloques</li> <li>-Legos</li> <li>-Bloques lógicos</li> <li>-Argollas de ensarte</li> <li>-Vasos lógicos</li> <li>-Puentes</li> <li>-Pistas</li> <li>-Cubos</li> <li>-Conos</li> <li>-Tapas y Chapitas</li> </ul>
DE REPRESENTACIÓN GRÁFICA	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Hojas</li> <li>-Pizarra</li> <li>-Plumones</li> <li>-Crayolas</li> <li>-Colores</li> <li>-Tizas</li> <li>-Masa</li> <li>-Plastilina</li> <li>-Revistas</li> <li>-Tijeras</li> <li>-Pinceles</li> </ul>
DE DRAMATIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Disfraces de personajes conocidos</li> <li>-Vestidos</li> <li>-Polos</li> <li>-Pantalones</li> <li>-zapatos</li> <li>-Carteras</li> <li>-gorros</li> <li>-Accesorios: Pelucas, collares, etc</li> <li>-Maquillaje</li> <li>-Mantas, telas, etc</li> <li>-Títeres</li> <li>-Cuentos</li> <li>-Vestimenta de distintos oficios</li> </ul>
DEL HOGAR	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Cocina</li> <li>-Utensilios de cocina</li> <li>-Herramientas</li> <li>-Embudos, recipientes, coladores</li> <li>-Escoba y recogedor</li> <li>-Plumeros</li> <li>-Cama</li> </ul>

## GUÍA PARA LA APLICACIÓN

Para la aplicación del instrumento se sugiere tomar en cuenta las siguientes indicaciones:

INDICADOR	INSTRUCTIVO	ÁREA
1.-Interactúa con los objetos que observa a su alrededor manipulándolos	El examinador invita al niño a jugar con los diferentes objetos que observa y registra lo que el niño hace y cómo interactúa con los objetos, no interviene directamente.	Juguetes
2.-Explora las partes móviles de un juguete	El examinador le pasa al niño un juguete con elementos móviles (centro de interés) y observa lo que hace con él y lo registra sin intervenir.	Juguetes
3.-Utiliza varios esquemas para explorar el juguete (Toca, golpea, da vueltas, tira, etc)	El examinador le pasa al niño un juguete de su interés y registra lo que hace mientras tiene el juguete en sus manos, no interviene directamente.	Juguetes
4.- Logra alcanzar el juguete tirando de la cuerda	El examinador ubica al niño frente a la caja de juguetes llamativos y lo motiva a coger uno, luego se lo pide y lo coloca encima de una mesa fuera de su alcance pero deja caer una cuerda que lo sostiene y lo motiva a alcanzarlo. Observa y registra lo que el niño hace para alcanzar el objeto.	Juguetes
5.- Toca al adulto solicitando ayuda para alcanzar un juguete o continuar con la actividad	El examinador ubica al niño frente a la caja de juguetes llamativos y lo motiva a coger uno, lo coloca fuera de su alcance, espera a que el niño solicite su ayuda para alcanzarlo.	Juguetes
6.- Muestra y entrega los objetos sin utilizar lenguaje oral	El examinador se coloca cerca al niño mientras él juega con los juguetes, lo observa y le solicita algún juguete ¿Me alcanzas el carrito? ¿Me muestras la pelota? Espera hasta que el niño se los alcance.	Juguetes

7.-Pide los objetos que le interesan utilizando gestos	El examinador juega con los juguetes del niño y luego los coloca fuera de su alcance. Se los enseña utilizando gestos. Espera para ver si el niño los solicita.	Juguetes
8.-Reconoce las partes operatorias de los juguetes (manecillas, botones, palancas, etc)	El examinador le pasa al niño un juguete con diferentes elementos como manecillas, botones, cordones, etc, lo anima a que lo explore y manipule las manecillas, palancas o botones.	Juguetes
9.-Descubre cómo funciona el juguete a través de ensayo – error.	El examinador le pasa al niño un juguete con botones de funcionamiento, le muestra cómo funciona y lo motiva para que él lo haga funcionar.	Juguetes
10.-Utiliza objetos familiares de manera apropiada	El examinador ubica al niño en la alfombra con varios juguetes y objetos conocidos por él (carrito, pelota, dinosaurio) lo anima a jugar con ellos.	Juguetes
11.- Saca los objetos que están dentro de un envase caja, botella,etc)	El examinador ubica al niño en la alfombra y le pasa una caja con distintos objetos y juguetes, lo anima a extraer los juguetes.	Juguetes
12.- Utiliza el dedo índice para señalar objetos de su interés	El examinador ubica al niño frente a objetos de su interés y lo motiva a señalarlos según se los nombra o al preguntarle ¿Cuál quieres? ¿cuál te gusta?	Juguetes
13.- Le da el objeto a un adulto cuando no puede hacerlo funcionar	El examinador le ofrece diferentes juguetes al niño y lo anima para que los haga funcionar cuando no pueda lo motiva para que solicite ayuda, si no lo hace espontáneamente le pregunta ¿Necesitas ayuda?	Juguetes
14.- Utiliza palabras que dependen del contexto (Ej: carro cuando está montado en un carro)	El examinador juega con el niño en el sector de los juguetes y le pregunta por los objetos que coge. Escucha si nombra los juguetes o utiliza sustantivos o verbos como “dame”, “toma”	Juguetes

15.- Demuestra funciones comunicativas como: Pedir, protestar, ordenar, responder, saludar.	El examinador interactúa con el niño jugando con diferentes objetos, le hace preguntas, le conversa y espera sus respuestas y reacciones	Juguetes
16.- Utiliza objetos con un objetivo (un palo para alcanzar un juguete)	El examinador juega con el niño con un juguete de su interés y agrado, a la vista de él coloca el juguete sobre una mesa pequeña, coloca un bastón cerca del niño y lo anima a alcanzar el juguete. (espera la respuesta espontánea, no hace demostración)	Juguetes
17.- Encuentra juguetes escondidos bajo mantas o cajas	El examinador esconde un juguete del interés del niño debajo de una manta a la vista de él, luego lo incita a buscarlo. Registra si el niño busca el juguete de manera activa debajo de la manta	Juguetes
18.- Experimenta con los objetos (Ej: arma torres, ensarta argollas)	El examinador ubica al niño en el área de construcción y le muestra los objetos que hay, lo anima a elegir y jugar con ellos. (puede demostrar la forma de jugar)	Construcción
19.- Representa actividades familiares que realiza diariamente (duerme, come, etc)	El examinador invita al niño al área del hogar y le muestra los diferentes materiales que hay, lo anima a jugar e interactuar (puede demostrarle una actividad para que imite)	Hogar
20.- El niño es el agente propio y activo con respecto a los objetos (juega que come con una cuchara o que toma de un vaso)	El examinador invita al niño al área del hogar y lo anima a jugar libremente con los objetos y materiales que hay (no hace demostración)	Hogar
21.- Inicia el lenguaje verbal, dice algunas palabras	El examinador se integra en el juego del niño e interactúa utilizando lenguaje oral, le hace preguntas e intenta mantener un diálogo, anima al niño a comunicarse a través de palabras	Hogar, dramatización
22.- Sigue órdenes simples "Dame tu oso" , "tira la	El examinador invita al niño al área de juguetes, interactúa en el juego y	Juguetes

pelota”	le da instrucciones y órdenes: “dame el oso”, “pásame la pelota”, “trae el carrito”	
23.- Construye torres de 5 a más cubos	El examinador ubica al niño en el área de construcción y le pasa cubos, le demuestra cómo armar una torre y lo anima a imitar la acción.	Construcción
24.- Traslada objetos de un lugar a otro	El examinador ubica al niño en el área de construcción y le muestra distintos objetos, juegan a pasarse los objetos, después le propone pasarlos de un recipiente a otro.	Construcción
25.- Representa actividades que realizan personas familiares (Cocinar, leer, lavar, manejar, etc)	El examinador invita al niño al área del hogar, juegan juntos y observa cómo interactúa con las cosas, solo participa si el niño se lo propone.	Hogar
26.- Combina dos acciones (ej: mece a la muñeca antes de ponerla a dormir)	El examinador invita al niño a jugar en el área del hogar y observa su juego y las acciones que realiza, solo participa si el niño lo propone	Hogar
27.- Actúa sobre sus juguetes (Peina, le da de comer, acuesta a una muñeca)	El examinador invita al niño al área del hogar y observa cómo juega con los juguetes que tiene a su disposición, le pasa una muñeca o peluche y lo invita a jugar solo interviene si el niño lo solicita.	Hogar
28.- Desarrolla acciones sobre un objeto o una persona (se da de comer a sí misma, a la muñeca y a otra persona)	El examinador invita al niño al área del hogar e invita a otros niños a participar en el juego, los anima a jugar a la comidita y observa las acciones que realiza con los otros niños.	Hogar
29.- Comienza hacer combinaciones de palabras: sujeto– acción, acción – objeto, acción – lugar	El examinador participa activamente en el juego del niño y realiza preguntas “¿Qué estás haciendo?” “¿Qué hace tu muñeco?”. Etc. Lo incentiva a hablar	Hogar o dramatización
30.- Garabatea con plumones o crayola gruesas	El examinador invita al niño al área de arte gráfico, le muestra los diferentes materiales y lo anima a	Arte gráfico

	utilizarlos.	
31.-Alinea los objetos	El examinador invita al niño al área de construcción y les muestra los diferentes objetos, lo anima a ponerlo en una fila, lo deja actuar libremente	Construcción
32.- Arma torres utilizando diferentes elementos	El examinador invita al niño al área de construcción y les muestra los diferentes objetos, lo anima a apilarlos, le demuestra la acción y le solicita que imite utilizando otros objetos.	Construcción
33.- Representa actividades de personas familiares (Ej: Cocinar, planchar, manejar)	El examinador invita al niño al área del hogar, juegan juntos y observa cómo interactúa con las cosas, solo participa si el niño se lo propone.	Hogar
34.-Representa experiencias diarias más complejas (Ej: pone tapas a las ollas al cocinar, usa las llaves para abrir las puertas)	El examinador invita al niño a jugar en el área del hogar junto a otros niños, observa las acciones que realiza, demuestra algunas acciones para ver si las imita.	Hogar
35.- Utiliza objetos asociados con un tema (para jugar al doctor tiene su maletín)	El examinador invita al niño al área de dramatización, prepara un ambiente para juego de roles (el hospital), implementa con materiales que utiliza el doctor. Anima al niño a jugar representando al doctor, observa lo que hace con los objetos representativos.	Dramatización
36.- Interactúa con otros niños compartiendo el mismo espacio pero no siempre los materiales o juguetes	El examinador invita al niño a interactuar con otros niños en las diferentes áreas, lo anima a quedarse en compañía de los demás	A libre elección
37.- Desarrolla acciones sobre más de una persona o más de un objeto a la vez (Se peina a sí misma, peina a su muñeca y a otra persona)	El examinador invita al niño al área del hogar, interactúa con él niño en el juego de roles y participa como uno más solicitando su atención. Observa si a la vez realiza más acciones.	Hogar

38.- Comenta sobre la acciones propias o del objeto	El examinador interactúa con el niño y juega con él, le hace preguntas: “¿A qué jugaste?” “¿Quién eras tú?” e incentiva al diálogo sobre un tópico relacionado al juego.	A libre elección
39.- Usa frases y oraciones cortas	El examinador participa en el juego del niño e intenta provocar diálogos simples a través de preguntas. “Hola ¿Cómo estás?”. “¿A qué jugamos hoy?” “¿Qué te gustaría hacer hoy?”	Ahogar o dramatización
40.- Responde a preguntas dentro del contexto	El examinador interactúa con el niño y juega con él, le hace preguntas acerca del juego que realiza ¿A qué estás jugando? ¿Qué es eso? ¿Por qué te gusta este juego?...	A libre elección
41.- Imita trazos circulares	El examinador ubica al niño en el área de arte gráfico y le pasa una hoja, lápices, plumones y crayolas para reproducir trazos circulares que le muestra.	Arte gráfico
42.- Construye torres con bloques y legos	El examinador invita al niño al área de construcción, le ofrece bloques y legos para que juegue libremente. Si no lo hace en forma espontánea le muestra cómo armar una torre y lo anima a imitar.	Construcción
43.- Clasifica objetos por colores y formas	El examinador invita al niño al área de construcción y le ofrece bloques lógicos, lo anima a agrupar los objetos según el color y la forma, le hace una demostración.	Construcción
44.- Representa situaciones que ha vivido y le son memorables pero que son menos frecuentes (Ir de compras, visitar al médico, etc)	El examinador prepara dos sectores a la vez (Tienda – consultorio médico) en el área de dramatización e implementa con el material necesario, invita al niño a jugar con otros niños y observa las acciones que realiza, interviene en caso necesario para animarlo a representar.	Dramatización

45.- Desarrolla secuencias episódicas coherentes (echa la harina a un recipiente, mezcla y pone la masa al horno)	El examinador invita al niño al área del hogar a preparar un pastel y coloca en la mesa todo lo necesario, le explica la secuencia de la preparación. Observa cómo lo hace.	Hogar
46.- Habla con la muñeca, con las figuras o personas con quien está jugando	El examinador invita al niño a jugar con muñecas y animalitos junto a otros niños, lo anima a dialogar con los demás o con sus muñecos, modela la actividad e interactúa.	Hogar
47.-Imita el comportamiento o acciones de adultos o niños mayores que él	El examinador invita al niños al área de dramatización, ejecuta acciones como imitación de animales y personajes junto a otros niños, anima al niño a imitar los movimientos y acciones que realiza.	Dramatización
48.- Responde a preguntas apropiadamente	El examinador al finalizar el juego pregunta al niño “¿Te gustó jugar hoy?” “¿Con qué jugaste?” “¿Con quién jugaste?” “¿Qué acciones realizaste?”	Hogar o dramatización
49.- Usa frases y oraciones cortas	El examinador participa en el juego del hogar y observa si el niño interactúa utilizando frases u oraciones para comunicarse con los demás participantes. Realiza preguntas como: “¿Qué hiciste en la cocinita?” “¿Qué hacía tu amigo...?”. “¿Qué te gustaría hacer mañana?”	Hogar
50.- Garabatea espontáneamente	El examinador invita al niño al área de arte gráfico y le muestra diferentes instrumentos gráficos como crayolas, plumones, colores, lo anima a garabatear en una hoja o pizarra. Le permite actuar libremente.	Arte gráfico
51.- Realiza construcciones con cubos	El examinador invita al niño al área de construcción y le muestra y nombra los cubos, lo anima a sacarlos y armar torres u otras figuras, en caso de no hacerlo, le puede hacer una demostración.	Construcción

52.- Asocia y compara objetos	El examinador invita al niño al área de juguete y le muestra diferentes objetos: animales, carritos, tacitas, muñecos, etc, lo anima a jugar con los diferentes objetos estableciendo asociaciones y comparaciones: “¿Cuál es más grande? ¿Dónde puede ir este objeto? ¿Con quién lo juntamos?”	Juguete
53.- Representa situaciones vividas pero modifica los desenlaces	El examinador invita a la niño a jugar y participa con él motivando a representar cuentos conocidos o situaciones ya elaboradas, lo anima a cambiar los finales.	Hogar o Dramatización
54.- Se transforma dentro del papel que desempeña (va cambiando de roles)	El examinador invita al niño a jugar y representar un rol (mamá, papá, niña, hijo, visita, etc) lo anima a realizar diferentes actividades dentro del personaje y observa si el niño va cambiando de rol a medida que el juego pasa.	Hogar o dramatización
55.- Se muestra menos rígido y estructurado y más espontáneo en el juego	El examinador invita al niño a jugar con sus amigos, observa si en el juego propone o realiza algunos cambios a medida que transcurre el juego.	Hogar o dramatización
56.- Se integra con otros niños para el juego aunque aún no lo organiza.	El examinador invita al niño a jugar con otros niños, observa si el niño interactúa con otros niños mientras juega y si se deja llevar por los demás.	Hogar y dramatización
57.- Narra o cuenta la historia que representa	El examinador invita al niño a la alfombra de asamblea, interroga al niño al finalizar el juego “¿A qué jugaste?” “¿De qué se trataba tu juego?” “¿Quién eras tú?”.	Hogar o dramatización
58.- Usa verbos en pasado y futuro	El examinador invita al niño a participar en el juego y observa si el niño interactúa utilizando palabras para comunicarse con los demás participantes. Registra qué palabras utiliza y realiza preguntas como: “¿Qué hiciste en la cocinita?” “¿Qué hacía tu amigo...?”. “¿Qué te gustaría hacer mañana?””¿Qué	Hogar o dramatización

	harás mañana al levantarte?""¿Qué tomaste de desayuno?"	
59.- Dibuja círculos	El examinador invita al niño al área de arte gráfico y le muestra una hoja o pizarra acrílica, lápices, plumones y crayolas; lo anima a dibujar círculos, si no lo hace en forma espontánea puede hacerle una demostración.	Arte gráfico
60.-Utiliza bloques y masa de manera más imaginativa (Con los bloques elabora un a casa o torre, con la masa figuras visibles)	El examinador invita al niño al área de construcción, le muestra y nombra diferentes objetos: cubos, bloques, legos, cajas, conos, etc y masa de colores, lo anima a formar figuras con todos los elementos que desee.	Construcción
61.- Realiza representaciones con juguetes de réplica (casa de muñecas, granja de animales, garaje de carros, etc)	El examinador invita al niño al área de juguetes y lo anima a elegir una colección (casita de muñecas, granja, pista de carros) lo motiva a jugar con los juguetes elegidos. Observa y registra lo que hace el niño con los juguetes	Juguetes
62.-Utiliza un objeto para representar otro dentro de la situación de juego (Un palo es un peine, una silla es un carro)	El examinador invita al niño al área de dramatización con varios utensilios y simula que juega con diferentes elementos, motiva al niño a jugar con él, observa y registra lo que hace el niño con los objetos que le facilitó.	Dramatización
63.- Representa eventos asumiendo su personaje en juegos como la policía, bombero, guerra, etc	El examinador invita al niño al área de dramatización, le muestra diferentes disfraces (Policía, bombero, soldado) lo anima a elegir uno y a jugar de acuerdo al personaje que eligió. Observa y registra si siguió el juego.	Dramatización
64.- Representa personajes que ve en la televisión (hombre araña, mujer maravilla, etc)	El examinador invita al niño al área de dramatización, le muestra al niño los diferentes disfraces de los personajes de televisión que conoce y lo motiva a disfrazarse, observa lo que hace y lo registra.	Dramatización

65.- Utiliza a la muñeca como participante en el juego: habla con la muñeca)	El examinador invita al niño al área del hogar y lo anima a jugar con la muñeca o peluche como si fuera su bebé, observa si establece diálogo.	Hogar
66.- Establece roles recíprocos: habla como si fuese la muñeca pero también como si fuese la mamá)	El examinador invita al niño al área del hogar y lo anima a jugar con la muñeca o peluche como si fuera su bebé, observa si establece diálogo cambiando de voces como si fuese la mamá o papá y el bebé.	Hogar
67.- Asigna roles a otros niños	El examinador invita al niño al área del hogar y lo anima a jugar con otros niños, observa qué rol asume y si organiza a sus amigos asignándoles roles.	Hogar o dramatización
68.- Combina acciones con palabras	El examinador invita al niño al área de juguetes y lo anima a jugar con él y dialogar “¿qué estás haciendo?” “¿A qué juegas?” etc.	Juguetes
69.- Formula preguntas apropiadamente	El examinador invita al niño al área de juguetes e interactúa con él, se pone a jugar con los objetos intentando provocar la curiosidad del niño acerca de lo que está haciendo e intenciona las interrogantes.	Juguetes
70.- Representa a través del dibujo diferentes figuras	El examinador invita al niño al área de arte gráfico y lo anima a utilizar diferentes elementos como pizarra acrílica, papelotes, hojas, plumones, crayolas, lápices, etc. Observa y registra lo que hace con los diferentes materiales.	Arte gráfico
71.- Construye estructuras tridimensionales con bloques	El examinador invita al niño al área de construcción y le muestra los bloques y legos, lo anima para que construya figuras, sino lo hace espontáneamente le hace solo una demostración.	Construcción
72.- Arma rompecabezas	El examinador invita al niño al área de construcción y le muestra los diferentes elementos que hay, lo anima a jugar con	Construcción

	un rompecabezas y armarlo, le hace una demostración si es necesario.	
73.- Representa eventos que ve y se imagina: bomberos, policía, soldados	El examinador invita al niño al área de dramatización y lo anima a disfrazarse de bombero, policía o soldado para que lo represente en el juego junto a otros niños.	Dramatización
74.- Representa personajes de la televisión con esquemas más planificados	El examinador invita al niño al área de dramatización y dialoga sobre los personajes de televisión que más le gustan, lo motiva a que los represente e interactúan juntos, esperando las propuestas del niño.	Dramatización
75.- El juego es mucho más imaginativo que en etapas anteriores (utiliza más recursos)	El examinador invita al niño a jugar en el área del hogar, le muestra los diferentes materiales y le pregunta a qué quiere jugar, lo anima a representar un rol utilizando todos los recursos que desee. Se integra en el juego solo si el niño se lo pide.	Hogar
76.- Mantiene roles múltiples en el juego	El examinador invita al niño a jugar en el área de dramatización y hogar, lo anima a representar los roles que desee y participa en el juego si el niño lo solicita.	Dramatización y hogar
77.- Utiliza el lenguaje para establecer acciones y roles del juego.	El examinador invita al niño al área de dramatización y hogar, lo anima a jugar con otros niños y a organizarse entre ellos, lo motiva a dialogar y ponerse de acuerdo antes de empezar a jugar. Puede intervenir para regular solo si es necesario.	Hogar y dramatización
78.- Responde de manera apropiada a preguntas de ¿porqué? Y de ¿cómo?	El examinador invita al niño a la alfombra de asamblea, dialoga con él y lo interroga después del juego: ¿Por qué elegiste el personaje? ¿Por qué lo caracterizaste de esa forma?, ¿Cómo te disfrazaste? ¿Cómo te relacionaste con tus compañeros? ¿Cómo se pusieron de	Alfombra de asamblea

	acuerdo?, etc.	
79.-Dibuja intencionalmente y utiliza colores variados	El examinador invita al niño al área de arte gráfico, le muestra los distintos materiales: hojas, pizarra acrílica, papelotes, colores, plumones, crayolas, tizas, témperas, lo anima a utilizar el material y dibujar libremente lo que desee. No le da ningún modelo.	Arte gráfico
80.- Construye estructuras tridimensionales con mucha imaginación incorporando diferentes elementos	El examinador invita al niño al área de construcción y de juguetes, le muestra los diferentes objetos y juguetes y le explica que puede utilizar los elementos que desee para armar algo creativo, lo anima a construir con todos los elementos.	Construcción y juguetes
81.-Organiza los materiales que necesita para jugar	El examinador en el área de construcción anima al niño a utilizar todo el material que desee para construir algo y jugar, observa cómo el niño organiza el material de juego, no interviene en la organización.	Construcción y juguetes
82- Representa integrando situaciones en las que nunca ha participado (astronauta que construye naves y viaja a otros planetas)	El examinador prepara el área de dramatización como un ambiente de “viaje a la luna” y disfraza al niño de astronauta, lo motiva a participar asumiendo el rol. Registra lo que el niño hace. Se puede integrar en el juego si es que el niño lo solicita.	Dramatización
83.-Planifica varias secuencias de eventos durante el juego de roles	El examinador observa en la representación del “Viaje a la luna” las diferentes acciones que el niño realiza y registra, puede intervenir si es que el niño lo solicita pero sigue la propuesta de él.	Dramatización
84.- Coordina los roles y temas que se asumirán en el juego con sus compañeros	El examinador invita al niño a sentarse en la alfombra de asamblea junto a otros niños antes de iniciar el juego de roles y lo anima a ponerse de acuerdo sobre el tema y los roles que asumirá.	Alfombra de asamblea

85.- Usa el lenguaje para asumir el carácter del personaje en el juego o historia que representa.	El examinador observa al niño durante el juego de roles si utiliza el lenguaje oral para caracterizar al personaje que asumió, interviene en el juego para motivar a que lo haga si es que no lo hace en forma espontánea.	Dramatización y hogar
86.- Escribe su nombre y puede copiar letras	El examinador invita al niño al área de arte gráfico y le muestra los diferentes materiales: hojas, pizarra acrílica, lápices, plumones, colores, etc. Lo anima a escribir su nombre y a transcribir con el material que guste. No le da ningún modelo.	Arte gráfico
87.- Dibuja creativamente de forma reconocible	El examinador invita al niño al área de arte gráfico y le muestra los diferentes materiales: hojas, papeles, pizarra acrílica, plumones, crayolas, lápices, etc. Lo anima a dibujar en forma libre lo que desee, no le da ningún modelo.	Arte gráfico
88.- Realiza adornos con arabescos en hojas en forma libre	El examinador invita al niño al área de arte gráfico y le muestra los materiales: una hoja, lápices, plumones y crayolas para que la adorne en forma libre. No le da modelos.	Arte gráfico
89.- Realiza transcripciones	El examinador invita al niño al área de arte gráfico y le pasa una hoja, lápices, plumones y crayolas para transcribir palabras simples. Deja que lo haga libremente.	Arte gráfico
90.-Escribe palabras familiares	El examinador invita al niño al área de arte gráfico y le pasa una hoja, lápices, plumones y crayolas y lo invita a escribir palabras que conoce en forma libre.	Arte gráfico

## SISTEMA DE VALORACIÓN

Cada ítem recibirá un puntaje de 0, 1, 2 puntos de acuerdo a lo observado.

