



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**JUEGOS SIMBÓLICOS EN EL DESARROLLO
DEL PENSAMIENTO CREATIVO DE LOS NIÑOS
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
PARROQUIAL SAN FRANCISCO DE ASÍS,
SATIPO, JUNÍN - 2021.**

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

AUTOR

ALIAGA VALERO OLGA

ORCID: 0000-0003-4142-3045

ASESOR

TAMAYO LY, CARLA CRISTINA

ORCID: 0000-0002-4564-4681

AYACUCHO – PERÚ

2023

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Aliaga Valero, Olga

ORCID: 0000-0003-4142-3045

Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Estudiante de pregrado
de la Escuela Profesional de Educación, Ayacucho – Perú.

ASESOR

Tamayo Ly, Carla Cristina

ORCID: 0000-0002-4564-4681

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación
y Humanidades, Escuela profesional de educación, Chimbote, Perú

JURADO

Valenzuela Ramírez, Guissenia Gabriela

ORCID ID: 0000-0002-1671-5532

Taboada Marin, Hilda Milagros

ORCID ID: 0000-0002-0509-9914

Palomino Infante, Jeaneth Magali

ORCID ID: 0000-0002-0304-2244

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Taboada Marin Hilda Milagros

Miembro

Palomino Infante Jeaneth Magali

Miembro

Valenzuela Ramírez Guissenia Gabriela

Presidente

Tamayo Ly Carla Cristina

Asesor

HOJA DE DEDICATORIA Y/O AGRADECIMIENTO

DEDICATORIA

A mi madre, mi hija y toda mi familia,
que han hecho todo lo posible para
ayudarme en esta parte importante de
mi vida.

Dedico este trabajo a Dios,
quien con su sabiduría infinita
fue una guía importante para
elaborar mi investigación.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, institución que me forma profesionalmente y me brinda la oportunidad de seguir superándome.

RESUMEN Y ABSTRACT

En este estudio fue planteado con el fin que se pueda generar mejoras en el pensamiento creativo por intermedio del juego simbólico ya que se ha evidenciado que presentan temor para demostrar sus sentimientos. La investigación se propuso como objetivo general determinar la influencia de los juegos simbólicos, en el desarrollo del pensamiento creativo en niños de la Institución Educativa Parroquial San Francisco de Asís, Satipo, Junin-2021. El estudio corresponde un diseño metodológico de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental, la técnica utilizada fue la observación y como instrumento la guía de observación. Los datos fueron validados mediante la Prueba T – Student, la cual fue desarrollada en un grado de significancia experimental. Los resultados fueron que en el pre test el 85% se encuentra en inicio y el 15% en proceso, luego del post test se observa que el 100% se encuentra en el nivel de logro. Por lo que se concluye que los juegos simbólicos son esenciales para la adaptación y social del niño y forma parte elemental lo cual ha permitido la estimulación de tener una variedad de pensamientos creativos.

Palabras clave: Estimulación, juego simbólico, pensamiento creativo, sentimientos.

ABSTRACT

In this study, the following problem was raised: How do symbolic games influence the development of creative thinking in children of the San Francisco de Asís Parish Educational Institution, Satipo, Junin-2021?, in order to improve creative thinking through through symbolic games, since children tend to be afraid to express their feelings. The research proposed as a general objective to determine the influence of symbolic games, creative thinking San Francisco de Asís Parish Educational Institution, Satipo, Junin-2021. The study corresponds to a quantitative methodological design, explanatory level and experimental design. The data analysis was validated between the tests using the T-Student Test, which was developed at an experimental level of significance. The results were that in the pre-test 85% are at the beginning and 15% in process, after the post-test it is observed that 100% are at the level of achievement. Therefore, it is concluded that symbolic games are essential for the adaptation and social of the child and are an elementary part which has allowed the stimulation of having a variety of creative thoughts.

Keywords: Stimulation, symbolic game, creative thinking, feelings.

CONTENIDO

CARÁTULA	i
EQUIPO DE TRABAJO.....	ii
HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR.....	iii
HOJA DE DEDICATORIA Y/O AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
RESUMEN Y ABSTRACT	vi
CONTENIDO	viii
ÍNDICE DE TABLAS, CUADROS Y FIGURAS	x
I. Introducción	1
II. Revisión de literatura	4
III. Hipótesis.....	21
IV. Metodología	22
4.1. Diseño de investigación	22
4.2. Población y muestra	23
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores	26
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	29
4.5. Plan de análisis.....	31
4.6. Matriz de consistencia.....	30
4.7. Principios éticos	31

V.	Resultados	33
5.1.	Resultados	33
5.2.	Análisis de resultados.....	39
6.1.	Conclusiones	43
	Aspectos complementarios.....	44
	Recomendaciones.....	44
	Referencias bibliográficas.....	45
	Anexos	51
	Anexo 01: Instrumento de recolección de datos.	51
	Anexo 02: Evidencia de validación de instrumento.....	53
	Anexo 03: Confiabilidad del instrumento de recolección de datos.....	59
	Anexo 4. Constancia de aplicación de instrumentos de recolección de datos.	60
	Anexo 5. Formatos de consentimiento informado	61
	Anexo 6. Base de datos de aplicación.....	63
	Anexo 7. Evidencia de aplicación de la estrategia.....	64
	Anexo 8. Constancia de similitud en la plataforma del Turnitin.....	64
	Anexo 9. Actividades de aprendizaje.....	65

ÍNDICE DE TABLAS, CUADROS Y FIGURAS

Tablas

Tabla 4. Influencia de los juegos simbólicos en el desarrollo del pensamiento creativo	33
Tabla 5. Nivel del pensamiento creativo mediante el pre test	34
Tabla 6. Aplicación de los juegos simbólicos en el desarrollo del pensamiento creativo	35
Tabla 7. Nivel del pensamiento creativo mediante el post test	36
Tabla 8. Prueba de hipótesis	37

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1. Muestra	23
Cuadro 2. Operacionalización de las variables	25
Cuadro 3. Matriz	30

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Influencia de los juegos simbólicos en el desarrollo del pensamiento creativo	33
Figura 2. Nivel del pensamiento creativo mediante el pre test	34
Figura 3. Aplicación de los juegos simbólicos en el desarrollo del pensamiento creativo	35
Figura 4. Nivel del pensamiento creativo mediante el post test	36
Figura 5. Prueba de hipótesis	37

I. Introducción

En esta investigación se evidencia problemas en el pensamiento creativo de los infantes, se dispone a proponer alternativas del juego simbólico, con el fin de aplicarlo para lograr una mejora los pensamientos creativos en nuestros niños y niñas en la Institución Educativa Parroquial San Francisco de Asís, Satipo, Junin-2021.

