



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**EL JUEGO SIMBÓLICO PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN
CREATIVA, EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.P SANTA
TERESA DE LISIEUX, TACALÁ, PIURA- 2019**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN INICIAL**

AUTOR

**VILELA VALDIVIEZO AMADIS
ORCID: 0000-0001-6784-1195**

ASESOR

**MGTR. LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL
ORCID: 0000-0002-8575-9467**

PIURA-PERÚ

2020

TÍTULO DEL PROYECTO

EL JUEGO SIMBÓLICO PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN CREATIVA, EN LOS NIÑOS DE
4 AÑOS DE LA I.E.P SANTA TERESA DE LISIEUX, TACALÁ, PIURA- 2019

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Vilela Valdiviezo Amadis Vilela
ORCID: 0000-0001-6784-1195

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,
Chimbote, Perú

ASESOR

LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL
ORCID: 0000-0002- 8575- 9467

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación

JURADO

Domínguez Martos Rosa María: Presidente

ORCID: 0000-0002-8255-3009

Concha Alburqueque Jessica Gabriela: Miembro

ORCID: 0000-0002-84052910

Barranzuela Cornejo Delia Fabiola: Miembro

ORCID: 0000-0003-4762-6919

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Dra. Rosa María Domínguez Martos
PRESIDENTE

Mgtr. Concha Alburqueque Jessica Gabriela
MIEMBRO

Mgtr. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo
MIEMBRO

Mgtr. Lachira Prieto Liliana Isabel
ASESOR

AGRADECIMIENTO

A Dios,

Por ser estar a mi lado siempre.

A mis Padres,

Por brindarme siempre un consejo y por su apoyo incondicional.

A mi familia,

Que confiaron siempre en mí, en mis ganas de seguir adelante.

Mi agradecimiento a los docentes de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote filial Piura, por sus enseñanzas que contribuyeron a mi formación profesional y a la Directora de la I.E.P. Santa Teresa de Lisieux, por las facilidades y el apoyo brindado para la realización de esta investigación.

Amadis

DEDICATORIA

A mi pequeña hija Aisel Belén, por alegrar mis días, por enseñarme a ser madre, por amarme, por ser el motivo de mi superación y profesionalismo para salir adelante, esforzarme cada día y dar lo mejor de mí.

RESUMEN

La presente Investigación denominada, “El juego simbólico para mejorar la expresión creativa, en los niños de 4 años de la I.E.P. Santa Teresa de Lisieux”, Tacalá, Piura- 2019, tiene como propósito determinar cómo el juego simbólico mejora la expresión creativa en los niños de 4 años de la I.E.P Santa Teresa de Lisieux, Tacalá, Piura-2019. En el estudio se aplicó la metodología cuantitativa con un diseño de investigación pre experimental con pre test y pos test a un solo grupo. El instrumento que se utilizó para medir las dificultades fue la lista de cotejo que consta de 09 ítems. Se trabajó con una población muestral de 15 estudiantes de 4 años de edad. Para comprobar la hipótesis de la investigación, se aplicó un pre test, el cual obtuvo como resultado que el 67 % de los niños, obtuvieron “C” como desarrollo de la expresión creativa, que significa que están en inicio de alcanzar el logro del aprendizaje. Se diseñó y aplicó 10 sesiones de aprendizaje, donde se utilizaron estrategias didácticas basadas en juegos de roles con carácter creativo. Posteriormente, se aplicó un post test, donde el 87 % de los estudiantes obtuvieron “A”. Comparando los resultados con el pre test, donde estaban en inicio, los estudiantes lograron el desarrollo de su expresión creativa con el 87 %. Con estos resultados se comprueba la hipótesis de investigación, que afirma que la aplicación de la estrategia didáctica basada en juegos de roles con carácter creativo, producen efectos significativos en el desarrollo de la expresión creativa.

Palabras claves: Fluidez, juego simbólico, nivel inicial, originalidad.

ABSTRACT

The present Research called, "THE SYMBOLIC GAME TO IMPROVE THE CREATIVE EXPRESSION, IN THE 4-YEAR-OLD CHILDREN OF THE IEP SANTA TERESA DE LISIEUX, TACALÀ, PIURA- 2019", has the purpose of determining how the symbolic game improves the Creative Expression in the 4-year- old children from the IEP Santa Teresa de Lisieux, Tacalá, Piura-2019. The study applied the quantitative methodology with a pre-experimental research design with pre-test and post-test to a single group. The instrument used to measure the difficulties was the checklist consisting of 09 items. We worked with a sample population of 15 4-year-old students. To test the research hypothesis, a pre-test was applied, which resulted in 67% of the children obtaining "C" as development of Creative Expression, which means that they are in the beginning of achieving learning achievement. 10 learning sessions were designed and applied where creative role-based teaching strategies were used. Subsequently, a post test was applied, where 87% of the students obtained an "A". Comparing the results with the pre-test, where they were in the beginning, the students achieved the development of their Creative Expression with 87%. With these results, the research hypothesis is verified, which affirms that the application of the didactic strategy based on creative role-plays produces significant effects on the development of creative expression.

Key words: Fluency, symbolic game, initial level, originality

ÍNDICE DE CONTENIDO

TÍTULO DEL PROYECTO	ii
EQUIPO DE TRABAJO	iii
HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
ÍNDICE DE CONTENIDO	xii
ÍNDICE DE TABLAS	xiv
ÍNDICE DE FIGURAS	xii
I.- INTRODUCCIÓN	1
II.- REVISIÓN DE LA LITERATURA	6
2.1 Antecedentes	6
Antecedentes Nacionales.....	7
Antecedentes Regionales.....	8
2.2 Bases Teóricas.....	10
2.2.1 Teorías que sustentan la investigación.....	10
2.2.2 Juego Simbólico	11
2.2.3 Expresión Creativa	14
III. HIPÒTESIS	20
3.1 GENERAL.....	20
VI. METODOLOGÍA	21
4.1 Diseño de la investigación.....	21
4.2 Población y muestra	22
4.2.1 Área de la Investigación	22
4.2.2 Población.....	22
4.2.3 Muestra	23
4.3 Definición y operacionalización de las variables.....	24
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	25
4.5 Plan de análisis:.....	26
4.6 Matriz de consistencia.....	27

4.7 Principios Éticos	28
V. RESULTADOS	29
5.1 Resultados	29
5.1.1 Diferencias antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica en el nivel de desarrollo de la expresión creativa.	29
5.1.2.- Diferencias antes y después de la aplicación del programa de actividades motoras finas como estrategia en el nivel de desarrollo de la fluidez.	31
5.1.3 Diferencias antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica en el nivel de desarrollo de la originalidad.	33
5.2 ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	34
5.2 ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	36
5.2.1 Nivel de Expresión creativa antes de la aplicación de la estrategia didáctica.	36
5.2.2 Nivel de Expresión Creativa después de la aplicación de la estrategia.	37
5.2.3 Comparación del nivel de expresión creativa que existe antes y después de aplicar el juego simbólico para mejorar la expresión creativa en los niños de 4 años de la I.E.P. “Santa Teresa de Lisieux”, Tacalá, Piura-2019.....	38
VI. CONCLUSIONES	40
6.2 Recomendaciones.....	42
REFERENCIAS.....	43
ANEXOS.....	45
ANEXO 1: LISTA DE COTEJO	46
ANEXO 2: LISTA DE COTEJO	47
Anexo 3: Sesiones de aprendizaje	49

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla Nro. 1: Distribución de la población	23
Tabla Nro. 2: Expresión Creativa antes de aplicar la estrategia.....	29
Tabla Nro. 3: Expresión Creativa después de la estrategia didáctica.....	30
Tabla Nro. 4: Fluidez antes de aplicar la estrategia.	31
Tabla Nro. 5: Fluidez después de la estrategia.....	32
Tabla Nro. 6: Originalidad antes de la aplicación de la estrategia.	33
Tabla Nro. 7: Originalidad después de la estrategia didáctica.	34
Tabla Nro. 8: Prueba T para medias de dos maestras emparejadas.	35

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura Nro. 1: Diagrama	22
Figura Nro. 2: Expresión Creativa antes de aplicar la estrategia.	29
Figura Nro. 3: Expresión Creativa después de la aplicación de la estrategia.....	30
Figura Nro. 4: Fluidez antes de la estrategia.	31
Figura Nro. 5: Fluidez después de la aplicación de la estrategia.	32
Figura Nro. 6: Originalidad antes de aplicación de la estrategia.	33
Figura Nro. 7: Originalidad después de la aplicación de la estrategia.	34

I.- INTRODUCCIÓN

En la actualidad, las instituciones educativas proyectan dentro su labor pedagógica la aplicación de los juegos, entre ellos los juegos de roles con carácter simbólico, como estrategias que favorezcan creatividad en la enseñanza y aprendizajes de los contenidos curriculares en el nivel Inicial. Los juegos de roles representan recursos didácticos recomendables para su aplicación en el aula de clases, a la vez constituyen herramientas terapéuticas que pueden funcionar como estrategia que al promover la creatividad y la imaginación propician en los niños el logro de la expresión creativa, lo que resulta vital para su desarrollo.

El niño desde su nacimiento y como parte de su subsistencia necesita no solo del alimento básico sino también y de manera imperativa la posibilidad de poder comunicarse e interactuar con los demás de su especie, en ese sentido, lograr una correcta expresión creativa resulta más que importante para su desarrollo integral y social. Es en la etapa preescolar, en donde el niño tiene el ambiente propicio para cultivar y desarrollar su creatividad, puesto que tendrá la posibilidad de interactuar con niños que tienen características similares él, pero cada uno de ellos con sus propios conocimientos que aportan de manera enriquecedora en dicho desarrollo. Sin embargo, son muchos los problemas que se suscitan alrededor de este proceso de desarrollo, precisamente en la misma escuela. Uno de los problemas más importantes que se presenta, incluso a nivel mundial, es la adaptación del niño al entorno escolar y social, el mismo que debe ser afrontado de manera directa y en forma conjunta por padres y docentes. Este problema, se ve reflejado en la dificultad para expresarse, las razones son muchas y generalizadas, que van desde el miedo inicial y natural al encontrarse en un ambiente ajeno al que normalmente venían desenvolviéndose, así como el no contar la presencia de los padres y verse rodeados de personas adultas extrañas a su mundo.

La problemática expuesta, también ha sido evidenciada en la Institución Educativa Privada “Santa Teresa de Lisieux”- Tacalá, Piura en donde, se evidencia que los niños del aula de 4 años les cuesta demasiado, interactuar en forma creativa con sus pares y con la misma maestra, llegando al punto que, incluso cuando ella les hace alguna pregunta no obtienen respuesta directa o inmediata, solo atinan a quedarse quietos, en completo silencio, mientras se agarran las manos y juegan con sus dedos manifestando expresión de nerviosismo.

Otro de los problemas evidenciados, encontrado en los niños, es que no son capaces de expresar sus ideas con adecuada fluidez, es decir, no manifiesta una correcta expresión oral, lo que muchas veces dificulta la comprensión de sentido y significado de lo que quieren expresar o comunicar.

Por otro lado, se conoce que es fundamental planificar en el aula de clases actividades relacionadas a promover situaciones comunicativas que favorezcan el desarrollo de la creatividad en los niños como medio para mejorar su expresión creativa, la docente muestra poca iniciativa y no estimula este tipo de situaciones ni motiva adecuadamente la participación directa y activa del niño. Esta escasa iniciativa, está relacionada a la falta de capacitación y actualización que se evidencia en el desinterés docente para innovar su método de enseñanza en clases, considerando el uso de los juegos de roles con carácter simbólico como estrategia didáctica que permita desarrollar y mejorar el nivel de logro de la expresión creativa en los niños, por el contrario, sigue haciendo uso de una metodología tradicional de enseñanza para mantener a los niños ocupados simplemente en jugar por jugar.

En ese sentido y teniendo muy en cuenta, que, el desarrollo en el niño de la expresión creativa en etapa preescolar se logrará a partir de una adecuada estimulación al niño con el propósito de participar de experiencias relevantes que le permitan aprender de los demás y manifestarse de manera libre, segura y espontánea; así también resulta conveniente reflexionar acerca de la

importancia y utilidad del juego de roles con carácter simbólico y su aplicación como estrategia didáctica a favor del logro de la expresión creativa.

Por lo tanto, en la presente investigación, partiendo de la premisa de que el juego de roles con carácter simbólico, como estrategia didáctica favorece de manera significativa al logro de la expresión creativa, se planteó el siguiente problema: ¿De qué manera el juego simbólico mejora en la Expresión Creativa en los niños de 4 años, de la I. E. P Santa Teresa de Lisieux, de Piura-2019? Buscando responder al enunciado del problema planteado, se fijó como objetivo general: Determinar cómo el juego simbólico mejora la Expresión Creativa en los niños de 4 años de la I.E.P Santa Teresa de Lisieux, Tacalá, Piura-2019. Asimismo, se formularon los siguientes objetivos específicos: a) evaluar el nivel de expresión creativa que existe antes de aplicar el juego simbólico para mejorar la expresión creativa en los niños de 4 años de la I.E.P “Santa Teresa de Lisieux”, Tacalá, Piura-2019; b) evaluar el nivel de expresión creativa que existe después de aplicar el juego simbólico para mejorar la expresión creativa en los niños de 4 años de la I.E.P “Santa Teresa de Lisieux”, Tacalá, Piura-2019; y c) comparar el nivel de expresión creativa que existe antes y después de aplicar el juego simbólico para mejorar la expresión creativa en los niños de 4 años de la I.E.P “Santa Teresa de Lisieux”, Tacalá, Piura-2019.