El puntaje “0” significa que el niño no realizó la actividad señalada.

El puntaje “1” significa que la realizó pero no de manera efectiva.

El puntaje “2” significa que realizó la actividad según lo esperado.

Después de obtener los puntajes, estos se ubican en la escala de valoración para establecer el grado de formación de la función simbólica correspondiente a cada nivel establecido.

En la tercera columna se observa la edad cronológica referencial de acuerdo a los estándares de desarrollo normal de la función simbólica.

## ESCALA DE VALORACIÓN GENERAL

<b>Valoración Cualitativa (Nivel)</b>	<b>Valoración Cuantitativa (puntajes)</b>	<b>Edades</b>	<b>Punto de quiebre</b>
Nivel presimbólico I	0 a 14 puntos	8 a 12 meses	8 puntos
Nivel Presimbólico II	0 a 16 puntos	13 a 16 meses	10 puntos
Nivel simbólico I	0 a 14 puntos	17 a 19 meses	8 puntos
Nivel simbólico II	0 a 16 puntos	20 a 23 meses	10 puntos

Nivel simbólico III	0 a 22 puntos	2 a 2 y 1/2 años	14 puntos
Nivel simbólico IV	0 a 18 puntos	2 y 1/2 a 3 años	12 puntos
Nivel simbólico V	0 a 18 puntos	3 a 3 y ½ años	12 puntos
Nivel simbólico VI	0 a 22 puntos	3 y ½ a 4 años	14 puntos
Nivel simbólico VII	0 a 18 puntos	4 años	12 puntos
Nivel simbólico VIII	0 a 16 puntos	5 años	10 puntos
Nivel de signo	0 a 6 puntos	5 ½ años	4 puntos

### Niveles

Niveles	Subniveles
Nivel Pre simbólico	-Presimbólico I -Presimbólico II
Nivel Simbólico en Inicios	Simbólico I , II , III
Nivel Simbólico Medio	Simbólico IV, V, VI
Nivel simbólico Alto	Simbólico VII, VIII
Nivel de Signo	

## PROCEDIMIENTO

Para llevar a cabo el proceso de evaluación, se tomará en cuenta la organización e implementación de las áreas, las mismas que servirán para la realización del Programa.

La evaluación se realizará en cinco sesiones de manera individual y en pequeños grupos de acuerdo a la actividad a evaluar y en las diferentes áreas señaladas en la guía de aplicación.

Se sugiere lo siguiente.

-Individualmente.- Los ítems del 1 al 24; 26, 27, 30, 31, 32, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 50, 51, 52, 59, 60, 61, 70, 71, 72, 79, 80, 81, 86, 87, 88, 89, 90.

-En grupos pequeños de tres niños.- Los ítems: 25, 28, 29, 33, 34, 35, 36, 37, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 62,, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 82, 83, 84, 85.

En relación al recurso humano, para la evaluación se requiere del apoyo de la profesora de aula, la auxiliar y el examinador.

-La primera sesión se llevará a cabo en el área de juguetes

-La segunda sesión se realizará en el área de construcción

-La tercera sesión se llevará a cabo en el área del Hogar

-La cuarta sesión se efectuará en el área de Dramatización

-La quinta sesión se realizará en el área de arte gráfico.

Hay que tomar en cuenta que el examinador aprovechará las diferentes actividades previstas en situaciones de juego para evaluar más de un ítem y a diferentes niños, por eso contará con el apoyo de dos personas que son de la confianza del niño y los ambientes familiares a él.

La aplicación iniciará desde el ítem 1 y se continuará en forma ordenada, cuando el niño no logre desarrollar ningún ítem de los enunciados en un nivel de formación de la función simbólica, la prueba culminará y se procederá a realizar la valoración.

Para determinar en qué nivel de formación simbólica se encuentra el niño, se tomará en cuenta el punto de quiebre señalado en la tabla de valoración, si el puntaje es igual o mayor a este, se considerará el nivel correspondiente; si el puntaje es menor, entonces se considerará el nivel anterior en el que se haya logrado superar el punto de quiebre.

Ejemplo:

<b>VALORACIÓN CUALITATIVA</b>	<b>VALORACIÓN CUANTITATIVA</b>	<b>EDAD REFERENCIAL</b>	<b>PUNTO DE QUIEBRE</b>	<b>PUNTAJE OBTENIDO</b>
Nivel presimbólico I	0 a 14 puntos	8 a 12 meses	8 puntos	10 puntos
Nivel Presimbólico II	0 a 16 puntos	13 a 16 meses	10 puntos	10 puntos
Nivel simbólico I	0 a 14 puntos	17 a 19 meses	8 puntos	5 puntos
Nivel simbólico II	0 a 16 puntos	20 a 23 meses	10 puntos	0 puntos

**Análisis:**

La prueba culmina en el nivel simbólico II dado que el niño no logra desarrollar ningún ítem correspondiente a este nivel.

Se observa que el puntaje obtenido en el nivel anterior (Simbólico I) es menor al punto de quiebre, por lo tanto pasamos al nivel anterior (Presimbólico II); se observa que el niño obtuvo un puntaje igual al punto de quiebre, entonces podemos considerar que el niño se encuentra en el nivel presimbólico de formación de la función simbólica, correspondiente a la edad de 13 a 16 meses.

	<b>UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA</b> Escuela de Postgrado Centro de Investigación Formato de Validación por expertos		
Codificación CEIN fve - 001	Versión 00	Vigencia 2015	Páginas 02

## INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): MANRIQUE SUDREZ JUAN RAMÓN
- 1.2. Grado Académico: Posgrado en: Desarrollo de lenguaje, Habilidad y Audición
- 1.3. Profesión: Psicólogo
- 1.4. Institución donde labora: CENTRO Psico pedagógico y Desarrollo INTEGRAL
- 1.5. Cargo que desempeña: INTEGRANTE DEL EQUIPO EVALUADOR
- 1.6. Denominación del Instrumento:  
PROTOCOLO DE LA EVALUACION SIMBOLICA
- 1.7. Autor del instrumento: SULLMAN MARYOLA Liendo crítica
- 1.8. Programa de postgrado: Psicopedagogía

### II. VALIDACION

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS	Muy Malo	Malo	Regular	Bueno	Muy Bueno
		1	2	3	4	5
<b>1. CLARIDAD</b>	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión					✓
<b>2. OBJETIVIDAD</b>	Están expresados en conductas observables, medibles					✓
<b>3. CONSISTENCIA</b>	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría					✓
<b>4. COHERENCIA</b>	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable					✓
<b>5. PERTINENCIA</b>	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados					✓
<b>6. SUFICIENCIA</b>	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento					✓
<b>SUMATORIA PARCIAL</b>						30
<b>SUMATORIA TOTAL</b>		30				

	<b>UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA</b> <b>Escuela de Posgrado</b> <b>Centro de Investigación</b> <b>Formato de Validación por expertos</b>		
Codificación CEIN Iva - 001	Versión 00	Vigencia 2015	Páginas 02

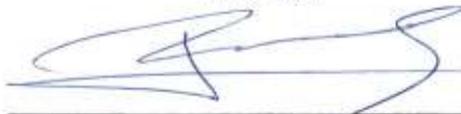
### III. RESULTADOS DE LA VALIDACION

- 3.1. Valoración total cuantitativa: 30
- 3.2. Opinión: FAVORABLE  DEBE MEJORAR   
 NO FAVORABLE
- 3.3. Observaciones: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Tacna.

Junio del 2019

Juan Ramón MANRIQUE Suárez  
 PSICOLOGO  
 C.Ps.P. 8675



Firma

	<b>UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA</b> Escuela de Posgrado Centro de Investigación <b>Formato de Validación por expertos</b>		
Codificación CEIN IVE - 001	Versión 00	Vigencia 2015	Páginas 02

### INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

#### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Torres Gonzales, Jeyer Andrés
- 1.2. Grado Académico: Maestría
- 1.3. Profesión: Psicólogo
- 1.4. Institución donde labora: Instituto de Medicina Legal I.M.L.P.T.
- 1.5. Cargo que desempeña: Psicólogo forense
- 1.6. Denominación del Instrumento: "Evaluación de la formación de la función simbólica"
- 1.7. Autor del instrumento: Sulman Mayolo, siendo Chiparist
- 1.8. Programa de postgrado: Psicología

#### II. VALIDACIÓN

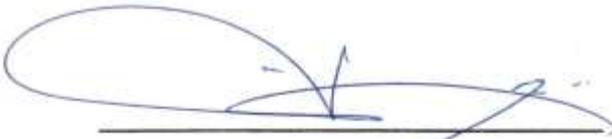
INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS Sobre los ítems del instrumento	Muy Malo	Malo	Regular	Bueno	Muy Bueno
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión					X
2. OBJETIVIDAD	Están expresados en conductas observables, medibles					X
3. CONSISTENCIA	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría					X
4. COHERENCIA	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable					X
5. PERTINENCIA	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados					X
6. SUFICIENCIA	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento					X
<b>SUMATORIA PARCIAL</b>						30
<b>SUMATORIA TOTAL</b>		30				

	<b>UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA</b> <b>Escuela de Posgrado</b> <b>Centro de Investigación</b> <b>Formato de Validación por expertos</b>		
<b>Codificación</b> CEIN IVE - 001	<b>Versión</b> 00	<b>Vigencia</b> 2015	<b>Páginas</b> 02

### III. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

- 3.1. Valoración total cuantitativa: 30
- 3.2. Opinión: FAVORABLE  DEBE MEJORAR \_\_\_\_\_  
 NO FAVORABLE \_\_\_\_\_
- 3.3. Observaciones: Wingener
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

Tacna, Junio del 2019

  
 Firma

	<b>UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA</b> Escuela de Posgrado Centro de Investigación Formato de Validación por expertos		
Codificación CEIN IVE - 001	Versión 00	Vigencia 2015	Páginas 02

## INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): HEREDIA GONZALEZ FERNANDO
- 1.2. Grado Académico: MAGISTER
- 1.3. Profesión: PSICÓLOGO
- 1.4. Institución donde labora: UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA
- 1.5. Cargo que desempeña: DOCENTE UNIVERSITARIO
- 1.6. Denominación del Instrumento:  
EVALUACIÓN DE LA FUNCIÓN SIMBÓLICA
- 1.7. Autor del instrumento: LIC. MARYOLA LIENAS CHIPICO
- 1.8. Programa de postgrado: MAESTRÍA EN PSICOPEDAGOGÍA

### II. VALIDACIÓN

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS Sobre los ítems del instrumento	Muy Malo	Mal	Regular	Bueno	Muy Bueno
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión					X
2. OBJETIVIDAD	Están expresados en conductas observables, medibles					X
3. CONSISTENCIA	Existe una organización lógica en los contenidos y relación con la teoría					X
4. COHERENCIA	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable					X
5. PERTINENCIA	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiados					X
6. SUFICIENCIA	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento					X
<b>SUMATORIA PARCIAL</b>						
<b>SUMATORIA TOTAL</b>		30				

	<b>UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA</b> <b>Escuela de Posgrado</b> <b>Centro de Investigación</b> <b>Formato de Validación por expertos</b>		
Codificación CEIN fve - 001	Versión 00	Vigencia 2015	Páginas 02

### III. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

3.1. Valoración total cuantitativa: 35

3.2. Opinión: FAVORABLE  DEBE MEJORAR \_\_\_\_\_  
 NO FAVORABLE \_\_\_\_\_

3.3. Observaciones: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Tacna, 06 DICIEMBRE 2015.

  
 \_\_\_\_\_  
 Firma

**APÉNDICE 4**  
**MATRIZ DE DATOS**

**MATRIZ DE DATOS: PRUEBA DE ENTRADA**

<b>NOMBRE DEL NIÑO</b>	<b>NIVEL</b>	<b>PUNTAJE</b>	<b>EDAD DE FUNCIÓN SIMBÓLICA</b>
Helen Cueva	Simbólico II	10 puntos	20 a 23 meses
Abraham Quenta	Pre simbólico I	9 puntos	8 a 12 meses
Fabiana Flores Melchor	Pre simbólico I	9 puntos	8 a 12 meses
Alyson Tovar García	Pre simbólico I	14 puntos	8 a 12 meses
Anthony Ale Mamani	Simbólico IV	16 puntos	2 ½ a 2 años
Darien	Simbólico IV	13 puntos	2 ½ a 2 años
Nikko Machaca Chanini	Pre simbólico I	7 puntos	8 a 12 meses
Thiago Bazo	Simbólico II	10 puntos	20 a 23 meses
Nahuel	Pre simbólico I	8 puntos	8 a 12 meses
Alison Vidal	Simbólico II		20 a 23 meses
Max	Simbólico II	10 puntos	20 a 23 meses
Joaquín	Simbólico I	9 puntos	17 a 19 meses
Orlando	Simbólico IV	15 puntos	2 ½ a 2 años
Jhacob	Simbólico V	12 puntos	3 a 3 1/2 años
Daniel	Pre simbólico I	11 puntos	8 a 12 meses
Thiago Obando	Simbólico VIII	12 puntos	5 años
Adriano	Simbólico VII	12 puntos	4 años
Gianpiero	Presimbólico I	10 puntos	8 a 12 meses
Anderson	Simbólico I	8 puntos	17 a 19 meses
Jhoel	Simbólico IV	12 puntos	2 ½ a 2 años

**MATRIZ DE DATOS: PRUEBA DE SALIDA**

<b>NOMBRE DEL NIÑO</b>	<b>NIVEL</b>	<b>PUNTAJE</b>	<b>EDAD DE FUNCIÓN SIMBÓLICA</b>
Helen Cueva	Simbólico IV	13 puntos	2 ½ a 3 años
Abraham Quenta	Simbólico II	13 puntos	20 a 23 meses
Fabiana Flores Melchor	Pre simbólico I	11 puntos	8 a 12 meses
Alyson Tovar García	Simbólico II	12 puntos	20 a 23 meses
Anthony Ale Mamani	Simbólico VIII	13 puntos	5 años
Darien	Simbólico IV	14 puntos	2 ½ a 3 años
Nikko Machaca Chanini	Pre simbólico I	7 puntos	8 a 12 meses
Thiago Bazo	Simbólico V	12 puntos	3 a 3 ½ años
Nahuel	Simbólico I	10 puntos	17 a 20 meses
Alison	Simbólico IV	12 puntos	2 ½ a 3 años
Max	Simbólico III	19 puntos	2 a 2 ½ años
Joaquín	Simbólico I	10 puntos	17 a 19 meses
Orlando	Simbólico IV	15 puntos	2 ½ a 3 años
Jhacob	Simbólico V	13 puntos	3 a 3 ½ años
Daniel	Pre simbólico II	10 puntos	13 a 16 meses
Thiago Obando	Signo	5 puntos	5 ½ años
Adriano	Signo	4 puntos	5 ½ años
Gianpiero	Simbólico II	10 puntos	20 a 23 meses
Anderson	Simbólico IV	12 puntos	2 ½ a 3 años
Jhoel	Simbólico VIII	10 puntos	5 años

**MATRIZ DE DATOS: COMPARACIÓN ENTRADA – SALIDA**

<b>NOMBRE DEL NIÑO</b>	<b>NIVEL ENTRADA</b>	<b>NIVEL SALIDA</b>
Helen Cueva	Simbólico II	Simbólico IV
Abraham Quenta	Pre simbólico I	Simbólico II
Fabiana Flores Melchor	Pre simbólico I	Pre simbólico I
Alyson Tovar García	Pre simbólico I	Simbólico II
Anthony Ale Mamani	Simbólico IV	Simbólico VIII
Darien	Simbólico IV	Simbólico IV
Nikko Machaca Chanini	Pre simbólico I	Pre simbólico I
Thiago Bazo	Simbólico II	Simbólico V
Nahuel	Pre simbólico I	Pre simbólico II
Alison	Simbólico II	Simbólico IV
Max	Simbólico II	Simbólico III
Joaquín	Simbólico I	Simbólico I
Orlando	Simbólico IV	Simbólico IV
Jhacob	Simbólico V	Simbólico V
Daniel	Pre simbólico I	Pre simbólico II
Thiago Obando	Simbólico VIII	Signo
Adriano	Simbólico VII	Signo
Gianpiero	Pre simbólico II	Simbólico II
Anderson	Simbólico I	Simbólico IV
Jhoel	Simbólico IV	Simbólico VIII

## MATRIZ DE DATOS INDIVIDUAL

Nombre: Fabiana Danae Flores Melchor

Fecha de nacimiento: 20 de abril del 2014

Edad Cronológica: 5 años, 2 mes

Diagnóstico: Trastorno del Espectro Autista severo

NIVEL	PUNTAJE PRUEBA DE ENTRADA	PUNTAJE PRUEBA DE SALIDA
<b>Pre simbólico I</b> -Puntaje: 0 a 14 puntos -Punto de quiebre: 8 puntos -Edad: 8 a 12 meses	(IO - EO) - 6 puntos (RP) - 2 puntos (LG) - 1 punto TOTAL: 9 puntos	(UO) - 6 puntos (RP) - 3 puntos (LG) - 2 puntos TOTAL: 11 puntos
<b>Pre simbólico II</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 13 a 16 meses	(IO - EO) - 0 puntos (RP) - 0 puntos (LG) - 0 punto TOTAL: 0 puntos	(UO) - 1 punto (RP) - 3 puntos (CL) - 0 punto TOTAL: 4 puntos
<b>Simbólico I</b> -Puntaje: 0 a 14 puntos -Punto de quiebre: 8 puntos -Edad: 17 a 19 meses	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto TOTAL: 0 puntos	(UO) - 1 punto (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto TOTAL: 1 punto
<b>Simbólico II</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 20 a 23 meses	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos
<b>Simbólico III</b> -Puntaje: 0 a 22 puntos -Punto de quiebre: 14 puntos -Edad: 2 años a 2 ½ años	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos
<b>Simbólico IV</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 2 ½ años a 3 años	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos
<b>Simbólico V</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 3 años a 3 ½ años	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos
<b>Simbólico VI</b> -Puntaje: 0 a 22 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 3 ½ años a 4 años	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos
<b>Simbólico VII</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 4 años	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos
<b>Simbólico VIII</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 5 años	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos
<b>Signo</b> -Puntaje: 0 a 6 puntos -Punto de quiebre: 4 puntos -Edad: 5 ½ años	(RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos

## MATRIZ DE DATOS INDIVIDUAL

Nombre: Helen Yarida Cueva Huanca

Fecha de nacimiento: 01 de Junio del 2009

Edad Cronológica: 10 años, 1 mes

Diagnóstico: Síndrome de Down

NIVEL	PUNTAJE PRUEBA DE ENTRADA	PUNTAJE PRUEBA DE SALIDA
<b>Pre simbólico I</b> -Puntaje: 0 a 14 puntos -Punto de quiebre: 8 puntos -Edad: 8 a 12 meses	(UO) - 6 puntos (RP) - 4 puntos (CL) - 4 punto TOTAL: 14 puntos	(UO) - 6 puntos (RP) - 4 puntos (CL) - 4 puntos TOTAL: 14 puntos
<b>Pre simbólico II</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 13 a 16 meses	(UO) - 6 puntos (RP) - 6 puntos (CL) - 2 punto TOTAL: 14 puntos	(UO) - 6 punto (RP) - 6 puntos (CL) - 2 punto TOTAL: 14 puntos
<b>Simbólico I</b> -Puntaje: 0 a 14 puntos -Punto de quiebre: 8 puntos -Edad: 17 a 19 meses	(UO) - 5 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 3 puntos (CL) - 0 punto TOTAL: 11 puntos	(UO) - 6 punto (RD) - 2 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 3 punto TOTAL: 13 punto
<b>Simbólico II</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 20 a 23 meses	(UO) - 2 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 4 puntos (CL) - 1 punto (RG) - 2 puntos TOTAL: 12 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 4 puntos (RS) - 4 puntos (CL) - 1 punto (RG) - 2 puntos TOTAL: 15 puntos
<b>Simbólico III</b> -Puntaje: 0 a 22 puntos -Punto de quiebre: 14 puntos -Edad: 2 años a 2 ½ años	(UO) - 3 puntos (RD) - 6 puntos (RS) - 1 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 10 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 6 puntos (RS) - 4 puntos (CL) - 3 punto (RG) - 2 puntos TOTAL: 19 puntos
<b>Simbólico IV</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 2 ½ años a 3 años	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 2 punto (RG) - 2 puntos TOTAL: 13 puntos
<b>Simbólico V</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 3 años a 3 ½ años	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 1 puntos TOTAL: 10 puntos
<b>Simbólico VI</b> -Puntaje: 0 a 22 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 3 ½ años a 4 años	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(UO) - 5 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 4 puntos (CL) - 1 punto (RG) - 1 puntos TOTAL: 13 puntos
<b>Simbólico VII</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 4 años	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(UO) - 3 puntos (RD) - 4 puntos (RS) - 1 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 1 puntos TOTAL: 9 puntos
<b>Simbólico VIII</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 5 años	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos
<b>Signo</b> -Puntaje: 0 a 6 puntos -Punto de quiebre: 4 puntos -Edad: 5 ½ años	(RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos

## MATRIZ DE DATOS INDIVIDUAL

Nombre: Abraham Quenta Cortijo

Fecha de nacimiento: 18 de Enero del 2008

Edad Cronológica: 11 años, 6 mes

Diagnóstico: Síndrome de Down

NIVEL	PUNTAJE PRUEBA DE ENTRADA	PUNTAJE PRUEBA DE SALIDA
<b>Pre simbólico I</b> -Puntaje: 0 a 14 puntos -Punto de quiebre: 8 puntos -Edad: 8 a 12 meses	(UO) - 3 puntos (RP) - 2 puntos (CL) - 4 puntos TOTAL: 9 puntos	(UO) - 3 puntos (RP) - 3 puntos (CL) - 3 puntos TOTAL: 9 puntos
<b>Pre simbólico II</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 13 a 16 meses	(UO) - 1 punto (RP) - 3 puntos (CL) - 1 punto TOTAL: 5 puntos	(UO) - 3 puntos (RP) - 5 puntos (CL) - 2 puntos TOTAL: 10 puntos
<b>Simbólico I</b> -Puntaje: 0 a 14 puntos -Punto de quiebre: 8 puntos -Edad: 17 a 19 meses	(UO) - 0 puntos (RD) - 1 punto (RS) - 1 punto (CL) - 2 puntos TOTAL: 4 puntos	(UO) - 6 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 2 puntos TOTAL: 12 puntos
<b>Simbólico II</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 20 a 23 meses	(UO) - 1 punto (RD) - 1 punto (RS) - 1 punto (CL) - 0 puntos (RG) - 1 punto TOTAL: 4 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 4 puntos (RS) - 3 puntos (CL) - 1 punto (RG) - 1 punto TOTAL: 13 puntos
<b>Simbólico III</b> -Puntaje: 0 a 22 puntos -Punto de quiebre: 14 puntos -Edad: 2 años a 2 ½ años	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 2 punto (CL) - 1 punto (RG) - 1 punto TOTAL: 11 puntos
<b>Simbólico IV</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 2 ½ años a 3 años	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(UO) - 3 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 1 puntos TOTAL: 8 puntos
<b>Simbólico V</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 3 años a 3 ½ años	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(UO) - 2 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 0 puntos TOTAL: 2 puntos
<b>Simbólico VI</b> -Puntaje: 0 a 22 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 3 ½ años a 4 años	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos
<b>Simbólico VII</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 4 años	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos
<b>Simbólico VIII</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 5 años	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos
<b>Signo</b> -Puntaje: 0 a 6 puntos -Punto de quiebre: 4 puntos -Edad: 5 ½ años	(RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos

## MATRIZ DE DATOS INDIVIDUAL

Nombre: Anthony James Ale Mamani

Fecha de nacimiento: 21 de mayo del 2014

Edad Cronológica: 5 años, 1 mes

Diagnóstico: Retraso en el desarrollo leve

NIVEL	PUNTAJE PRUEBA DE ENTRADA	PUNTAJE PRUEBA DE SALIDA
<b>Pre simbólico I</b> -Puntaje: 0 a 14 puntos -Punto de quiebre: 8 puntos -Edad: 8 a 12 meses	(UO) - 6 puntos (RP) - 2 puntos (CL) - 1 punto TOTAL: 9 puntos	(UO) - 6 puntos (RP) - 4 puntos (CL) - 4 puntos TOTAL: 14 puntos
<b>Pre simbólico II</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 13 a 16 meses	(UO) - 6 puntos (RP) - 6 puntos (CL) - 4 punto TOTAL: 16 puntos	(UO) - 6 puntos (RP) - 6 puntos (CL) - 4 puntos TOTAL: 16 puntos
<b>Simbólico I</b> -Puntaje: 0 a 14 puntos -Punto de quiebre: 8 puntos -Edad: 17 a 19 meses	(UO) - 6 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 2 puntos TOTAL: 12 puntos	(UO) - 6 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 3 puntos TOTAL: 13 puntos
<b>Simbólico II</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 20 a 23 meses	(UO) - 4 puntos (RD) - 4 puntos (RS) - 4 puntos (CL) - 1 punto (RG) - 2 puntos TOTAL: 15 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 4 puntos (RS) - 4 puntos (CL) - 2 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 16 puntos
<b>Simbólico III</b> -Puntaje: 0 a 22 puntos -Punto de quiebre: 14 puntos -Edad: 2 años a 2 ½ años	(UO) - 4 puntos (RD) - 6 puntos (RS) - 3 puntos (CL) - 6 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 21 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 6 puntos (RS) - 4 puntos (CL) - 6 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 22 puntos
<b>Simbólico IV</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 2 ½ años a 3 años	(UO) - 4 puntos (RD) - 4 puntos (RS) - 3 puntos (CL) - 3 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 16 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 4 puntos (RS) - 4 puntos (CL) - 4 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 18 puntos
<b>Simbólico V</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 3 años a 3 ½ años	(UO) - 3 puntos (RD) - 5 puntos (RS) - 1 punto (CL) - 0 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 11 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 6 puntos (RS) - 1 punto (CL) - 2 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 15 puntos
<b>Simbólico VI</b> -Puntaje: 0 a 22 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 3 ½ años a 4 años	(UO) - 4 puntos (RD) - 4 puntos (RS) - 3 puntos (CL) - 1 punto (RG) - 1 punto TOTAL: 13 puntos	(UO) - 6 puntos (RD) - 4 puntos (RS) - 6 puntos (CL) - 2 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 20 puntos
<b>Simbólico VII</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 4 años	(UO) - 3 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 1 punto (RG) - 1 punto TOTAL: 8 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 4 puntos (RS) - 1 puntos (CL) - 2 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 13 puntos
<b>Simbólico VIII</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 5 años	(UO) - 2 puntos (RD) - 1 punto (RS) - 1 punto (CL) - 1 punto (RG) - 2 puntos TOTAL: 7 puntos	(UO) - 3 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 1 punto (CL) - 1 punto (RG) - 3 puntos TOTAL: 10 puntos
<b>Signo</b> -Puntaje: 0 a 6 puntos -Punto de quiebre: 4 puntos -Edad: 5 ½ años	(RG) - 2 puntos TOTAL: 2 puntos	(RG) - 3 puntos TOTAL: 3 puntos

## MATRIZ DE DATOS INDIVIDUAL

Nombre: Alyson Yulieth Tovar García

Fecha de nacimiento: 06 de agosto del 2014

Edad Cronológica: 4 años, 11 meses

Diagnóstico: Síndrome de Down

NIVEL	PUNTAJE PRUEBA DE ENTRADA	PUNTAJE PRUEBA DE SALIDA
<b>Pre simbólico I</b> -Puntaje: 0 a 14 puntos -Punto de quiebre: 8 puntos -Edad: 8 a 12 meses	(UO) - 6 puntos (RP) - 4 puntos (CL) - 4 puntos TOTAL: 14 puntos	(UO) - 6 puntos (RP) - 4 puntos (CL) - 4 puntos TOTAL: 14 puntos
<b>Pre simbólico II</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 13 a 16 meses	(UO) - 4 puntos (RP) - 4 puntos (CL) - 1 punto TOTAL: 9 puntos	(UO) - 5 puntos (RP) - 6 puntos (CL) - 2 puntos TOTAL: 13 puntos
<b>Simbólico I</b> -Puntaje: 0 a 14 puntos -Punto de quiebre: 8 puntos -Edad: 17 a 19 meses	(UO) - 4 puntos (RD) - 1 punto (RS) - 0 puntos (CL) - 1 punto TOTAL: 6 puntos	(UO) - 5 puntos (RD) - 1 punto (RS) - 1 punto (CL) - 2 puntos TOTAL: 9 puntos
<b>Simbólico II</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 20 a 23 meses	(UO) - 2 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 0 puntos TOTAL: 6 puntos	(UO) - 3 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 4 puntos (CL) - 1 punto (RG) - 1 punto TOTAL: 12 puntos
<b>Simbólico III</b> -Puntaje: 0 a 22 puntos -Punto de quiebre: 14 puntos -Edad: 2 años a 2 ½ años	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(UO) - 3 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 0 puntos TOTAL: 8 puntos
<b>Simbólico IV</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 2 ½ años a 3 años	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 1 punto (CL) - 0 puntos (RG) - 1 punto TOTAL: 2 puntos
<b>Simbólico V</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 3 años a 3 ½ años	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(UO) - 1 punto (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 0 puntos TOTAL: 1 punto
<b>Simbólico VI</b> -Puntaje: 0 a 22 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 3 ½ años a 4 años	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos
<b>Simbólico VII</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 4 años	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos
<b>Simbólico VIII</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 5 años	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos
<b>Signo</b> -Puntaje: 0 a 6 puntos -Punto de quiebre: 4 puntos -Edad: 5 ½ años	(RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos

## MATRIZ DE DATOS INDIVIDUAL

Nombre: Darien Johan Quispe Calizaya

Fecha de nacimiento: 25 de Octubre del 2014

Edad Cronológica: 4 años, 8 meses

Diagnóstico: Retraso en el desarrollo

NIVEL	PUNTAJE PRUEBA DE ENTRADA	PUNTAJE PRUEBA DE SALIDA
<b>Pre simbólico I</b> -Puntaje: 0 a 14 puntos -Punto de quiebre: 8 puntos -Edad: 8 a 12 meses	(UO) - 6 puntos (RP) - 3 puntos (CL) - 4 puntos TOTAL: 13 puntos	(UO) - 6 puntos (RP) - 4 puntos (CL) - 4 puntos TOTAL: 14 puntos
<b>Pre simbólico II</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 13 a 16 meses	(UO) - 6 puntos (RP) - 4 puntos (CL) - 2 punto TOTAL: 12 puntos	(UO) - 6 puntos (RP) - 6 puntos (CL) - 3 puntos TOTAL: 15 puntos
<b>Simbólico I</b> -Puntaje: 0 a 14 puntos -Punto de quiebre: 8 puntos -Edad: 17 a 19 meses	(UO) - 4 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 1 punto (CL) - 4 punto TOTAL: 11 puntos	(UO) - 6 puntos (RD) - 2 punto (RS) - 2 punto (CL) - 4 puntos TOTAL: 14 puntos
<b>Simbólico II</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 20 a 23 meses	(UO) - 3 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 4 puntos (CL) - 1 punto (RG) - 1 punto TOTAL: 11 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 4 puntos (RS) - 4 puntos (CL) - 1 punto (RG) - 2 puntos TOTAL: 15 puntos
<b>Simbólico III</b> -Puntaje: 0 a 22 puntos -Punto de quiebre: 14 puntos -Edad: 2 años a 2 ½ años	(UO) - 4 puntos (RD) - 5 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 3 puntos (RG) - 1 punto TOTAL: 15 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 5 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 3 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 16 puntos
<b>Simbólico IV</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 2 ½ años a 3 años	(UO) - 4 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 4 puntos (CL) - 2 puntos (RG) - 1 punto TOTAL: 13 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 4 punto (CL) - 2 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 14 puntos
<b>Simbólico V</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 3 años a 3 ½ años	(UO) - 4 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 1 punto (CL) - 0 puntos (RG) - 1 punto TOTAL: 9 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 1 punto (CL) - 0 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 10 puntos
<b>Simbólico VI</b> -Puntaje: 0 a 22 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 3 ½ años a 4 años	(UO) - 3 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 0 puntos TOTAL: 7 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 1 punto (RG) - 1 punto TOTAL: 10 puntos
<b>Simbólico VII</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 4 años	(UO) - 1 punto (RD) - 1 punto (RS) - 0 puntos (CL) - 1 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 3 puntos	(UO) - 1 punto (RD) - 3 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 1 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 5 puntos
<b>Simbólico VIII</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 5 años	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(UO) - 0 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 1 punto (CL) - 1 punto (RG) - 2 punto TOTAL: 6 puntos
<b>Signo</b> -Puntaje: 0 a 6 puntos -Punto de quiebre: 4 puntos -Edad: 5 ½ años	(RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(RG) - 2 puntos TOTAL: 2 puntos

## MATRIZ DE DATOS INDIVIDUAL

Nombre: Nikko Kaneddy Machaca Chanini

Fecha de nacimiento: 27 de mayo del 2014

Edad Cronológica: 5 años, 1 mes

Diagnóstico: Trastorno del Espectro Autista severo

NIVEL	PUNTAJE PRUEBA DE ENTRADA	PUNTAJE PRUEBA DE SALIDA
<b>Pre simbólico I</b> -Puntaje: 0 a 14 puntos -Punto de quiebre: 8 puntos -Edad: 8 a 12 meses	(UO) - 3 puntos (RP) - 2 puntos (CL) - 2 puntos TOTAL: 7 puntos	(UO) - 3 puntos (RP) - 2 puntos (CL) - 2 puntos TOTAL: 7 puntos
<b>Pre simbólico II</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 13 a 16 meses	(UO) - 0 puntos (RP) - 3 puntos (CL) - 1 punto TOTAL: 4 puntos	(UO) - 3 puntos (RP) - 6 puntos (CL) - 0 puntos TOTAL: 9 puntos
<b>Simbólico I</b> -Puntaje: 0 a 14 puntos -Punto de quiebre: 8 puntos -Edad: 17 a 19 meses	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 punto (CL) - 0 punto TOTAL: 0 puntos	(UO) - 3 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 1 punto (CL) - 0 puntos TOTAL: 4 puntos
<b>Simbólico II</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 20 a 23 meses	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(UO) - 2 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 1 punto TOTAL: 3 puntos
<b>Simbólico III</b> -Puntaje: 0 a 22 puntos -Punto de quiebre: 14 puntos -Edad: 2 años a 2 ½ años	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(UO) - 1 punto (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 0 puntos TOTAL: 1 punto
<b>Simbólico IV</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 2 ½ años a 3 años	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos
<b>Simbólico V</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 3 años a 3 ½ años	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos
<b>Simbólico VI</b> -Puntaje: 0 a 22 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 3 ½ años a 4 años	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos
<b>Simbólico VII</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 4 años	(UO) - 0 punto (RD) - 0 punto (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos
<b>Simbólico VIII</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 5 años	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos
<b>Signo</b> -Puntaje: 0 a 6 puntos -Punto de quiebre: 4 puntos -Edad: 5 ½ años	(RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos

## MATRIZ DE DATOS INDIVIDUAL

Nombre: Nahuel Rodolfo Palza Vieira

Fecha de nacimiento: 06 de Octubre del 2014

Edad Cronológica: 4 años, 8 meses

Diagnóstico: Trastorno del Espectro Autista leve

NIVEL	PUNTAJE PRUEBA DE ENTRADA	PUNTAJE PRUEBA DE SALIDA
<b>Pre simbólico I</b> -Puntaje: 0 a 14 puntos -Punto de quiebre: 8 puntos -Edad: 8 a 12 meses	(UO) - 3 puntos (RP) - 2 puntos (CL) - 3 puntos TOTAL: 8 puntos	(UO) - 5 puntos (RP) - 2 puntos (CL) - 3 puntos TOTAL: 10 puntos
<b>Pre simbólico II</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 13 a 16 meses	(UO) - 3 puntos (RP) - 4 puntos (CL) - 2 puntos TOTAL: 9 puntos	(UO) - 3 puntos (RP) - 5 puntos (CL) - 2 puntos TOTAL: 10 puntos
<b>Simbólico I</b> -Puntaje: 0 a 14 puntos -Punto de quiebre: 8 puntos -Edad: 17 a 19 meses	(UO) - 3 puntos (RD) - 1 punto (RS) - 1 punto (CL) - 1 punto TOTAL: 6 puntos	(UO) - 5 puntos (RD) - 1 punto (RS) - 2 puntos (CL) - 2 puntos TOTAL: 10 puntos
<b>Simbólico II</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 20 a 23 meses	(UO) - 2 puntos (RD) - 1 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 1 puntos TOTAL: 4 puntos	(UO) - 3 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 1 punto (RG) - 1 punto TOTAL: 9 puntos
<b>Simbólico III</b> -Puntaje: 0 a 22 puntos -Punto de quiebre: 14 puntos -Edad: 2 años a 2 ½ años	(UO) - 1 punto (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 0 puntos TOTAL: 1 punto	(UO) - 3 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 1 punto TOTAL: 9 puntos
<b>Simbólico IV</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 2 ½ años a 3 años	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(UO) - 3 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 0 puntos TOTAL: 3 puntos
<b>Simbólico V</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 3 años a 3 ½ años	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos
<b>Simbólico VI</b> -Puntaje: 0 a 22 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 3 ½ años a 4 años	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos
<b>Simbólico VII</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 4 años	(UO) - 0 punto (RD) - 0 punto (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos
<b>Simbólico VIII</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 5 años	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos
<b>Signo</b> -Puntaje: 0 a 6 puntos -Punto de quiebre: 4 puntos -Edad: 5 ½ años	(RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos

## MATRIZ DE DATOS INDIVIDUAL

Nombre: Thiago Jadiel Obando Romero

Fecha de nacimiento: 31 de Octubre del 2012

Edad Cronológica: 6 años, 8 meses

Diagnóstico: Trastornos de Conducta (TDAH)

NIVEL	PUNTAJE PRUEBA DE ENTRADA	PUNTAJE PRUEBA DE SALIDA
<b>Pre simbólico I</b> -Puntaje: 0 a 14 puntos -Punto de quiebre: 8 puntos -Edad: 8 a 12 meses	(UO) - 6 puntos (RP) - 4 puntos (CL) - 4 puntos TOTAL: 14 puntos	(UO) - 6 puntos (RP) - 4 puntos (CL) - 4 puntos TOTAL: 14 puntos
<b>Pre simbólico II</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 13 a 16 meses	(UO) - 6 puntos (RP) - 6 puntos (CL) - 3 puntos TOTAL: 15 puntos	(UO) - 6 puntos (RP) - 6 puntos (CL) - 4 puntos TOTAL: 16 puntos
<b>Simbólico I</b> -Puntaje: 0 a 14 puntos -Punto de quiebre: 8 puntos -Edad: 17 a 19 meses	(UO) - 6 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 1 punto (CL) - 4 puntos TOTAL: 13 puntos	(UO) - 6 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 4 puntos TOTAL: 14 puntos
<b>Simbólico II</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 20 a 23 meses	(UO) - 4 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 4 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 13 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 4 puntos (RS) - 4 puntos (CL) - 2 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 16 puntos
<b>Simbólico III</b> -Puntaje: 0 a 22 puntos -Punto de quiebre: 14 puntos -Edad: 2 años a 2 ½ años	(UO) - 4 puntos (RD) - 5 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 6 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 19 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 6 puntos (RS) - 3 puntos (CL) - 6 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 21 puntos
<b>Simbólico IV</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 2 ½ años a 3 años	(UO) - 4 puntos (RD) - 4 puntos (RS) - 3 puntos (CL) - 3 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 16 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 4 puntos (RS) - 4 puntos (CL) - 3 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 17 puntos
<b>Simbólico V</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 3 años a 3 ½ años	(UO) - 4 puntos (RD) - 4 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 1 punto (RG) - 1 punto TOTAL: 12 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 5 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 2 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 15 puntos
<b>Simbólico VI</b> -Puntaje: 0 a 22 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 3 ½ años a 4 años	(UO) - 6 puntos (RD) - 4 puntos (RS) - 4 puntos (CL) - 2 puntos (RG) - 1 punto TOTAL: 17 puntos	(UO) - 6 puntos (RD) - 4 puntos (RS) - 6 puntos (CL) - 2 puntos (RG) - 1 punto TOTAL: 19 puntos
<b>Simbólico VII</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 4 años	(UO) - 3 puntos (RD) - 6 puntos (RS) - 1 punto (CL) - 1 punto (RG) - 1 punto TOTAL: 12 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 6 puntos (RS) - 1 punto (CL) - 2 puntos (RG) - 1 punto TOTAL: 14 puntos
<b>Simbólico VIII</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 5 años	(UO) - 3 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 1 punto (CL) - 1 punto (RG) - 4 puntos TOTAL: 12 puntos	(UO) - 3 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 1 punto (CL) - 1 punto (RG) - 4 puntos TOTAL: 12 puntos
<b>Signo</b> -Puntaje: 0 a 6 puntos -Punto de quiebre: 4 puntos -Edad: 5 ½ años	(RG) - 3 puntos TOTAL: 3 puntos	(RG) - 5 puntos TOTAL: 5 puntos

## MATRIZ DE DATOS INDIVIDUAL

Nombre: Oscar Jhoel Susco Alba

Fecha de nacimiento: 07 de Setiembre del 2014

Edad Cronológica: 4 años, 9 meses

Diagnóstico: Retraso en el desarrollo

NIVEL	PUNTAJE PRUEBA DE ENTRADA	PUNTAJE PRUEBA DE SALIDA
<b>Pre simbólico I</b> -Puntaje: 0 a 14 puntos -Punto de quiebre: 8 puntos -Edad: 8 a 12 meses	(UO) - 6 puntos (RP) - 3 puntos (CL) - 4 puntos TOTAL: 13 puntos	(UO) - 6 puntos (RP) - 4 puntos (CL) - 4 puntos TOTAL: 14 puntos
<b>Pre simbólico II</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 13 a 16 meses	(UO) - 6 puntos (RP) - 4 puntos (CL) - 1 punto TOTAL: 11 puntos	(UO) - 6 puntos (RP) - 6 puntos (CL) - 2 puntos TOTAL: 14 puntos
<b>Simbólico I</b> -Puntaje: 0 a 14 puntos -Punto de quiebre: 8 puntos -Edad: 17 a 19 meses	(UO) - 6 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 1 punto (CL) - 2 puntos TOTAL: 11 puntos	(UO) - 6 puntos (RD) - 2 punto (RS) - 2 puntos (CL) - 3 puntos TOTAL: 13 puntos
<b>Simbólico II</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 20 a 23 meses	(UO) - 4 puntos (RD) - 4 puntos (RS) - 4 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 1 punto TOTAL: 13 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 4 puntos (RS) - 4 puntos (CL) - 1 punto (RG) - 2 puntos TOTAL: 15 puntos
<b>Simbólico III</b> -Puntaje: 0 a 22 puntos -Punto de quiebre: 14 puntos -Edad: 2 años a 2 ½ años	(UO) - 4 puntos (RD) - 6 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 4 puntos (RG) - 1 punto TOTAL: 17 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 6 puntos (RS) - 4 puntos (CL) - 4 puntos (RG) - 1 punto TOTAL: 19 puntos
<b>Simbólico IV</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 2 ½ años a 3 años	(UO) - 3 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 2 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 12 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 4 puntos (CL) - 2 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 15 puntos
<b>Simbólico V</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 3 años a 3 ½ años	(UO) - 3 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 1 punto (CL) - 1 punto (RG) - 2 puntos TOTAL: 10 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 1 punto (CL) - 2 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 12 puntos
<b>Simbólico VI</b> -Puntaje: 0 a 22 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 3 ½ años a 4 años	(UO) - 3 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 1 punto TOTAL: 8 puntos	(UO) - 5 puntos (RD) - 4 puntos (RS) - 4 puntos (CL) - 2 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 17 puntos
<b>Simbólico VII</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 4 años	(UO) - 2 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 1 punto (CL) - 0 puntos (RG) - 1 punto TOTAL: 7 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 5 puntos (RS) - 1 punto (CL) - 0 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 12 puntos
<b>Simbólico VIII</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 5 años	(UO) - 2 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 1 punto (CL) - 1 punto (RG) - 2 puntos TOTAL: 8 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 1 punto (CL) - 1 punto (RG) - 3 puntos TOTAL: 11 puntos
<b>Signo</b> -Puntaje: 0 a 6 puntos -Punto de quiebre: 4 puntos -Edad: 5 ½ años	(RG) - 3 puntos TOTAL: 3 puntos	(RG) - 4 puntos TOTAL: 4 puntos

## MATRIZ DE DATOS INDIVIDUAL

Nombre: Gianpiero Aarón Ticona Zambrano

Fecha de nacimiento: 21 de Agosto del 2013

Edad Cronológica: 5 años, 11 meses

Diagnóstico: Trastorno del Espectro Autista medio

NIVEL	PUNTAJE PRUEBA DE ENTRADA	PUNTAJE PRUEBA DE SALIDA
<b>Pre simbólico I</b> -Puntaje: 0 a 14 puntos -Punto de quiebre: 8 puntos -Edad: 8 a 12 meses	(UO) - 4 puntos (RP) - 4 puntos (CL) - 3 puntos TOTAL: 11 puntos	(UO) - 5 puntos (RP) - 4 puntos (CL) - 4 puntos TOTAL: 13 puntos
<b>Pre simbólico II</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 13 a 16 meses	(UO) - 5 puntos (RP) - 3 puntos (CL) - 2 puntos TOTAL: 10 puntos	(UO) - 6 puntos (RP) - 6 puntos (CL) - 3 puntos TOTAL: 15 puntos
<b>Simbólico I</b> -Puntaje: 0 a 14 puntos -Punto de quiebre: 8 puntos -Edad: 17 a 19 meses	(UO) - 3 puntos (RD) - 1 punto (RS) - 0 puntos (CL) - 2 puntos TOTAL: 6 puntos	(UO) - 6 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 2 puntos TOTAL: 12 puntos
<b>Simbólico II</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 20 a 23 meses	(UO) - 2 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 1 punto (CL) - 0 puntos (RG) - 1 punto TOTAL: 6 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 1 punto (RG) - 1 punto TOTAL: 10 puntos
<b>Simbólico III</b> -Puntaje: 0 a 22 puntos -Punto de quiebre: 14 puntos -Edad: 2 años a 2 ½ años	(UO) - 2 puntos (RD) - 1 punto (RS) - 2 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 1 punto TOTAL: 6 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 2 puntos (RG) - 1 punto TOTAL: 12 puntos
<b>Simbólico IV</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 2 ½ años a 3 años	(UO) - 2 puntos (RD) - 1 punto (RS) - 2 puntos (CL) - 1 punto (RG) - 2 puntos TOTAL: 8 puntos	(UO) - 3 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 9 puntos
<b>Simbólico V</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 3 años a 3 ½ años	(UO) - 2 puntos (RD) - 1 punto (RS) - 2 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 7 puntos	(UO) - 3 puntos (RD) - 1 punto (RS) - 2 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 8 puntos
<b>Simbólico VI</b> -Puntaje: 0 a 22 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 3 ½ años a 4 años	(UO) - 3 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 1 punto (CL) - 0 puntos (RG) - 1 punto TOTAL: 7 puntos	(UO) - 3 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 1 punto TOTAL: 8 puntos
<b>Simbólico VII</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 4 años	(UO) - 3 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 1 punto (CL) - 1 punto (RG) - 1 punto TOTAL: 9 puntos	(UO) - 3 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 1 punto (CL) - 2 puntos (RG) - 1 punto TOTAL: 10 puntos
<b>Simbólico VIII</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 5 años	(UO) - 2 puntos (RD) - 1 punto (RS) - 1 punto (CL) - 1 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 5 puntos	(UO) - 2 puntos (RD) - 1 punto (RS) - 1 punto (CL) - 1 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 5 puntos
<b>Signo</b> -Puntaje: 0 a 6 puntos -Punto de quiebre: 4 puntos -Edad: 5 ½ años	(RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos

## MATRIZ DE DATOS INDIVIDUAL

Nombre: Max Adriano Chambi Aduviri

Fecha de nacimiento: 25 de Agosto del 2011

Edad Cronológica: 7 años, 11 meses

Diagnóstico: Retraso Mental Leve

NIVEL	PUNTAJE PRUEBA DE ENTRADA	PUNTAJE PRUEBA DE SALIDA
<b>Pre simbólico I</b> -Puntaje: 0 a 14 puntos -Punto de quiebre: 8 puntos -Edad: 8 a 12 meses	(UO) - 5 puntos (RP) - 4 puntos (CL) - 3 puntos TOTAL: 12 puntos	(UO) - 6 puntos (RP) - 4 puntos (CL) - 3 puntos TOTAL: 13 puntos
<b>Pre simbólico II</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 13 a 16 meses	(UO) - 3 puntos (RP) - 6 puntos (CL) - 4 puntos TOTAL: 13 puntos	(UO) - 6 puntos (RP) - 6 puntos (CL) - 4 puntos TOTAL: 16 puntos
<b>Simbólico I</b> -Puntaje: 0 a 14 puntos -Punto de quiebre: 8 puntos -Edad: 17 a 19 meses	(UO) - 5 puntos (RD) - 1 punto (RS) - 1 punto (CL) - 2 puntos TOTAL: 9 puntos	(UO) - 6 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 4 puntos TOTAL: 14 puntos
<b>Simbólico II</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 20 a 23 meses	(UO) - 3 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 1 punto (RG) - 2 puntos TOTAL: 10 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 4 puntos (RS) - 4 puntos (CL) - 2 punto (RG) - 2 punto TOTAL: 16 puntos
<b>Simbólico III</b> -Puntaje: 0 a 22 puntos -Punto de quiebre: 14 puntos -Edad: 2 años a 2 ½ años	(UO) - 4 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 3 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 14 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 5 puntos (RS) - 3 puntos (CL) - 6 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 20 puntos
<b>Simbólico IV</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 2 ½ años a 3 años	(UO) - 2 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 1 punto (CL) - 2 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 9 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 2 puntos (RG) - 1 punto TOTAL: 11 puntos
<b>Simbólico V</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 3 años a 3 ½ años	(UO) - 2 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 1 punto (RG) - 2 puntos TOTAL: 9 puntos	(UO) - 2 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 1 punto (CL) - 2 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 10 puntos
<b>Simbólico VI</b> -Puntaje: 0 a 22 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 3 ½ años a 4 años	(UO) - 3 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 1 punto (CL) - 1 punto (RG) - 1 punto TOTAL: 8 puntos	(UO) - 2 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 1 punto (RG) - 1 punto TOTAL: 8 puntos
<b>Simbólico VII</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 4 años	(UO) - 1 punto (RD) - 3 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 2 puntos (RG) - 1 punto TOTAL: 7 puntos	(UO) - 2 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 2 puntos (RG) - 1 punto TOTAL: 8 puntos
<b>Simbólico VIII</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 5 años	(UO) - 2 puntos (RD) - 1 punto (RS) - 0 puntos (CL) - 1 punto (RG) - 4 puntos TOTAL: 8 puntos	(UO) - 2 puntos (RD) - 1 punto (RS) - 0 puntos (CL) - 1 punto (RG) - 4 puntos TOTAL: 8 puntos
<b>Signo</b> -Puntaje: 0 a 6 puntos -Punto de quiebre: 4 puntos -Edad: 5 ½ años	(RG) - 3 puntos TOTAL: 3 puntos	(RG) - 3 puntos TOTAL: 3 puntos

## MATRIZ DE DATOS INDIVIDUAL

Nombre: Anderzon Frank Chara Ponce

Fecha de nacimiento: 29 de Julio del 2011

Edad Cronológica: 7 años, 11 meses

Diagnóstico: Trastorno del Espectro Autista leve

NIVEL	PUNTAJE PRUEBA DE ENTRADA	PUNTAJE PRUEBA DE SALIDA
<b>Pre simbólico I</b> -Puntaje: 0 a 14 puntos -Punto de quiebre: 8 puntos -Edad: 8 a 12 meses	(UO) - 6 puntos (RP) - 4 puntos (CL) - 4 puntos TOTAL: 14 puntos	(UO) - 6 puntos (RP) - 4 puntos (CL) - 4 puntos TOTAL: 14 puntos
<b>Pre simbólico II</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 13 a 16 meses	(UO) - 5 puntos (RP) - 3 puntos (CL) - 2 puntos TOTAL: 10 puntos	(UO) - 5 puntos (RP) - 6 puntos (CL) - 2 puntos TOTAL: 13 puntos
<b>Simbólico I</b> -Puntaje: 0 a 14 puntos -Punto de quiebre: 8 puntos -Edad: 17 a 19 meses	(UO) - 4 puntos (RD) - 1 punto (RS) - 1 punto (CL) - 2 puntos TOTAL: 8 puntos	(UO) - 6 puntos (RD) - 1 punto (RS) - 1 punto (CL) - 3 puntos TOTAL: 11 puntos
<b>Simbólico II</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 20 a 23 meses	(UO) - 2 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 1 punto TOTAL: 7 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 1 punto (RG) - 1 punto TOTAL: 10 puntos
<b>Simbólico III</b> -Puntaje: 0 a 22 puntos -Punto de quiebre: 14 puntos -Edad: 2 años a 2 ½ años	(UO) - 3 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 3 puntos (RG) - 1 punto TOTAL: 12 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 4 puntos (RG) - 1 punto TOTAL: 14 puntos
<b>Simbólico IV</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 2 ½ años a 3 años	(UO) - 2 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 2 puntos (RG) - 1 punto TOTAL: 9 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 3 puntos (CL) - 2 puntos (RG) - 1 punto TOTAL: 12 puntos
<b>Simbólico V</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 3 años a 3 ½ años	(UO) - 2 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 1 punto TOTAL: 6 puntos	(UO) - 2 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 1 punto (CL) - 0 puntos (RG) - 1 punto TOTAL: 7 puntos
<b>Simbólico VI</b> -Puntaje: 0 a 22 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 3 ½ años a 4 años	(UO) - 3 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 1 punto (CL) - 2 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 10 puntos	(UO) - 3 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 2 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 11 puntos
<b>Simbólico VII</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 4 años	(UO) - 2 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 1 punto (CL) - 1 punto (RG) - 1 punto TOTAL: 8 puntos	(UO) - 2 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 1 punto (CL) - 1 punto (RG) - 1 punto TOTAL: 8 puntos
<b>Simbólico VIII</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 5 años	(UO) - 2 puntos (RD) - 1 punto (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 5 puntos	(UO) - 2 puntos (RD) - 1 punto (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 5 puntos
<b>Signo</b> -Puntaje: 0 a 6 puntos -Punto de quiebre: 4 puntos -Edad: 5 ½ años	(RG) - 3 puntos TOTAL: 3 puntos	(RG) - 3 puntos TOTAL: 3 puntos

## MATRIZ DE DATOS INDIVIDUAL

Nombre: Adriano Jhair Pataca Jarro

Fecha de nacimiento: 16 de Mayo del 2013

Edad Cronológica: 6 años, 1 mes

Diagnóstico: Trastornos de Conducta (TDAH)

NIVEL	PUNTAJE PRUEBA DE ENTRADA	PUNTAJE PRUEBA DE SALIDA
<b>Pre simbólico I</b> -Puntaje: 0 a 14 puntos -Punto de quiebre: 8 puntos -Edad: 8 a 12 meses	(UO) - 6 puntos (RP) - 4 puntos (CL) - 4 puntos TOTAL: 14 puntos	(UO) - 6 puntos (RP) - 4 puntos (CL) - 4 puntos TOTAL: 14 puntos
<b>Pre simbólico II</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 13 a 16 meses	(UO) - 6 puntos (RP) - 5 puntos (CL) - 4 puntos TOTAL: 15 puntos	(UO) - 6 puntos (RP) - 6 puntos (CL) - 4 puntos TOTAL: 16 puntos
<b>Simbólico I</b> -Puntaje: 0 a 14 puntos -Punto de quiebre: 8 puntos -Edad: 17 a 19 meses	(UO) - 6 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 4 puntos TOTAL: 14 puntos	(UO) - 6 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 4 puntos TOTAL: 14 puntos
<b>Simbólico II</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 20 a 23 meses	(UO) - 4 puntos (RD) - 4 puntos (RS) - 4 puntos (CL) - 1 punto (RG) - 2 puntos TOTAL: 15 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 4 puntos (RS) - 4 puntos (CL) - 2 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 16 puntos
<b>Simbólico III</b> -Puntaje: 0 a 22 puntos -Punto de quiebre: 14 puntos -Edad: 2 años a 2 ½ años	(UO) - 4 puntos (RD) - 6 puntos (RS) - 3 puntos (CL) - 6 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 21 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 6 puntos (RS) - 4 puntos (CL) - 6 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 22 puntos
<b>Simbólico IV</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 2 ½ años a 3 años	(UO) - 4 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 4 puntos (CL) - 4 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 17 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 4 puntos (RS) - 4 puntos (CL) - 4 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 18 puntos
<b>Simbólico V</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 3 años a 3 ½ años	(UO) - 4 puntos (RD) - 5 puntos (RS) - 1 punto (CL) - 2 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 14 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 6 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 2 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 16 puntos
<b>Simbólico VI</b> -Puntaje: 0 a 22 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 3 ½ años a 4 años	(UO) - 6 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 3 puntos (CL) - 2 puntos (RG) - 1 punto TOTAL: 15 puntos	(UO) - 6 puntos (RD) - 4 puntos (RS) - 6 puntos (CL) - 3 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 21 puntos
<b>Simbólico VII</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 4 años	(UO) - 2 puntos (RD) - 5 puntos (RS) - 1 punto (CL) - 3 puntos (RG) - 1 punto TOTAL: 12 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 6 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 4 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 18 puntos
<b>Simbólico VIII</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 5 años	(UO) - 3 puntos (RD) - 0 punto (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 0 puntos TOTAL: 3 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 2 puntos (RG) - 4 puntos TOTAL: 12 puntos
<b>Signo</b> -Puntaje: 0 a 6 puntos -Punto de quiebre: 4 puntos -Edad: 5 ½ años	(RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(RG) - 4 puntos TOTAL: 4 puntos

## MATRIZ DE DATOS INDIVIDUAL

Nombre: Daniel Santiago Serrano Yanapa

Fecha de nacimiento: 27 de mayo del 2016

Edad Cronológica: 3 años, 1 mes

Diagnóstico: Trastorno del Espectro Autista severo

NIVEL	PUNTAJE PRUEBA DE ENTRADA	PUNTAJE PRUEBA DE SALIDA
<b>Pre simbólico I</b> -Puntaje: 0 a 14 puntos -Punto de quiebre: 8 puntos -Edad: 8 a 12 meses	(UO) - 4 puntos (RP) - 3 puntos (CL) - 4 puntos TOTAL: 11 puntos	(UO) - 6 puntos (RP) - 4 puntos (CL) - 4 puntos TOTAL: 14 puntos
<b>Pre simbólico II</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 13 a 16 meses	(UO) - 3 puntos (RP) - 5 puntos (CL) - 0 puntos TOTAL: 8 puntos	(UO) - 3 puntos (RP) - 6 puntos (CL) - 1 punto TOTAL: 10 puntos
<b>Simbólico I</b> -Puntaje: 0 a 14 puntos -Punto de quiebre: 8 puntos -Edad: 17 a 19 meses	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto TOTAL: 0 puntos	(UO) - 3 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 1 punto TOTAL: 6 puntos
<b>Simbólico II</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 20 a 23 meses	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(UO) - 3 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 2 puntos TOTAL: 7 puntos
<b>Simbólico III</b> -Puntaje: 0 a 22 puntos -Punto de quiebre: 14 puntos -Edad: 2 años a 2 ½ años	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 6 puntos
<b>Simbólico IV</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 2 ½ años a 3 años	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(UO) - 1 punto (RD) - 0 puntos (RS) - 1 punto (CL) - 0 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 2 puntos
<b>Simbólico V</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 3 años a 3 ½ años	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(UO) - 1 punto (RD) - 0 puntos (RS) - 1 punto (CL) - 0 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 2 puntos
<b>Simbólico VI</b> -Puntaje: 0 a 22 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 3 ½ años a 4 años	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos
<b>Simbólico VII</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 4 años	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos
<b>Simbólico VIII</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 5 años	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos
<b>Signo</b> -Puntaje: 0 a 6 puntos -Punto de quiebre: 4 puntos -Edad: 5 ½ años	(RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos

## MATRIZ DE DATOS INDIVIDUAL

Nombre: Joaquín Kael Flores Castillo

Fecha de nacimiento: 25 de setiembre del 2015

Edad Cronológica: 3 años, 9 meses

Diagnóstico: Retraso en el Desarrollo

NIVEL	PUNTAJE PRUEBA DE ENTRADA	PUNTAJE PRUEBA DE SALIDA
<b>Pre simbólico I</b> -Puntaje: 0 a 14 puntos -Punto de quiebre: 8 puntos -Edad: 8 a 12 meses	(UO) - 3 puntos (RP) - 3 puntos (CL) - 4 puntos TOTAL: 10 puntos	(UO) - 3 puntos (RP) - 3 puntos (CL) - 4 puntos TOTAL: 10 puntos
<b>Pre simbólico II</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 13 a 16 meses	(UO) - 3 puntos (RP) - 5 puntos (CL) - 2 puntos TOTAL: 10 puntos	(UO) - 3 puntos (RP) - 5 puntos (CL) - 2 puntos TOTAL: 10 puntos
<b>Simbólico I</b> -Puntaje: 0 a 14 puntos -Punto de quiebre: 8 puntos -Edad: 17 a 19 meses	(UO) - 5 puntos (RD) - 1 punto (RS) - 1 punto (CL) - 2 puntos TOTAL: 9 puntos	(UO) - 6 puntos (RD) - 1 punto (RS) - 1 punto (CL) - 2 puntos TOTAL: 10 puntos
<b>Simbólico II</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 20 a 23 meses	(UO) - 3 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 1 punto (RG) - 1 punto TOTAL: 9 puntos	(UO) - 3 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 1 punto (RG) - 1 punto TOTAL: 9 puntos
<b>Simbólico III</b> -Puntaje: 0 a 22 puntos -Punto de quiebre: 14 puntos -Edad: 2 años a 2 ½ años	(UO) - 2 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 3 puntos (RG) - 1 punto TOTAL: 11 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 3 punto (RG) - 1 punto TOTAL: 13 puntos
<b>Simbólico IV</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 2 ½ años a 3 años	(UO) - 4 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 2 puntos (RG) - 1 puntos TOTAL: 11 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 2 puntos (RG) - 1 punto TOTAL: 11 puntos
<b>Simbólico V</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 3 años a 3 ½ años	(UO) - 2 puntos (RD) - 1 punto (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 3 puntos	(UO) - 2 puntos (RD) - 1 punto (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 3 puntos
<b>Simbólico VI</b> -Puntaje: 0 a 22 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 3 ½ años a 4 años	(UO) - 1 punto (RD) - 1 punto (RS) - 1 punto (CL) - 0 punto (RG) - 1 punto TOTAL: 4 puntos	(UO) - 1 punto (RD) - 1 punto (RS) - 1 punto (CL) - 0 puntos (RG) - 1 punto TOTAL: 4 puntos
<b>Simbólico VII</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 4 años	(UO) - 1 punto (RD) - 1 punto (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 2 puntos	(UO) - 1 punto (RD) - 1 punto (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 0 puntos TOTAL: 2 puntos
<b>Simbólico VIII</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 5 años	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos
<b>Signo</b> -Puntaje: 0 a 6 puntos -Punto de quiebre: 4 puntos -Edad: 5 ½ años	(RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos

## MATRIZ DE DATOS INDIVIDUAL

Nombre: Alisson Vidal Vizcarra

Fecha de nacimiento: 02 de setiembre del 2006

Edad Cronológica: 12 años, 9 meses

Diagnóstico: Trastorno del espectro Autista leve

NIVEL	PUNTAJE PRUEBA DE ENTRADA	PUNTAJE PRUEBA DE SALIDA
<b>Pre simbólico I</b> -Puntaje: 0 a 14 puntos -Punto de quiebre: 8 puntos -Edad: 8 a 12 meses	(UO) - 6 puntos (RP) - 3 puntos (CL) - 3 puntos TOTAL: 12 puntos	(UO) - 6 puntos (RP) - 4 puntos (CL) - 3 puntos TOTAL: 13 puntos
<b>Pre simbólico II</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 13 a 16 meses	(UO) - 5 puntos (RP) - 3 puntos (CL) - 3 puntos TOTAL: 11 puntos	(UO) - 5 puntos (RP) - 6 puntos (CL) - 3 puntos TOTAL: 14 puntos
<b>Simbólico I</b> -Puntaje: 0 a 14 puntos -Punto de quiebre: 8 puntos -Edad: 17 a 19 meses	(UO) - 6 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 3 puntos TOTAL: 13 puntos	(UO) - 6 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 4 puntos TOTAL: 14 puntos
<b>Simbólico II</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 20 a 23 meses	(UO) - 4 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 1 punto (RG) - 2 puntos TOTAL: 12 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 1 punto (RG) - 2 puntos TOTAL: 12 puntos
<b>Simbólico III</b> -Puntaje: 0 a 22 puntos -Punto de quiebre: 14 puntos -Edad: 2 años a 2 ½ años	(UO) - 2 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 1 punto (RG) - 2 puntos TOTAL: 5 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 3 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 14 puntos
<b>Simbólico IV</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 2 ½ años a 3 años	(UO) - 2 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 4 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 2 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 12 puntos
<b>Simbólico V</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 3 años a 3 ½ años	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 2 puntos TOTAL: 2 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 1 punto (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 7 puntos
<b>Simbólico VI</b> -Puntaje: 0 a 22 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 3 ½ años a 4 años	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 2 puntos	(UO) - 3 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 1 punto (RG) - 2 puntos TOTAL: 6 puntos
<b>Simbólico VII</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 4 años	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 2 puntos	(UO) - 3 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 2 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 7 puntos
<b>Simbólico VIII</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 5 años	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 punto (RG) - 4 puntos TOTAL: 4 puntos	(UO) - 2 puntos (RD) - 1 punto (RS) - 0 puntos (CL) - 1 punto (RG) - 4 puntos TOTAL: 8 puntos
<b>Signo</b> -Puntaje: 0 a 6 puntos -Punto de quiebre: 4 puntos -Edad: 5 ½ años	(RG) - 6 puntos TOTAL: 6 puntos	(RG) - 6 puntos TOTAL: 6 puntos

## MATRIZ DE DATOS INDIVIDUAL

Nombre: Thiago Bazo Ríos

Fecha de nacimiento: 14 de Febrero del 2013

Edad Cronológica: 6 años, 4 meses

Diagnóstico: Trastorno del espectro Autista leve

NIVEL	PUNTAJE PRUEBA DE ENTRADA	PUNTAJE PRUEBA DE SALIDA
<b>Pre simbólico I</b> -Puntaje: 0 a 14 puntos -Punto de quiebre: 8 puntos -Edad: 8 a 12 meses	(UO) - 4 puntos (RP) - 3 puntos (CL) - 3 puntos TOTAL: 10 puntos	(UO) - 6 puntos (RP) - 3 puntos (CL) - 4 puntos TOTAL: 13 puntos
<b>Pre simbólico II</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 13 a 16 meses	(UO) - 4 puntos (RP) - 4 puntos (CL) - 2 puntos TOTAL: 10 puntos	(UO) - 6 puntos (RP) - 6 puntos (CL) - 2 puntos TOTAL: 14 puntos
<b>Simbólico I</b> -Puntaje: 0 a 14 puntos -Punto de quiebre: 8 puntos -Edad: 17 a 19 meses	(UO) - 6 puntos (RD) - 1 punto (RS) - 1 punto (CL) - 2 puntos TOTAL: 10 puntos	(UO) - 6 puntos (RD) - 1 punto (RS) - 1 punto (CL) - 3 puntos TOTAL: 11 puntos
<b>Simbólico II</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 20 a 23 meses	(UO) - 4 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 1 punto (RG) - 2 puntos TOTAL: 11 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 2 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 13 puntos
<b>Simbólico III</b> -Puntaje: 0 a 22 puntos -Punto de quiebre: 14 puntos -Edad: 2 años a 2 ½ años	(UO) - 4 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 2 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 13 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 4 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 4 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 16 puntos
<b>Simbólico IV</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 2 ½ años a 3 años	(UO) - 4 puntos (RD) - 1 punto (RS) - 2 puntos (CL) - 1 punto (RG) - 2 puntos TOTAL: 10 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 2 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 12 puntos
<b>Simbólico V</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 3 años a 3 ½ años	(UO) - 3 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 1 punto (RG) - 2 puntos TOTAL: 9 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 1 punto (CL) - 2 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 12 puntos
<b>Simbólico VI</b> -Puntaje: 0 a 22 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 3 ½ años a 4 años	(UO) - 5 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 1 punto (RG) - 2 puntos TOTAL: 12 puntos	(UO) - 6 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 1 punto (RG) - 2 puntos TOTAL: 13 puntos
<b>Simbólico VII</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 4 años	(UO) - 3 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 1 punto (CL) - 1 punto (RG) - 2 puntos TOTAL: 10 puntos	(UO) - 3 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 1 punto (CL) - 1 punto (RG) - 2 puntos TOTAL: 10 puntos
<b>Simbólico VIII</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 5 años	(UO) - 3 puntos (RD) - 1 punto (RS) - 0 puntos (CL) - 1 punto (RG) - 4 puntos TOTAL: 9 puntos	(UO) - 3 puntos (RD) - 1 punto (RS) - 0 puntos (CL) - 1 punto (RG) - 4 puntos TOTAL: 9 puntos
<b>Signo</b> -Puntaje: 0 a 6 puntos -Punto de quiebre: 4 puntos -Edad: 5 ½ años	(RG) - 6 puntos TOTAL: 6 puntos	(RG) - 6 puntos TOTAL: 6 puntos