Quinn (1994) manifiesta que el pensamiento creativo “es el acto de combinar esas piezas de información, utilizando formas especiales e innovadoras” (p.304). Se puede pensar que el pensamiento creativo da lugar a la capacidad de proponer nuevas maneras de combinar las ideas para suplir una necesidad, permitiendo tener nociones de un pensamiento criterioso y dialéctico. En este modo se puede educar a los estudiantes con miras hacia un futuro más prometedor, donde tengan la capacidad de crear, imaginar, realizar inventos y tomar mejores decisiones que puedan tener un punto de vista más claro y de mejor ángulo.

En diversas escuelas es común evidenciar la falta de juego simbólico, ya que los estudiantes desde que inician su escolaridad muchas veces los docentes dejan pasar por alto aspectos como los juegos simbólicos en el nivel de inicial, por tal motivo es fundamental encontrar el nivel de este problema porque los juegos simbólicos son esenciales para el desarrollo de los niños, ya que solo con este método se podrán mejorar las capacidades imaginativas, un mejor desarrollo emocional y el desarrollo de expresión oral, etc.

En ese contexto se lograr alertar que los niños presentan problemas con el juego simbólico, para ser más exactos en aspectos como el temor y tensión. De este modo surge la obligación de desarrollar nuevas estrategias dentro del aula por

intermedio de los juegos simbólicos, que promuevan ayuda a los niños que puedan comprender el papel importante que sustentan las personas de su entorno.

Por eso se propone permitir a los niños que puedan desarrollar su capacidad imaginativa por intermedio del juego simbólico y ayudar a la mejorar sus emociones.

Es por eso que la Institución Educativa viene siendo blanco de críticas y siendo necesario plantear un estudio con niños y niñas de 4 años de edad “hermana estrella” lo cual pertenece a la institución ya mencionada con el objeto de mejorar el pensamiento creativo por intermedio del juego simbólico, en ese sentido se busca utilizar distintas herramientas que promuevan la creatividad y curiosidad de los estudiantes.

En consecuencia, se planteó el siguiente enunciado del problema ¿De qué manera influyen los juegos simbólicos en el desarrollo del pensamiento creativo en niños de la Institución Educativa Parroquial San Francisco de Asís, Satipo, Junin-2021?

Por el medio de la investigación se ha planteado el objetivo general:
Determinar la influencia de los juegos simbólicos, en el desarrollo del pensamiento creativo en niños de la Institución Educativa Parroquial San Francisco de Asís, Satipo, Junin-2021, asimismo, denotando los objetivos específicos: Identificar el nivel de desarrollo del pensamiento creativo a través de un pre test en niños de la Institución Educativa Parroquial San Francisco de Asís, Satipo, Junin-2021.
Aplicación los juegos simbólicos en el desarrollo del pensamiento creativo en niños de la Institución Educativa Parroquial San Francisco de Asís, Satipo, Junin-2021.
Evaluar el nivel de desarrollo del pensamiento creativo a través de un post test en

niños de la Institución Educativa Parroquial San Francisco de Asís, Satipo, Junin-2021.

La presente investigación se justificó desde el punto de vista teórico porque se afirma lo fundamental que es entender estos aspectos de teoría acerca de la creatividad a través de los juegos simbólicos que se pueda promover en la rama educativa, desde el punto de vista práctico estos resultados fueron aplicados a los docentes que laboran en aspecto educativo de nivel inicial quedando evidenciado la creatividad para aplicar nuevos alcances en los juegos simbólicos como mejora del pensamiento creativo ayuda a la práctica educativa y finalmente del enfoque metodológico se pudo lograr acontecimientos beneficiosos en ese sentido esta aplicación debe ser constante en el sistema educativo actual en específico en los maestros de educación inicial.

Por ese motivo la presente investigación siguió un diseño metodológico de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño experimental. El análisis de datos fue validado para medir los test a través de la Prueba T- Student, por lo que su desarrollo estuvo en un nivel de significancia experimental.

Finalmente, los resultados fueron que en el pre test el 85% se encuentra en inicio y el 15% en proceso, luego del post test se observa que el 100% se encuentra en el nivel de logro. Por lo que se concluye que los juegos simbólicos son esenciales para la adaptación y social del niño y forma parte elemental lo cual ha permitido la estimulación de tener una variedad de pensamientos creativos.

II. Revisión de literatura

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales.

Tene (2020) en su tesis titulada “Juego simbólico como estrategia de enseñanza–aprendizaje para el desarrollo del pensamiento creativo en niños y niñas de 3 y 4 años de la Unidad Educativa Daniel Enrique Proaño en el periodo 2019-2020”, el objetivo general fue determinar la incidencia del juego simbólico como estrategia de enseñanza - aprendizaje para el desarrollo del pensamiento creativo. La metodología tuvo un diseño cuasi experimental con dos grupos de trabajo; uno de control y otro experimental con similares características, mismo que fue realizado con niños y niñas de 3 y 4 años, con una población de 110 estudiantes y una muestra de 70 estudiantes 35 en 3 años y 30 en 4 años de la Unidad Educativa Daniel Enrique Proaño. Teniendo como resultados que al determinar la incidencia de las estrategias simbólicas en el pensamiento creativo el 95% ha alcanzado el logro destacado. En conclusión, las/los profesionales de educación inicial desconocen de nuevos juegos por lo cual, la investigación sirvió de forma oportuna en la actualización de conocimientos; la misma que les permitirá manejar un bagaje de juegos simbólicos entre ellos de roles, imitación, personificación, dramatización, imaginación, etc. que promuevan la interacción del niño/a, la experimentación y la manipulación de material sensorial para consolidar procesos cognitivos y formar estructuras mentales.

Bustamante y Mosquera (2021) en su tesis titulada el “Juego Simbólico y el Desarrollo del pensamiento creativo de niños/as de nivel preparatoria”.

Este trabajo de investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre el juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo en niños y niñas de nivel preparatoria de la Escuela De Educación Básica “Bolivia Benítez”. Esta investigación tuvo la metodología de diseño correlacional, con enfoque cuali-cuantitativo, el método fue hipotético deductivo, y el tipo fue descriptivo. Se tuvo una población de 24 niños y 4 docentes del nivel preparatoria, de los cuales se tomó como muestra mínima a 4 niños y 2 docentes. Se tuvo como resultados que el 50% de los niños son creativos y expresan espontáneamente sus ideas y sus sentimientos, y que el 100% de la muestra de las docentes tienen conocimiento acerca del juego simbólico, pero no a profundidad debido a que no sabían de los beneficios que este ofrece, así como también los diferentes juegos que ayudaran al desarrollar ampliamente la creatividad de los niños permitiéndoles imaginar y crear un mundo de fantasía. En conclusión, esta investigación es que ayudara al desarrollo de habilidades y destrezas de una manera integral, porque a través de esto utilizara su cuerpo, mente y sociabilidad. Para determinar dicha relación se aplicó técnicas como la entrevista y la observación. Lo más difícil fue por la modalidad en la que nos encontramos, pues no todos los niños pudieron ser parte de esta investigación debido a la falta de recursos económicos o disponibilidad de internet.