En el estudio se aplicó la metodología cuantitativa con un diseño de investigación pre experimental con pre test y post test a un solo grupo; se tuvo como población a niños de ambos sexos que se encontraban cursando el nivel inicial de 4 años en la institución educativa investigada, mientras que su muestra de tipo muestro no probabilístico e intencional la conformaron los 15 niños y niñas debidamente matriculados en el año 2019. Se empleó la observación directa y la lista de cotejo como técnica e instrumento para recolectar datos.

La presente es una investigación significativa y basó su justificación en aspectos, como el teórico, puesto que se analizaron las principales y más recientes teorías relacionadas a la

consecución del logro y desarrollo de la expresión creativa a nivel inicial, así como las ventajas que ofrece el empleo del juego de roles como estrategia didáctica en favor de dicha consecución y desarrollo.

En el aspecto metodológico, pretendió proporcionar al docente una herramienta que sirva de soporte para perfeccionar sus prácticas educativas orientadas al logro de la expresión creativa, de manera que, pueda ser replicada a nivel inicial y sirva de guía para futuras investigaciones.

En el aspecto práctico, el estudio hace posible dotar al docente de una adecuada estrategia que le permita la creación en el aula de ambientes o espacios dinámicos en los que los educandos puedan desenvolver convenientemente su expresión creativa.

En el aspecto social, la investigación busca facilitar la realización de actividades lúdicas grupales que benefician un aprendizaje colaborativo, así como propiciar un mejor desenvolvimiento afectivo, emocional y social, mejorar la creatividad y potenciar la adquisición de nuevos conocimientos desde su temprana edad.

Durante su desarrollo, se mostró en todo momento, un respeto irrestricto por los participantes en la investigación, así como por los principios bioéticos que demanda toda investigación de rigor científico. Para su realización se dispuso de la autorización de la directora y docente del aula de 4 años en la institución investigada, así como también, se le informó en todo momento, a los padres de familia, las actividades a realizar.

Los resultados a los que se llegó en la investigación fueron analizados en relación a los objetivos, que se plantearon al inicio de la misma. Evidenciándose que, antes de la aplicación de la estrategia didáctica propuesta, los niños en un 67 % presentaban un nivel de desarrollo de la expresión oral “En Inicio”, un 20 % “En Proceso” y un 13 % en nivel “Logrado”. Estos resultados permitieron confirmar el bajo nivel de desarrollo de la expresión creativa antes de la aplicación de la estrategia didáctica basada en juegos de roles con carácter simbólico, tal como

fue planteado en la primera hipótesis específica.

Después de la aplicación de la estrategia propuesta, se evidenció un alto nivel de desarrollo de la expresión creativa, tal como fue planteado en la segunda hipótesis específica, alcanzándose los siguientes resultados: 87 % se ubicaron en la escala “Logrado”, 13 % en la escala “En Proceso” y ningún niño en la escala “En Inicio”.

Contrastados los resultados encontrados, antes y después de aplicar la estrategia didáctica con base a los juegos de roles con carácter simbólico, se pudo evidenciar diferencias significativas entre ambos resultados, tal como fue planteado en la tercera hipótesis específica.

Finalmente, y con base al análisis y contrastación de los resultados encontradas, la presente investigación concluye que el uso del juego de roles con carácter simbólico, como estrategia didáctica, favorece de manera significativa al logro de la expresión creativa en niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa Privada “Santa Teresa de Lisieux”, Tacalá, Piura, demostrándose así la aceptación de la hipótesis principal, que se planteó en la investigación.

II.- REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes

Antecedentes internacionales

Llamosas, (2017) realizó un estudio para la obtención de grado de bachiller titulado: “*El juego infantil y las desigualdades sociales, en la ciudad de Argentina*”, en el estudio se aplicó dentro de la metodología empírico-cualitativa, dado que buscó lograr una comprensión de los fenómenos, partiendo desde el punto de vista de los participantes en relación con el contexto (Hernández Sampieri, Fernández Collado & Baptista Lucio, 2010). Se trata de un diseño exploratorio, que permitió la aproximación a un fenómeno poco estudiado en este contexto particular (Hernández Sampieri et al., 2010), teniendo a sujetos pertenecientes a estratos socioeducativos polarizados. El diseño es exploratorio, la muestra estuvo conformada por 8 casos de niños de 6 a 8 años, compuesta por 4 niños/as por grupo: 4 casos de estratos altos, con 2 monoparentales y 2 biparentales, y 4 casos de estratos bajos, con 2 monoparentales y 2 biparentales. La relevancia del estudio reside en que contribuyó al campo del conocimiento aportando información sobre un área poco estudiada. Se destacan entre los resultados más llamativos que los niños, más allá de la inserción de la tecnología en sus vidas, buscan activamente contar con momentos de juegos.

Buenaventura, (2015) realizó una investigación para obtener el grado en bachiller titulada: “*El Juego Como Estrategia Para Fortalecer Los Procesos Básicos De Aprendizaje En El Nivel Preescolar*”, Es así como el proyecto se enmarcó dentro de la línea de investigación Calidad de la Educación, y a su vez, dentro de la Sublímela Educación Infantil en Colombia, toda vez que responde a propuestas que pretenden transformar las prácticas educativas para los niños menores de siete años. Propuso para el proceso de investigación formativa, un diseño que aplicó el método cualitativo, soportado en la etnografía y la Investigación-Acción, tal como se sustenta

desde los documentos orientadores del proceso de investigación del programa, y que junto con Bernal (2009) se puede considerar que “La investigación cualitativa busca conceptualizar sobre la realidad, con base en la información obtenida de la población o personas estudiadas” (p.78). El trabajo investigativo llegó a las siguientes conclusiones: el juego como estrategia facilitadora de los procesos básicos para el aprendizaje de los niños de preescolar logra fortalecer sus aprendizajes, motivando y convocando a los niños a la integración y participación, generando bases para el pensamiento creativo, como fundamento esencial para el desarrollo integral del mismo.

Antecedentes Nacionales

Loayza, & Vincés, (2019) la presente investigación denominada: *“El Juego Simbólico se realizó en la Institución Educativa “Niño Jesús de Praga” Puente Piedra- 2012*, tuvo como objetivo buscar información directa para tomar decisiones en una forma simple y elemental en el juego simbólico en niños(as) de 5 años de la I.E “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra -2012. Se empleó la metodología cuantitativa, el diseño fue descriptivo simple, el instrumento que se utilizó fue una lista de cotejo con una guía de Observación. Para el análisis de datos se empleó el programa SPSS 19. La población es de 57 niños(as) y la muestra es de 29 niños(as). Los resultados obtenidos llevaron a la comprobación de los objetivos planteados sobre el juego simbólico. Por estas razones se consideró que la investigación fue válida y las alternativas propuestas para la solución del problema, factibles de ejecutarlas.

Corrales, (2018) en su investigación denominada *“Relaciones infantiles en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, presentada para la obtención de título profesional tuvo como objetivo determinar la relación entre el juego infantil y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años de la institución inicial 061”* -distrito de San Juan de Lurigancho 2018I, tuvo diseño

no experimental, de nivel correlacional; la muestra estuvo conformada por 100 niños de 3 años de la institución educativa en mención; se empleó el muestreo probabilístico aleatorio simple; el instrumento aplicado fue una ficha de observación, el cual contó con 20 ítems para cada variable de estudio. Mediante la técnica estadística de Spearman se obtuvo como resultado que existe correlación entre las variables de estudio con un coeficiente de correlación $Rho=0,907$, lo que indica que existe relación alta entre el juego infantil y el desarrollo de la motricidad gruesa. Se llegó a la conclusión de que existe relación entre variables del juego infantil y el desarrollo de la motricidad gruesa.

Antecedentes Regionales

Álvarez, (2017) en su trabajo de investigación para obtener el grado de bachiller titulado: *“El Juego Para El Desarrollo Del Pensamiento Lógico Matemático en los Niños de 4 Años de edad en la I.E Guillermo Gulman, San José”*- Piura, tuvo como objetivo desarrollar el pensamiento lógico matemático en los niños; la población y muestra estuvo conformado por 26 alumnos y se tomó como muestra a 13 niños y 13 niñas. Para recoger información se utilizó instrumentos básicos como listas de cotejo, diario de campo, ficha de observación y encuestas a los padres de familia a su vez, se realizó descripción a la matriz, cuadros y gráficos. Se realizó un plan de acción con estrategias metodológicas activa, utilizando diferentes materiales y juegos para el desarrollo de la ejecución de esta actividad, donde los niños lograron identificar y diferenciar los tipos de nociones matemáticas, siendo capaces de reproducirlos, para lo cual se diseñó una estrategia didáctica en la que el juego constituye un excelente medio que fortalece las nociones de cualidad, cantidad, número, medida, espacio y tiempo, superándose tradicionales ideas sobre la extrema complejidad de las Matemáticas, promoviendo un escenario agradable a las facultades socio-emocionales de este grupo etario. En los resultados se observó una mejora en el pensamiento lógico matemático, este estudio es importante porque logró desarrollar

habilidades matemáticas como, espacialidad, cuantificadores, correspondencia, seriación, número y clasificar. Terminada la investigación se concluyó que se logró que los niños y niñas a través del juego mejoren y desarrollen el pensamiento lógico matemático de una forma más divertida.

Nassr, (2017) el objetivo de la tesis para obtener el grado de bachiller en Educación, fue realizar un diagnóstico respecto al desarrollo de la autonomía a través de la estrategia juego-trabajo en niños de 4 años de edad de una institución educativa particular mixto del distrito de Castilla (Piura), tomando en consideración 4 dimensiones: juego de construcción, sector de ciencias, resolución de problemas y ejercicio de la libertad. El estudio corresponde a una investigación cuantitativa de tipo descriptiva no experimental, y en la recolección de datos, se utilizó la técnica de observación con el instrumento de lista de cotejo, la misma que está conformada por 2 ítems (juego-trabajo y autonomía) que midió las 4 dimensiones antes mencionadas. La escala de medida que se utilizó fue ordinal (inicio - proceso - logro) y se desarrolló progresivamente por el período de 6 semanas con un total de 15 alumnos. Se concluyó que más del 50 % del total de los educandos se encontró en proceso para la adquisición de la autonomía en relación a las primeras semanas con un 68,9 % del total de educandos que se encontraban al inicio, es decir, más de la mitad de los niños no cumplían con los indicadores establecidos. No obstante, se vio reflejado que un 46,7 % logró los indicadores propuestos para el desarrollo de la autonomía, lo que permitió reconocer la buena estrategia del juego-trabajo.

2.2 Bases Teóricas

2.2.1 Teorías que sustentan la investigación.

a) Teorías de Piaget

La teoría de Jean Piaget (1990) consideró que: “el sujeto se desarrolla porque construye sus propias estructuras cognitivas. Dichas estructuras cognitivas permiten asimilar la realidad en función a las estructuras que posee” (p. 24). Antes de que el niño desarrolle su lenguaje, ya realiza sus primeros pasos para comunicarse con su entorno. Utiliza los gestos, el llanto, la risa para manifestar sus necesidades.

Según Piaget (1984) utiliza diferentes medios para nombrar la realidad ausente, es allí donde el niño empieza su proceso de imitación donde asimila información que es transmitida por el referente y el significado que asimila. Finalmente, se presenta el juego simbólico, un nuevo concepto para el infante, que es muy diferente a la imitación, o gesto, ya que aquí se le presentan nuevos conceptos que lo ayudan a socializar.

b) Teoría de Caba

Caba (2004) manifiesta que: el juego tiene una influencia innegable en todos los aspectos del desarrollo infantil. Las habilidades físicas (motoras gruesas) se desarrollan a medida que el niño/a jugando aprende a alcanzar, gatear, caminar, correr, subir, saltar, arrojar, agarrar y equilibrarse. Las habilidades motoras finas (uso de las manos y dedos) se desarrollan al manipular los objetos del juego.

Las habilidades mentales se activan y evolucionan en aquellos juegos que fomentan la solución de problemas y relaciones causa - efecto (ej.: juegos de activar dispositivos para producir sonidos, iluminación, cubos encajables). A su vez, los niños/as aprenden conceptos descubriendo mediante el juego formas, tamaños, colores... y el lenguaje evoluciona adquiriendo nuevas palabras para nombrar los objetos y actividades de entretenimiento en las

interacciones con los adultos. Al respecto, Caba (2004) afirma que: el espacio de juego es un lugar simbólico, fronterizo entre la realidad y la fantasía; el tiempo del juego es también imaginario; un tiempo “fuera del tiempo” en el que cualquier cosa puede suceder. El juego produce placer, alegría y diversión.

2.2.2 Juego Simbólico

El juego simbólico radica en la utilización de símbolos, que permiten en el niño imaginar mediante actividades lúdicas simbólicas, ya que le posibilita manifestar sus afectos, conocimientos, emociones y deseos.

Según Piaget, el juego simbólico se manifiesta con mayor claridad en el niño a partir de los 2 años de vida, ya que es inspirado en hechos reales que manifiesta el niño como el ir a la tienda, ir de viaje, jugar en el patio de la casa, o imaginando personajes o superhéroes de fantasía creados por él, tomando así papeles representados en algunas actividades que observa en el medio, convirtiéndose en médico, conductor, mamá, papá, policía, maestro, entre otros, lo que hará que conozca roles y los domine mejor cada vez, ya que someterá a la realidad sus deseos, necesidades y emociones.