## MATRIZ DE DATOS INDIVIDUAL

Nombre: Jeycob Carlos Estéfano Ferro Gamarra

Fecha de nacimiento: 06 de agosto del 2015

Edad Cronológica: 3 años, 11 meses

Diagnóstico: Trastorno de Conducta

NIVEL	PUNTAJE PRUEBA DE ENTRADA	PUNTAJE PRUEBA DE SALIDA
<b>Pre simbólico I</b> -Puntaje: 0 a 14 puntos -Punto de quiebre: 8 puntos -Edad: 8 a 12 meses	(UO) - 5 puntos (RP) - 3 puntos (CL) - 3 puntos TOTAL: 11 puntos	(UO) - 6 puntos (RP) - 4 puntos (CL) - 4 puntos TOTAL: 14 puntos
<b>Pre simbólico II</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 13 a 16 meses	(UO) - 6 puntos (RP) - 5 puntos (CL) - 4 puntos TOTAL: 15 puntos	(UO) - 6 puntos (RP) - 6 puntos (CL) - 4 puntos TOTAL: 16 puntos
<b>Simbólico I</b> -Puntaje: 0 a 14 puntos -Punto de quiebre: 8 puntos -Edad: 17 a 19 meses	(UO) - 6 puntos (RD) - 1 punto (RS) - 2 puntos (CL) - 4 puntos TOTAL: 13 puntos	(UO) - 6 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 4 puntos TOTAL: 14 puntos
<b>Simbólico II</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 20 a 23 meses	(UO) - 4 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 3 puntos (CL) - 2 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 14 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 4 puntos (RS) - 4 puntos (CL) - 2 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 16 puntos
<b>Simbólico III</b> -Puntaje: 0 a 22 puntos -Punto de quiebre: 14 puntos -Edad: 2 años a 2 ½ años	(UO) - 4 puntos (RD) - 6 puntos (RS) - 3 puntos (CL) - 5 puntos (RG) - 1 punto TOTAL: 19 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 6 puntos (RS) - 3 puntos (CL) - 5 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 20 puntos
<b>Simbólico IV</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 2 ½ años a 3 años	(UO) - 4 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 4 puntos (RG) - 1 punto TOTAL: 13 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 4 puntos (RS) - 4 puntos (CL) - 3 puntos (RG) - 2 punto TOTAL: 17 puntos
<b>Simbólico V</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 3 años a 3 ½ años	(UO) - 3 puntos (RD) - 4 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 2 puntos (RG) - 1 punto TOTAL: 12 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 4 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 2 puntos (RG) - 1 punto TOTAL: 13 puntos
<b>Simbólico VI</b> -Puntaje: 0 a 22 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 3 ½ años a 4 años	(UO) - 3 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 3 puntos (CL) - 2 puntos (RG) - 1 punto TOTAL: 12 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 3 puntos (CL) - 2 puntos (RG) - 1 punto TOTAL: 13 puntos
<b>Simbólico VII</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 4 años	(UO) - 1 punto (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 0 puntos TOTAL: 1 punto	(UO) - 3 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 1 punto (CL) - 2 puntos (RG) - 1 punto TOTAL: 10 puntos
<b>Simbólico VIII</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 5 años	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(UO) - 2 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 4 puntos
<b>Signo</b> -Puntaje: 0 a 6 puntos -Punto de quiebre: 4 puntos -Edad: 5 ½ años	(RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(RG) - 2 puntos TOTAL: 2 puntos

## MATRIZ DE DATOS INDIVIDUAL

Nombre: Orlando Miguel Tejada Alemán

Fecha de nacimiento: 21 de febrero del 2015

Edad Cronológica: 4 años, 4 meses

Diagnóstico: Trastorno de Comunicación

NIVEL	PUNTAJE PRUEBA DE ENTRADA	PUNTAJE PRUEBA DE SALIDA
<b>Pre simbólico I</b> -Puntaje: 0 a 14 puntos -Punto de quiebre: 8 puntos -Edad: 8 a 12 meses	(UO) - 6 puntos (RP) - 4 puntos (CL) - 2 puntos TOTAL: 12 puntos	(UO) - 6 puntos (RP) - 4 puntos (CL) - 4 puntos TOTAL: 14 puntos
<b>Pre simbólico II</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 13 a 16 meses	(UO) - 5 puntos (RP) - 4 puntos (CL) - 4 puntos TOTAL: 13 puntos	(UO) - 6 puntos (RP) - 6 puntos (CL) - 4 puntos TOTAL: 16 puntos
<b>Simbólico I</b> -Puntaje: 0 a 14 puntos -Punto de quiebre: 8 puntos -Edad: 17 a 19 meses	(UO) - 6 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 4 puntos TOTAL: 14 puntos	(UO) - 6 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 4 puntos TOTAL: 14 puntos
<b>Simbólico II</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 20 a 23 meses	(UO) - 4 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 1 punto (RG) - 2 puntos TOTAL: 12 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 4 puntos (RS) - 4 puntos (CL) - 1 punto (RG) - 2 puntos TOTAL: 15 puntos
<b>Simbólico III</b> -Puntaje: 0 a 22 puntos -Punto de quiebre: 14 puntos -Edad: 2 años a 2 ½ años	(UO) - 4 puntos (RD) - 6 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 3 puntos (RG) - 1 punto TOTAL: 16 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 6 puntos (RS) - 2 puntos (CL) - 3 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 17 puntos
<b>Simbólico IV</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 2 ½ años a 3 años	(UO) - 4 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 3 puntos (CL) - 4 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 15 puntos	(UO) - 4 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 3 puntos (CL) - 4 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 15 puntos
<b>Simbólico V</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 3 años a 3 ½ años	(UO) - 3 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 1 punto (CL) - 2 puntos (RG) - 1 punto TOTAL: 10 puntos	(UO) - 3 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 1 punto (CL) - 2 puntos (RG) - 1 punto TOTAL: 10 puntos
<b>Simbólico VI</b> -Puntaje: 0 a 22 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 3 ½ años a 4 años	(UO) - 3 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 3 puntos (CL) - 2 puntos (RG) - 1 punto TOTAL: 11 puntos	(UO) - 3 puntos (RD) - 2 puntos (RS) - 3 puntos (CL) - 2 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 12 puntos
<b>Simbólico VII</b> -Puntaje: 0 a 18 puntos -Punto de quiebre: 12 puntos -Edad: 4 años	(UO) - 2 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 1 punto (RG) - 1 punto TOTAL: 4 puntos	(UO) - 3 puntos (RD) - 3 puntos (RS) - 1 punto (CL) - 2 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 11 puntos
<b>Simbólico VIII</b> -Puntaje: 0 a 16 puntos -Punto de quiebre: 10 puntos -Edad: 5 años	(UO) - 0 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(UO) - 3 puntos (RD) - 0 puntos (RS) - 0 puntos (CL) - 0 puntos (RG) - 2 puntos TOTAL: 3 puntos
<b>Signo</b> -Puntaje: 0 a 6 puntos -Punto de quiebre: 4 puntos -Edad: 5 ½ años	(RG) - 0 puntos TOTAL: 0 puntos	(RG) - 1 punto TOTAL: 1 punto

**APÉNDICE 5**  
**EL PROGRAMA “MÁGICAMENTE”**

## **EL PROGRAMA “MÁGICAMENTE”**

### **PRESENTACIÓN**

La Función Simbólica es la capacidad de representar mentalmente objetos, acontecimientos y el lenguaje a través de símbolos, signos e imágenes. El niño empieza a representar su realidad tal como la percibe a través de sus dibujos, construcciones, pinturas y juegos, haciendo uso de su imaginación y creatividad que lo caracteriza. Estas actividades le permiten al niño adaptarse y comprender su mundo.

Es por esto que la formación y desarrollo de la función simbólica es sumamente importante para que el niño logre convivir, comunicarse y relacionarse con los demás de una manera armónica y saludable.

El rol que desempeñan los adultos en la formación de la función simbólica del niño, es relevante, ya que tanto padres como docentes son los encargados de dar sentido a las manifestaciones del niño y de introducirlo a un mundo simbólico cargado de creencias, costumbres, normas y mitos, que dan sentido a su existencia.

La intención del Programa “Mágicamente” es proporcionar ideas de actividades y estrategias que pueden ser utilizadas por padres y docentes tanto en el hogar como en las aulas y adaptarlas a las diferentes realidades y particularidades de los niños.

### **DEFINICIÓN**

El Programa “Mágicamente” es un conjunto de estrategias diseñadas para favorecer la formación de la función simbólica en niños con trastornos en el neurodesarrollo. Las actividades propuestas serán ejecutadas en un marco de juego libre y espontáneo. El programa establece diferentes ambientes, áreas y

materiales para su ejecución. Las actividades planificadas atenderán a los niños a nivel de grupo y en forma individual. Se contará con el recurso humano idóneo para la atención de los niños. El programa “Mágicamente” está diseñado para una aplicación de tres meses.

## **FUNDAMENTACIÓN**

El Programa “Mágicamente” se sustenta en dos enfoques: El enfoque histórico - cultural propuesto por Vigotsky y el enfoque Constructivista de Jean Piaget, además de los diversos estudios sobre la importancia del juego simbólico para el desarrollo de habilidades psíquicas más complejas.

Desde el enfoque histórico-cultural de Vigotsky, la función simbólica es la característica esencial del proceso psíquico. Es una posibilidad de utilizar signos y símbolos (externos e internos) por parte del sujeto. Salmina denominó función simbólica al dominio de los signos y los símbolos accesibles para el niño de acuerdo a su edad psicológica y medio sociocultural.

Jean Piaget en su enfoque constructivista, sustenta que el desarrollo intelectual entre los dos y siete años viene determinado por el progreso de la función simbólica, él lo denomina estadio preoperatorio y su característica principal es poder emplear símbolos, es decir pensar en cosas, objetos, personas o acontecimientos que no están presentes, por medio de sus representaciones mentales.

Los niños con algún trastorno en el neurodesarrollo presentan dificultades para la formación de la función simbólica, difícilmente superan el estadio sensorio motor o lo hacen tardíamente, por lo que necesitan más ayuda que los demás niños y el uso de estrategias específicas de acuerdo a sus particularidades y nivel evolutivo.

## **FINALIDAD**

El presente programa tiene por finalidad contribuir de manera efectiva en la formación de la función simbólica en los niños con trastornos en el neurodesarrollo, a través de la aplicación de diferentes estrategias y actividades planificadas acorde a su edad evolutiva, en un contexto de juego, libertad y respeto a la diversidad.

## **ESTRUCTURA**

### ***Planificación:***

En esta etapa, el investigador diseñará diferentes estrategias y propuestas de actividades que puedan ser desarrolladas por los niños según sus características y desarrollo evolutivo. Las actividades se organizarán de acuerdo a los niveles de formación de la función simbólica y se tomará en cuenta los resultados de la evaluación de inicio. Se contará con una programación a nivel grupal y otra individual. Cada niño contará con su plan individual, pero las actividades serán organizadas en grupos pequeños.

Con los diferentes agentes de la comunidad educativa se implementarán las áreas establecidas para el desarrollo de las actividades, se debe contar con el material suficiente. Las áreas deben ser llamativas para los niños que los invite al juego y a la acción, permitiendo que se desenvuelvan con absoluta libertad.

### ***Ejecución:***

La programación general y los planes individuales se ejecutarán en los horarios planificados, tres veces por semana. Todos los niños participarán de manera activa contando con el recurso humano necesario. El investigador estará presente como facilitador y además registrando las conductas de los niños en los juegos programados. Se contará con el apoyo de la profesora de aula y su auxiliar. Las sesiones tendrán una duración de 45 minutos, las áreas y los materiales deben

estar preparados previamente. En algunas actividades se solicitará la participación de los padres de familia.

***Evaluación:***

Al finalizar las 30 sesiones, en un contexto de juego, los niños serán evaluados nuevamente. Esta evaluación tendrá una duración de una semana registrando cada acción manifestada por los niños, tomando en cuenta su plan individual.

En el proceso evaluativo también se considerará el uso del espacio, los recursos didácticos y humanos, el tiempo utilizado y las estrategias.

**METODOLOGÍA**

Se aplicará una metodología activa y participativa con todos los agentes involucrados: Docentes, auxiliares, niños y padres de familia. Se tomarán en cuenta las siguientes técnicas:

***Técnicas:***

Reuniones de Padres de Familia.- Para dar a conocer la finalidad del programa, la metodología y los resultados que se esperan lograr, además de definir su nivel de participación y apoyo.

Talleres de capacitación a docentes.- Para orientar a los docentes y auxiliares sobre la ejecución del programa y su nivel de participación tanto en el proceso de evaluación como de realización del mismo.

Talleres de retroalimentación.- Se tendrán talleres mensuales con las docentes para dialogar sobre el avance de los niños, disolver dudas, tomar decisiones y resolver problemas que se presenten durante el proceso.

Trabajo tutorizado.- Los docentes encargados de los grupos de niños serán acompañados permanentemente por el investigador a cargo con el fin de que todo se cumpla según lo planteado.

Trabajo en equipo.- Todos los integrantes del equipo de docentes y auxiliares de apoyo trabajarán en función al logro del objetivo en común, aportando lo mejor de cada uno, será necesario crear un buen clima emocional para llevar a cabo el Programa.

***Organización del espacio:***

Para la ejecución del Programa “Mágicamente”, se requiere implementar diferentes ambientes o áreas de trabajo, estas deben contar con el material suficiente y de buena calidad que pueda ser manipulado por los niños en forma autónoma y libre.

Las áreas deben ser acogedoras e invitar a los niños a explorar e interactuar libremente con su entorno y con los objetos.

Las áreas consideradas son:

Área de Juguetes.- Favorece la exploración y libre manipulación de los objetos para conocer sus características y funciones.

Área de Construcción.- Favorece su capacidad de imaginación, asociación entre objetos, orientación espacial, atención y percepción entre otros.

Área del Hogar o Vida Práctica.- Prepara al niño para experiencias de la vida real ayudándolo a desarrollar habilidades que aumentarán su autonomía, independencia y seguridad personal.

Área de Dramatización.- Permite que el niño represente diferentes roles y personajes y se exprese a través de su cuerpo y movimiento en forma libre y espontánea haciendo uso de los recursos y materiales puestos a su disposición poniendo en juego su gran imaginación.

Área de Representación Gráfica.- Brinda al niño la posibilidad de expresarse a través de diferentes técnicas gráficas como la pintura, el dibujo, modelado, etc, utilizando diversos materiales como plumones, papeles, pinturas, etc. Poniendo en juego su creatividad y coordinación fina.

**Organización del tiempo:**

El presente programa está diseñado para una aplicación de tres meses. Las actividades se efectuarán tres veces a la semana con una duración de una hora pedagógica (45 minutos).

**Pasos metodológicos de la sesión:**

Cada sesión tendrá una duración de 45 minutos aproximadamente, contará con tres pasos: Inicio, desarrollo y cierre. A continuación se detallan las actividades a realizar en cada paso.

Inicio.- La profesora motivará a los niños utilizando técnicas variadas, los ubicará en el área y explorará con ellos el ambiente. (10 minutos aproximadamente)

Desarrollo.- La profesora iniciará el juego con el niño según la intención de la sesión, participará en forma activa, en grupo o individualmente. (25 minutos aproximadamente)

Cierre.- La profesora invitará a los niños a guardar el material que han utilizado y ordenarán el ambiente. (10 minutos aproximadamente)

**Actividades Planificadas:**

Las actividades programadas serán a nivel grupal e individual. Cada niño contará con su plan individual acorde a los resultados de la evaluación de entrada. Además habrá una programación de actividades a nivel general que se detalla a continuación.

<b>Fecha</b>	<b>Sesión</b>	<b>Actividad</b>
05 de Agosto	Sesión 1	“Construyo algo nuevo”
07 de Agosto	Sesión 2	“Mis juguetes favoritos”
09 de Agosto	Sesión 3	Juego de roles: “El Hogar”
12 de Agosto	Sesión 4	“Soy un artista de papel”
14 de Agosto	Sesión 5	“Cocino algo rico”
16 de Agosto	Sesión 6	Juego de roles: “La tiendita”
19 de Agosto	Sesión 7	“Un loco constructor”
21 de Agosto	Sesión 8	“Mis juguetes tiene vida”

02 de Setiembre	Sesión 9	Juego de roles: “El doctor”
04 de Setiembre	Sesión 10	“Mis manos son hábiles”
06 de Setiembre	Sesión 11	“Mi receta preferida”
09 de Setiembre	Sesión 12	Juego Dramatizado: “Viaje a la luna”
11 de Setiembre	Sesión 13	“Me gusta imitar”
13 de Setiembre	Sesión 14	“Mis amigos los títeres”
16 de Setiembre	Sesión 15	Juego de roles: “El hogar”
18 de Setiembre	Sesión 16	“Armo una orquesta”
20 de Setiembre	Sesión 17	“Yo baño a mi bebé”
25 de Setiembre	Sesión 18	Juego de roles: “El salón de belleza”
27 de Setiembre	Sesión 19	“Mi personaje favorito”
30 de setiembre	Sesión 20	“Construyo feliz”
09 de setiembre	Sesión 21	Juego de roles “Mi linda casita”
02 de Octubre	Sesión 22	“Soy todo un imitador
04 de Octubre	Sesión 23	“Mis juguetes y yo”
07 de Octubre	Sesión 24	Juego dramatizado: “Me disfrazo”
09 de Octubre	Sesión 25	“Juguemos a poner la mesa”
11 de Octubre	Sesión 26	“Mis amigos los animales”
14 de Octubre	Sesión 27	Juego de roles: “El supermercado”
16 de Octubre	Sesión 28	“Creando con mis manos”
21 de Octubre	Sesión 29	“La receta de mi abuela”
25 de Octubre	Sesión 30	“Mis amigos los bomberos

### **MATERIALES:**

Los materiales estarán distribuidos en cada área según el siguiente cuadro:

<b>ÁREA</b>	<b>MATERIAL</b>
DE JUGUETES	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Carritos</li> <li>-Muñecos</li> <li>-Soldados</li> <li>-Yoyos</li> <li>-Pelotas</li> <li>-Cajas</li> <li>-Set de la granja</li> <li>-Casita de muñecas</li> <li>-Autopista de carros</li> </ul>
DE CONSTRUCCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Bloques</li> <li>-Legos</li> <li>-Bloques lógicos</li> <li>-Argollas de ensarte</li> <li>-Vasos lógicos</li> <li>-Puentes</li> <li>-Pistas</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Cubos</li> <li>-Conos</li> <li>-Tapas</li> <li>-Chapitas</li> </ul>
DE REPRESENTACIÓN GRÁFICA	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Hojas</li> <li>-Pizarra</li> <li>-Plumones</li> <li>-Crayolas</li> <li>-Colores</li> <li>-Tizas</li> <li>-Masa</li> <li>-Plastilina</li> <li>-Revistas</li> <li>-Tijeras</li> <li>-Pinceles</li> </ul>
DE DRAMATIZACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Disfraces de personajes conocidos</li> <li>-Vestidos</li> <li>-Polos</li> <li>-Pantalones</li> <li>-zapatos</li> <li>-Carteras</li> <li>-gorros</li> <li>-Accesorios: Pelucas, collares, etc</li> <li>-Maquillaje</li> <li>-Mantas, telas, etc</li> <li>-Títeres</li> <li>-Cuentos</li> <li>-Vestimenta de distintos oficios</li> </ul>
DEL HOGAR	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Cocina</li> <li>-Utensilios de cocina</li> <li>-Herramientas</li> <li>-Embudos, recipientes, coladores</li> <li>-Escoba y recogedor</li> <li>-Plumeros</li> <li>-Cama</li> </ul>

## **EVALUACIÓN**

### ***Etapas:***

En el proceso evaluativo se consignarán tres momentos o etapas:

**Inicio.-** Cada niño será evaluado individualmente para conocer su nivel de formación de la función simbólica, se realizará el análisis cualitativo y cuantitativo grupal e individual.

**Proceso.-** Durante la ejecución de las actividades, el investigador registrará los avances en una ficha individual y hará uso de registros anecdóticos, la evaluación es cualitativa. Se pueden tomar decisiones durante esta etapa para hacer cambios en los planes individuales.

**Final.-** Al finalizar la ejecución de actividades, se aplicará nuevamente el instrumento de la evaluación de inicio y se procederá al análisis para establecer las comparaciones. Se tomará en cuenta los registros y fichas de la evaluación de proceso.

### ***Técnicas:***

**Observación.-** Durante todas las actividades, el investigador debe observar a los niños en los distintos contextos, puede elegir dos o tres niños por cada sesión para observarlos mejor, además puede solicitar el apoyo de la auxiliar o docente de aula.

### ***Instrumentos:***

Instrumento para medir la formación de la Función Simbólica

Registro Anecdótico

Ficha individual

Hojas de aplicación

Portafolio

Cuaderno de campo

**APÉNDICE 6**  
**PLANIFICACIÓN DE SESIONES**

## SESIÓN N° 1

**ACTIVIDAD:** "Construyo algo nuevo"

**ÁREA:** Interacción con el Objeto (IO) - Exploración del Objeto (EO)- Construcción (Co) - Resolución de problemas (RP)

**OBJETIVO:** Manipular, explorar y construir con los objetos y juguetes

**PROCEDIMIENTO:**

**-Inicio:** Los niños se ubican en la zona central, cantan y bailan "Es la hora de jugar". Se sientan en la alfombra y deciden en qué área jugarán. Manipulan diferentes elementos

**-Desarrollo**

NIVEL PRESIMBÓLICO (8 a 16 meses)	NIVEL SIMBÓLICO I (17 a 19 meses)	NIVEL SIMBÓLICO II (20 a 23 meses)	NIVEL SIMBÓLICO III (2 a 2 $\frac{1}{2}$ años)	NIVEL SIMBÓLICO IV (2 $\frac{1}{2}$ a 3 años)	NIVEL SIMBÓLICO V (3 a 3 $\frac{1}{2}$ años)	NIVEL SIMBÓLICO VI (3 $\frac{1}{2}$ a 4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VII (4 años)	NIVEL SIMBÓLICO III (5 años)
-Colocarle a un juguete un cordel y ponerlo fuera del alcance del niño. Debe descubrir que puede jalar el cordel para atraer el juguete.	-Ensartar conos de papel higiénico en una soga	-Construye torres con 3 latas de colores	-Construye torres con 5 latas de colores	-Construye torres con bloques de madera	-Construye torres con cubos pequeños y legos	-Realiza construcciones de torres, casa, castillos con legos y bloques	-Realiza construcciones de torres, casa, castillos con legos y bloques en forma creativa	- Realiza construcciones de torres, casa, castillos con legos y bloques en forma creativa

**-Cierre.** - Cantan la canción "A guardar" y ayudan a guardar el material



## SESIÓN Nº 2

**ACTIVIDAD:** "Mis Juguetes Favoritos"

**ÁREA:** Interacción con el objeto (IO) - Resolución de problemas (RP)

**OBJETIVO:** Jugar de manera apropiada con diferentes colecciones de juguetes (carritos)

**PROCEDIMIENTO:**

**-Inicio:** Los niños se ubican en la zona central, cantan y bailan "Es la hora de jugar". Se sientan en la alfombra y deciden en qué área jugarán. Manipulan diferentes juguetes

**-Desarrollo**

NIVEL PRESIMBÓLICO (8 a 16 meses)	NIVEL SIMBÓLICO I (17 a 19 meses)	NIVEL SIMBÓLICO II (20 a 23 meses)	NIVEL SIMBÓLICO III (2 a 2 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO IV (2 ½ a 3 años)	NIVEL SIMBÓLICO V (3 a 3 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO VI (3 ½ a 4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VII (4 años)	NIVEL SIMBÓLICO III (5 años)
-Esconder un juguete de manera que quede una parte visible, pedirle al niño que lo traiga, variar el ejercicio con distintos juguetes.	- Sentarse con el niño frente a un túnel y hacer pasar un carrito, esperar el juguete al otro extremo del túnel.	-Jugar con los carritos haciéndolos rodar por la pista	-Jugar con carros de diferentes tamaños y hacerlos rodar por el espacio	-Juega con carritos de colores y los clasifica	-Jugar con los carritos y agruparlos de acuerdo a su tamaño y color	-Arma un circuito de pistas para jugar con los carritos	-Con diferentes elementos arma un circuito de caminos y casas para jugar con los carritos	- Con diferentes elementos arma un circuito de caminos y casas para jugar con los carritos. Comparar

**-Cierre.** - Cantan la canción "A guardar" y ayudan a guardar el material



### SESIÓN N° 3

**ACTIVIDAD:** "Mi hogar"

**ÁREA:** Exploración del Objeto (EO) Imitación Diferida (ID) Lenguaje Oral (LO)

**OBJETIVO:** Representar roles y relacionarse con objetos y pares.

**PROCEDIMIENTO:**

**-Inicio:** Los niños se ubican en la zona central, cantan y bailan "Es la hora de jugar". Se sientan en la alfombra y deciden en qué área jugarán. Manipulan diferentes elementos

**-Desarrollo**

NIVEL PRESIMBÓLICO (8 a 16 meses)	NIVEL SIMBÓLICO I (17 a 19 meses)	NIVEL SIMBÓLICO II (20 a 23 meses)	NIVEL SIMBÓLICO III (2 a 2 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO IV (2 ½ a 3 años)	NIVEL SIMBÓLICO V (3 a 3 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO VI (3 ½ a 4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VII (4 años)	NIVEL SIMBÓLICO III (5 años)
-Mostrarle un avión que vaya por el aire, decirle "el avión vuela", imitar el sonido que produce éste y repetirlo "avión"	-Imitar el desplazamiento de un avión con los brazos abiertos imitar el sonido que hace	-Representa acciones como tomar té de una taza y comer de un plato	-Representa acciones como cocinar y poner la mesa	-Juega a alimentar a su muñeca, la viste, la hace dormir	-Juega e interactúa con otros niños en el juego de la casita	-Juega a la mamá y al papá asumiendo los roles	-Juega a la mamá y al papá asumiendo los roles hablando como tal	Juega a la mamá y al papá asumiendo los roles y poniéndose de acuerdo