2.1.2. Nacional.

Araujo (2019) en su tesis titulada “Juego como estrategia didáctica en matemática en niños de cinco años de la IEP. Pitágoras, san Román-puno, 2019”, este trabajo de investigación tuvo como objetivo general: Determinar el efecto que produce el juego como estrategia didáctica en matemática en niños

de cinco años de la IEP. Pitágoras, San Román-Puno, 2019. La metodología de investigación es de tipo cuantitativo, el nivel es descriptiva, el diseño es no experimental. La población estuvo conformada por 160 alumnos de 3, 4 y 5 años, la muestra es de 15 niños de cinco años, se usó la técnica de observación e instrumento la lista de cotejo. El plan de análisis es para registrar datos según la muestra de ítems se empleó el programa Excel con la finalidad de plasmar puntuaciones respectivas. El resultado según la aplicación de la lista de cotejo, a los niños de la Institución Educativa Privada Pitágoras, luego del post tes el 98% que responde a 1 niño está en el nivel logro destacado, y el 53,33% que responde a 8 niños están en el nivel logro esperado, y el 33,33% que responde a 5 niños están en el nivel proceso donde desarrollan sus habilidades en las actividades de matemáticas mediante el juego, y el 6,67% que responde a 1 niño está en el nivel inicio. En conclusión la mayoría de los niños mejoraron significativamente en el aprendizaje de matemática teniendo un nivel logro destacado, logro esperado y proceso donde los niños empezaron a utilizar sus habilidades en las diferentes actividades en matemática mediante el juego.

Mejía (2019) en su tesis titulada “Juego simbólico y las habilidades comunicativas en niños de 5 años de la institución educativa 11084-Cayalti, 2019”, teniendo como objetivo general: determinar si existe relación entre Juego Simbólico y las Habilidades Comunicativas en niños de 5 años de la Institución educativa 11084-cayalti, 2019”. La metodología fue de diseño descriptivo – correlacional, cuya muestra es de 28 niños de 5 años, elegida por criterio del investigador a todos estos niños se les aplicó una lista de cotejo para variable de juego simbólico y para la variable habilidades comunicativas se

utilizó una guía de observación. Se obtuvo como resultados que en el juego simbólico el 17,86% de niños se encuentran en el nivel inicio, el 46,43% se encuentra en nivel de proceso y el 35,71% se ubica en el nivel de logro y en la variable de habilidades comunicativas el 17,86% se encuentra en el nivel bajo, y el 32,14% se ubica en el nivel de medio y por último un 50% de niños se ubican en el nivel de alto. Se concluye aplicó la prueba de normalidad de Pearson la cual determina que existe una correlación muy significativa entre las variables así lo determina el coeficiente de 0,92 la cual indica que el juego simbólico está en función a las habilidades comunicativas que poseen los niños”

Torres (2017) en su investigación titulada “El juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños de la Institución Educativa Particular de nivel inicial Canguritos, Arequipa 2016”, el objetivo principal de esta investigación es determinar el nivel de desarrollo del juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños preescolares de Arequipa. La metodología fue de tipo descriptivo comparativo, la población y muestra estuvo constituido por 55 niños, la técnica aplicada fue la observación y el instrumento empleado para las variables juego simbólico y pensamiento creativo es la ficha de observación. Los resultados señalan una mayoría el 95% en un nivel alto de desarrollo del juego simbólico y el pensamiento creativo, lo que debe ser de especial utilidad para los docentes ya que es necesario incorporar actividades que permitan elevar el nivel de desarrollo que evite dificultades en el desarrollo del aprendizaje y para promover habilidades simbólicas. Esto permite concluir que el nivel de desarrollo del juego simbólico alcanzado por los niños de 3 años

se determinó que en su mayoría es bajo, situación similar ocurre con el nivel de desarrollo del pensamiento creativo donde se observa que el nivel que presentan los niños de 3 años es bajo.

2.1.3. Regional o local.

Según Pucuhuayla (2019) en su tesis titulada “El juego simbólico como estrategia didáctica y aprendizaje en estudiantes de la institución educativa integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo – 2019”, esta investigación tuvo como objetivo general: determinar la relación del juego simbólico como estrategia didáctica y aprendizaje en estudiantes de la Institución Educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019. La metodología fue de tipo correlacional, el método empleado fue el método general científico, la población estuvo constituida por 71 estudiantes de secciones de 3,4 y 5 años de la I.E Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019, obteniendo como resultado el coeficiente $r=0,482$ que midió la relación entre el juego simbólico y el aprendizaje determinando así que ambas variables se relacionan de manera positiva fuerte, pudiendo de esta manera concluir que los estudiantes mejoraron su aprendizaje a través del juego simbólico a través del pre test un 89,23% se encuentra en inicio. En conclusión, los docentes deben conocer el carácter educativo del juego como un dispositivo que se suma a la mejora de los procedimientos de educación y aprendizaje en el nivel inicial; de la misma manera, se considera que debe ser actualizado en diferentes zonas o realidades y ser considerado como un dispositivo básico para la enseñanza.

2.2. Bases Teóricas de la Investigación

2.2.1. El juego simbólico

2.2.1.1. Definición del juego simbólico

Abad y Ruiz de Velasco (2011) dicen “el juego simbólico es la capacidad de imaginar y recordar situaciones, objetos, animales o acciones sin que estén presentes en ese momento ni sean percibidas por los sentidos” (p.29). Es un trabajo que hacemos todas las personas para ayudar a aliviar el estrés, ya que al jugar nos trae alegría y felicidad. El niño recrea su propio mundo, juega, crea y coloca las cosas que más le gustan.

2.2.1.2. Características del juego simbólico

Para el juego simbólico esta referenciado a los niños entre 2 y 3 años de edad. Implica la reproducción de palabras en distintas situaciones los niños han vivido manera indirecta o directa. A razón de eso, y partiendo de sus conocimientos previos, su imaginación puede volar hasta inventar nuevas historias.

Cada etapa del niño es diferente y esto se puede observar en cómo el simbolismo en el juego se va desarrollando a medida que crece. Al principio, el pequeño se siente más seguro jugando solo, pero, a medida que va cumpliendo años, tendrá la necesidad de jugar acompañado.

A través del simbolismo, los menores aprenden a exteriorizar mejor sus sentimientos, convirtiéndose en una herramienta psicológica fundamental para comprender mejor a cada niño.