Saunders (2005), señaló: Que el juego simbólico durante la infancia constituye un ejercicio preparatorio porque a través de las actividades lúdicas se adquiere una gran cantidad de conocimientos y habilidades útiles para la vida. La esencia de este tipo de juegos de imitación se halla en la capacidad de simbolizar, es decir, en la creación de representaciones mentales, que será de utilidad para enseñar al niño a desenvolverse en su vida futura.

2.2.2.1 Importancia del juego simbólico

El juego simbólico beneficia principalmente el lenguaje, la comunicación y la socialización en los niños, diferentes actores tienen conceptos y teorías fundamentales del juego, como exponen: Díaz (1993) “caracteriza al juego como una actividad pura, donde no existe interés alguno; simplemente el jugar es espontáneo, es algo que nace y se exterioriza. Es placentero; hace que la persona se sienta bien”.

- Para Flinchum (1988) “el juego abastece al niño de libertad para liberar la energía que tiene reprimida, fomenta las habilidades interpersonales y le ayuda a encontrar un lugar en el mundo social”.
- De acuerdo con Brower (1988) “el juego no es un lujo, sino una necesidad para todo niño en desarrollo”.
- Según Hetzer (1992) “es tal vez la mejor base para una etapa adulta sana, exitosa y plena”.

Los actores antes mencionados concuerdan en que el juego favorece a los niños en su desarrollo físico, mental, integral, llegando así a la conclusión que es importante que el niño desarrolle este tipo de actividades en el trayecto de su vida, y que es más significativo durante la etapa de su niñez, donde ellos juegan por placer, e implantan sus propias reglas, despertando su creatividad y su imaginación.

2.2.2.2 Características del juego simbólico

Para Calle (2018), el juego es una acción que tiene características numerosas y variadas, que intervienen en la educación como un recurso muy significativo, considerando que por medio del juego se desempeñan roles que el niño representa de manera particular. Alguna de las

características del juego simbólico que menciona es donde el niño y la niña interactúan y se relacionan con el mundo. Cada vez poseen sentido, según las prácticas, hábitos e intereses propios, mostrando el camino a la vida interna de las niñas y niños, expresando sus miedos, fantasías, conflictos y deseos de manera simbólica teniendo como medio el juego.

2.2.2.3 Dimensiones del juego simbólico

- a) **Juegos en el sector hogar:** Según Sarabia, (2009), durante el juego libre en los sectores el aula, se concibe como un lugar donde el niño interactúa con los demás niños, con la docente y con los materiales ubicados en sectores funcionales.

En éste sector los niños utilizan diferentes implementos como juego de sala, comedor, cocina, platos, mulecas, ropa, etc.

Según Caba (2004) el juego es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos.

- b) **Juegos en el sector dramatización:** En este sector, se toma en cuenta la opinión de los niños para ubicar, nombrar y arreglar los espacios dentro del aula, ejercitándose en la toma de decisiones, la cooperación e intercambio de ideas. Si el espacio del aula es grande se organizará en función de sectores, pero si es pequeño estos sectores deben priorizarse o en todo caso los materiales pueden ser organizados en cajas temáticas, utilizando materiales como disfraces, títeres, telas, máscaras, gorros, entre otros, de esta manera crean juegos imaginarios utilizando diferentes roles, como lo manifiesta Sarlé (2001), mencionando que el juego libre en los sectores en todo su proceso es un espacio que propicia el diálogo y la comunicación potencialmente entre estudiantes y mínimamente entre el estudiante y la docente.

2.2.3 Expresión Creativa

2.2.3.1 La Creatividad

La creatividad es un término muy amplio, pero los teóricos mencionan que tiene relación muy estrecha respecto a los procesos mentales, las motivaciones que tiene el ser humano y la efectividad. Vygotsky (2008) expresó refiriéndose a la creatividad: “cualquier tipo de actividad del hombre que produce algo nuevo, ya sea del mundo exterior que resulta de la acción creativa o cierta organización del pensamiento o sentimientos que actúan y está presente solo en el propio hombre” (p. 9).

Cuando se habla de creatividad, se debe tener en cuenta que se refiere a la capacidad de realizar o generar nuevas ideas, conceptos alcanzando soluciones originales. La creatividad es sinónimo del "pensamiento original", la "imaginación constructiva", el "pensamiento divergente" o el "pensamiento creativo". Es una habilidad típica que presenta el ser humano.

La creatividad no es un don con el que nacemos, no es hereditario, no se traslada de uno al otro, Según Barrigón y Vygotsky indican que el ser humano nace con diferentes habilidades creativas. Es por ello que esta capacidad debe ser trabajada, y debe ser considerada como primordial en la enseñanza de los niños.

La creatividad en los niños a través de la educación plástica evoluciona por etapas, y es importante conocer para poder diseñar actividades educativas que potencien su desarrollo. Lowenfeld 2010, define cinco etapas, las cuales se pueden mencionar según sus características y por edades:

- **Etapa de garabateo de 2 a 4 años:** Esta etapa está representada por líneas y rayas que no tienen ningún significado, ya que el niño va explorando el dibujo, la pintura con diferentes materiales. Cerca a los 4 años el niño realiza imágenes cerradas semejantes a

círculos o cuadrados a los que les asocia nombres para su representación. Para las personas adultas son algo incomprensibles, pero en los niños, son de fácil explicación.

- **Etapa pre - esquemática de 4 a 7 años:** Aquí los dibujos hacen referencia a diferentes objetos que el niño conoce gracias a las enseñanzas de sus padres, estos son representados por colores y representan algunas emociones en los niños.
- **Etapa esquemática de 7 a 9 años:** En esta etapa existe un avance significativo en las representaciones ya que los objetos simbolizan un concepto básico en el niño.
- **Etapa realismo de 9 a 12 años:** Aquí se utilizan los dibujos y pinturas son ricos y se adaptan a la realidad. Las figuras humanas están colmadas de detalles; estos elementos se deben a que el niño tiene un mayor control muscular y ha desarrollado una mayor conciencia visual.
- **Etapa razonamiento de 12 a 14 años:** es una etapa donde lo más importante es que se comienza a marcar el final del arte infantil como actividad y florece la autocrítica, tratando de aproximarse cada vez más a la plástica que realizan los adultos. Decide qué técnicas usar según el resultado que se desea obtener.

La creatividad es la capacidad y la habilidad que posee el ser humano y que está ligada a su propia naturaleza. Al igual que la inteligencia, la creatividad ha preocupado a la humanidad desde años anteriores, teniendo como concepto que es un don que se otorgaba a unos pocos privilegiados.

2.2.3.2 Importancia de la Expresión Creativa.

La creatividad es importante y fundamental para mejorar el bien social, la capacidad que se tiene para cambiar las cosas y las personas mediante la creación. Es una cualidad psicológica que se debe formar en el individuo, no es una condición con la que se nace, a pesar de tener aptitudes para ello, es la práctica y la propia actividad del proceso creativo quien la desarrolla.

” La imaginación creadora, es la actividad asimiladora en estado de espontaneidad, no se debilita con la edad, sino que, gracias a los progresos correlativos de la acomodación se reintegra gradualmente en la inteligencia, la cual se amplía en la misma proporción.” (Piaget 1978).

2.2.3.3 Las ventajas de la Expresión creativa.

- Construye la autoestima.
- La conciencia es aumentada.
- Desarrolla de la comunicación y confianza.
- Ayuda a poderse vincular con otras personas.
- Ayuda a fomentar la integración.

2.2.3.4 Cómo potenciar la Expresión Creativa.

La creatividad se desarrolla mayormente con estrategias innovadoras por el maestro. Algunos factores que pueden potenciar la creatividad son: estimulando la participación de los alumnos en los procesos de aprendizaje, utilizando métodos activos, haciendo que investiguen por ellos mismos y pongan en uso sus potenciales, haciendo uso de juegos que fomenten el desarrollo mental y físico en los niños, incluyendo dentro de las actividades pedagógicas la dramatización, las manualidades, los cuentos, entre otros.

2.2.3.5 Actitudes que disminuyen la Expresión Creativa.

- Vergüenza a la crítica de los demás.
- Temor a la ridiculez.
- Bloqueo al expresar sus emociones, ideas o sentimientos.
- Desconfianza, entre otros.

2.2.3.6 Cómo fomentar la Expresión Creativa en los niños.

- Es importante saber en qué área se desarrolla mejor cada alumno, y cuáles son las habilidades y talentos que lo caracteriza para fomentar, desarrollar el pensamiento crítico y conocer las actividades más adecuadas para ellos.
- Asignar tiempo libre para la creatividad; si se organizaran diferentes actividades, se podría reprimir su libertad de crear; los niños necesitan ciertas reglas, asimismo, necesitan tiempo libre para poder desarrollar su imaginación, creatividad y espontaneidad.
- Mostrar interés por lo que hace el infante, sobre todo hacerle saber que está bien, para darle confianza y así siga adelante, de igual modo, enseñarle de los errores para encontrar una solución a los problemas. Lo importante es que después de cada actividad que realiza, pueda recibir una felicitación o reconocimiento.
- Dejar que el niño formule preguntas para trabajar su curiosidad y aprender cosas nuevas; si el docente desconoce la respuesta en ese momento, se sugiere buscar información juntos, hacerlo participar, tratar de fomentar su imaginación, hablando de temas o realizando alguna actividad que pueda desarrollar su creatividad, que le ayude a respetar sus ideas, manteniendo una mentalidad abierta, apoyándole a encontrar otras formas de realizar diferentes actividades, que le ayuden a desarrollar un pensamiento creativo sobre lo que está tratando de hacer, asimismo, el niño debe ser animado a intercambiar sus ideas con otros niños, recibir críticas y ayudar a los demás quizá brindando una sugerencia en el juego, promoviendo en ellos el pensamiento creativo.
- Proporcionarle experiencias nuevas, donde tenga contacto con la naturaleza y pueda él mismo ser observador principal.
- Enseñarle a ser seguro de sí mismo y de sus ideas, que no se preocupe de ser objeto de burla por parte de sus compañeros, proporcionándole metas viables y realistas, que él

mismo pueda desarrollar; esto hará que se esfuerce más cada día.

2.2.3.7 La Educación Inicial y la Expresión Creativa.

Un educador creativo, es aquel que motiva al estudiante a poner en juego todo tipo de experiencias, atiende activamente, se convierte en guía, es decir, en la persona que lo acompaña y lo alienta en su curiosidad y en sus descubrimientos.

El educador creativo debe ante todo, respetar a la infancia y la necesidad lúdica como medio, promover en los alumnos a pensar creativamente, a experimentar, a explorar, a ensayar, a formular hipótesis, a realizar constataciones y contrastaciones entre lo que se supone y lo que la realidad le muestra que es; a indagar buscando nuevas respuestas o soluciones a los problemas planteados, de esta manera, el niño obtendrá conocimientos altamente significativos y el pensamiento operará enriqueciendo sus estructuras orientándolo a un nivel de mayor complejidad en cuanto a operaciones mentales y enriquecimiento de la inteligencia creadora.

Por otro lado, el docente debe ser un investigador permanente de la vida infantil, conocer el desarrollo de cada etapa de evolución en el aspecto fisiológico, social y cultural, un docente consciente de que el mundo es una unidad, donde el aprendizaje y la enseñanza son parte del cosmos y no compartimentos estancos, donde todo tiene un movimiento espiralado y dinámico.

Para enseñar a investigar a los niños se recurre al planteamiento de preguntas y la búsqueda de respuestas, lo principal es saber escuchar y mirar a los niños. Asimismo, es importante que los niños aprendan a escuchar y mirar al otro, así su pensamiento e inteligencia iniciarán un proceso evolutivo donde la creatividad es la fuente de la vida compartida.

Si bien la habilidad de los niños para aprender a utilizar el modo de investigación difiere en cada edad, el docente es el encargado de realizar los objetivos adecuados a la capacidad evolutiva de cada niño y guiar la investigación.

Cuando este modo de aprender se valora como una estrategia didáctica, conduce al niño a llegar a conclusiones correctas sobre los fenómenos. El niño suficientemente motivado descubre por sí mismo las generalizaciones o deducciones contenidas en el tema presentado, como resultado de su propio razonamiento y manipulación de hechos básicos. Los niños realizan aprendizajes significativos cuando tienen la posibilidad de participar activamente en la situación enseñanza aprendizaje. Por medio de la participación activa experimentan la emoción del descubrimiento y el placer de solucionar los problemas por propia iniciativa.

Torrance (1965) sostiene que: la creatividad es un proceso que vuelve a alguien sensible a los problemas, deficiencias, grietas o lagunas en los conocimientos y lo lleva a identificar dificultades, buscar soluciones, hacer especulaciones o formular hipótesis, aprobar y comprobar estas hipótesis, a modificarlas si es necesario además de comunicar los resultados.

2.2.3.8 Dimensiones de la Expresión Creativa.

a) Fluidez.

Es aquella habilidad que tiene una persona al generar ideas, brindando soluciones a diferentes tipos de situaciones previstas. Según Bornstein (2006) “la fluidez, es aquella que relaciona, reproduce, descubre, integra y establece parecidos, similitudes o equivalencias. Toma como base el proceso psicológico de la analogía que puede dar lugar al pensamiento metafórico”

b) Originalidad.

Según Martínez (2008, p. 5) la expresión creativa es la capacidad le permite al ser humano intercambiar maneras tradicionales al pensar y actuar ante situaciones desconocidas, planteando soluciones aptas.