**-Cierre.** - Cantan la canción "A guardar" y ayudan a guardar el material y cantan al final "Mi casita"



## SESIÓN N° 4



**ACTIVIDAD:** "Soy un artista de papel"

**ÁREA:** Representación Gráfica (RG)

**OBJETIVO:** Representar a través del dibujo elementos de su imaginación

**PROCEDIMIENTO:**

**-Inicio:** Los niños se ubican en la zona central, cantan y bailan "Es la hora de jugar". Se sientan en la alfombra y deciden en qué área jugarán. Manipulan diferentes elementos

**-Desarrollo**

NIVEL PRESIMBÓLICO (8 a 16 meses)	NIVEL SIMBÓLICO I (17 a 19 meses)	NIVEL SIMBÓLICO II (20 a 23 meses)	NIVEL SIMBÓLICO III (2 a 2 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO IV (2 ½ a 3 años)	NIVEL SIMBÓLICO V (3 a 3 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO VI (3 ½ a 4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VII (4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VIII (5 años)
-Pasarle al niño papel de regalo y motivarlo a que lo manipule y lo arrugue, evitando que se lo meta en la boca.	-Pasarle al niño papelotes y motivar a que los manipule, ofrecerle instrumentos gráficos diferentes: plumones, crayolas, témperas, etc. para que garabatee con libertad	-Pasarle al niño papelotes y poner a sus disposición diferentes instrumentos gráficos: plumones gruesos, crayolas, brochas, etc. incentivar a que garabatee libremente	-En papelotes pegados en el piso, traza círculos con plumón grueso, puede utilizar los instrumentos gráficos que desee y que estén a su disposición	-En papelotes pegados en el piso garabatea libremente líneas horizontales y verticales eligiendo el instrumento gráfico a utilizar	-Elige entre papeles y hojas de diferente tamaño, selecciona el instrumento gráfico: plumones, crayolas, pinceles, tijeras, etc. para dibujar círculos	- Elige entre papeles y hojas de diferente tamaño, selecciona el instrumento gráfico: plumones, crayolas, pinceles, tijeras, etc. para dibujar figuras distintas.	- Elige entre papeles y hojas de diferente tamaño, selecciona el instrumento gráfico: plumones, crayolas, pinceles, tijeras, etc. para plasmar su obra de arte utilizando varios colores	-Elige entre papeles y hojas de diferente tamaño, selecciona el instrumento gráfico: plumones, crayolas, pinceles, tijeras, etc. para dibujar paisajes. Utiliza varios materiales

**-Cierre.** - Cantan la canción "A guardar" y ayudan a guardar el material y cantan al final "Mi casita"

## SESIÓN Nº 5



**ACTIVIDAD:** "Cocino algo rico"

**ÁREA:** Exploración del Objeto (EO) Juego Simbólico (JS) Lenguaje Oral (LO)

**OBJETIVO:** Representar el rol de un chef y preparar un postre

**PROCEDIMIENTO:**

**-Inicio:** Los niños se ubican en la zona central, cantan y bailan "Es la hora de jugar". Se sientan en la alfombra y deciden en qué área jugarán. Manipulan diferentes elementos

**-Desarrollo**

NIVEL PRESIMBÓLICO (8 a 16 meses)	NIVEL SIMBÓLICO I (17 a 19 meses)	NIVEL SIMBÓLICO II (20 a 23 meses)	NIVEL SIMBÓLICO III (2 a 2 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO IV (2 ½ a 3 años)	NIVEL SIMBÓLICO V (3 a 3 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO VI (3 ½ a 4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VII (4 años)	NIVEL SIMBÓLICO III (5 años)
-Colocar sobre una mesa diferentes alimentos con distintas texturas, motivarlo a que los toque y los deguste.	-Colocar sobre una mesa diferentes alimentos con distintas texturas, motivarlo a que los toque, los deguste y agregue un ingrediente	-Colocar sobre una mesa diferentes alimentos conocidos por el niño, motivarlo a que los deguste y ayude a untar manjar	-Colocar sobre una mesa diferentes alimentos conocidos por el niño, motivarlo a que los deguste y ayude en la preparación de un postre	-Colocar sobre una mesa diferentes alimentos conocidos por el niño, motivarlo a que los deguste y ayude en la preparación de un postre asumiendo una tarea	-Se le propone el juego del chef, se le da la opción para que pueda caracterizarse con algunos accesorios, se le da la libertad para hacer uso de los ingredientes que están en la mesa.	-Se le propone el juego del chef, se le da la opción para que pueda caracterizarse con algunos accesorios, se le da la libertad para elegir un rol específico a realizar	-Se le propone el juego del chef, se le da la opción para que pueda caracterizarse con algunos accesorios, se le da la libertad para organizar el juego haciendo uso de los ingredientes que están en la mesa.	-Se le propone el juego del chef, se le da la opción para que pueda caracterizarse con algunos accesorios, se le da la libertad para organizar el juego haciendo uso de los ingredientes que están en la mesa y diversos materiales.

**-Cierre.** - Cantan la canción "A guardar" y ayudan a guardar el material y cantan al final "Mi casita"

## SESIÓN N° 6



**ACTIVIDAD:** "Mi tienda de colores"

**ÁREA:** Exploración de Objetos (EO) Juego Simbólico (JS) Lenguaje Gestual (LG) Lenguaje Oral (LO)

**OBJETIVO:** Representar el rol de vendedor o cliente

**PROCEDIMIENTO:**

**-Inicio:** Los niños se ubican en la zona central, cantan y bailan "Es la hora de jugar". Se sientan en la alfombra y deciden en qué área jugarán. Manipulan diferentes elementos

**-Desarrollo**

NIVEL PRESIMBÓLICO (8 a 16 meses)	NIVEL SIMBÓLICO I (17 a 19 meses)	NIVEL SIMBÓLICO II (20 a 23 meses)	NIVEL SIMBÓLICO III (2 a 2 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO IV (2 ½ a 3 años)	NIVEL SIMBÓLICO V (3 a 3 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO VI (3 ½ a 4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VII (4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VIII (5 años)
-Acercar al niño al sector de la tienda y mostrarle y nombrarle los diferentes productos. Solicitárselos verbalmente para que los alcance	-Acercar al niño al sector de la tienda, mostrarle los diferentes productos que hay y nombrárselo, motivarlo para que los solicite oralmente ¿Cuál quieres? ¿te gusta este?, ¿cómo se llama? Si lo solicita entregárselo.	Acercar al niño al sector de la tienda, mostrarle los diferentes productos que hay y nombrárselos, motivarlo para que los solicite oralmente ¿Cuál quieres? Si lo nombra, entregárselo.	Acercar al niño al sector de la tienda y mostrarle los productos, nombrarle y motivarlo para que juegue a comprar lo que necesite.	Acercar al niño al sector de la tienda y mostrarle los productos, nombrarle y motivarlo para que juegue a comprar usando frases cortas: "hola señora, véndame un pan."	Acercar al niño al sector de la tienda y mostrarle los productos, nombrarle y motivarlo para que juegue a comprar o vender asumiendo un rol.	Acercar al niño al sector de la tienda y mostrarle los productos y motivarlo para que juegue a comprar o vender asumiendo un rol. Puede ir cambiando de roles.	Acercar al niño al sector de la tienda y nombrarle los productos, motivarlo para que juegue a comprar o vender asumiendo diferentes roles y estableciendo diálogos	Acercar al niño al sector de la tienda y nombrarle los productos, motivarlo para que se organice con sus compañeros y represente un rol, estableciendo diálogos

**-Cierre.-** Cantan la canción "A guardar" y ayudan a guardar el material y cantan al final "Mi casita"

## SESIÓN N° 7

**ACTIVIDAD:** "Un Loco Constructor"

**ÁREA:** Exploración del Objeto (EO) Resolución de Problemas (RP) Construcción (Co)

**OBJETIVO:** Explorar y asociar objetos para construir algo nuevo

**PROCEDIMIENTO:**

- **Inicio:** Los niños se ubican en la zona central, cantan y bailan "Es la hora de jugar". Se sientan en la alfombra y deciden en qué área jugarán. Manipulan diferentes elementos

- **Desarrollo**

NIVEL PRESIMBÓLICO (8 a 16 meses)	NIVEL SIMBÓLICO I (17 a 19 meses)	NIVEL SIMBÓLICO II (20 a 23 meses)	NIVEL SIMBÓLICO III (2 a 2 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO IV (2 ½ a 3 años)	NIVEL SIMBÓLICO V (3 a 3 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO VI (3 ½ a 4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VII (4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VIII (5 años)
Jugar con el niño en el área de juguetes pasándole diferentes objetos, motivarlo a que los vuelva a solicitar con gestos ¿Qué juguete quieres?	Jugar con el niño en el área de juguetes pasándole diferentes objetos, motivarlo a que los haga funcionar por ensayo y error.	Jugar con el niño en el área de juguetes pasándole diferentes objetos que se pueden asociar (argollas, vasos lógicos, etc) motivarlo a que apile, haga torres, ensarte, etc.	Jugar con el niño en el área de construcción, pasándole diferentes objetos apilables: legos, bloques, cubos, motivarlo a que haga torres.	Jugar con el niño en el área de construcción, pasándole diferentes objetos apilables: legos, bloques, cubo, motivarlo a que haga torres y clasifique.	Jugar con el niño en el área de juguetes y construcción, pasándole diferentes objetos: legos, bloques, cubos, etc, motivarlo a que haga distintas construcciones y forme conjuntos	Jugar con el niño en el área de juguetes y construcción, pasándole diferentes objetos motivarlo a que haga distintas construcciones y juegue en ellas utilizando juguetes: carritos, etc	Invitar al niño al área de juguetes y construcción, motivarlo a que haga distintas construcciones y juegue en ellas utilizando juguetes interactuando con otros niños	Invitar al niño al área de juguetes y construcción, motivarlo a que haga distintas construcciones tridimensionales con diferentes materiales y juegue en ellas interactuando con otros niños

- **Cierre.** - Cantan la canción "A guardar" y ayudan a guardar el material y cantan al final "Mi casita"



## SESIÓN N° 8

**ACTIVIDAD:** "Mis juguetes tienen vida"

**ÁREA:** Exploración del Objeto (EO) Lenguaje Gestual (LG) Lenguaje Oral (LO)

**OBJETIVO:** Utilizar su lenguaje e interactuar socialmente durante el juego libre

**PROCEDIMIENTO:**

**-Inicio:** Los niños se ubican en la zona central, cantan y bailan "Es la hora de jugar". Se sientan en la alfombra y deciden en qué área jugarán. Manipulan diferentes elementos

**-Desarrollo**



NIVEL PRESIMBÓLICO (8 a 16 meses)	NIVEL SIMBÓLICO I (17 a 19 meses)	NIVEL SIMBÓLICO II (20 a 23 meses)	NIVEL SIMBÓLICO III (2 a 2 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO IV (2 ½ a 3 años)	NIVEL SIMBÓLICO V (3 a 3 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO VI (3 ½ a 4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VII (4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VIII (5 años)
Jugar con el niño en el área de juguetes mostrarle diferentes objetos y nombrárselos, motivarlo a que los vuelva a solicitar con gestos ¿Quieres este juguete?	Jugar con el niño en el área de juguetes mostrar y nombrar diferentes objetos, motivarlo a que juegue interactuando con la tía. "¿Hola me pasas ese juguete?" ¿lo quieres tú ahora? ¿Cómo podemos jugar?	Jugar con el niño en el área de juguetes nombrar los objetos que le llaman la atención, jugar señalando las acciones: "Mira el carro como rueda", "vamos a peinar a la muñeca"	Jugar con el niño en el área de juguetes, nombrarle los objetos de su interés e interactuar "¿Qué está haciendo la muñeca?" "A qué juegas con el dinosaurio?"	Jugar con el niño en el área de juguetes, nombrarle los objetos de su interés e interactuar "¿Qué está haciendo la muñeca?" "A qué juegas con el dinosaurio?"	Invitar al niño al área de juguetes e interactuar con él a través de preguntas: "¿A qué estás jugando? ¿Qué dice tu muñeco? ¿Por qué el dinosaurio está enojado?"	Invitar al niño al área de juguetes e interactuar con él a través de preguntas: "¿A qué estás jugando? ¿Qué dice tu muñeco? ¿Por qué el dinosaurio está enojado?"	Invitar al niño al área de juguetes motivarlo para que juegue con otros niños, hacerle preguntas sobre el juego que hacen y establecer diálogo: "¿A qué están jugando? ¿Cómo se baña a la muñeca?"	Invitar al niño al área de juguetes motivarlo para que se organice con otros niños y establezca diálogos con los demás. ¿Qué están diciendo los muñecos? ¿por qué los caballos están corriendo tan rápido?

**-Cierre.** - Cantan la canción "A guardar" y ayudan a guardar el material y cantan al final "Mi casita"

## SESIÓN Nº 9

**ACTIVIDAD:** "Mi amigo, el doctor"

**ÁREA:** Exploración del Objeto (EO), Representación Dramática (RD) Lenguaje Gestual (LG) Lenguaje Oral (LO)

**OBJETIVO:** Representar el rol de doctor o paciente en el juego del hospital

**PROCEDIMIENTO:**

**-Inicio:** Los niños se ubican en la zona central, cantan y bailan "Es la hora de jugar". Se sientan en la alfombra y deciden en qué área jugarán. Manipulan diferentes elementos

**-Desarrollo**

NIVEL PRESIMBÓLICO (8 a 16 meses)	NIVEL SIMBÓLICO I (17 a 19 meses)	NIVEL SIMBÓLICO II (20 a 23 meses)	NIVEL SIMBÓLICO III (2 a 2 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO IV (2 ½ a 3 años)	NIVEL SIMBÓLICO V (3 a 3 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO VI (3 ½ a 4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VII (4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VIII (5 años)
-Acercar al niño al sector del hospital, mostrarle y nombrarle diferentes elementos del doctor. Motivarlo a que los manipule y explore con sus sentidos	-Acercar al niño al sector del hospital, mostrarle y nombrarle los elementos del doctor, motivarlo para que intente solicitarlos oralmente ¿Cuál quieres? ¿te gusta este?, ¿cómo se llama? Si lo solicita entregárselo.	Acercar al niño al sector del hospital, mostrarle y nombrarle los diferentes elementos del doctor, motivarlo para que los solicite oralmente ¿Cuál quieres? Si lo nombra, entregárselo.	Acercar al niño al sector del hospital, mostrarle y nombrarle los elementos del doctor, motivarlo para que juegue con los distintos materiales de acuerdo a su uso y función	Invitar al niño al sector del hospital y mostrarle los diferentes materiales, motivarlo para que juegue a visitar al doctor como paciente.	Invitar al niño al sector del hospital, mostrarle y nombrarle los materiales, motivarlo para que juegue a ser doctor o paciente asumiendo un rol.	Invitar al niño al sector del hospital, mostrarle y nombrarle los materiales, motivarlo para que juegue a ser doctor o paciente asumiendo un rol. Puede ir cambiando de roles.	Invitar al niño al sector del hospital y nombrarle los materiales, motivarlo para que juegue a ser doctor o paciente asumiendo diferentes roles y estableciendo diálogos con sus amigos	Invitar al niño al sector del hospital y nombrarle los materiales, motivarlo para que se organice con sus compañeros y represente un rol, estableciendo diálogos

**-Cierre.** - Cantan la canción "A guardar" y ayudan a guardar el material y cantan al final "Mi casita"



## SESIÓN N° 10



**ACTIVIDAD:** "Mis manos son hábiles"

**ÁREA:** Exploración del Objeto (EO) Representación Gráfica (RG)

**OBJETIVO:** Representar a través de la pintura el cuento narrado

**PROCEDIMIENTO:**

**-Inicio:** Los niños se ubican en la zona central, cantan y bailan "Es la hora de jugar". Se sientan en la alfombra y deciden en qué área jugarán. Manipulan diferentes elementos

**-Desarrollo**

NIVEL PRESIMBÓLICO (8 a 16 meses)	NIVEL SIMBÓLICO I (17 a 19 meses)	NIVEL SIMBÓLICO II (20 a 23 meses)	NIVEL SIMBÓLICO III (2 a 2 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO IV (2 ½ a 3 años)	NIVEL SIMBÓLICO V (3 a 3 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO VI (3 ½ a 4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VII (4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VIII (5 años)
Acercar al niño al área de arte gráfico, mostrarle y nombrarle los materiales: papel, pintura. Plasmar su huella de la mano en el papel.	Acercar al niño al área de arte gráfico, mostrarle y nombrarle los materiales: papel, pintura. Plasmar su huella de la mano en el papel, motivarlo a que lo vuelva a intentar por sí solo.	-Acercar al niño al área de arte gráfico, mostrarle y nombrarle los materiales: papel y témpera, motivarlo a que plasme la huella de su mano en el papelote por imitación, dejar que juegue libremente.	Acercar al niño al área de arte gráfico, mostrarle y nombrarle los materiales. Papel y pintura, motivarlo a que pinte un dibujo con la pintura sobre el papel.	Invitar al niño al área de arte gráfico, mostrarle y nombrarle los materiales: pinturas y papeles. Narrarle un cuento corto y solicitarle que haga un dibujo de lo que oyó.	Invitar al niño al área de arte gráfico, mostrarle y nombrarle los materiales: pinturas y papeles. Narrarle un cuento corto y solicitarle que haga un dibujo de lo que oyó y luego explique.	Invitar al niño al área de arte gráfico, mostrarle los materiales: pinturas y papeles. Narrarle un cuento y solicitarle que haga un dibujo de lo que oyó y luego dialogue sobre él.	Invitar al niño al área de arte gráfico, mostrarle los materiales: pinturas y papeles. Narrarle un cuento y solicitarle que haga un dibujo de lo que oyó y lo exponga a sus compañeros.	Invitar al niño al área de arte gráfico, mostrarle los materiales: pinturas y papeles. Narrarle un cuento y solicitarle que haga un dibujo de lo que más le gustó y lo exponga.

**-Cierre.-** Cantan la canción "A guardar" y ayudan a guardar el material y cantan al final "Mi casita"

## SESIÓN N° 11



**ACTIVIDAD:** "Mi receta preferida"

**ÁREA:** Exploración del Objeto (EO) Representación Dramática (RD) Lenguaje Oral (LO)

**OBJETIVO:** Representar el rol de un chef y preparar una receta de ensalada de fruta

**PROCEDIMIENTO:**

**-Inicio:** Los niños se ubican en la zona central, cantan y bailan "Es la hora de jugar". Se sientan en la alfombra y deciden en qué área jugarán. Manipulan diferentes elementos

**-Desarrollo**

NIVEL PRESIMBÓLICO (8 a 16 meses)	NIVEL SIMBÓLICO I (17 a 19 meses)	NIVEL SIMBÓLICO II (20 a 23 meses)	NIVEL SIMBÓLICO III (2 a 2 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO IV (2 ½ a 3 años)	NIVEL SIMBÓLICO V (3 a 3 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO VI (3 ½ a 4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VII (4 años)	NIVEL SIMBÓLICO III (5 años)
Ubicar al niño en el área del hogar, mostrarle los alimentos que hay sobre la mesa, manipularlos y degustarlos.	Ubicar al niño en el área del hogar, mostrarle los alimentos que hay sobre la mesa, manipularlos y degustarlos. Motivarlo a que compare los alimentos.	Ubicar al niño en el área del hogar, mostrarle los alimentos que hay sobre la mesa, manipularlos y degustarlos. Motivarlo a que compare y nombre los alimentos.	Ubicar al niño en el área del hogar, mostrarle los alimentos que hay sobre la mesa, manipularlos y degustarlos. Motivarlo a que ayude en la preparación de la ensalada de fruta.	Ubicar al niño en el área del hogar, mostrarle los alimentos que hay sobre la mesa, manipularlos y degustarlos. Motivarlo a que ayude en la preparación de la ensalada de fruta.	Ubicar al niño en el área de hogar, se le propone el juego del chef, se le da la opción para que pueda caracterizarse con algunos accesorios, motivarlo a que elija que acción hará	Ubicar al niño en el área de hogar, se le propone el juego del chef, se le da la opción para que pueda caracterizarse con algunos accesorios, motivarlo a que elija un rol específico.	Ubicar al niño en el área de hogar, se le propone el juego del chef, se le da la opción para que pueda caracterizarse con algunos accesorios, motivarlo a que organice la preparación de la ensalada de fruta.	Ubicar al niño en el área de hogar, se le propone el juego del chef, se le da la opción para que pueda caracterizarse con algunos accesorios, motivarlo a que organice la preparación de la ensalada de fruta y arregle la mesa.