2.2.1.3. Dimensiones del juego simbólico

Para Marchesi et al. (1995) manifiestan que se divide en dos fases:

Descentración

En esta dimensión expresa la capacidad de los niños para dotar de vida a los objetos y conseguir que realicen acciones, desempeñan funciones y asumen papeles más complejos y coordinados entre sí. De esta forma el niño da un significado específico a los objetos, principalmente a los muñecos con los que juega, configurando un mundo propio que expresa sus deseos específicos. (p.68)

Sustitución

La dimensión sustitución refiere a uno de los aspectos más representativos del juego simbólico: la capacidad de los niños para utilizar objetos con una función diferente a la suya propia. De esta manera los niños ponen de manifiesto su habilidad para proporcionar nuevos significados a los objetos, acomodándolos sus propias perspectivas. (p. 76)

Integración

La integración en el juego simbólico supone la aparición de secuencias de juego cada vez más complejas, que culminan en la

organización de acciones por distintos personajes en torno a un tema. (p.80)

2.2.1.4. Clasificación de juegos simbólicos

Según Abad y Ruiz de Velasco (2011) la clasificación es de la siguiente manera:

Jugar a destruir: El juego donde se destruye está asociado al deseo de separarse unos de otros, eliminar los obstáculos que les impiden alcanzar sus objetivos que nos proponemos y que ayudan a afianzar nuestra identidad y capacidad de decidir y elegir.

Juegos de placer sensomotriz: Experimentar los límites de equilibrio y el desequilibrio, perder los puntos de apoyo y volver a recuperar, intentar nuevas conquistas motoras, sentir que se puede tener el control del propio cuerpo son vivencias que implican un cierto riesgo y que tienen que hacerse en seguridad tanto física como afectiva.

Jugar a ser perseguido: Ser perseguido está relacionado con los juegos de esconderse, porque normalmente cuando un niño es perseguido termina buscando un refugio donde ocultarse para sentirse seguro, al igual que el juego a esconderse.

Jugar a llenar y vaciar, reunir y separar: El niño vive con estos juegos el placer de desordenar, ya que para

hacerlo utiliza objetos que transforma y reorganiza sus deseos.

2.2.1.5.El juego como estrategia de aprendizaje

Para Sagastizabal (2004) manifiesta lo siguiente:

El juego es la primera estrategia de aprendizaje de la que se apropia un niño desde muy temprana edad, aunque el niño el niño no lo considere como tal ¿Qué otra cosa es, sino el juego, cuando se utiliza como modo de comunicación, cuando se usa como forma de exploración?. El juego para los niños es una de las principales fuentes de aprendizaje y tiene efectos positivos en su salud mental (p.195).

Esto permite comprender el rol importante y fundamental que se contempla en los juegos simbólicos y cuando puede ayudar a mejorar el aprendizaje en los niños.

2.2.1.6.Tipos de juegos simbólicos

Navarro (2002) manifiesta algunos tipos de juego simbólico:

Juego motor de imitación: En este juego los niños pueden utilizar su cuerpo para poder demostrar acciones que puedan visualizar en su entorno, las cuales se pueden demostrar por medio de un gesto, movimientos y frases. Este tipo de juego lo aplican para motivar y estimular a los niños en la ejecución de las actividades en clase. (p.196)

Juego de fantasía (de actuación dramática): En este juego los niños pueden representar a personajes de cuentos o historias inventadas por ellos, donde utilizaran disfraces, objetos y marionetas que identifiquen a su personaje. La función de este juego es la dramatización de situaciones reales o ficticias que lleven al niño a un mundo de fantasía donde expresen sus sentimiento y emociones. (p.197)

Juegos simbólicos tradicionales: La cultura nos muestra un modelo de juego infantil que cumple tres funciones: desarrollo, aprendizaje y enculturación. El desarrollo se ha visto impulsado como ya hemos mencionado, a través del juego simbólico, de manera integral; los aprendizajes se han visto enmarcados en procesos pudiendo mejorar en las acciones. (p.207)

2.2.1.7. Relación del juego simbólico y el pensamiento creativo

Los juegos simbólicos y el pensamiento creativo son esenciales, ya que la importancia que en la cual intervienen a carácter personal y social del niño. Por ese motivo son las bases esenciales que debe desarrollarse para que las aspiraciones que el niño establece las necesidades de lo que le podría o no gustar, en algunos casos en instituciones educativas, aún existe las condiciones necesarias para implementar el desarrollo del juego simbólico con relación al pensamiento creativo, por el motivo que falta enfatizar actividades relacionadas a lo ya mencionado que permita tener a los niños un mayor comportamiento analítico y racional que permita a sus sentidos tener un mayor control para potenciar su desarrollo creativo. En ese sentido es necesario

destacar la importante relación que liga a estas variables las cuales contribuyen de manera directa al desarrollo motor y cognitivo de los niños lo que es elemental para mejorar el pensamiento creativo en niños.. (Martínez, 2017)

2.2.1.8. Teorías del juego

Teoría de Piaget

Piaget (1974) citado por Noviembre (1985) manifiesta que:

Los juegos simbólicos (o, con mucha gente, diría los cuentos de fantasía) provienen de la representación que el niño pequeño hace de un acontecimiento diario normal (irse a dormir o comer) fuera del contexto. La representación se convierte en un juego simulado que el niño puede permitirse en un momento diferente del de irse a dormir o a comer. Según Piaget manifiesta que los juegos simbólicos se manifiestan durante los 2 a 7 años, donde el simbolismo está referenciado a lo real y como empieza de manera colectiva para poder realizar roles y representaciones de la vida cotidiana. Por ese motivo hacer el uso imaginativo permite realizar expresiones y representaciones simbólicas. (p.110)

Teoría de Isaacs

Isaacs (1885) citado por Noviembre (1985) manifiesta que:

Observó en los niños tres tipos de juego espontáneo cuando están solos. En primer lugar, perfeccionan sus habilidades corporales (seguramente trepando, saltando, balanceándose);

en segundo lugar, se muestran interesados por el mundo físico de y los animales y las plantas. En tercer lugar, los juegos de representación de los niños, actuando de manera espontánea. Ella menciona que la tercera categoría es la más importante porque los estudios psicoanalíticos infantiles han demostrado que los juegos representativos libres los niños resuelven conflictos y de culpabilidad. (p.120)

2.2.2. El pensamiento creativo

2.2.2.1. Definición del pensamiento creativo

Para Barba (2007) manifiesta que en consecuencia “el pensamiento creativo es producto de la motivación hacia una tarea y del esfuerzo y dedicación de muchas horas diarias durante largas temporadas a dicha tarea” (p.103). El pensamiento creativo es el resultado de dominar un tema en concreto, de sentir una gran motivación hacia ese tema y dedicar un gran número de horas al mismo, y que viene marcado por la originalidad, la flexibilidad, la tolerancia a la ambigüedad y todas las características propias de un sujeto creativo incluyendo la capacidad para transitar entre el modo de pensar y el no convencional.

En ese sentido, es necesario precisar que el pensamiento creativo implica que son las relaciones de distintas ideas para generalizar un estímulo en los niños el pensamiento no solo se relaciona con una facultad innata del niño, sino que gran parte sigue derivada al las tareas y ejercicios que se promuevan.

2.2.2.2. Características del pensamiento creativo

Para Aguilar (2006) manifiesta las características esenciales del pensamiento creativo:

Flexibilidad: Se da cuando un individuo logra expresar sus ideas o alternativas en los distintos campos de una manera completa, asimilando las ideas que pueden tener los demás y mejorando el campo de visión de las cosas.