La expresión creativa son aptitudes que son características de las personas como la originalidad, fluidez, y flexibilidad. (Guilford 2001)

La expresión creativa se muestra al dar existencia a algo novedoso, inventando o descubriendo una solución a un problema Flanagan (2000) La originalidad es un proceso, o conjunto de fases a seguir, considerando la expresión creativa al tener resultado algo nuevo, original como solución de problemas.

La expresión creativa responde a la capacidad de creaciones a través de patrones únicos y originales. (Mac 2000).

La expresión creativa unida a la capacidad de innovar da pie a la exploración y a la producción original.

La originalidad es la cualidad de obras creadas o inventadas por alguien, teniendo como cualidad ser novedoso y creativo al distinguirlo de los demás, es una propiedad intelectual donde la expresión creativa y la invención están sujetos a sí mismo, distinguiéndose de copias o falsificaciones, es un término que puede designar a cualquier objeto que ha servido como modelo para hacer cosas en multiplicación, es auténtico.

III. HIPÒTESIS

3.1 GENERAL

El juego simbólico mejora significativamente la expresión creativa en los niños de 4 años de la I.E.P. “Santa Teresa de Lisieux”- Tacalá, Piura-2019.

VI. METODOLOGÍA

4.1 Diseño de la investigación

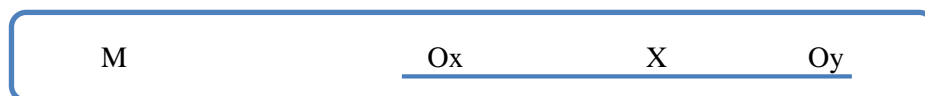
La investigación fue de enfoque cuantitativo, al respecto, un estudio de tipo cuantitativo, es aquel en que se hace uso de la recolección de datos, para a partir de ellos, probar hipótesis, en base a la medición numérica y el análisis estadístico., con la finalidad de fijar patrones de comportamiento y probar hipótesis (Hernández, 2010)

En el presente estudio se utilizó un método cuantitativo, según Galeano los estudios cuantitativos pretenden explicar una realidad social desde una perspectiva externa y objetiva, ya que su intención es buscar la exactitud o indicadores sociales con el fin de generalizar sus resultados a poblaciones o situaciones amplias. Para ello se utilizará herramientas del campo de la estadística, como técnicas de recojo y análisis de datos cuantitativos.

El estudio se basó en nivel explicativo, al respecto, (Hernández, 2006, pág. 91) plantea que: “El nivel explicativo, busca encontrar las razones o causas que provocan ciertos fenómenos. En el nivel cotidiano y personal.” Es decir, se busca explicar el por qué con razones aciertas influye cierta situación o fenómeno. En cuanto al diseño de investigación, se aplicó el diseño pre experimental con prueba y post prueba y un solo grupo, ya que tiene como propósito realizar actividades aplicando estrategias para favorecer el logro de la expresión creativa en los niños y niñas de 4 años, y cuya eficacia fue medida a partir de los resultados obtenidos de una prueba administrada antes y después de la aplicación del experimento. En este tipo de diseños, “... se tiene un punto inicial de referencia, que permite establecer el nivel del grupo antes de la aplicación del estímulo, y a partir de ahí aplicar un seguimiento al grupo...” (Hernández & Baptista, 2010).

Se representa de la siguiente manera:

Figura Nro. 1: Diagrama



Fuente: Elaboración propia

- M = Muestra de 15 estudiantes de ambos sexos de edad de 4 años que se encontraban matriculados en el Nivel Inicial de la I. E. P. “Santa Teresa de Lisieux”, está ubicado en el AA. HH Nuevo Horizonte, Tácala Castilla.
- Ox = Observación de la variable 1: El juego como estrategia
- X=Pre experimento a partir de la aplicación del juego simbólico para mejorar la expresión creativa.
- Oy = Observación de la variable 2: Desarrollo de la Expresión Creativa.
- r = relación entre las variables.

4.2 Población y muestra

4.2.1 Área de la Investigación

La I. E. P. “Santa Teresa de Lisieux”, está ubicado en el AA. HH “Nuevo Horizonte”, Tácala, Castilla. Su categoría es de escolarizado mixto y tiene como turno diurno, esta institución cuenta con talleres de música e inglés asimismo con zonas recreativas.

4.2.2 Población

La población está conformada por 51 niños del Nivel Inicial “La población es el conjunto de personas u objetos de los que se conocer algo en una investigación”, según lo menciona (López, 2004, pág. 56), en este caso se tomó a los niños de la I.E.P. de aplicación. En ese sentido, la población estuvo representada por el total de niños de 3, 4 y 5 años de ambos sexos que se encontraban matriculados en el año 2019 en la I. E. P “Santa Teresa de Lisieux”.

Tabla Nro. 1: Distribución de la población

NIVEL	Aula	Cantidad
INICIAL	3 AÑOS	14
	4 AÑOS	15
	5 AÑOS	22
TOTAL		51

Fuente Nómina de matrícula, 2019

4.2.3 Muestra

“La muestra es un subconjunto o parte del universo o población en que se llevará a cabo la investigación” según lo menciona (López, 2004, pág. 58). En este caso se tomó a 15 niños del nivel inicial de 4 años, 8 de sexo masculino y 7 de sexo femenino.

Los participantes del presente estudio son escolares de cuatro años del nivel inicial de institución particular de la ciudad de Piura. Para participar del presente estudio se tuvo en cuenta:

- Cursar nivel inicial.
- Continúa asistencia a clases.

4.3 Definición y operacionalización de las variables.

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
JUEGO SIMBÓLICO	Según Saunders (2005), señala: Que el juego simbólico durante la infancia constituye un ejercicio preparatorio porque a través de las actividades lúdicas se adquiere una gran cantidad de conocimientos y habilidades útiles para la vida.	El juego es una forma de explorar el mundo al conectarse con experiencias vividas, sensoriales. Se puede trabajar a partir de diferentes sectores dentro del aula. Variable dependiente: Expresión Creativa	JUEGOS EN EL SECTOR HOGAR	Crea los propios sectores del juego. Representan roles de su hogar con su experiencia.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Organiza juegos de manera original el sector hogar. ▪ Juegan libremente con sus compañeros ▪ Expresan sus ideas al jugar con sus compañeros. ▪ Usan su creatividad al representar los roles de su familia. ▪ Se desplazan libremente.
			JUEGOS EN EL SECTOR DRAMATIZACIÓN	Los niños realizan creaciones espontaneas e imaginarias al jugar en el sector.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Crea juegos imaginarios interpretando diferentes roles
EXPRESIÓN CREATIVA	Según Martínez (2008, p. 5) la creatividad es la capacidad le permite al ser humano intercambiar maneras tradicionales al pensar y actuar ante situaciones desconocidas, planteando soluciones actas. Esta exige sensibilidad ante los problemas, fluidez en los sentidos, ser flexible, ser original, tener una actitud analítica y una tendencia marcada en desarrollar el pensamiento.	La Expresión Creativa es la capacidad y la habilidad que posee el ser humano y que está ligada a su propia naturaleza. Al igual que la inteligencia, la creatividad ha preocupado anteriormente a la humanidad, desde años anteriores, teniendo un concepto que es un don que se otorgaba a unos pocos privilegiados.	FLUIDEZ	Proponen ideas para dar varias o múltiples respuestas validas a un problema.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Expresa sin temor su creatividad. ▪ Soluciona problemas usando su creatividad e imaginación. ▪ Expresa sus emociones mediante el dibujo y el juego.
			ORIGINALIDAD	Emiten respuestas novedosas inesperadas. Elaboran y construyen nuevas creaciones haciendo uso de su creatividad.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Es auténtico al expresar sus creaciones. ▪ Es innovador en sus creaciones. ▪ Utiliza su creatividad al realizar un juego novedoso. ▪ Le gusta dialogar y opinar en un grupo expresando su creatividad.

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica empleada fue la observación, la cual “consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables a través de un conjunto de categorías y sub categorías” (Hernández, R. Fernández, C y Baptista, P. 2010, p. 260).

Instrumento: lista de cotejo “consiste en un listado de aspectos a evaluar, contenidos, capacidades, habilidades, conductas, es decir actúa como un mecanismo de revisión durante el proceso de enseñanza- aprendizaje de ciertos indicadores prefijados y la revisión de su logro o ausencia del mismo” García, 2015 (pág. 36-37) ,en la presente investigación dicho instrumento, facilitó el registro de todo lo observado en torno al desarrollo de la Expresión Creativa en los niños de 4 años de la I.E.P. “Santa teresa de Lisieux”-Tacalá, Piura- 2019.

En la presente investigación se mencionan niveles de avance según el proceso dado en los estudiantes, los cuales fueron:

- **Logrado:** Significa que los estudiantes logran los aprendizajes esperados y están preparados para afrontar diferentes retos, encontrándose en un nivel superior demostrando aprendizajes que van más allá de un nivel esperado.
- **Proceso:** En este nivel los estudiantes están próximos o cerca al nivel esperado, lo cual requiere de un constante acompañamiento en un tiempo razonable para que llegue al logro deseado.
- **Inicio:** Este nivel muestra que los estudiantes se encuentran en un mínimo progreso, evidenciando dificultades en el desarrollo de sus actividades y necesitando acompañamiento e intervención de un adulto.

4.5 Plan de análisis:

El procedimiento para la recolección de datos se realizó de la siguiente forma: se coordinó el permiso con la dirección de la I.E.P. “Santa Teresa de Lisieux”, para la aplicación de los instrumentos a los estudiantes del nivel inicial. Una vez que se obtuvo el consentimiento, las personas responsables establecieron días y horas para realizar la evaluación, considerando las actividades de los maestros de aula y no interferir con las sesiones de clases. En un inicio, se evaluó el test del juego como estrategia para ello, se aplicó el test a cada alumno presentándoles las láminas de entrenamiento, una vez que se concluyó con todos los alumnos se evaluó el nivel de expresión creativa que tenían los alumnos.

El primer nivel de procesamiento es a partir de la información que arroja cada instrumento. En esta etapa, se determina cómo analizar los datos y qué herramientas de análisis estadísticos son adecuadas. Conforme al propósito de esta investigación se tomó en cuenta los siguientes factores:

- Nivel de variables
- Diseño de investigación utilizado

Se empleó la codificación de la información y la tabulación a través de gráficos a fin de explicar las posibles relaciones que expresan las variables estudiadas.

Para el vaciado de datos de los instrumentos aplicados se tabuló la información recogida utilizando el programa Excel 2016. Este ayudó a redactar el análisis de la información y a obtener conclusiones.

4.6 Matriz de consistencia

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES/DIMENSIONES	METODOLOGÍA
“EL JUEGO SIMBÓLICO PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN CREATIVA, EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.P. “SANTA TERESA DE LISIEUX”, TACALÁ, PIURA- 2019	¿Cómo el juego simbólico mejora la expresión creativa en los niños de 4 Años de la I.E.P “Santa Teresa de Lisieux” ?- Tacalá - Castilla, 2019	<p>Objetivo General Determinar como el juego simbólico mejora la expresión creativa en los niños y niñas 4 años de la I.E.P. “Santa Teresa de Lisieux”- Tácala-Castilla.</p> <p>Objetivos Específicos 1. Evaluar el nivel de expresión creativa que existe antes de aplicar el juego simbólico para mejorar la expresión creativa en los niños y niñas 4 años de la I.E.P. “Santa Teresa de Lisieux”- Tácala- Castilla. 2. Evaluar el nivel de expresión creativa que existe después de aplicar el juego simbólico para mejorar la expresión creativa en los niños y niñas 4 años de la I.E.P Santa Teresa de Lisieux- Tácala-Castilla. 3. Comparar el nivel de expresión creativa que existe antes y después de aplicar el juego simbólico para mejorar la expresión creativa en los niños y niñas 4 años de la I.E.P “Santa Teresa de Lisieux”- Tácala-Castilla.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL Existe una relación directa y significativa entre el juego simbólico y la expresión creativa en los niños de 4 años de la I.E.P. “Santa Teresa de Lisieux”, Tacalá, Piura-2019</p>	<p>Variable Independiente: Juego Simbólico</p> <p>Dimensiones: Juegos en el sector hogar. Juegos en el sector dramatización.</p> <p>Variable Dependiente Expresión Creativa</p> <p>Dimensiones: Fluidez. Originalidad</p>	<p>TIPO: Aplicada</p> <p>ENFOQUE: Cuantitativo</p> <p>NIVEL: Explicativo</p> <p>DISEÑO Pre experimental con pre test y post test, con un solo grupo.</p> <p>POBLACIÓN Y MUESTRA Población: La población fue constituida por 70 estudiantes de la I.E.P Santa Teresa de Lisieux, Tacalá, Piura-2019, Muestra: 15 estudiantes del aula de 4 años.</p> <p>TÉCNICA: Observación.</p> <p>INSTRUMENTO Lista de cotejo</p>

4.7 Principios Éticos

Para el desarrollo de la presente investigación se aplicaron los siguientes principios:

- **El principio de Autonomía:** Determina que cada estudiante decida libre y voluntariamente participar como sujeto de estudio después de haber sido bien informado de qué se trata la investigación.
- **Los principios de beneficencia y no maleficencia:** Obligan al investigador a maximizar posibles beneficios y minimizar posibles riesgos de la investigación. Se aplicará en el sentido de aportar en el estudiante los beneficios de conocer y practicar estrategias de lectura que le permitan tener una actuación eficiente durante su trayecto académico en la universidad.
- **Principio de justicia:** Derecho a un trato justo: los participantes tienen derecho a un trato justo y equitativo, antes, durante y después de su participación, se debe realizar una selección justa y no discriminatoria de los sujetos, de manera que los riesgos o beneficios se compartan equitativamente; debe haber un trato sin prejuicios de quienes se rehúsen a participar o que abandonen el estudio después de haber aceptado participar.
- **Confidencialidad de la información:** por ningún motivo la información obtenida se utilizó para dañar a la institución o a los niños y niñas que participaron en la experiencia; la información tendrá valor solamente para el tratamiento estadístico.
- **Protección de las personas:** La persona en toda investigación es el fin y no es el medio, por ello necesitan cierto grado de protección, el cual se determinará de acuerdo al riesgo que incurra y la probabilidad de que obtengan un beneficio.