**-Cierre.** - Cantan la canción "A guardar" y ayudan a guardar el material y cantan al final "Mi casita"

## SESIÓN N° 12



**ACTIVIDAD:** "El viaje a la luna"

**ÁREA:** Exploración del Objeto (EO) Representación Dramática (RD) Lenguaje (LO) Lenguaje Gestual (LG)

**OBJETIVO:** Representar el rol del astronauta con el juguete el viaje a la luna

**PROCEDIMIENTO:**

- **Inicio:** Los niños se ubican en la zona central, cantan y bailan "Es la hora de jugar". Se sientan en la alfombra y deciden en qué área jugarán. Manipulan diferentes elementos

- **Desarrollo**

NIVEL PRESIMBÓLICO (8 a 16 meses)	NIVEL SIMBÓLICO I (17 a 19 meses)	NIVEL SIMBÓLICO II (20 a 23 meses)	NIVEL SIMBÓLICO III (2 a 2 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO IV (2 ½ a 3 años)	NIVEL SIMBÓLICO V (3 a 3 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO VI (3 ½ a 4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VII (4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VIII (5 años)
Acercar al niño al área de dramatización, Mostrarle y nombrarle diferentes elementos del viaje a la luna. Motivarlo a que los manipule	Acercar al niño al área de dramatización, Mostrarle y nombrarle diferentes elementos del viaje a la luna. Motivarlo a que los solicite oralmente: ¿Te gusta? ¿lo quieres? Entregárselo	Acercar al niño al área de dramatización, Mostrarle y nombrarle diferentes elementos del viaje a la luna. Motivarlo a que los solicite oralmente: ¿Te gusta? ¿lo quieres? Entregárselo	Acercar al niño al área de dramatización, Mostrarle y nombrarle diferentes elementos del viaje a la luna. Motivarlo para que juegue con los distintos materiales de acuerdo a su uso y función	Acercar al niño al área de dramatización, Mostrarle y nombrarle diferentes elementos del viaje a la luna. Motivarlo a que juegue a ser astronauta.	Acercar al niño al área de dramatización Mostrarle y nombrarle diferentes elementos del viaje a la luna. Motivarlo a que juegue a ser astronauta asumiendo su rol	Invitar al niño al área de dramatización mostrarle y nombrarle los materiales, motivarlo para que juegue a ser astronauta asumiendo un rol. Puede caracterizar-se	Invitar al niño al área de dramatización, motivarlo para que juegue a ser astronauta asumiendo diferentes roles y estableciendo diálogos con sus amigos	Invitar al niño al área de dramatización, motivarlo para que se organice con sus compañeros y represente un rol, estableciendo diálogos

-**Cierre.** - Cantan la canción "A guardar" y ayudan a guardar el material y cantan al final "Mi casita"

### SESIÓN N° 13



**ACTIVIDAD:** "Me gusta imitar"

**ÁREA:** Imitación Diferida (ID) Lenguaje Gestual (LG), Lenguaje Oral (LO)

**OBJETIVO:** Imitar diferentes movimientos, gestos y personajes.

**PROCEDIMIENTO:**

- **Inicio:** Los niños se ubican en la zona central, cantan y bailan "Es la hora de jugar". Se sientan en la alfombra y deciden en qué área jugarán. Manipulan diferentes elementos

- **Desarrollo**

NIVEL PRESIMBÓLICO (8 a 16 meses)	NIVEL SIMBÓLICO I (17 a 19 meses)	NIVEL SIMBÓLICO II (20 a 23 meses)	NIVEL SIMBÓLICO III (2 a 2 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO IV (2 ½ a 3 años)	NIVEL SIMBÓLICO V (3 a 3 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO VI (3 ½ a 4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VII (4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VIII (5 años)
Acercar al niño al área de dramatización, Ponerse frente al niño y mostrarle movimientos con el cuerpo, motivarlo a que nos imite.	Acercar al niño al área de dramatización, Ponerse frente al niño y mostrarle movimientos con el cuerpo y gestos con el rostro, motivarlo a que nos imite.	Acercar al niño al área de dramatización, Ponerse frente al niño y mostrarle movimientos y desplazamientos de animales con canciones, motivarlo a que nos imite.	Acercar al niño al área de dramatización, Ponerse frente al niño y mostrarle movimientos, desplazamiento y sonidos de animales con canciones, motivarlo a que nos imite.	Acercar al niño al área de dramatización, Ponerse frente al niño y mostrarle movimientos, desplazamiento y sonidos de animales y medios de transporte motivarlo a que nos imite.	Acercar al niño al área de dramatización Ponerse frente al niño y mostrarle , desplazamiento de animales y medios de transporte motivarlo a que nos imite.	Invitar al niño al área de dramatización observar animales, medios de transporte y personajes, motivarlo para que imite los personajes que le interesen y se organicen con sus compañeros para jugar	Invitar al niño al área de dramatización, observar animales, medios de transporte y personajes, motivarlo para que imite los personajes que le interesen y se organicen con sus compañeros para jugar	Invitar al niño al área de dramatización, observar animales, medios de transporte y personajes, motivarlo para que imite los personajes que le interesen y se organicen con sus compañeros para jugar

- **Cierre.** - Cantan la canción "A guardar" y ayudan a guardar el material y cantan al final "Mi casita"

## SESIÓN N° 14



**ACTIVIDAD:** "Mis amigos los títeres"

**ÁREA:** Exploración del Objeto (EO) Representación Dramática (RD) Lenguaje Gestual (LG), Lenguaje Oral (LO)

**OBJETIVO:** Manipular títeres y representar acciones y personajes

**PROCEDIMIENTO:**

- **Inicio:** Los niños se ubican en la zona central, cantan y bailan "Es la hora de jugar". Se sientan en la alfombra y deciden en qué área jugarán. Manipulan diferentes elementos

- **Desarrollo**

NIVEL PRESIMBÓLICO (8 a 16 meses)	NIVEL SIMBÓLICO I (17 a 19 meses)	NIVEL SIMBÓLICO II (20 a 23 meses)	NIVEL SIMBÓLICO III (2 a 2 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO IV (2 ½ a 3 años)	NIVEL SIMBÓLICO V (3 a 3 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO VI (3 ½ a 4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VII (4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VIII (5 años)
Acercar al niño al área de dramatización, Mostrarle al niño diferentes títeres y jugar con él motivarlo a que interactúe con el títere	Acercar al niño al área de dramatización, Mostrarle al niño diferentes títeres y jugar con él motivarlo a que interactúe con el títere y lo manipule	Acercar al niño al área de dramatización, Mostrarle al niño diferentes títeres y jugar con él motivarlo a que interactúe con el títere y lo manipule y se exprese oralmente	Acercar al niño al área de dramatización, Mostrarle al niño diferentes títeres y jugar con él, motivarlo a que interactúe con el títere y lo manipule y se exprese oralmente imitando	Acercar al niño al área de dramatización, Mostrarle al niño diferentes títeres y jugar con él, motivarlo a que interactúe con el títere y lo manipule y se exprese oralmente con otro amigo	Acercar al niño al área de dramatización Mostrarle títeres y jugar con él, motivarlo a que manipule y lo haga hablar interactuando con otros niños	Invitar al niño al área de dramatización hacer una pequeña función de títeres, motivarlo a que elija un títere y juegue con otros niños interactuando	Invitar al niño al área de dramatización hacer una pequeña función de títeres, motivarlo a que elija un títere y se organice con otros niños para presentar una función	Invitar al niño al área de dramatización hacer una pequeña función de títeres, motivarlo a que elija un títere y se organice con otros niños para presentar una función

- **Cierre.** - Cantan la canción "A guardar" y ayudan a guardar el material y cantan al final "Mi casita"

## SESIÓN N° 15



**ACTIVIDAD:** "Hogar dulce hogar"

**ÁREA:** Exploración de Objetos (EO) Juego Simbólico (JS) Lenguaje Gestual (LG), Lenguaje Oral (LO)

**OBJETIVO:** Representar roles y relacionarse con objetos y pares.

**PROCEDIMIENTO:**

- **Inicio:** Los niños se ubican en la zona central, cantan y bailan "Es la hora de jugar". Se sientan en la alfombra y deciden en qué área jugarán. Manipulan diferentes elementos

- **Desarrollo**

NIVEL PRESIMBÓLICO (8 a 16 meses)	NIVEL SIMBÓLICO I (17 a 19 meses)	NIVEL SIMBÓLICO II (20 a 23 meses)	NIVEL SIMBÓLICO III (2 a 2 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO IV (2 ½ a 3 años)	NIVEL SIMBÓLICO V (3 a 3 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO VI (3 ½ a 4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VII (4 años)	NIVEL SIMBÓLICO III (5 años)
Acercar al niño al área del hogar, mostrarle los objetos que hay y nombrárselos, solicitarle algunos objetos, motivarlo a que él los pida ¿Con qué quieres jugar?	Acercar al niño al área del hogar, nombrarle los objetos que hay, invitarlo a jugar con el oso y que le dé de comer siguiendo instrucciones.	Invitar al niño al área del hogar, nombrarle los objetos que observa, motivarlo a que dé de comer a su bebé de un plato.	Invitar al niño al área del hogar, nombrarle los objetos que observa, motivarlo a que dé de comer a un amiguito de un plato.	Invitar al niño al área del hogar, motivarlo a que cocine y alimente a su muñeca y a un amiguito.	Invitar al niño al área del hogar, motivarlo a que juegue con otros niños a cocinar, poner la mesa y comer. Representar un rol	Invitar al niño al área del hogar, motivarlo a que juegue con otros niños y asuma un rol, dialogando con los demás.	Invitar al niño al área del hogar, motivarlo a que juegue con otros niños y asuma diferentes roles, estableciendo diálogos entre personajes	Invitar al niño al área del hogar, motivarlo a que juegue con otros niños y organice el juego asumiendo roles e intercambiando ideas

- **Cierre.** - Cantan la canción "A guardar" y ayudan a guardar el material y cantan al final "Mi casita"

## SESIÓN N° 16



**ACTIVIDAD:** "Armo una gran orquesta"

**ÁREA:** Exploración de objetos (EO), Imitación Diferida (ID)

**OBJETIVO:** Organizar, participar e interactuar con sus compañeros tocando un instrumento

**PROCEDIMIENTO:**

- **Inicio:** Los niños se ubican en la zona central, cantan y bailan "Es la hora de jugar". Se sientan en la alfombra y deciden en qué área jugarán. Manipulan diferentes elementos

- **Desarrollo**

NIVEL PRESIMBÓLI-CO (8 a 16 meses)	NIVEL SIMBÓLICO I (17 a 19 meses)	NIVEL SIMBÓLICO II (20 a 23 meses)	NIVEL SIMBÓLICO III (2 a 2 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO IV (2 ½ a 3 años)	NIVEL SIMBÓLICO V (3 a 3 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO VI (3 ½ a 4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VII (4 años)	NIVEL SIMBÓLICO III (5 años)
Acercar al niño al área de dramatización, Mostrarle y nombrarle diferentes instrumentos musicales. Motivarlo a que los manipule y toque imitando a los demás.	Acercar al niño al área de dramatización, Mostrarle y nombrarle diferentes instrumentos musicales. Motivarlo a que los manipule y toque imitando a los demás. Pedirle que elija el que más le agrade.	Acercar al niño al área de dramatización, Mostrarle y nombrarle diferentes instrumentos musicales. Motivarlo a que los toque. Dejar que elija el que más le agrade y lo solicite verbalmente	Acercar al niño al área de dramatización, Mostrarle y nombrarle diferentes instrumentos musicales.. Motivarlo para que los toque de acuerdo a su uso y función y elija el que más le guste tocar.	Acercar al niño al área de dramatización Mostrarle y nombrarle diferentes instrumentos musicales. Motivarlo a que juegue a ser un músico y ser parte de la orquesta	Acercar al niño al área de dramatización Mostrarle y nombrarle diferentes instrumentos musicales. Motivarlo a que juegue a ser un músico asumiendo su lugar en la orquesta	Acercar al niño al área de dramatización nombrarle diferentes instrumentos musicales. Motivarlo a que juegue a ser un músico de la orquesta caracterizán-dose	Invitar al niño al área de dramatización, motivarlo para que juegue a ser un músico asumiendo su lugar en la orquesta poniéndose de acuerdo con sus compañeros.	Invitar al niño al área de dramatización, motivarlo para que se organice con sus compañeros y represente un rol dentro de la orquesta, estableciendo diálogos e intercambiando ideas.

- **Cierre.** - Cantan la canción "A guardar" y ayudan a guardar el material y cantan al final "Mi casita"

## SESIÓN N° 17



**ACTIVIDAD:** "Yo baño a mi bebé"

**ÁREA:** Interacción con el Objeto (IO) Juego Simbólico (JS)

**OBJETIVO:** Seguir instrucciones en el uso de los objetos, representar un rol.

**PROCEDIMIENTO:**

**-Inicio:** Los niños se ubican en la zona central, cantan y bailan "Es la hora de jugar". Se sientan en la alfombra y deciden en qué área jugarán. Manipulan diferentes elementos

**- Desarrollo**

NIVEL PRESIMBÓLICO (8 a 16 meses)	NIVEL SIMBÓLICO I (17 a 19 meses)	NIVEL SIMBÓLICO II (20 a 23 meses)	NIVEL SIMBÓLICO III (2 a 2 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO IV (2 ½ a 3 años)	NIVEL SIMBÓLICO V (3 a 3 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO VI (3 ½ a 4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VII (4 años)	NIVEL SIMBÓLICO III (5 años)
Acercar al niño al área del hogar, mostrarle y nombrarle los objetos que observa: tina de agua y bebé, solicitarle que coja su bebé y lo introduzca en la tina explorando diferentes formas de bañarlo.	Acercar al niño al área del hogar, mostrarle y nombrarle los objetos que observa: tina de agua y bebé, solicitarle que bañe a su bebé en la tina siguiendo instrucciones	Acercar al niño al área del hogar, mostrarle y nombrarle los objetos que observa: tina de agua y bebé, solicitarle que bañe a su bebé en la tina siguiendo instrucciones y probando otras formas	Acercar al niño al área del hogar, mostrarle y nombrarle los objetos que observa: tina de agua y bebé, solicitarle que bañe y seque a su bebé libremente	Acercar al niño al área del hogar, mostrarle y nombrarle los objetos que observa: tina de agua y bebé, solicitarle que bañe y seque a su bebé jugando con otros niños.	Invitar al niño al área del hogar, nombrarle los objetos que observa: tina de agua y bebé, solicitarle que bañe y seque a su bebé interactuando con otros niños	Invitar al niño al área del hogar, motivarlo a que juegue con otros niños a bañar a su bebé, asumiendo un rol y realizando acciones relacionadas con el baño del bebé.	Invitar al niño al área del hogar, motivarlo a que juegue con otros niños y organice el baño del bebé, utilizando distintos elementos	Invitar al niño al área del hogar, motivarlo a que juegue con otros niños y organice el baño de su bebé, preparando el ambiente y lo necesario para el baño.

**- Cierre.** - Cantan la canción "A guardar" y ayudan a guardar el material y cantan al final "Mi casita"

## SESIÓN N° 18



**ACTIVIDAD:** Juego de roles "El salón de belleza"

**ÁREA:** Exploración de objetos (EO) Juego Simbólico (JS) Lenguaje Oral (LO)

**OBJETIVO:** Representar el rol de estilista o cliente / Utilizar diferentes objetos de acuerdo a su función

**PROCEDIMIENTO:**

- **Inicio:** Los niños se ubican en la zona central, cantan y bailan "Es la hora de jugar". Se sientan en la alfombra y deciden en qué área jugarán. Manipulan diferentes elementos

- **Desarrollo**

NIVEL PRESIMBÓLICO (8 a 16 meses)	NIVEL SIMBÓLICO I (17 a 19 meses)	NIVEL SIMBÓLICO II (20 a 23 meses)	NIVEL SIMBÓLICO III (2 a 2 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO IV (2 ½ a 3 años)	NIVEL SIMBÓLICO V (3 a 3 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO VI (3 ½ a 4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VII (4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VIII (5 años)
Acercar al niño al sector del salón de belleza y mostrarle y nombrarle diferentes objetos: (Peines, cepillos, toalla). Solicitárselos para que los alcance	Acercar al niño al sector del salón de belleza y mostrarle y nombrarle diferentes objetos: (Peines, cepillos, toalla). Motivarlo para que los solicite oralmente ¿Cuál quieres? ¿te gusta este?, ¿cómo se llama? entregárselo. Para que lo manipule según su función.	Acercar al niño al sector del salón de belleza, mostrarle y nombrarle diferentes objetos: (Peines, cepillos, toalla). Motivarlo para que los manipule de acuerdo a su función por imitación.	Acercar al niño al sector del salón de belleza, mostrarle y nombrarle diferentes objetos: (Peines, cepillos, toalla). Motivarlo para que juegue a peinar a su compañero.	Acercar al niño al sector del salón de belleza, nombrarle diferentes objetos: (Peines, cepillos, toalla). Motivarlo para que juegue al estilista.	Invitar al niño al sector del salón de belleza, nombrarle diferentes objetos: (Peines, cepillos, toalla). Motivarlo para que juegue asumiendo un rol: estilista o cliente.	Invitar al niño al sector del salón de belleza, mostrarle los objetos. Motivarlo para que juegue asumiendo un rol: estilista o cliente. Puede ir cambiando de roles.	Invitar al niño al sector del salón de belleza, mostrarle los objetos. Motivarlo para que juegue asumiendo un rol: estilista o cliente, estableciendo diálogos entre los personajes.	Invitar al niño al sector del salón de belleza, mostrarle los objetos. Motivarlo para que se organice con sus compañeros asumiendo roles: estilista o cliente, intercambiando ideas.

- **Cierre.** - Cantan la canción "A guardar" y ayudan a guardar el material y cantan al final "Mi casita"

## SESIÓN N° 19



**ACTIVIDAD:** "Limpio y ordeno mi hogar"

**ÁREA:** Interacción con el Objeto (EO), Juego Simbólico (JS)

**OBJETIVO:** Utilizar los utensilios de limpieza asumiendo una tarea.

**PROCEDIMIENTO:**

- **Inicio:** Los niños se ubican en la zona central, cantan y bailan "Es la hora de jugar". Se sientan en la alfombra y deciden en qué área jugarán. Manipulan diferentes elementos

- **Desarrollo**

NIVEL PRESIMBÓLICO (8 a 16 meses)	NIVEL SIMBÓLICO I (17 a 19 meses)	NIVEL SIMBÓLICO II (20 a 23 meses)	NIVEL SIMBÓLICO III (2 a 2 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO IV (2 ½ a 3 años)	NIVEL SIMBÓLICO V (3 a 3 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO VI (3 ½ a 4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VII (4 años)	NIVEL SIMBÓLICO III (5 años)
Acercar al niño al área del hogar, mostrarle y nombrarle los utensilios de limpieza: Escoba, recogedor, plumero, etc. solicitarle algunos objetos, motivarlo a que él los pida ¿Cuál quieres?	Acercar al niño al área del hogar, nombrarle los utensilios de limpieza: Escoba, recogedor, plumero, etc., invitarlo a jugar con los objetos imitando la acción.	Acercar al niño al área del hogar, nombrarle los utensilios de limpieza: Escoba, recogedor, etc., invitarlo a jugar a limpiar eligiendo un utensilio	Acercar al niño al área del hogar, nombrarle los utensilios de limpieza: Escoba, recogedor, etc., invitarlo a jugar a limpiar	Invitar al niño al área del hogar, motivarlo a que elija un utensilio de limpieza y que limpie junto a sus amigos.	Invitar al niño al área del hogar, motivarlo a que juegue con otros niños a barrer, limpiar los muebles, doblar la ropa, etc. Asumir un rol	Invitar al niño al área del hogar, motivarlo a que juegue con otros niños y asuma un rol para limpiar, dialogando con los demás.	Invitar al niño al área del hogar, motivarlo a que juegue con otros niños y asuma diferentes roles, estableciendo diálogos entre ellos para ponerse de acuerdo.	Invitar al niño al área del hogar, motivarlo a que juegue con otros niños y organice la limpieza y orden del hogar intercambiando ideas

- **Cierre.**- Cantan la canción "A guardar" y ayudan a guardar el material y cantan al final "Mi casita"

## SESIÓN N° 20



**ACTIVIDAD:** "Construyo feliz"

**ÁREA:** Interacción con el Objeto (IO), Resolución de Problemas (R P), Construcción (Co)

**OBJETIVO:** Explorar y asociar objetos para construir algo nuevo

**PROCEDIMIENTO:**

- **Inicio:** Los niños se ubican en la zona central, cantan y bailan "Es la hora de jugar". Se sientan en la alfombra y deciden en qué área jugarán. Manipulan diferentes elementos

- **Desarrollo**

NIVEL PRESIMBÓLICO (8 a 16 meses)	NIVEL SIMBÓLICO I (17 a 19 meses)	NIVEL SIMBÓLICO II (20 a 23 meses)	NIVEL SIMBÓLICO III (2 a 2 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO IV (2 ½ a 3 años)	NIVEL SIMBÓLICO V (3 a 3 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO VI (3 ½ a 4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VII (4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VIII (5 años)
Acercar al niño al área de construcción, mostrarle y nombrarle los objetos: piezas, bloques, legos, etc. Motivarlo a que los manipule y los solicite con gestos ¿Cuál quieres?	Acercar al niño al área de construcción, mostrarle y nombrarle los objetos: piezas, bloques, legos, etc. Motivarlo a que los manipule e intente apilarlos para armar torres.	Acercar al niño al área de construcción, mostrarle y nombrarle los objetos que se pueden asociar (argollas, vasos lógicos, etc) motivarlo a que apile, haga torres, ensarte, etc.	Invitar al niño al área de construcción, mostrarle y nombrarle los objetos apilables: legos, bloques, cubos, motivarlo a que haga torres y otras figuras.	Invitar al niño al área de construcción, pasándole diferentes objetos apilables: legos, bloques, cubo, motivarlo a que haga torres y clasifique.	Invitar al niño al área de juguetes y construcción, pasándole diferentes objetos: legos, bloques, cubos, etc, motivarlo a que haga distintas construcciones y forme conjuntos	Invitar al niño al área de juguetes y construcción pasándole diferentes objetos motivarlo a que haga distintas construcciones y juegue en ellas utilizando juguetes: carritos, etc	Invitar al niño al área de juguetes y construcción, motivarlo a que haga distintas construcciones y juegue en ellas utilizando otros juguetes e interactuando con otros niños.	Invitar al niño al área de juguetes y construcción, motivarlo a que haga distintas construcciones tridimensionales con diferentes materiales y juegue en ellas interactuando con otros niños organizando nuevos juegos.

- **Cierre.** - Cantan la canción "A guardar" y ayudan a guardar el material y cantan al final "Mi casita"

## SESIÓN N° 21

**ACTIVIDAD:** "Pinceles y colores"

**ÁREA:** Exploración del Objeto (EO) Representación Gráfica (RG)

**OBJETIVO:** Representar a través de la pintura el cuento narrado utilizando su imaginación.

**PROCEDIMIENTO:**

- **Inicio:** Los niños se ubican en la zona central, cantan y bailan "Es la hora de jugar". Se sientan en la alfombra y deciden en qué área jugarán. Manipulan diferentes elementos

- **Desarrollo**



NIVEL PRESIMBÓLICO (8 a 16 meses)	NIVEL SIMBÓLICO I (17 a 19 meses)	NIVEL SIMBÓLICO II (20 a 23 meses)	NIVEL SIMBÓLICO III (2 a 2 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO IV (2 ½ a 3 años)	NIVEL SIMBÓLICO V (3 a 3 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO VI (3 ½ a 4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VII (4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VIII (5 años)
Acercar al niño al área de arte gráfico, mostrarle y nombrarle los materiales: papel, pintura. Plasmar las huellas de sus dedos en el papel y hacer que observe.	Acercar al niño al área de arte gráfico, mostrarle y nombrarle los materiales: papel, pintura. Plasmar las huellas de sus dedos en el papel, motivarlo a que lo vuelva a intentar por sí solo.	-Acercar al niño al área de arte gráfico, mostrarle y nombrarle los materiales: papel y témpera, motivarlo a que plasme huellas con sus dedos en el papelote por imitación, dejar que juegue libremente.	Acercar al niño al área de arte gráfico, mostrarle y nombrarle los materiales. Papel y pintura, motivarlo a que pinte un dibujo con la pintura sobre el papel.	Invitar al niño al área de arte gráfico, mostrarle y nombrarle los materiales: pinturas y papeles. Narrarle un cuento corto y solicitarle que haga un dibujo de lo que oyó.	Invitar al niño al área de arte gráfico, mostrarle y nombrarle los materiales: pinturas y papeles. Narrarle un cuento corto y solicitarle que haga un dibujo de lo que oyó y luego explique	Invitar al niño al área de arte gráfico, mostrarle los materiales: pinturas y papeles. Narrarle un cuento y solicitarle que haga un dibujo de lo que oyó y luego dialogue sobre él.	Invitar al niño al área de arte gráfico, mostrarle los materiales: pinturas y papeles. Narrarle un cuento y solicitarle que haga un dibujo de lo que oyó y lo exponga a sus compañeros.	Invitar al niño al área de arte gráfico, mostrarle los materiales: pinturas y papeles. Narrarle un cuento y solicitarle que haga un dibujo de lo que más le gustó y lo exponga.