Fluidez: Sucede cuando el individuo tiene la capacidad de poder crear una cierta cantidad de ideas referente a algo en específico, con la necesidad de tener una variedad de alternativas sobre algunas situación o problema que se pueda presentar.

Originalidad: Se da cuando el individuo tiene la capacidad de poder generar ideas propias, visualizando algunas circunstancias o plantear posibles soluciones rápidas y novedosas ante cualquier circunstancia., de esta manera se brindan soluciones rápidas.

2.2.2.3. Factores del pensamiento creativo

Torrence (1962) citado por Aguilar (2006) define algunos factores del pensamiento creativo tales como:

La sensibilidad hacia los problemas; fluidez o habilidad para generar ideas; flexibilidad; habilidad para definir y cambiar enfoques; habilidad para definir y redefinir problemas, considerar detalles y situaciones de manera diferente. (p.2)

En ese sentido es importante contemplar que el pensamiento creativo incluye estos factores como parte fundamental para el desarrollo de sus habilidades que pueden ir adquiriendo los niños en el proceso.

Cognoscitivos: Se entiende como lo que le sirve al niño para poder modificar sus saberes por intermedio de sus sentidos, experiencia por medio de un proceso mental que se abre paso a la creatividad. Este argumento es una característica de la percepción y el proceso de conexión que posibilita conceptualizar los datos que se tienen para proporcionar ideas nuevas que sean con original.

Afectivos: En esto, la emoción forma el papel fundamental razón a la influencia de las actividades mentales en los niños, generando el pensamiento creativo como la herramienta que facilita la capacidad de poder manifestarse con otros niños haciendo el uso imaginativo e innovador de crear ideas en el mundo en el que se vive.

Ambientales: Las condiciones del ambiente son beneficiosos para generar unas acciones creativas, que, de la posibilidad al infante de poder confiar, sentirse seguro y sentirse valorado que tienen los diferentes niños que sirve para potencial su desarrollo de la creatividad.

2.2.2.4. Aspectos del pensamiento creativo

- a) La creatividad se genera un grupo con estímulo y planificado.
- b) La creatividad significa trabajar desde abajo, no por intermedio de la técnica.
- c) La creatividad abarca todas las ideas.
- d) La creatividad proyecta las ideas de manera libre.

2.2.2.5. La experiencia ayuda a desarrollar habilidades del pensamiento creativo

Carter (2006) manifiesta lo siguiente acerca de esto:

Mucha de tu habilidad para pensar prácticamente- sentido común- la obtienes de experiencia personal, más que las lecciones formales. Este conocimiento es una herramienta importante para lograr las metas. Lo que aprendes de la experiencia responde las preguntas del “como”: como hablar, como comportarse, como actuar. (p.79)

En ese sentido es necesario fundamentar algunos puntos importantes en los cuales interviene el desarrollo del pensamiento creativo en los infantes:

- a) Definir la estructura y objetivos, evitar exceder el trabajo.
- b) Desarrollar una estrategia para presentar el problema desde diferentes perspectivas.
- c) Diferentes inteligencias corresponden a diferentes áreas.
- d) Aviso para lograr objetivos comunes.
- e) Proactivo para aprender de los errores.

2.2.2.6. Actitudes en la que se muestran la creatividad

Según Halpern citado por Sánchez, (2003) hay situaciones de fomentar la creatividad identificada en el desarrollo simbólico, fantasioso o juegos infantiles:

1. La sorpresa es la expresividad de asombro que demuestra el alumno y le permite tener pensamientos, diálogos y preguntas.

2. La curiosidad conduce a cierto grado de atención y permite al alumno pensar más y analizar lo que observa, y la disposición a aprender más.

3. La capacidad de poder preguntar sobre cosas de interés común que generen asombro y intriga en los estudiantes.

4. El niño de 8 años comienza a entrar en la edad donde le gusta cuestionar distintas circunstancias en las cuales cree tener la razón.

2.2.2.7.Etapas del desarrollo de la creatividad

Dacey y Sanchez (1989) “Identifica seis períodos o etapas en el desarrollo de la creatividad, siendo estos períodos críticos donde se debe cultivar y desarrollar la creatividad de manera más intensa” (p.42).

- a) Periodo 1: De los niños de 5 años hasta finalizar su desarrollo cognitivo.
- b) Periodo 2: La pubertad comienza entre los 11 y los 14 años.
- c) Periodo 3: La edad de 18 a 20 años entra en la edad adulta.
- d) Periodo 4: De los 28 a los 30 años, etapa de generación de ideas.
- e) Periodo 5: e los 40 a los 45 años, cuando se utiliza la imaginación para desarrollar la personalidad.
- f) Periodo 6: De los 60 a los 65 años, la capacidad de trabajo disminuye.

De la Torre (2009) manifiesta lo importante que es la creatividad:

En el mundo actual, teniendo en cuenta las exigencias que tiene la sociedad para poder desarrollar como también

estimular los procesos creativos en los niños en las instituciones educativas. A través de lo citado por Guilford en su libro de orienta la perspectiva de transmitir la creatividad, como consecuencia es la clave de la educación para que se pueda tener un sentido amplio, la resolución de los problemas que son graves.

III. Hipótesis

Hipótesis alternativa

El juego simbólico influye, en el desarrollo del pensamiento creativo en niños de la Institución Educativa Parroquial San Francisco de Asís, Satipo, Junin-2021

Hipótesis nula

El juego simbólico no influye, en el desarrollo del pensamiento creativo en niños de la Institución Educativa Parroquial San Francisco de Asís, Satipo, Junin-2021

IV. Metodología

4.1. Diseño de investigación

El tipo fue cuantitativo, porque es aquel en el que se recogieron y analizan datos cuantitativos sobre variables, el cual estudia la asociación o relación entre variables cuantificadas, cuyo objetivo es explicar y describir casualmente, siendo el objeto de esta investigación hechos objetivos existentes y sometidos a leyes y patrones generales.

Según Sampieri (2004) el enfoque cuantitativo se fundamenta en un esquema deductivo y lógico que busca formular preguntas de investigación e hipótesis para posteriormente probarlas.

El nivel fue explicativo, considerando que la investigación orientó su quehacer a la explicación de cómo influye el lenguaje gráfico plásticas para mejorar el aprendizaje en el área de comunicación de los niños y niñas considerando éste fue un problema significativo en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, y de fortalecimiento profesional de la investigadora.

Según Fidias (2012) la investigación explicativa se encarga de buscar el porqué de los hechos mencionados y el establecimiento de la causa y efecto.

Para el desarrollo de la investigación se empleó el diseño pre-experimental; porque solo vamos a manipular una de las variables, para poder así observar el efecto que produce en los niños de 5 años del aula (teniendo en cuenta que el grupo en donde ejecutare mi experimento ya está conformado). De acuerdo al diseño a utilizar en el estudio, el esquema es el siguiente:

G₁ O₁ X O₂

Dónde:

G1: Muestra de estudio, 20 niños y niñas.