V. RESULTADOS

5.1 Resultados

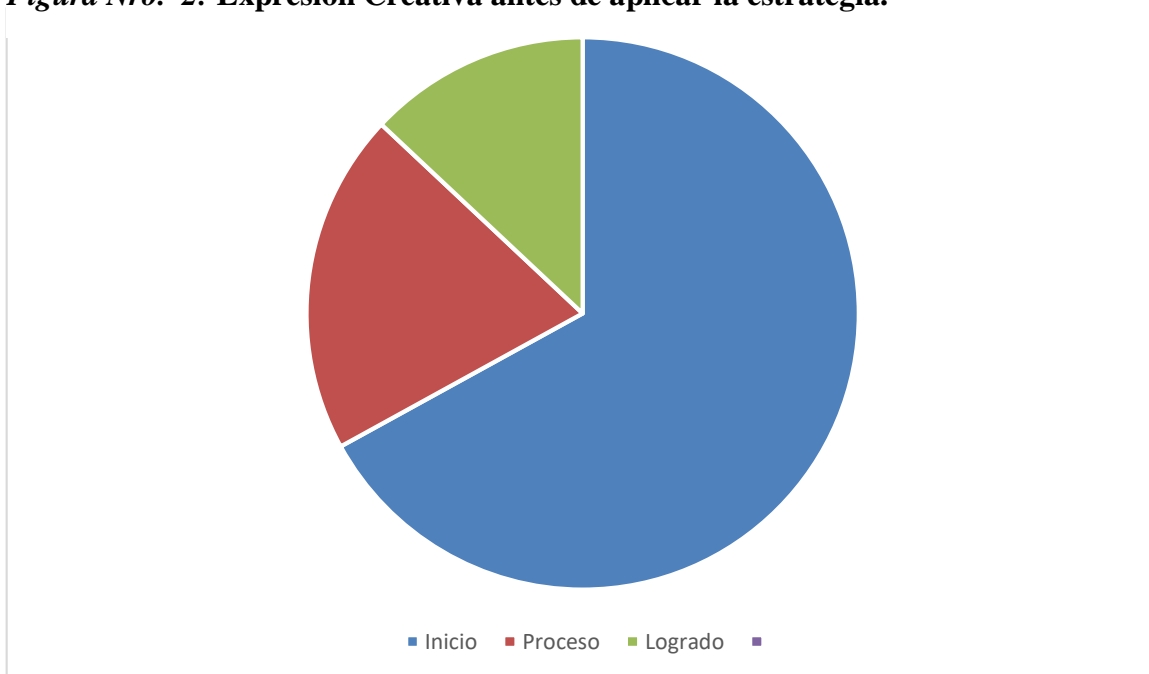
5.1.1 Diferencias antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica en el nivel de desarrollo de la expresión creativa.

Tabla Nro. 2: Expresión Creativa antes de aplicar la estrategia.

NIVEL	F	%
INICIO	10	67%
PROCESO	2	20%
LOGRADO	3	13%
TOTAL	15	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes del aula de 4 años de la Institución Educativa “Santa Teresa de Lisieux”, Tacalá, Piura, 2019

Figura Nro. 2: Expresión Creativa antes de aplicar la estrategia.



Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes del aula de 4 años de la Institución Educativa “Santa Teresa de Lisieux”, Tacalá, Piura, 2019.

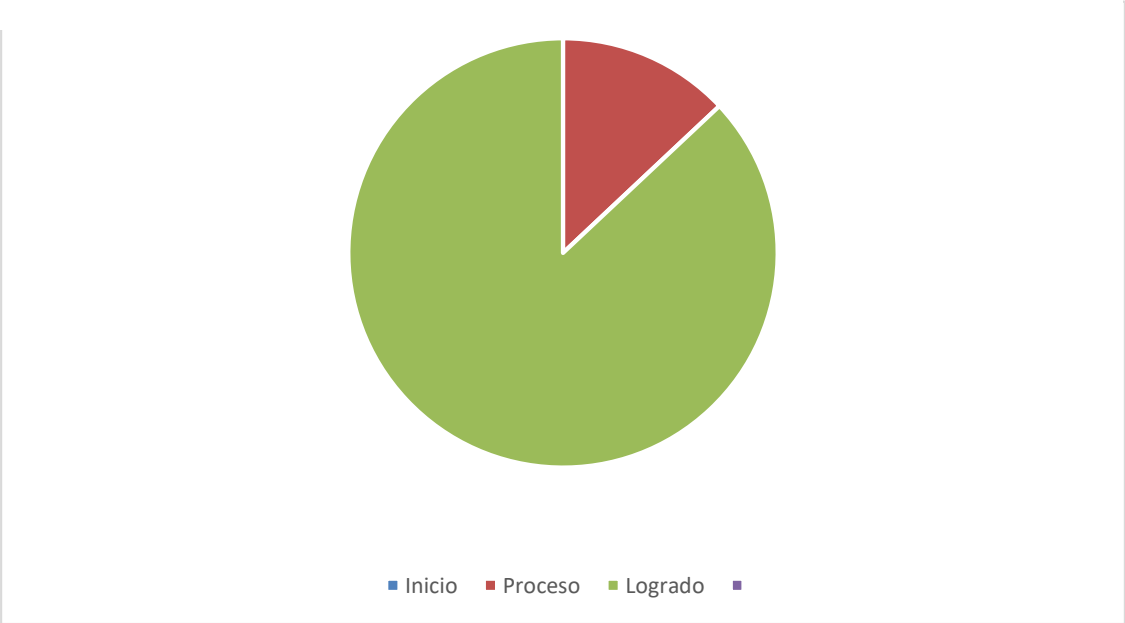
Interpretación: En la tabla 2 y figura 2, se observa, que un 67 % de los estudiantes observados, se encuentran en un nivel inicio, el 20 % en proceso y el 13 % en logrado. De estos resultados se logra deducir que los niños de 5 años de la Institución Educativa Santa Teresa de Lisieux”, Tacalá, Piura, 2018, antes de aplicar el programa de estrategias de actividades se encontraban en nivel muy bajo de expresión creativa. Por ello, se considera que es necesario que los alumnos fortalezcan esta área, asimismo, se considere aplicar por parte de los docentes una adecuada estrategia, con el propósito de estimular el desarrollo de la expresión creativa a partir del nivel de aprendizaje que muestre cada estudiante.

Tabla Nro. 3: Expresión Creativa después de la estrategia didáctica.

NIVEL	F	%
INICIO	0	0%
PROCESO	2	13%
LOGRADO	13	87%
TOTAL	15	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes del aula de 4 años de la Institución Educativa “Santa Teresa de Lisieux”, Tacalá, Piura, 2019.

Figura Nro. 3: Expresión Creativa después de la aplicación de la estrategia.



Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes del aula de 4 años de la Institución Educativa “Santa Teresa de Lisieux”, Tacalá, Piura, 2019.

Interpretación: En la tabla 3 y figura 3, se observa que el 0 % de los niños observados se encuentran en la escala inicio del nivel de expresión creativa, el 13 % en proceso y el 87 % en nivel logrado. Los resultados obtenidos demuestran que los estudiantes lograron mejorar expresión creativa después de aplicar estrategias de actividades.

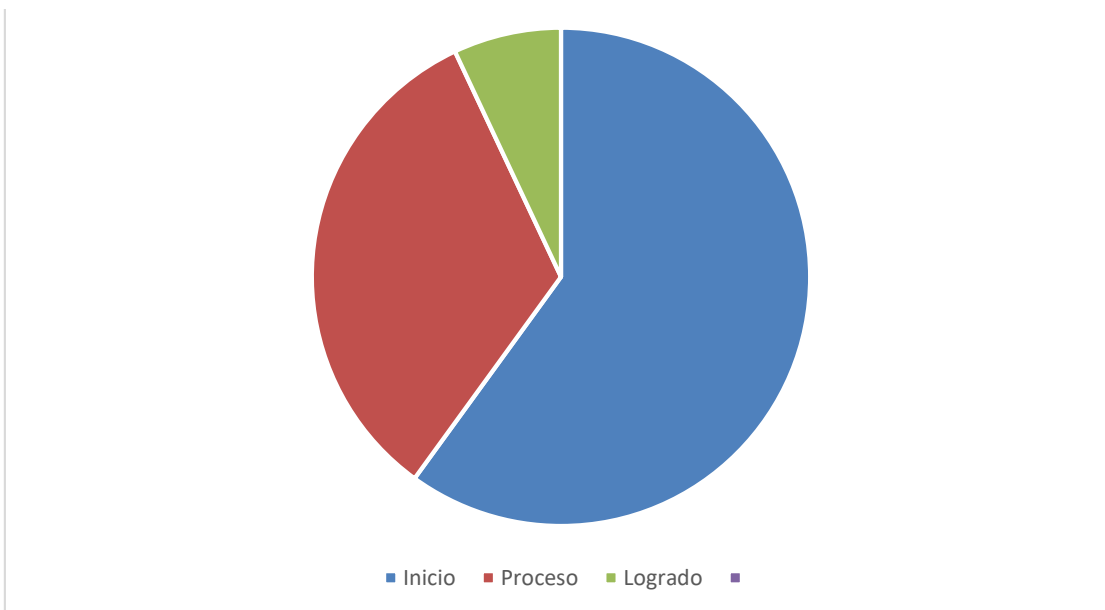
5.1.2.- Diferencias antes y después de la aplicación del programa de actividades motoras finas como estrategia en el nivel de desarrollo de la fluidez.

Tabla Nro. 4: Fluidez antes de aplicar la estrategia.

NIVEL	F	%
INICIO	9	60%
PROCESO	5	33%
LOGRADO	1	7%
TOTAL	15	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes del aula de 4 años de la Institución Educativa “Santa Teresa de Lisieux”, Tacalá, Piura, 2019.

Figura Nro. 4: Fluidez antes de la estrategia.



Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes del aula de 4 años de la Institución Educativa “Santa Teresa de Lisieux”, Tacalá, Piura, 2019.

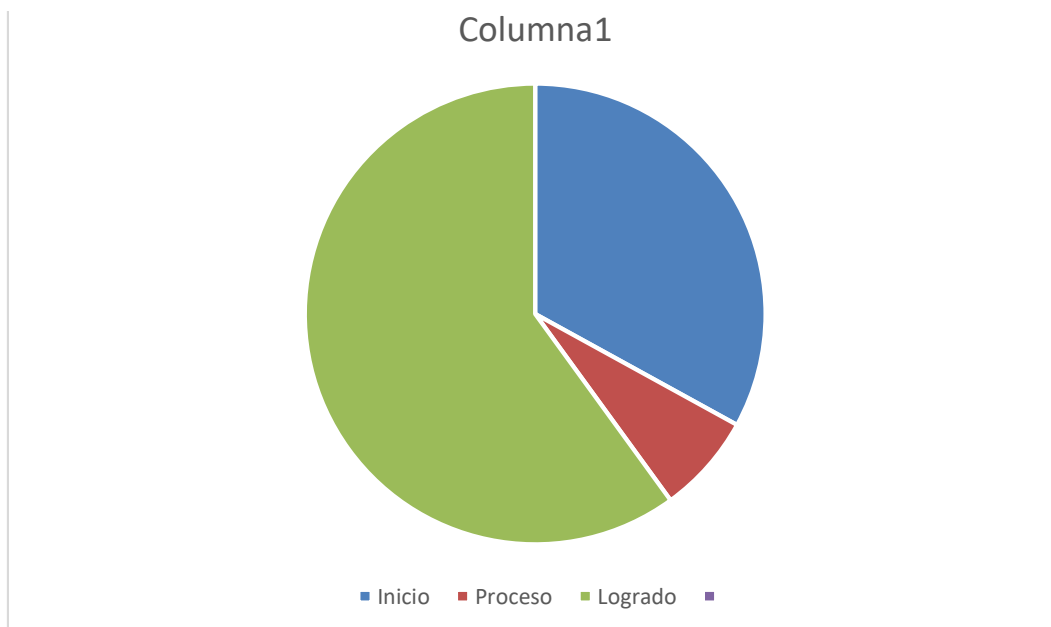
Interpretación: En la tabla 4 y figura 4, se puede apreciar que, del total de los estudiantes observados en la dimensión Fluidez el 60% se encuentra en el nivel inicio, el 33 % en nivel proceso y el 7 % en nivel logrado.

Tabla Nro. 5: Fluidez después de la estrategia.

NIVEL	F	%
INICIO	5	33%
PROCESO	1	7%
LOGRADO	9	60%
TOTAL	15	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes del aula de 4 años de la Institución Educativa “Santa Teresa de Lisieux”- Tacalá, Piura, 2019.

Figura Nro. 5: Fluidez después de la aplicación de la estrategia.



Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes del aula de 4 años de la Institución Educativa “Santa Teresa de Lisieux”- Tacalá, Piura, 2019.