- **Cierre.** - Cantan la canción "A guardar" y ayudan a guardar el material y cantan al final "Mi casita"



## SESIÓN N° 22

**ACTIVIDAD:** "Soy todo un imitador"

**ÁREA:** Exploración del Objeto (EO) Imitación Diferida (ID)

**OBJETIVO:** Imitar diferentes movimientos, gestos y personajes.

**PROCEDIMIENTO:**

- **Inicio:** Los niños se ubican en la zona central, cantan y bailan "Es la hora de jugar". Se sientan en la alfombra y deciden en qué área jugarán. Manipulan diferentes elementos

- **Desarrollo**

NIVEL PRESIMBÓLICO (8 a 16 meses)	NIVEL SIMBÓLICO I (17 a 19 meses)	NIVEL SIMBÓLICO II (20 a 23 meses)	NIVEL SIMBÓLICO III (2 a 2 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO IV (2 ½ a 3 años)	NIVEL SIMBÓLICO V (3 a 3 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO VI (3 ½ a 4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VII (4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VIII (5 años)
Acercar al niño al área de dramatización, Ponerse frente al niño y mostrarle movimientos con el cuerpo y gestos con el rostro, motivarlo a que nos imite.	Acercar al niño al área de dramatización, Ponerse frente al niño y mostrarle movimientos con el cuerpo y gestos con el rostro, motivarlo a que nos imite.	Acercar al niño al área de dramatización, Ponerse frente al niño y mostrarle un títere de animalito haciendo movimientos y desplazamientos con canciones, motivarlo a que lo imite.	Acercar al niño al área de dramatización, Ponerse frente al niño y mostrarle un títere haciendo movimientos, sonidos y desplazamientos con canciones, motivarlo a que lo imite.	Invitar al niño al área de dramatización y mostrarle títeres haciendo movimientos, sonidos y desplazamientos con canciones, motivarlo a que los imite.	Invitar al niño al área de dramatización y mostrarle títeres haciendo movimientos, sonidos y desplazamientos con canciones, motivarlo a que los imite con amigos	Invitar al niño al área de dramatización observar animales y personajes conocidos, motivarlo para que imite los personajes que le interesen y se organicen con sus compañeros para jugar	Invitar al niño al área de dramatización, observar animales y personajes conocidos, motivarlo para que imite los personajes que le interesen y se organicen con sus compañeros para jugar	Invitar al niño al área de dramatización, observar animales y personajes conocidos, motivarlo para que imite los personajes que le interesen y se organicen con sus compañeros para jugar

- **Cierre.** - Cantan la canción "A guardar" y ayudan a guardar el material y cantan al final "Mi casita"

## SESIÓN N° 23



**ACTIVIDAD:** "Mi baúl de juguetes"

**ÁREA:** Interacción con el Objeto (IO) Exploración del Objeto (EO) Juego Simbólico (JS) Lenguaje Oral (LO)

**OBJETIVO:** Utilizar los juguetes de acuerdo a su función interactuando con sus compañeros

**PROCEDIMIENTO:**

- **Inicio:** Los niños se ubican en la zona central, cantan y bailan "Es la hora de jugar". Se sientan en la alfombra y deciden en qué área jugarán. Manipulan diferentes elementos

- **Desarrollo**

NIVEL PRESIMBÓLICO (8 a 16 meses)	NIVEL SIMBÓLICO I (17 a 19 meses)	NIVEL SIMBÓLICO II (20 a 23 meses)	NIVEL SIMBÓLICO III (2 a 2 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO IV (2 ½ a 3 años)	NIVEL SIMBÓLICO V (3 a 3 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO VI (3 ½ a 4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VII (4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VIII (5 años)
Acercar al niño al área de juguetes mostrarle diferentes objetos y nombrárselos, motivarlo a manipularlos y que los solicite con gestos ¿Qué juguete quieres?	Acercar al niño al área de juguetes mostrarle diferentes objetos y nombrárselos, motivarlo a interactuando con la tía. "¿Hola me pasas ese juguete?" ¿lo quieres tú ahora? ¿Cómo podemos jugar?	Acercar al niño al área de juguetes nombrar los objetos que le llaman la atención, jugar señalando las acciones: "Mira el carro como rueda", "vamos a peinar a la muñeca"	Acercar al niño al área de juguetes, nombrarle los objetos de su interés e interactuar "¿Qué está haciendo la muñeca?" "A qué juegas con el dinosaurio?"	Invitar al niño al área de juguetes, nombrarle los objetos de su interés e interactuar con otro niño "¿Qué está haciendo la muñeca?" "A qué juegas con el dinosaurio?",	Invitar al niño al área de juguetes e interactuar con él a través de preguntas: "¿A qué estás jugando? ¿Qué dice tu muñeco? ¿Por qué el dinosaurio está enojado? Invitar a otro niño.	Invitar al niño al área de juguetes e interactuar con él a través de preguntas: "¿A qué estás jugando? ¿Qué dice tu muñeco? ¿Por qué el dinosaurio está enojado? Invitar a otros niños a jugar.	Invitar al niño al área de juguetes motivarlo para que juegue con otros niños, hacerle preguntas sobre el juego que hacen y establecer diálogo: "¿A qué están jugando? ¿Cómo se baña la muñeca?"	Invitar al niño al área de juguetes motivarlo para que se organice con otros niños y establezca diálogos con los demás y con los juguetes. ¿Qué están diciendo los muñecos? ¿Cómo vuela el avión?

- **Cierre.** - Cantan la canción "A guardar" y ayudan a guardar el material y cantan al final "Mi casita"

### SESIÓN N° 24

**ACTIVIDAD:** Juego Dramatizado "Me disfrazo y represento"

**ÁREA:** Exploración de Objetos (EO) Representación Dramática (RD) Lenguaje Gestual (LG), Lenguaje Oral (LO)

**OBJETIVO:** Elegir disfraces para representar personajes

**PROCEDIMIENTO:**

- **Inicio:** Los niños se ubican en la zona central, cantan y bailan "Es la hora de jugar". Se sientan en la alfombra y deciden en qué área jugarán. Manipulan diferentes elementos

- **Desarrollo**



NIVEL PRESIMBÓLICO (8 a 16 meses)	NIVEL SIMBÓLICO I (17 a 19 meses)	NIVEL SIMBÓLICO II (20 a 23 meses)	NIVEL SIMBÓLICO III (2 a 2 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO IV (2 ½ a 3 años)	NIVEL SIMBÓLICO V (3 a 3 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO VI (3 ½ a 4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VII (4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VIII (5 años)
Acercar al niño al área de dramatización, mostrarle diferentes máscaras de animalitos: perro, gato, pollo y motivarlo para que imite sus sonidos onomatopéyicos.	Acercar al niño al área de dramatización, mostrarle diferentes máscaras de animalitos: perro, gato, pollo y motivarlo para que imite sus sonidos onomatopéyicos y sus movimientos.	Acercar al niño al área de dramatización, Mostrarle el baúl de disfraces e invitarlo a que se vista libremente.	Acercar al niño al área de dramatización, Mostrarle el baúl de disfraces e invitarlo a que se vista libremente y represente personajes.	Invitar al niño al área de dramatización y mostrarle el baúl de disfraces y accesorios para que elija libremente el personaje que quiere representar.	Invitar al niño al área de dramatización y mostrarle el baúl de disfraces y accesorios para que elija libremente el personaje que quiere representar.	Invitar al niño al área de dramatización y mostrarle el baúl de disfraces y accesorios para que elija libremente el personaje que quiere representar con sus compañeros.	Invitar al niño al área de dramatización y mostrarle el baúl de disfraces y accesorios para que elija libremente el personaje que quiere representar organizándose con sus compañeros.	Invitar al niño al área de dramatización, mostrarle el baúl de disfraces y accesorios y motivarlo a que se organice con sus compañeros para representar personajes en una historia.

- **Cierre.** - Cantan la canción "A guardar" y ayudan a guardar el material y cantan al final "Mi casita"

## SESIÓN N° 25

**ACTIVIDAD:** "Juguemos a poner la mesa"

**ÁREA:** Exploración de Objetos (EO) Juego Simbólico (JS) Lenguaje Gestual (LG), Lenguaje Oral (LO)

**OBJETIVO:** Representar el rol de mamá o papá poniendo la mesa



**PROCEDIMIENTO:**

- **Inicio:** Los niños se ubican en la zona central, cantan y bailan "Es la hora de jugar". Se sientan en la alfombra y deciden en qué área jugarán. Manipulan diferentes elementos

- **Desarrollo**

NIVEL PRESIMBÓLICO (8 a 16 meses)	NIVEL SIMBÓLICO I (17 a 19 meses)	NIVEL SIMBÓLICO II (20 a 23 meses)	NIVEL SIMBÓLICO III (2 a 2 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO IV (2 ½ a 3 años)	NIVEL SIMBÓLICO V (3 a 3 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO VI (3 ½ a 4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VII (4 años)	NIVEL SIMBÓLICO III (5 años)
Ubicar al niño en el área del hogar, mostrarle y nombrarles los elementos que hay sobre la mesa: tazas, platos, cubiertos, individuales, manipularlos y solicitarlos por su nombre	Ubicar al niño en el área del hogar, mostrarle y nombrarles los elementos que hay sobre la mesa: tazas, platos, cubiertos, individuales, manipularlos y solicitarlos por su nombre.	Ubicar al niño en el área del hogar, mostrarle y nombrarles los elementos que hay sobre la mesa: tazas, platos, cubiertos, individuales, Motivarlo a que nombre los utensilios	Ubicar al niño en el área del hogar, mostrarle y nombrarles los elementos que hay sobre la mesa: tazas, platos, cubiertos, etc. Motivarlo a que los coloque en su sitio	Ubicar al niño en el área del hogar, mostrarle y nombrarles los elementos que hay sobre la mesa: tazas, platos, cubiertos, etc. Motivarlo a que ayude a poner la mesa.	Invitar al niño al área del hogar, se le propone el juego de poner la mesa, se le da la opción para que pueda caracterizarse con algunos accesorios, motivarlo a qué elija que acción hará	Invitar al niño al área del hogar, se le propone el juego de poner la mesa, se le da la opción para que pueda caracterizarse con algunos accesorios, motivarlo a qué elija un rol específico.	Invitar al niño al área del hogar, se le propone el juego de poner la mesa, se le da la opción para que pueda caracterizarse con algunos accesorios, motivarlo a que organice la preparación de la mesa	Invitar al niño al área del hogar, se le propone el juego de poner la mesa, se le da la opción para que pueda caracterizarse con algunos accesorios, motivarlo a que organice la preparación de la mesa con todos los utensilios.

-**Cierre.** - Cantan la canción "A guardar" y ayudan a guardar el material y cantan al final "Mi casita"

## SESIÓN N° 26



**ACTIVIDAD:** "Mis amigos los animales"

**ÁREA:** Interacción con el Objeto (EO) Representación Dramática (RD) Lenguaje Gestual (LG) Lenguaje Oral (LO)

**OBJETIVO:** Manipular animales de juguete e imitar acciones

**PROCEDIMIENTO:**

- **Inicio:** Los niños se ubican en la zona central, cantan y bailan "Es la hora de jugar". Se sientan en la alfombra y deciden en qué área jugarán. Manipulan diferentes elementos

- **Desarrollo**

NIVEL PRESIMBÓLICO (8 a 16 meses)	NIVEL SIMBÓLICO I (17 a 19 meses)	NIVEL SIMBÓLICO II (20 a 23 meses)	NIVEL SIMBÓLICO III (2 a 2 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO IV (2 ½ a 3 años)	NIVEL SIMBÓLICO V (3 a 3 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO VI (3 ½ a 4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VII (4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VIII (5 años)
Acercar al niño al área de juguetes, Mostrarle y nombrarle diferentes animales y jugar con él motivarlo a que interactúe con los animalitos de juguete y solicitárselos verbalmente	Acercar al niño al área de juguetes, Mostrarle y nombrarle diferentes animales y jugar con él, motivarlo a que interactúe con los animalitos de juguete y que los solicite verbalmente ¿Cuál quieres?	Acercar al niño al área de juguetes, Mostrarle y nombrarle diferentes animales y jugar con él, motivarlo a que interactúe con los animalitos de juguete y se exprese oralmente	Acercar al niño al área de juguetes, Mostrarle y nombrarle diferentes animales, motivarlo a que interactúe con los animalitos de juguete y se exprese oralmente imitando	Acercar al niño al área de juguetes, Mostrarle y nombrarle diferentes animales, motivarlo a que interactúe con los animalitos de juguete y se exprese oralmente con otro amigo	Acercar al niño al área de juguetes, Mostrarle diferentes animales, motivarlo a que juegue con los animalitos interactuando con otros niños	Invitar al niño al área de juguetes, mostrarle los animalitos, motivarlo a que elija un animalito y títere y que juegue con otros niños interactuando	Invitar al niño al área de juguetes, mostrarle los animalitos, motivarlo a que elija un animalito y se organice con otros niños	

- **Cierre.** - Cantan la canción "A guardar" y ayudan a guardar el material y cantan al final "Mi casita"

## SESIÓN N° 27

**ACTIVIDAD:** "El Supermercado"

**ÁREA:** Exploración de Objetos (EO) Representación Dramática (RD) Lenguaje Oral (LO)

**OBJETIVO:** Representar el rol de vendedor o cliente en el supermercado

**PROCEDIMIENTO:**

- **Inicio:** Los niños se ubican en la zona central, cantan y bailan "Es la hora de jugar". Se sientan en la alfombra y deciden en qué área jugarán. Manipulan diferentes elementos

- **Desarrollo**



NIVEL PRESIMBÓLICO (8 a 16 meses)	NIVEL SIMBÓLICO I (17 a 19 meses)	NIVEL SIMBÓLICO II (20 a 23 meses)	NIVEL SIMBÓLICO III (2 a 2 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO IV (2 ½ a 3 años)	NIVEL SIMBÓLICO V (3 a 3 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO VI (3 ½ a 4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VII (4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VIII (5 años)
-Acercar al niño al sector de dramatización, mostrarle y nombrarle diferentes productos de supermercado. Solicítárselos verbalmente para que los alcance	-Acercar al niño al sector de dramatización, mostrarle los diferentes productos de supermercado y nombrárselos, motivarlo para que los solicite oralmente ¿Cuál quieres? ¿te gusta este?, si lo solicita entregárselo.	Acercar al niño al sector de dramatización, mostrarle los diferentes productos de supermercado y nombrárselos, motivarlo para que los solicite oralmente ¿Cuál quieres? Si lo nombra, entregárselo.	Acercar al niño al sector de dramatización y mostrarle los productos de supermercado nombrarle y motivarlo para que juegue a comprar lo que necesite.	Acercar al niño al sector de dramatización mostrarle los productos de supermercado y motivarlo para que juegue a comprar: "hola señora, véndame un pan."	Acercar al niño al sector de dramatización y mostrarle los productos de supermercado nombrarle y motivarlo para que juegue a comprar o vender asumiendo un rol.	Acercar al niño al sector de dramatización y mostrarle los productos de supermercado motivarlo para que juegue a comprar o vender asumiendo un rol. Puede ir cambiando de roles.	Acercar al niño al sector de dramatización y mostrarle los productos de supermercado nombrarle y motivarlo para que juegue a comprar o vender asumiendo diferentes roles y estableciendo diálogos	Acercar al niño al sector de dramatización y mostrarle los productos de supermercado motivarlo para que se organice con sus compañeros, represente un rol estableciendo diálogos

- **Cierre.** - Cantan la canción "A guardar" y ayudan a guardar el material y cantan al final "Mi casita"

## SESIÓN N° 28



**ACTIVIDAD:** "Creando con mis manos"

**ÁREA:** Exploración de Objetos (EO) Representación Gráfica (RG)

**OBJETIVO:** Representar a través del modelado y pintura elementos de su imaginación

**PROCEDIMIENTO:**

- **Inicio:** Los niños se ubican en la zona central, cantan y bailan "Es la hora de jugar". Se sientan en la alfombra y deciden en qué área jugarán. Manipulan diferentes elementos

- **Desarrollo**

NIVEL PRESIMBÓLICO (8 a 16 meses)	NIVEL SIMBÓLICO I (17 a 19 meses)	NIVEL SIMBÓLICO II (20 a 23 meses)	NIVEL SIMBÓLICO III (2 a 2 $\frac{1}{2}$ años)	NIVEL SIMBÓLICO IV (2 $\frac{1}{2}$ a 3 años)	NIVEL SIMBÓLICO V (3 a 3 $\frac{1}{2}$ años)	NIVEL SIMBÓLICO VI (3 $\frac{1}{2}$ a 4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VII (4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VIII (5 años)
Acercar al niño al área de arte gráfico y mostrarle los diferentes materiales (masa, pintura, moldes) motivarlo a que manipule evitando que se lo meta en la boca.	Acercar al niño al área de arte gráfico y mostrarle los diferentes materiales (masa, pintura, moldes) motivarlo a que manipule y los use libremente sobre papelotes	Acercar al niño al área de arte gráfico y mostrarle los diferentes materiales (masa, pintura, moldes) motivarlo a que manipule y los use libremente sobre papelotes	Acercar al niño al área de arte gráfico y nombrarle los diferentes materiales (masa, pintura, moldes) motivarlo a que represente libremente sobre papelotes	Acercar al niño al área de arte gráfico y nombrarle los diferentes materiales (masa, pintura, moldes) motivarlo a representar figuras en papelotes	Invitar al niño al área de arte gráfico y dejar que manipule los diferentes materiales (masa, pintura, moldes) motivarlo a representar figuras que le gusten en papelotes u otro material	Invitar al niño al área de arte gráfico y dejar que manipule los diferentes materiales (masa, pintura, moldes) motivarlo a representar figuras que le gusten junto a otro niño	Invitar al niño al área de arte gráfico y dejar que observe los diferentes materiales (masa, pintura, moldes) motivarlo a diseñar figuras utilizando distintas técnicas junto a sus amigos.	Invitar al niño al área de arte gráfico y dejar que observe los diferentes materiales (masa, pintura, moldes) motivarlo a organizarse y diseñar figuras utilizando distintas técnicas junto a sus amigos

- **Cierre.** - Cantan la canción "A guardar" y ayudan a guardar el material y cantan al final "Mi casita"

## SESIÓN N° 29



**ACTIVIDAD:** "La receta de mi abuela"

**ÁREA:** Exploración de Objetos (EO) Lenguaje Gestual (LG), Juego Simbólico (JS) Lenguaje Oral (LO)

**OBJETIVO:** Representar el rol de un chef y preparar una receta "Postre Primavera"

**PROCEDIMIENTO:**

- **Inicio:** Los niños se ubican en la zona central, cantan y bailan "Es la hora de jugar". Se sientan en la alfombra y deciden en qué área jugarán. Manipulan diferentes elementos

- **Desarrollo**

NIVEL PRESIMBÓLICO (8 a 16 meses)	NIVEL SIMBÓLICO I (17 a 19 meses)	NIVEL SIMBÓLICO II (20 a 23 meses)	NIVEL SIMBÓLICO III (2 a 2 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO IV (2 ½ a 3 años)	NIVEL SIMBÓLICO V (3 a 3 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO VI (3 ½ a 4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VII (4 años)	NIVEL SIMBÓLICO III (5 años)
Ubicar al niño en el área del hogar, mostrarle y nombrarle los ingredientes y utensilios que hay sobre la mesa, motivarlo a que los manipule. Ocultárselos para que los busque.	Ubicar al niño en el área del hogar, mostrarle y nombrarle los ingredientes y utensilios que hay sobre la mesa, motivarlo a que los manipule, deguste y que compare los alimentos.	Ubicar al niño en el área del hogar, mostrarle y nombrarle los ingredientes y utensilios que hay sobre la mesa, motivarlo a que compare y nombre los alimentos.	Ubicar al niño en el área del hogar, mostrarle y nombrarle los ingredientes y utensilios que hay sobre la mesa, motivarlo a que ayude en la preparación del postre mezclando los ingredientes.	Ubicar al niño en el área del hogar, mostrarle y nombrarle los ingredientes y utensilios que hay sobre la mesa, motivarlo a que ayude en la preparación del postre mezclando los ingredientes.	Invitar al niño al área del hogar, se le propone el juego del chef, se le da la opción para que pueda caracterizarse con algunos accesorios, motivarlo a qué elija que acción hará.	Invitar al niño al área del hogar, se le propone el juego del chef, se le da la opción para que pueda caracterizarse con algunos accesorios, motivarlo a qué elija un rol específico.	Invitar al niño al área del hogar, se le propone el juego del chef, se le da la opción para que pueda caracterizarse con algunos accesorios, motivarlo a que organice la preparación del postre.	Invitar al niño el área del hogar, se le propone el juego del chef, se le da la opción para que pueda caracterizarse con algunos accesorios, motivarlo a que organice la preparación del postre y arregle la mesa.

-**Cierre.**- Cantan la canción "A guardar" y ayudan a guardar el material y cantan al final "Mi casita"

### SESIÓN N° 30



**ACTIVIDAD:** "Mis amigos, los bomberos"

**ÁREA:** Exploración del objeto (EO), Lenguaje Gestual (LG) Representación Dramática (RD) Lenguaje Oral (LO)

**OBJETIVO:** Representar el rol de bombero o civil en el juego de emergencia

**PROCEDIMIENTO:**

- **Inicio:** Los niños se ubican en la zona central, cantan y bailan "Es la hora de jugar". Se sientan en la alfombra y deciden en qué área jugarán. Manipulan diferentes elementos

- **Desarrollo**

NIVEL PRESIMBÓLICO (8 a 16 meses)	NIVEL SIMBÓLICO I (17 a 19 meses)	NIVEL SIMBÓLICO II (20 a 23 meses)	NIVEL SIMBÓLICO III (2 a 2 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO IV (2 ½ a 3 años)	NIVEL SIMBÓLICO V (3 a 3 ½ años)	NIVEL SIMBÓLICO VI (3 ½ a 4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VII (4 años)	NIVEL SIMBÓLICO VIII (5 años)
Acercar al niño al sector de dramatización mostrarle y nombrarle diferentes elementos del bombero. motivarlo a que los manipule y los busque una vez ocultos.	Acercar al niño al sector de dramatización mostrarle y nombrarle diferentes elementos del bombero, motivarlo para que intente solicitarlos oralmente ¿Cuál quieres? ¿te gusta este?, ¿cómo se llama? entregárselo.	Acercar al niño al sector de dramatización mostrarle y nombrarle diferentes elementos del bombero, motivarlo para que los solicite oralmente y los utilice en el juego.	Acercar al niño al sector de dramatización nombrarle diferentes elementos del bombero. motivarlo para que juegue con los materiales de acuerdo a su uso y función.	Invitar al niño al sector de dramatización y nombrarle los diferentes elementos del bombero, motivarlo para que juegue a al bombero apagando incendios.	Invitar al niño al sector de dramatización y nombrarle los diferentes elementos del bombero, motivarlo para que juegue al bombero asumiendo un rol.	Invitar al niño al sector de dramatización y nombrarle los diferentes elementos del bombero, motivarlo para que juegue al bombero asumiendo un rol. Puede ir cambiando de roles.	Invitar al niño al sector de dramatización y nombrarle los diferentes elementos del bombero, motivarlo para que juegue al bombero asumiendo roles y estableciendo diálogos con sus amigos.	Invitar al niño al sector de dramatización, mostrarle los elementos del bombero y motivarlo para que se organice con sus compañeros y represente un rol, estableciendo diálogos.

- **Cierre.** - Cantan la canción "A guardar" y ayudan a guardar el material y cantan al final "Mi casita"

**APÉNDICE 7**  
**EVIDENCIAS**

# “CONSTRUYO ALGO NUEVO”

## ÁREA DE CONSTRUCCIÓN



## “MIS JUGUETES FAVORITOS”

### ÁREA DE JUGUETES



## “JUEGO DE ROLES: EL HOGAR”

### ÁREA DE DRAMATIZACIÓN



## “SOY UN ARTISTA DE PAPEL”

### ÁREA DE EXPRESIÓN GRÁFICA



## “JUEGO DE ROLES: LA TIENDITA”

### ÁREA DE DRAMATIZACIÓN



## “MIS JUGUETES TIENEN VIDA”

### ÁREA DE JUGUETES



## “NUESTRO AMIGO EL DOCTOR”

### ÁREA DE DRAMATIZACIÓN



## “MIS MANOS SON HÁBILES”

### ÁREA DE EXPRESIÓN GRÁFICA



## “MI RECETA PREFERIDA”

### ÁREA DE DRAMATIZACIÓN



## “JUEGO DRAMATIZADO: VIAJE A LA LUNA”

### ÁREA DE DRAMATIZACIÓN



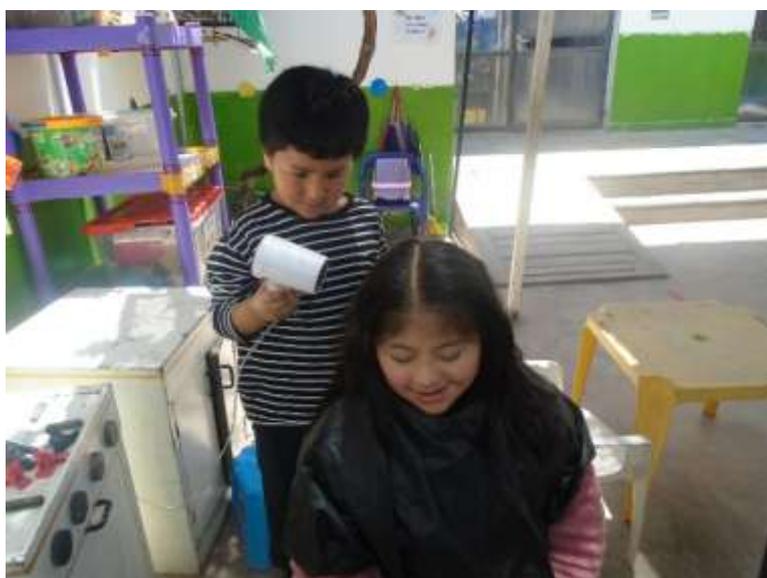
## “FORMEMOS UNA ORQUESTA”

### ÁREA DE DRAMATIZACIÓN



## “JUEGO DE ROLES: EL SALÓN DE BELLEZA”

ÁREA DE DRAMATIZACIÓN



## “JUEGO DE ROLES: MI LINDA CASITA”

### ÁREA DE DRAMATIZACIÓN



## “JUEGO DRAMATIZADO: ME DISFRAZO”

### ÁREA DE DRAMATIZACIÓN



## “JUEGO DRAMATIZADO: MIS AMIGOS, LOS BOMBEROS”

### ÁREA DE DRAMATIZACIÓN