O1: Observación de los juegos simbólicos.

O2: Observación del pensamiento creativo.

X: Aplicación del pensamiento creativo

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población

La población estuvo conformada por 70 niños y niñas de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa Parroquial San Francisco de Asís, Satipo, Junin-2021.

De acuerdo a Ríos (2012) afirma que la población “es un conjunto de observaciones que tienen una característica en común, la cual se desea estudiar, (...) representa la totalidad de elementos de un determinado estudio”.

Institución Educativa	Nivel	Edad	Turno	Aulas	f _i	%
Niños de 3,4 y 5 años de la Institución Educativa Parroquial San Francisco de Asís, Satipo, Junin-2021.		3	Tarde	1	20	20,0
	Inicial	4	Tarde	1	25	40,0
		5	Tarde	1	25	40,0
Total				5	70	100%

Fuente: Nómina de la matrícula 2021

4.2.2. Muestra

Según Ríos (2012) plantea que la muestra “es un subconjunto de la población, la muestra debe ser representativa o no segada (sin manipulación, ni adulteración) de la población respectiva”.

La muestra estuvo constituida por 20 niños y niñas de la Institución Educativa Parroquial San Francisco de Asís, Satipo, Junin-2021.

Cuadro 1. Muestra

Población muestral	Sexo	f₁	%
Niños 4 años de la Institución Educativa Parroquial San Francisco de Asís, Satipo, Junin-2021	F	10	50,0
	M	10	50,0
Total		20	100%

Fuente: Elaborado por la investigadora con datos del Consentimiento informado, 2020

4.2.3. Técnica de muestreo:

El tipo de muestreo que se utilizó fue el no probabilístico por conveniencia. El muestreo por conveniencia “selecciona de modo directo los elementos de la muestra que desea participen en su estudio. Se eligen los individuos o elementos que se estima que son representativos o típicos de la población” (s.a.).

“Permite seleccionar aquellos casos accesibles que acepten ser incluidos. Esto, fundamentado en la conveniente accesibilidad y proximidad de los sujetos para el investigador” (Otzen y Manterola, 2017).

4.2.4. Los criterios de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión

- Estudiantes de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa Parroquial San Francisco de Asís, Satipo, Junin-2021
- Estudiantes que asisten regularmente a las clases.

Criterios de exclusión

- No se consideraron estudiantes para esta investigación.

4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

Juegos simbólicos en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de la Institución Educativa Parroquial San Francisco de Asís, Satipo, Junin-2021.

Cuadro 2. Variable de operacionalización

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
JUEGOS SIMBÓLICOS	Ruiz y Abad (2011) dicen “el juego simbólico es la capacidad de imaginar y recordar situaciones, objetos, animales o acciones sin que estén presentes en ese momento ni sean percibidas por los sentidos” (p.29).	Es toda actividad se va a desarrollar de manera espontanea en la que los niños utilizan su capacidad para recrear un escenario de entretenimiento. Lo que nos permite dividir el trabajo en Imaginar y Representar.	Descentración	- Dotar de vida a los objetos - Conseguir que realicen acciones.	- Simula dar de comer a un muñeco. - Simula que habla por teléfono. - Los niños y niñas representan a su personaje improvisado en el juego. - El niño o niña expresa sus emociones con el uso de diferentes gestos mientras juega.
			Sustitución	- Utilizar objetos con función diferente - Proporcionar nuevos significados	- Planifican su juego. - Realizan improvisaciones en su juego. - Realizan juegos que le atribuyen sentimientos al muñeco. - Les da vida a sus muñecos.
			Integración	- Secuencias de juego	- Utiliza objetos realistas como el peine.

**PENSAMIENTO
CREATIVO**

Para Barba (2007) el pensamiento creativo es producto de la motivación hacia una tarea y del esfuerzo y dedicación de muchas horas diarias durante largas temporadas a dicha tarea” (p.103).

Se va a desarrollar las actividades de crear ideas, conceptos, combinar habilidades y formar ideas comprendidas en la variable.

Fluidez

- Acciones por distintos personajes
- Utiliza un carro de juguete como si fuera patines debajo del pie.
- Da el biberón a una muñeca.
- Expresa ideas.
- Realiza imitaciones de distintos autores o algunos familiares.
- Muestran sus emociones al momento plantear diferentes tipos de juegos.

Flexibilidad

- Moldea ideas alternativas.
- Cambia la manera de pensar asimilando la realidad al momento de jugar diferentes juegos.
- Proponen distintas ideas a través de la imitación y acciones familiares.

Originalidad

- Pensar ideas propias.
- Recrea situaciones.
- Crea ideas novedosas.
- Expresan sus emociones a la hora de construir nuevas
- Recrea situaciones al jugar en los distintos sectores.

-
- Representan situaciones ingeniosas e innovadoras.

Fuente: Elaboración propia.

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnica de recolección de datos

Las técnicas de investigación Rojas (2010) son apreciadas como “una serie de recursos, procedimientos y reglas que encaminan la creación, el forjamiento y la dirección de los instrumentos de recojo de información y posterior análisis de estos”.

La técnica que se aplicó fue la observación en el cual “se establece una relación concreta e intensiva entre el investigador y el hecho social o los actores sociales, de los que se obtienen datos que luego se sintetizan para desarrollar la investigación” (Fabbri, 2020).

4.4.2. Instrumento

El instrumento nos sirvió para lograr un fin; orientado a la investigación Cortés & Iglesias (2004) refiere que “es todo aquel medio que permite recabar y procesar información las cuales se han conseguido gracias a las técnicas empleadas, como: guía de observación, guía de entrevista, cuestionario”.

La guía de observación es el instrumento que se utilizó y se caracterizó partir de que “el observador de una situación pedagógica puede ser una persona en formación, un formador, un maestro que participa de una experiencia pedagógica, un investigador, un inspector. Las condiciones psicológicas cambian según el estatus o el rol que le atribuyen los participantes en la situación que hay que observar. Puede tratarse de una verdadera intrusión que introduce modificaciones en las estructuras comportamentales; o bien de una presencia reactiva que enriquece algunos fenómenos habituales sin llegar a modificarlos totalmente” (Fabbri, 2020), en

el cual se formularán ítems de acuerdo a parámetros que considere el investigador para medir la capacidad de resolución de problemas en cantidad, debidamente validados por juicio de expertos y fiables estadísticamente.

Validez y confiabilidad del instrumento

Para garantizar la validez del instrumento de la guía de observación se utilizó la técnica de juicio de 3 expertos, los cuales tienen el grado de doctor en la especialidad de Educación Inicial para, garantizar la pertinencia de cada uno de los indicadores de medición de las dimensiones fluidez, flexibilidad y originalidad del pensamiento creativo de los niños y de la niña de tres años de edad el cual se ha concluido que se ha cumplido con la validez de contenido, validez de constructo y validez de crítico.