Interpretación: En la tabla 5 y figura 5, del total de los estudiantes observados en la dimensión fluidez el 33 % se encuentra en inicio, el 7 % aún se encuentra en proceso y el 60% en logrado, demostrando así que los estudiantes superaron sus dificultades después de aplicar la estrategia didáctica basada en programas de actividades.

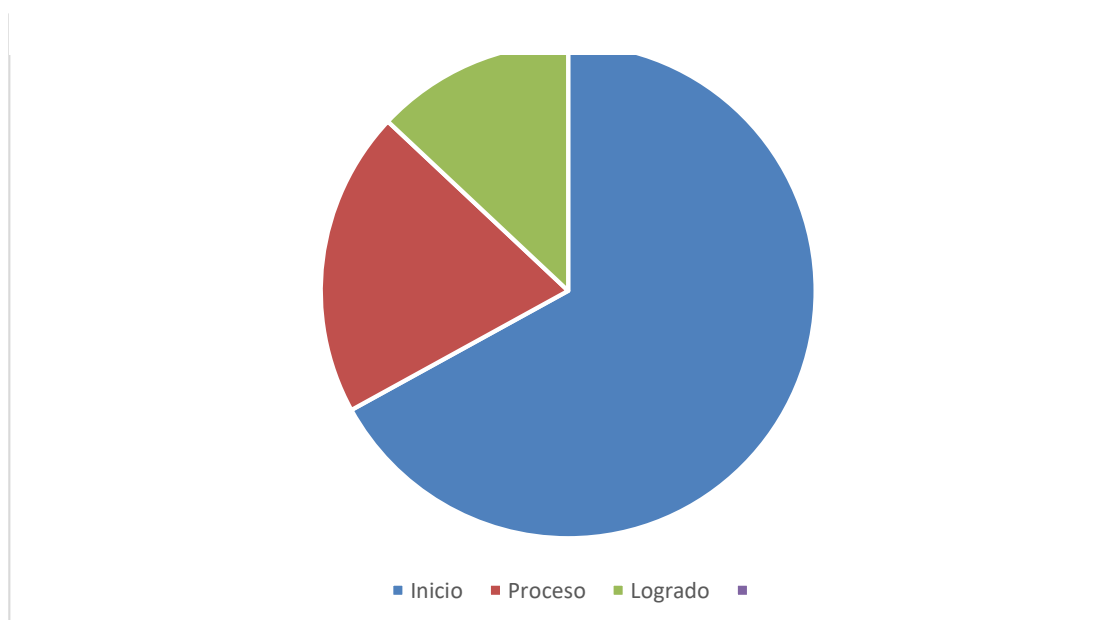
5.1.3 Diferencias antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica en el nivel de desarrollo de la originalidad.

Tabla Nro. 6: Originalidad antes de la aplicación de la estrategia.

NIVEL	F	%
INICIO	10	67%
PROCESO	3	20%
LOGRADO	2	13%
TOTAL	15	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes del aula de 4 años de la Institución Educativa “Santa Teresa de Lisieux”, Tacalá, Piura, 2019.

Figura Nro. 6: Originalidad antes de aplicación de la estrategia.



Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes del aula de 4 años de la Institución Educativa “Santa Teresa de Lisieux”, Tacalá, Piura, 2019.

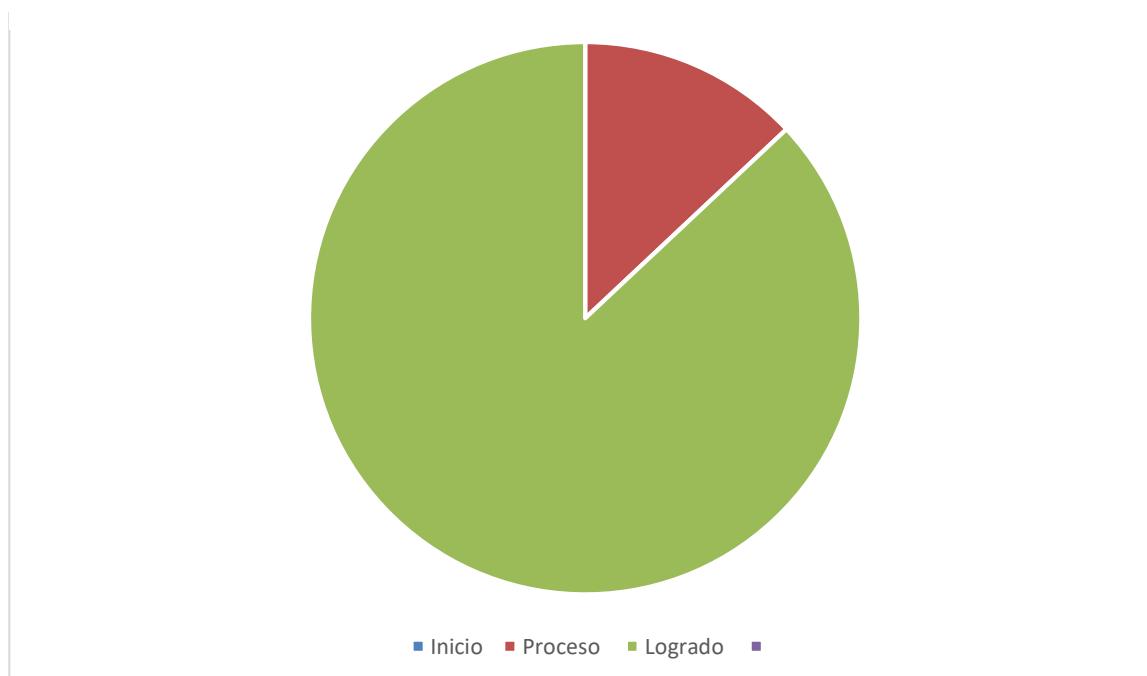
Interpretación: En la tabla 6 y figura 6, del total de los estudiantes observados en la que el 67 % se encuentra en inicio, el 20 % en proceso y el 13 % en logrado, quedando en evidencia las dificultades que presentaban los estudiantes antes de aplicar la estrategia.

Tabla Nro. 7: Originalidad después de la estrategia didáctica.

NIVEL	F	%
INICIO	0	0%
PROCESO	2	13%
LOGRADO	13	87%
TOTAL	15	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes del aula de 4 años de la Institución Educativa “Santa Teresa de Lisieux”, Tacalá, Piura, 2019.

Figura Nro. 7: Originalidad después de la aplicación de la estrategia.



Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes del aula de 4 años de la Institución Educativa “Santa Teresa de Lisieux”, Tacalá, Piura, 2019.

Interpretación: En la tabla 7 y figura 7, del total de los estudiantes observados en la que el 0 % se encuentra en inicio, el 13 % en proceso y el 87 % en logrado, estos resultados demuestran que existe una diferencia significativa después de aplicar la estrategia didáctica en su dimensión originalidad.

5.1.4 Prueba de Hipótesis

Según los resultados obtenidos para determinar el objetivo general de la investigación, fue necesario aplicar la prueba de hipótesis utilizando el programa Excel 2016, el cual permitió verificar el nivel de Expresión Creativa antes y después de aplicar el juego simbólico como estrategia didáctica.

Tabla Nro. 8: Prueba T para medias de dos maestras emparejadas.

	Variable 1	Variable 2
Media	0.39584	0.91368
Varianza	0.01062883	0.00833952
Observaciones	15	15
Coefficiente de correlación de Pearson	0.582148222	
Valor crítico de t (una cola)	1.761310136	
P (T<=t) dos colas	0.00	
Valor crítico de t (dos colas)	2.144786688	

Fuente: Elaboración propia

En esta investigación el valor P es 0.0000, por lo tanto, se acepta la hipótesis general planteada en la investigación y se rechaza la hipótesis nula.

Los resultados de la prueba de T de Student permitieron afirmar que existe una diferencia significativa entre los niveles de Expresión Creativa antes y después de haber aplicado la

estrategia basada en el juego simbólico por lo que se concluye que la aplicación del juego simbólico mejora significativamente la expresión creativa en los niños de 4 años de la I.E.P.

“Santa Teresa de Lisieux”- Tacalá, Piura-2019

5.2 ANÁLISIS DE RESULTADOS

5.2.1 Nivel de Expresión creativa antes de la aplicación de la estrategia didáctica.

El primer objetivo específico de esta investigación fue evaluar el nivel de expresión creativa que existe antes de aplicar el juego simbólico los niños de 4 años de la I.E.P. “Santa Teresa de Lisieux”, Tacalá, Piura-2019.

Los resultados encontrados, antes de aplicar la estrategia didáctica propuesta, evidenciaron un bajo nivel de desarrollo de expresión creativa en los niños observados, tanto a nivel general como en cada una de las dimensiones consideradas el 67 % de niños se encontraban en la escala “En Inicio”, 20 % en la escala “En Proceso” y 13 % de niños en la escala “Logrado”. En la dimensión fluidez, el 60 % de niños se encontraban en la escala “En inicio” y el 33 % restante en la escala “En Proceso”; en dimensión coherencia, 7 % de niños en la escala “Logrado”. En la dimensión originalidad, el 67 % de niños se encontraban en la escala “En inicio” y el 20 % restante en la escala “En Proceso”; en dimensión coherencia, 13 % de niños en la escala “Logrado”. Como se observa, en los resultados encontrados antes de aplicar la estrategia didáctica propuesta, los niños presentaban un bajo nivel de desarrollo de expresión creativa, tal como fue planteado en la primera hipótesis específica. Este bajo nivel evidenciaba la existencia de dificultades que obstaculizan el desarrollo de Expresión Creativa en los niños, por lo que se hacía necesario una mayor dedicación y tiempo de acompañamiento, así como una adecuada y estratégica intervención de la docente, que estimule en los niños la mejora de

expresión creativa considerando el ritmo y estilo de aprendizaje de cada uno de ellos.

5.2.2 Nivel de Expresión Creativa después de la aplicación de la estrategia.

El segundo objetivo específico fue evaluar el nivel de expresión creativa que existe después de aplicar el juego simbólico en los niños de 4 años de la I.E.P. “Santa Teresa de Lisieux”, Tacalá, Piura-2019.

Los resultados encontrados después de aplicar la estrategia evidencian en general, así como en cada una de las dimensiones en estudio, un alto nivel de desarrollo de Expresión Creativa en los niños en observación. De manera general, el 87 % alcanzó la escala “Logrado”, 13 % alcanzó la escala “En proceso” y el 0 % permaneció en la escala “En Inicio”. Asimismo, en todas las dimensiones de expresión creativa consideradas en el estudio, se evidenció un aumento en nivel de desarrollo, así se pudo evidenciar en los resultados encontrados después de aplicar la estrategia en la dimensión fluidez, donde el 60 % se logró ubicar en la escala “Logrado”. En la dimensión originalidad, el 0 % de niños se encontraban en la escala “En inicio” y el 13 % restante en la escala “En Proceso”; en la dimensión coherencia, 87 % de niños en la escala “Logrado”. Esto quiere decir que “cualquier tipo de actividad del hombre que produce algo nuevo, ya sea del mundo exterior, resulta de la acción creativa o cierta organización del pensamiento o sentimientos que actúan y está presente solo en el propio hombre” Vygotsky (2008).

Estos resultados están en relación con los hallazgos de Corrales (2018) quien en su investigación encontró que la aplicación del juego simbólico es efectiva para favorecer y mejorar la expresión creativa en los niños. Asimismo, Llamosas (2017) determinó en su investigación que luego de la aplicación del programa sobre estrategias, tuvo resultados

favorables, debido a que un gran porcentaje de niños pudo mejorar su creatividad.

5.2.3 Comparación del nivel de expresión creativa que existe antes y después de aplicar el juego simbólico para mejorar la expresión creativa en los niños de 4 años de la I.E.P. “Santa Teresa de Lisieux”, Tacalá, Piura-2019.

De los resultados encontrados antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica basada en juegos de roles con carácter creativo, se desprenden diferencias significativas en los niveles de desarrollo de la fluidez, y originalidad en los niños, así se tiene que mientras en el pre test, se encontraron bajos niveles de desarrollo de la expresión creativa, tanto de manera general como en las dimensiones observadas, estos resultados mejoraron con la aplicación de la estrategia planteada, y producto de ello, en el post test se evidenció un nivel alto en su desarrollo. Así también en el resultado del pre test, se apreció que el 80 % de los niños se encontraban en la escala “En inicio”, además de evidenciarse que los niños no eran capaces de expresarse creativamente con una adecuada agilidad de ideas, lo que muchas veces dificultaba la comprensión de sentido y significado de lo que querían expresar o comunicar. Esta situación, es muy común en las instituciones educativas del nivel inicial en el ámbito nacional, muchas veces se debe a que no se consideran en el aula de clase el desarrollo de actividades que motiven la participación de los niños en situaciones comunicativas que favorezcan el desarrollo de la expresión creativa. Asimismo, en el post test se logró elevar el nivel de desarrollo de la expresión creativa en los niños, básicamente a partir de la aplicación de una estrategia didáctica basada en juegos de roles, con carácter creativo, lo que deja en evidencia la importancia de estimular en los niños la participación activa en experiencias relevantes que le permitan aprender de los demás y expresarse de manera libre, segura y espontánea, en la que la actividad lúdica juega un rol muy importante.

Los resultados encontrados corroboran con los aportes de Caba (2004) quien menciona que el juego es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos. Son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas.

Por ultimo Martínez (2008, p. 5) señala también que la creatividad es la capacidad le permite al ser humano intercambiar maneras tradicionales de pensar y actuar ante situaciones desconocidas, planteando soluciones aptas. Esta exige sensibilidad ante los problemas, fluidez en los sentidos, ser flexible, ser original, tener una actitud analítica y una tendencia marcada en desarrollar el pensamiento.

VI. CONCLUSIONES

La propuesta planteada y ejecutada en la presente investigación, permitió que los niños intervengan en forma activa y de manera conjunta con sus demás compañeros en las diversas actividades y tareas que se organizaron en el salón de clases. Al cabo de las mismas, los niños lograron establecer relaciones formales y afectivas entre sí, por lo que la investigación concluye que el juego simbólico mejora de manera significativa el desarrollo de la expresión creativa en los niños de 4 años en la Institución Educativa “Santa Teresa de Lisieux”, Tacalá, Piura, 2019.

Asimismo, concluyó que:

1. La evaluación realizada antes de la aplicación del juego simbólico, permitió evidenciar que el 67 % de los niños presentaban un nivel de desarrollo de la expresión creativa en “inicio”, infiriéndose que es la existencia de serios problemas lo que le impedía la participación del niño manera armoniosa y creativa con sus demás compañeros en los juegos y otras actividades que se realizaban en el aula.
2. La evaluación realizada después de la aplicación del juego simbólico, permitió evidenciar que el 87 % de los niños se encontraron en un nivel “Logrado” en el desarrollo de la expresión creativa. Este nivel de logro, se evidenció también en cada una de las dimensiones observadas, lo que permitió a los niños mejorar la expresión creativa en cada uno de los aspectos.
3. La aplicación del juego simbólico en el desarrollo de las sesiones de clase, permitió establecer diferencias significativas en los niveles de expresión creativa en los niños observados, evidenciándose un notable desarrollo de sus niveles después de ser aplicados, así mismo, este desarrollo permitió corroborar aspectos de la teoría del

juego propuesta por Piaget y en especial de la influencia del juego simbólico durante la etapa pre operacional, en favor del proceso de expresión creativa del niño y su desarrollo cognitivo de manera integral.

6.2 Recomendaciones

Después de haber finalizado la presente investigación, es necesario recomendar lo siguiente:

1. Se sugiere que la I.E.P. “Santa Teresa de Lisieux” implemente programas o talleres apropiados con relación a la estrategia del Juego Simbólico, para que así se refuerce el desarrollo motor grueso en todos los niños y potenciar sus habilidades básicas para obtener una mejora en el desarrollo de la expresión creativa en los estudiantes.
2. De igual forma se sugiere que los docentes del Nivel Inicial de la escuela antes mencionada, deben aplicar técnicas y estrategias basadas en juegos a fin de reforzar las destrezas en los movimientos de los estudiantes, los cuales enriquezcan el desarrollo motriz y cognitivo.
3. Dada la importancia de contar con un personal docente debidamente capacitado, sugerir a la institución investigada, promover su capacitación constante, especialmente en el manejo de recursos y estrategias didácticas innovadoras que consideren la utilización del juego de manera lúdica en beneficio del desarrollo de la expresión creativa en los niños.

REFERENCIAS

Aizencang, N. (2005). Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares. Ediciones Manantial.

Augusto, J. y Martínez, R. (1998). La exploración del juego simbólico. Una revisión actual de la investigación. *Revista de Logopedia, Foniatría y Audiología*, 18 (4), pp. 205-212.

Benítez, M. (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. *Revista Digital Innovación y experiencias educativas*.

Damian M y Tron R. (diciembre, 2011). Los tipos de juegos que eligen los niños de primaria superior 190-199. Recuperado de:

<http://www.medigraphic.com/pdfs/epsicologia/epi-2011/epi114k.pdf>

Díaz, A. et al. *Desarrollo Curricular para la Formación de Maestros Especialistas en Educación Física*. España: Editorial Gymnos. 1993.

Flinchun, B. "Early Childhood Movement Programs. Preparing Teachers for 124 EDUCACIÓN Tomorrow". *Journal physical Education, Recreation and Dance*. 59(7) 62-67. 1988.

Guerra, M. (2010). El juego simbólico. *Revista digital Eudinnova*. Consultado el 17 de octubre 2014. Disponible en www.eduinnova.es/dic2010/dic02.pdf.

Marchesi, Álvaro (1987). "Comunicación, lenguaje y pensamiento de los niños sordos", Madrid, Alianza Psicología

Meneses Montero, Maureen, Monge Alvarado, María de los Ángeles, *El juego en los niños: enfoque teórico*. *Revista Educación [en línea]* 2001, 25 (septiembre):

<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>> ISSN 0379-7082 Muñoz, L. (2012). El juego simbólico como recurso para el conocimiento de la realidad social. Universidad de Valladolid.

Ortega, R. (1991). Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil. *Infancia y aprendizaje*, 14(55), 87-102.

Piaget, J. (1990). *La formación del símbolo en el niño*. (14a ed.). México D.F: Fondo de Cultura Económica.

Piaget, J (1984) “*Psicología del niño*” Madrid. Ed: Morata.

Pucuhuayla, M.A (2019) *Juego Simbólico Como Estrategia Didáctica Y Aprendizaje En Estudiantes De La Institución Educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo* 2019.

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/9169/JUEGO_SIMBOLICO_COMO_ESTRATEGIA_DIDACTICA_EL_APRENDIZAJE_PUCUHUAYLA_ESPINOZ_A_MIRKO_ACEVES.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS

ANEXO 1: LISTA DE COTEJO

Esta lista será aplicada por el investigador en una sola oportunidad, para evaluar la aplicación del Juego Simbólico en los niños de 4 años de la I.E.P Santa Teresa de Lisieux, Tacalá, Piura-2019.

DIMENSIONES	ITEMS	CATEGORÍA	
		SI	NO
Juegos en el sector hogar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Organiza juegos de manera original en el sector hogar. ▪ Juegan libremente con sus compañeros. ▪ Expresan sus ideas al jugar con sus compañeros. ▪ Usan su creatividad al presentar roles de su familia. ▪ Se desplazan libremente. 		
Juegos en el sector dramatización	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Crea juegos imaginarios interpretando diferentes roles. 		

NOMBRE Y APELLIDOS:

FECHA:

HORA:

ANEXO 2: LISTA DE COTEJO

Esta lista será aplicada por el investigador en una sola oportunidad, para evaluar el Nivel de Expresión Creativa en los niños de 4 años de la I.E.P Santa Teresa de Lisieux, Tacalá, Piura-2019.

DIMENSIONES	ITEMS	CATEGORÍA	
		SI	NO
Fluidez	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Expresan sin temor su creatividad. ▪ Soluciona problemas usando su creatividad e imaginación. 		
Originalidad	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Es auténtico al expresar sus creaciones. ▪ Es innovador en sus creaciones. ▪ Utiliza su creatividad al realizar un juego novedoso. ▪ Le gusta dialogar y opinar en un grupo expresando su creatividad. 		

NOMBRE Y APELLIDOS:

FECHA: HORA:



PERÚ

Ministerio
de Educación



“AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN E IMPUNIDAD”

CONSTANCIA

Quien suscribe la directora de la I.E.P Santa Teresa de Lisieux BETTY CÓRDOVA MECHATO, hace constar que:

La señora AMADIS ARELLI, VILELA VALDIVIEZO, estudiante de la Universidad Católica, Los Ángeles de Chimbote, ha sido autorizada para la aplicación y desarrollo de su Tesis para optar el título de licenciada en Educación Inicial, aplicada en el aula de 4 años del Nivel Inicial, teniendo 15 niños en dicho salón de clases.

Se expide la presente constancia para los fines que se estime conveniente.

Piura, 15 de octubre del 2018



LIC.BETY CÓRDOVA MECHATO

DIRECTORA

Anexo 3: Sesiones de aprendizaje

Sesión de juego N°1: SALTANDO-SALTANDO

1. **Descripción:** En esta actividad los niños realizarán saltos cortos haciendo uso de su creatividad, organizando juegos de manera original.
2. **Materiales:** salta soga, colchonetas, tarros de leche, hojas y cartulinas art color, cinta, tijeras, grabadora, Música.
3. **Procesos**

DESEMPEÑO: Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

INICIO	TIEMPO
Colocamos una melodía en la grabadora e invitamos a los niños que se agrupen por parejas para realizar lo que la docente hace.	10
DESARROLLO Pedimos a los niños que recorten círculos de papel después de participar en la dinámica que inició la maestra. Luego la maestra hace mención que a continuación todos participaran de un bonito juego. Preguntamos a los niños ¿Qué podemos hacer utilizando esos círculos de colores? Esperamos que los niños respondan. Observamos a los estudiantes que gracias a la dinámica puedan iniciar juegos de manera original dentro del salón de clases.	10


<p>CIERRE</p> <p>Colocamos en el piso diferentes círculos, y cada niño pasa realizando saltos de diferentes maneras.</p> <p>Preguntamos a los niños ¿qué juego realizaron? ¿Cómo se sintieron al jugar con sus compañeros? Escuchamos las respuestas de los niños en forma ordenada.</p>	10
---	----

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN		
NOMBRE DEL ESTUDIANTE:		
DIMENSIÓN: Juegos en el sector hogar		
ITEMS	SI	NO
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Organiza juegos de manera original en el sector hogar. ▪ Juegan libremente con sus compañeros. ▪ Expresan sus ideas al jugar con sus compañeros. ▪ Usan su creatividad al presentar roles de su familia. ▪ Se desplazan libremente. 		
DIMENSIÓN: Juegos en el sector dramatización		
ITEMS		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Crea juegos imaginarios interpretando diferentes roles. 		

Sesión de juego N°2: PECES DE COLORES

1. **Descripción:** En esta actividad los niños realizaran recortes armando un pez con papel, utilizado para el juego libremente.
2. **Materiales:** Hojas y cartulinas art color, cinta, tijeras, grabadora, música
3. **Procesos**

DESEMPEÑO: Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

INICIO	TIEMPO
Colocamos una melodía en la grabadora e invitamos a los niños que se agrupen por parejas para realizar lo que la docente hace.	10
<p>DESARROLLO</p> <p>Pedimos a los niños que muestren como hacen los peces, la maestra entona la canción: Los pececitos nadan, nadan, nadan, Dios os hizo así.</p> <p>La maestra pregunta a los niños ¿Cómo podremos hacer un pez? ¿Qué materiales podemos utilizar? Los niños mencionan una lista de materiales, y la maestra les indica el paso a paso para que cada niño pueda</p>  <p>realizar su pez y decorarlo libremente. Terminada la manualidad la maestra indica un tiempo libre para que los niños utilicen su pez y puedan interactuar con sus compañeros, jugando libremente en el patio de la institución.</p>	10

<p>CIERRE</p> <p>¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Te gustó lo aprendido? ¿Qué hiciste?</p> <p>evaluación: Se evaluara mediante la observación durante el juego realizado con los niños y niñas</p>	<p>10</p>
---	-----------

<p align="center">INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</p>		
<p>NOMBRE DEL ESTUDIANTE:</p>		
<p>DIMENSIÓN: Juegos en el sector hogar</p>		
<p align="center">ITEMS</p>	<p align="center">SI</p>	<p align="center">NO</p>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Organiza juegos de manera original en el sector hogar. ▪ Juegan libremente con sus compañeros. ▪ Expresan sus ideas al jugar con sus compañeros. ▪ Usan su creatividad al presentar roles de su familia. ▪ Se desplazan libremente. 		
<p>DIMENSIÓN: Juegos en el sector dramatización</p>		
<p align="center">ITEMS</p>		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Crea juegos imaginarios interpretando diferentes roles. 		

Sesión de juego N°3: PELOTAS A LA TINA

1. **Descripción:** En esta actividad los niños realizarán saltos cortos y largos, creando juegos utilizando pelotas de colores.
2. **Materiales:** Un recipiente grande, tina, pelotas plásticas, grabadora, música.
3. **Procesos**

DESEMPEÑO: Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

INICIO	TIEMPO
Colocamos una melodía en la grabadora e invitamos a los niños y las niñas a escuchar un lindo cuento por la maestra.	10
DESARROLLO El cuento trata de muchos algodones que eran alcanzados por la lluvia, utilizando pelotas y una tina, de manera que con los pies cada niño retire una pelota y asimismo lo coloca en otro recipiente para poder contar cuántas pelotas recibe, la misma actividad realizarán todos los niños, y podrán jugar haciendo competencias y mostrando sus habilidades y talentos al correr, jugar, cantar, hacer barra a sus compañeros, etc. La maestra acompaña dando motivación a los niños y niñas.	10

CIERRE	10
Realizamos una pequeña competencia entre varones y mujeres. Preguntamos al os niños ¿Qué les pareció el juego de pelotas? ¿Cómo se sintieron? ¿tuvieron alguna dificultad?	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN		
NOMBRE DEL ESTUDIANTE:		
DIMENSIÓN: Juegos en el sector hogar		
ITEMS	SI	NO
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Organiza juegos de manera original en el sector hogar. ▪ Juegan libremente con sus compañeros. ▪ Expresan sus ideas al jugar con sus compañeros. ▪ Usan su creatividad al presentar roles de su familia. ▪ Se desplazan libremente. 		
DIMENSIÓN: Juegos en el sector dramatización		
ITEMS		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Crea juegos imaginarios interpretando diferentes roles. 		

Sesión de juego N°4: LA CAJITA DE COLORES

1. **Descripción:** En esta actividad los niños realizarán hermosas obras de arte, representando los roles de cada miembro de su familia.
2. **Materiales:** papelote con acuerdos, hojas de colores, canción de animales, grabadora.
3. **Procesos**

DESEMPEÑO: Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.