Corral (2009) afirma que la validez tiene que ver con el grado en el que un instrumento evidencia un dominio específico y propio, acerca del contenido que se quiere medir; por ende, se tuvo que haber formulado en varias oportunidades para llegar a cumplir con los indicadores o criterios que se requiere en una investigación científica, siendo lo más efectiva posible.

Confiabilidad

La confiabilidad según el cálculo de Alfa de Cronbach que se obtuvo es 0,734, entonces se dice que el instrumento de recolección de datos muestra una confiabilidad aceptable por lo tanto los datos y la información que se obtengan en la investigación también reflejarán una confiabilidad adecuada.

Asimismo, para garantizar la confiabilidad de la guía de observación, se utilizó el coeficiente Alfa de Cronbach, desarrollado por J. L. Cronbach, el mismo que guarda estrecha relación con el tipo de investigación cuantitativa y

que requiere de sólo una administración del instrumento de medición, el mismo que produce valores comprendidos entre uno y cero.

Hernández et al. (2010) afirman que: “la confiabilidad de un instrumento de medición se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo individuo u objeto produce resultados iguales” (p.19).

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N° de elementos
0,734	9

Criterio de confiabilidad valores

Buena confiabilidad	:	0,61 a 0,75
Alta confiabilidad	:	0,76 a 0,89
Muy alta confiabilidad	:	0,90 a 1.00

Considerando los valores del criterio de confiabilidad y el resultado del coeficiente Alfa de Cronbach de 0,734 permite deducir que el instrumento de la lista de cotejo en su versión de 9 ítems tiene una buena confiabilidad y, por lo tanto, resultó pertinente su utilización.

4.5. Plan de análisis

El plan se realizó solicitando autorización al Director (a) de la Institución Educativa para realizar la investigación. Al otorgarse el permiso solicitado por parte de la institución, se procedió con el permiso de los padres de familia para que los

alumnos formen parte de esta investigación, lo cual se realizó a través de la firma del consentimiento informado.

La información se recogió en dos momentos: El primero (pre test) que ocurrió mediante la aplicación del instrumento de la ficha de observación para medir cómo se encontraban los niños antes de la intervención programada. Posteriormente, se realizaron 10 sesiones de aprendizaje en las que se llevó a cabo, los datos obtenidos, en el pre test y post test, fueron codificados, otorgándose un punto (1) a cada observación positiva y cero puntos (0) a cada observación negativa y se ingresaron a una hoja de cálculo del programa informático Excel 2016, lo que permitió su ordenamiento y conteo.

Asimismo, se realizaron diversas comparaciones de las medias obtenidas en los resultados del pre y post test, mediante la aplicación la prueba T de Student, lo que permitió la contrastación de las hipótesis planteadas.

Para el análisis de los datos recogidos se procedió a:

Luego fueron codificados y tabulados a través del Excel 2016 y el SPSS V21 para facilitar la representación gráfica de los resultados obtenidos. Se implementaron cuadros y gráficos estadísticos en los que se establecieron las frecuencias (absolutas y relativas) así como el análisis de distribución de las mismas.

Finalmente, los resultados fueron analizados a partir de las técnicas propias de la estadística descriptiva y mostrados en términos absolutos y relativos, e interpretados de manera inferencial, estableciendo relaciones con las bases teóricas declaradas en la investigación.

4.6. Matriz de consistencia

Juegos simbólicos en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de la Institución Educativa Parroquial San Francisco de Asís, Satipo, Junin-2021.

Cuadro 3. Matriz

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	METODOLOGÍA
¿De qué manera influyen los juegos simbólicos en el desarrollo del pensamiento creativo en niños de la Institución Educativa Parroquial San Francisco de Asís, Satipo, Junin-2021?	<p>Objetivo General</p> <ul style="list-style-type: none"> - Determinar la influencia de los juegos simbólicos, en el desarrollo del pensamiento creativo en niños de la Institución Educativa Parroquial San Francisco de Asís, Satipo, Junin-2021. <p>Objetivos Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar el nivel de desarrollo del pensamiento creativo a través de un pre test en niños de la Institución Educativa Parroquial San Francisco de Asís, Satipo, Junin-2021. - Aplicación los juegos simbólicos en el desarrollo del pensamiento creativo en niños de la Institución Educativa Parroquial San Francisco de Asís, Satipo, Junin-2021. - Evaluar el nivel de desarrollo del pensamiento creativo a través de un post test en niños de la Institución Educativa Parroquial San Francisco de Asís, Satipo, Junin-2021. 	<p>Hipótesis alternativa</p> <ul style="list-style-type: none"> - El juego simbólico influye, en el desarrollo del pensamiento creativo en niños de la Institución Educativa Parroquial San Francisco de Asís, Satipo, Junin-2021. <p>Hipótesis nula</p> <ul style="list-style-type: none"> - El juego simbólico no influye, en el desarrollo del pensamiento creativo en niños de la Institución Educativa Parroquial San Francisco de Asís, Satipo, Junin-2021. 	<p>Tipo Cuantitativo.</p> <p>Nivel Explicativo.</p> <p>Diseño Pre experimental.</p> <p>Universo 70 niños y niñas de 3.,4 y 5 años de la institución educativa inicial Parroquial San Francisco de Asís, Satipo, Junin-2021..</p> <p>Muestra: 20 niños y niñas.</p> <p>Técnica: Observación.</p> <p>Instrumento: Guía de observación.</p>

Fuente: Elaboración propia.

4.7. Principios éticos

1. Protección a las personas.

Mediante este principio la investigación procuró en todo momento respetar la identidad y la dignidad de las personas participantes, en este caso los estudiantes 5 años de la institución educativa inicial Parroquial San Francisco de Asís, Satipo, Junin-2021..

2. Libre participación y derecho a estar informado.

Para poder iniciar la investigación se buscó el consentimiento de los participantes, en este caso a través de la autorización del director, de la docente y sobre todo de los padres de familia. Esto se realizó mediante un consentimiento que firmaron los padres de familia.

3. Beneficencia no maleficencia.

La investigación identificó las falencias de los niños en estudio respecto al aprendizaje en el área de comunicación, resultados que permitieron a los docentes adecuar actividades que contribuyan con su mejoría; lo cual repercutirá en su aprendizaje y desarrollo en general. Para el logro del objetivo se evitó realizar actividades que dañen la integridad de los niños.

4. Justicia.

Al momento de aplicar la guía de observación para evaluar el aprendizaje en el área de comunicación, se puso en práctica actitudes de tolerancia, respeto y trato igualitario con todos los participantes. Así mismo cada participante fue informado de sus resultados de la investigación.

5. Integridad científica.

A través de la investigación se pusieron en práctica los principios deontológicos de la carrera al evaluar a los niños en estudio: así mismo se tuvo la predisposición de informar en todo momento de cualquier situación que surgiera durante la investigación y que pudiera afectar a los participantes.