INICIO	TIEMPO
Se invita a los niños a sentarse de una manera que se cómodos, Recordamos los acuerdos del aula para tener una buena convivencia. “Había una vez un niño que se encontró una caja llena de periódicos y como no sabía leer se puso a pensar que podía hacer con ellos.”. ¿Que los niños y niñas expresen sus emociones en grupo?	10
DESARROLLO Juego: la maestra explica el juego que vamos a realizar con los periódicos para darles otras utilidades. Cada niño y niña cogerá una hoja de periódico y lo vamos a doblar como nos plazca y nos vamos a sentar sobre el periódico doblado, luego lo desdoblamos y lo tendemos simulando ser una sábana nos vamos acostar sobre el periódico realizando, luego vamos a realizar una bola con ese periódico y vamos a jugar entre todos a intercambiaros las bolas hechas de periódico.	10

CIERRE	10
¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Te gustó lo aprendido? ¿Qué hiciste? evaluación:	
Se evaluara mediante la observación durante el juego realizado con los niños y niñas	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN		
NOMBRE DEL ESTUDIANTE:		
DIMENSIÓN: Juegos en el sector hogar		
ITEMS	SI	NO
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Organiza juegos de manera original en el sector hogar. ▪ Juegan libremente con sus compañeros. ▪ Expresan sus ideas al jugar con sus compañeros. ▪ Usan su creatividad al presentar roles de su familia. ▪ Se desplazan libremente. 		
DIMENSIÓN: Juegos en el sector dramatización		
ITEMS		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Crea juegos imaginarios interpretando diferentes roles. 		

Sesión de juego N°5: “EL OVILLO DE HILO”

Descripción: En esta actividad los niños se desplazarán libremente al dramatizar un cuento relatado por equipos de trabajo.

1. Materiales: Hojas y cartulinas art color, ovillo de lana, cinta, tijeras, grabadora, música

2. Procesos

DESEMPEÑO: Expresa sus emociones, utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra.

INICIO	TIEMPO
Se invita a los niños a formar un círculo, sentados en el piso, se les muestra un ovillo de hilo de lana y se pregunta a los niños y niñas ¿Qué es?, escuchamos sus respuestas e invitamos a los niños para exploren el ovillo, los niños exploran y observan luego responden a la interrogante: ¿cómo se llama?, ¿dónde lo han visto?, ¿para qué sirve?, ¿Quién lo utiliza? Los niños comentan acerca de lo que están observando, la docente los escucha y atiende. Niños y niñas el día de hoy vamos a jugar con el ovillo de hilo de lana pero siempre recordando nuestros acuerdos, no pelear con mi compañero, obedecer a mi maestra	10
DESARROLLO Juego: Se explica el juego a realizar 84 Después los niños y niñas se sientan en un círculo el docente empieza lanzando el ovillo de lana, pero sin soltar la punta, al tiempo que lanza el ovillo dice algo positivo que le guste o valore a la persona a quien lanzó, quien recibe el ovillo coge el hilo y lanza el ovillo a otro niño, también diciendo algo que le guste y así sucesivamente van jugando sin soltar el hilo para que así vayan tejiendo la tela de araña. El juego termina cuando todos	10

<p>los niños hayan cogido el ovillo de lana. Luego trabajan su hoja de lo que más les gusto del juego.</p> <p>CIERRE</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Les gusto lo aprendido? ¿Qué fue lo les gusto más del juego? Evaluación: Se evalúa mediante la observación durante el juego realizado con los niños y niñas.</p>	
---	--

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN		
NOMBRE DEL ESTUDIANTE:		
DIMENSIÓN: Juegos en el sector hogar		
ITEMS	SI	NO
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Organiza juegos de manera original en el sector hogar. ▪ Juegan libremente con sus compañeros. ▪ Expresan sus ideas al jugar con sus compañeros. ▪ Usan su creatividad al presentar roles de su familia. ▪ Se desplazan libremente. 		
DIMENSIÓN: Juegos en el sector dramatización		
ITEMS		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Crea juegos imaginarios interpretando diferentes roles. 		

Sesión de juego N°6: “SOY UNA CAJITA DE SORPRESA”

Descripción: En esta actividad los niños imitarán sonidos de animales en el patio de la institución.

1. Materiales: Hojas y cartulinas art color, cinta, tijeras, grabadora, música

2. Procesos

DESEMPEÑO: Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y los límites que conoce.

INICIO	TIEMPO
Se invita a las niñas y niños a sentarse en un círculo y cantamos y una canción de los animales. Recordamos los acuerdos del aula. ¿Conocer en que consiste la cajita de sorpresa?	10
DESARROLLO: Juego: se explica a los niños y niñas que nos vamos a imaginar que somos una cajita de sorpresa. La maestra dice vamos a jugar como si fuéramos una cajita de sorpresa los niños y niñas se sientan en un círculo y agachan la cabeza llevando sus manos a la cabeza, la maestra va repitiendo somos una cajita de sorpresa bien cerradita, bien cerradita y nadie la puede abrir y de pronto pregunta. ¿Cómo hace el gato? ¿Cómo hace el pato? sonidos movimientos 15 minutos 75 ¿Cómo ladra el perro? ¿Cómo hace la oveja? deberá mencionar un animal para entre todos poder imitar.	

CIERRE	10
<p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Les gusto lo aprendido? ¿A qué animal le gusto imitar más? Evaluación: Se evaluara mediante la observación durante el juego realizado con los niños y niñas.</p>	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN		
NOMBRE DEL ESTUDIANTE:		
DIMENSIÓN: Juegos en el sector hogar		
ITEMS	SI	NO
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Organiza juegos de manera original en el sector hogar. ▪ Juegan libremente con sus compañeros. ▪ Expresan sus ideas al jugar con sus compañeros. ▪ Usan su creatividad al presentar roles de su familia. ▪ Se desplazan libremente. 		
DIMENSIÓN: Juegos en el sector dramatización		
ITEMS		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Crea juegos imaginarios interpretando diferentes roles. 		

Sesión de juego N°7: GATOS Y RATONES

Descripción: En esta actividad los niños realizaran un bonito juego respetando los acuerdos dados por la maestra.

Materiales: Hojas y cartulinas art color, cinta, tijeras, grabadora, música, plastilina.

1. Procesos

DESEMPEÑO: Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).

INICIO	TIEMPO
Se invita a los niños y niñas a colocarse en semicírculo o media luna. Recordamos las normas del Aula. Se le mostrara a los niños y niñas una caja mágica ¿les gustaría saber que hay dentro de la caja mágica? máscaras de gatos y ratones, ellos van a decidir con cuál de las máscaras desean jugar.	10
DESARROLLO Juego: la maestra explicará que los niños formarán n una ronda en la cual solo estarán las gatos y ratones, cada gato deberá atrapar a uno de ellos, los ratones trataran de escapar de los gatos corriendo por todos lados. Antes de empezar el juego se les recodara a los niños y niñas las reglas para este juego, en la cual si golpean con algún compañero de casualidad deberán pedir disculpas , Pierde el que no lo haga y el juego vuelve a empezar.	10

CIERRE	10
¿Qué aprendimos hoy? ¿Les gusto lo aprendido? ¿Qué fue lo que hiciste hoy?	
Evaluación: Se evalúa mediante la observación durante el juego realizado con los niños y niñas	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN		
NOMBRE DEL ESTUDIANTE:		
DIMENSIÓN: Juegos en el sector hogar		
ITEMS	SI	NO
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Organiza juegos de manera original en el sector hogar. ▪ Juegan libremente con sus compañeros. ▪ Expresan sus ideas al jugar con sus compañeros. ▪ Usan su creatividad al presentar roles de su familia. ▪ Se desplazan libremente. 		
DIMENSIÓN: Juegos en el sector dramatización		
ITEMS		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Crea juegos imaginarios interpretando diferentes roles. 		

Sesión de juego N°8: JUEGO EN LA HORA LIBRE

1. **Descripción:** En esta actividad los niños realizaran saltos cortos haciendo uso de su creatividad al hacer uso de colores.
2. **Materiales:** Soga, bloques, salta sogas, colchonetas, música.
3. **Procesos**

DESEMPEÑO:

Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.

INICIO	TIEMPO
<p>Se invita a los niños y niñas a colocarse en semicírculo o media luna.</p> <p>Recordamos las normas del Aula. Se le mostrara a los niños y niñas una caja mágica ¿les gustaría saber que hay dentro de la caja mágica? máscaras de gatos y ratones, ellos van a decidir con cuál de las máscaras desean jugar.</p>	10
<p>DESARROLLO</p> <p>Preguntamos ¿Que podremos hacer con esos materiales?</p> <p>Vamos a imaginar que estamos en un parque</p> <p>Mencionamos diferentes juegos a los niños. Y ellos mismos muestran interés por jugar con sus demás amiguitos. Algunos de ellos deciden jugar con bloques, con títeres, con rompecabezas, plastilina, pelotas, en el sector hogar, y la maestra coloca un tiempo determinado para cada una de las actividades por realizar.</p>	10

CIERRE	10
¿Qué aprendimos hoy? ¿Les gusto lo aprendido? ¿Qué fue lo que hiciste hoy?	
Evaluación: Se evalúa mediante la observación durante el juego realizado con los niños y niñas	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN		
NOMBRE DEL ESTUDIANTE:		
DIMENSIÓN: Juegos en el sector hogar		
ITEMS	SI	NO
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Organiza juegos de manera original en el sector hogar. ▪ Juegan libremente con sus compañeros. ▪ Expresan sus ideas al jugar con sus compañeros. ▪ Usan su creatividad al presentar roles de su familia. ▪ Se desplazan libremente. 		
DIMENSIÓN: Juegos en el sector dramatización		
ITEMS		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Crea juegos imaginarios interpretando diferentes roles. 		

Sesión de juego N°9: ABRAZOS MUSICALES

Descripción: En esta actividad los niños realizarán saltos cortos haciendo uso de su creatividad al hacer uso de colores.

1. Materiales: Hojas y cartulinas art color, cinta, bloques armables, grabadora, música.

2. Procesos

DESEMPEÑO: Expresa sus emociones, utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra.

INICIO Se invita a los niños a formar un semicírculo en el patio , para motivarlos recordar los acuerdos del aula y así poder salir al patio a realizar la actividad: Se les comunica el propósito y organización de la actividad: Niños y niñas el día de hoy vamos a realizar en el patio un baile pero siempre recordando nuestros acuerdos, no pelear con mi compañero, obedecer a mi maestra y luego trabajaremos la ficha.	TIEMPO 10
DESARROLLO Juego: la maestra explica la actividad a realizar, colocará música, en donde los niños y niñas bailarían al compás de la melodía donde tendrán que ir abrazándose entre compañeros. Hasta llegar a un abrazo final. Mientras la música suena, los participantes danzan por el patio. Cuando la música se detiene, cada persona abraza a otra. Luego la música continúa y los participantes vuelven a bailar. La siguiente vez que la música se detiene, se abrazan tres niños y así el abrazo se va haciendo cada vez más grande hasta	10

llegar a un abrazo final se debe tener en cuenta que no que de ningún participante sin ser abrazado.	
CIERRE ¿Cómo se sintieron el día de hoy? ¿Les gusto lo realizado? ¿Qué fue lo les gusto más del juego? Evaluación: Se evalúa mediante la observación durante el juego realizado con los niños y niñas	10

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN		
NOMBRE DEL ESTUDIANTE:		
DIMENSIÓN: Juegos en el sector hogar		
ITEMS	SI	NO
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Organiza juegos de manera original en el sector hogar. ▪ Juegan libremente con sus compañeros. ▪ Expresan sus ideas al jugar con sus compañeros. ▪ Usan su creatividad al presentar roles de su familia. ▪ Se desplazan libremente. 		
DIMENSIÓN: Juegos en el sector dramatización		
ITEMS		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Crea juegos imaginarios interpretando diferentes roles. 		

Sesión de juego N°10: JUGAMOS EN EL SECTOR HOGAR

1. **Descripción:** En esta actividad los niños organizan diferentes juegos de manera original en este sector.
2. **Materiales:** Hojas y cartulinas art color, cinta, tijeras, grabadora, música.
3. **Procesos**

DESEMPEÑO: Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas, basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o a alguno de sus compañeros. Muestra, en las actividades que realiza, comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.

INICIO Colocamos una melodía en la grabadora e invitamos a los niños que se acerquen y puedan observar.	TIEMPO 10
DESARROLLO Utilizamos el sector hogar para realizar diferentes juegos de roles, que conocemos dentro de casa, la maestra brinda información acerca de cada rol que tiene cada miembro de la familia, y gracias a ello los niños se deciden a participar en el rol de cada miembro, utilizando vestimenta apropiada, jugamos con ellos durante el desarrollo de este taller.	10
CIERRE ¿Cómo se sintieron el día de hoy? ¿Les gustó lo realizado? ¿Qué fue lo que les gustó más del juego? Evaluación: Se evalúa mediante la observación durante el juego realizado con los niños y niñas	10

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

NOMBRE DEL ESTUDIANTE:

DIMENSIÓN: Juegos en el sector hogar

ITEMS	SI	NO
<ul style="list-style-type: none">▪ Organiza juegos de manera original en el sector hogar.▪ Juegan libremente con sus compañeros.▪ Expresan sus ideas al jugar con sus compañeros.▪ Usan su creatividad al presentar roles de su familia.▪ Se desplazan libremente.		

DIMENSIÓN: Juegos en el sector dramatización

ITEMS		
<ul style="list-style-type: none">▪ Crea juegos imaginarios interpretando diferentes roles.		