V. Resultados

5.1. Resultados

5.1.1. Resultados respecto al objetivo general:

Determinar la influencia de los juegos simbólicos, en el desarrollo del pensamiento creativo en niños de la Institución Educativa Parroquial San Francisco de Asís, Satipo, Junin-2021

Tabla 1.

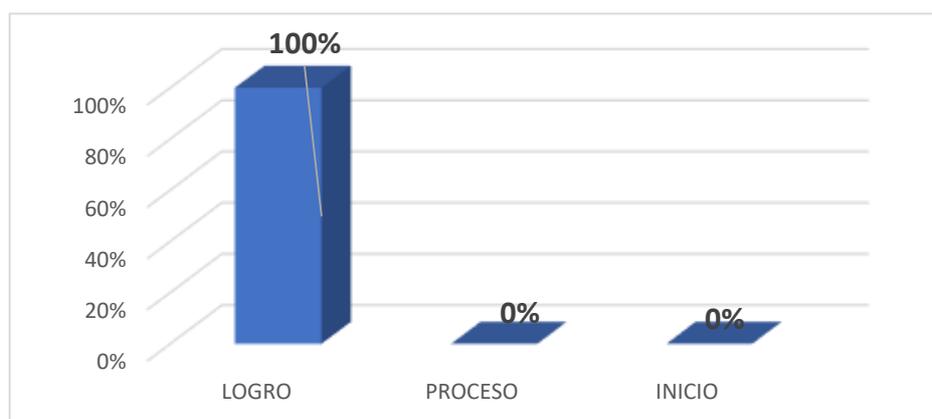
La influencia de los juegos simbólicos, en el desarrollo del pensamiento creativo

Niveles de logro	f	%
LOGRO	20	100%
PROCESO	0	0%
INICIO	0	0%
Total	20	100%

Fuente: Cuestionario, octubre, 2021.

Figura 1.

La influencia de los juegos simbólicos, en el desarrollo del pensamiento creativo



Fuente: Tabla 4

En la tabla 1, figura 1, se presentan los resultados obtenidos donde se evaluó la influencia de los “juegos simbólicos, en el desarrollo del pensamiento creativo en niños de la Institución Educativa Parroquial San Francisco de Asís”, de lo cual se observa que el 100% ha alcanzado el nivel de logro. Esto permite concluir que los

juegos simbólicos son esenciales para la adaptación y social del niño y forma parte elemental lo cual ha permitido la estimulación de tener una variedad de pensamientos creativos, crear nuevas ideas que se adapten a diferentes contextos y una imaginación brillante.

H₁: Los juegos simbólicos influyen de manera significativa en el pensamiento creativo en niños de 5 años de la Institución Educativa Parroquial San Francisco de Asís, Satipo, Junín-2021.

Teniendo en cuenta el uso de la prueba en la hipótesis un cierto grado de error de solo el 5% son las que se mencionan:

⊗ Si el grado de significancia $P > 0.05$ por ende se acepta la hipótesis nula.

⊗ Si el grado de significancia $P \leq 0.05$ por ende no se acepta la hipótesis nula

Para la corroboración de la hipótesis se ha aplicado la prueba T de Student por medio de un software de Excel, con un grado confiable del 95% lo que da como resultado lo que se detalla a continuación:

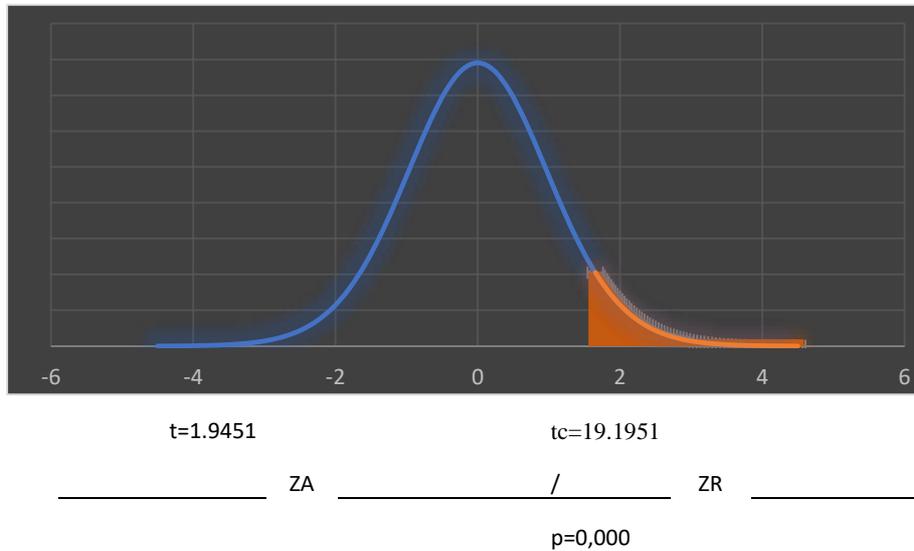
Tabla 5.

Resultado de la Prueba T Student de la influencia de los juegos simbólicos mejora de manera significativa en el pensamiento creativo

Figura 5.

Formulación de hipótesis	Prueba T Student para una muestra				Decisión $p < 0,05$
	Valor observado	Valor tabular	Nivel Sig.	Nivel Sig. Experimental	
H ₀ : $\mu_{\text{pos}} = \mu_{\text{pre}}$	$t_c = 19.1951$	$T = 1.9451$	$\alpha = 0,05$	$p = 0,000$	Se rechaza
H ₁ : $\mu_{\text{pos}} \neq \mu_{\text{pre}}$					H ₀

Resultado de la Prueba T Student de la influencia de los juegos simbólicos mejora de manera significativa en el pensamiento creativo



Lo que se puede detallar en la tabla visualizada con los datos que proporciona comprobar con la hipótesis, en esta se presenta la diferencia que tiene el resultado tanto del pre test y el post test el cual se ven referenciados en el grado de mejora en el pensamiento creativo.

Las diferencias en los test que fueron aplicados y validados por medio de la prueba T- Student, esta se ha desarrollado en un grado de significancia experimental ($p = 0,000$) la cual se encuentra en un grado por debajo del límite establecido del investigador ($\alpha = 0,05$) en ese sentido, se obtiene un grado de confianza del 95%. Esto permite comprobar que el $t_c 19.1951$ es mucho mayor que el valor $t = 1.9451$, lo que se señala que la primera ocupa la zona en la que se rechaza la hipótesis nula, por ese motivo, se acepta la hipótesis investigada, finalmente se concluye que los juegos simbólicos influyen significativamente en el pensamiento creativo en niños de la Institución Educativa Parroquial San francisco de Asís, Satipo, Junin-2021.

5.1.2. Resultados respecto al objetivo específico 1:

Identificar el nivel de desarrollo del pensamiento creativo a través de un pre test en niños de la Institución Educativa Parroquial San Francisco de Asís, Satipo, Junin-2021.

Tabla 2.

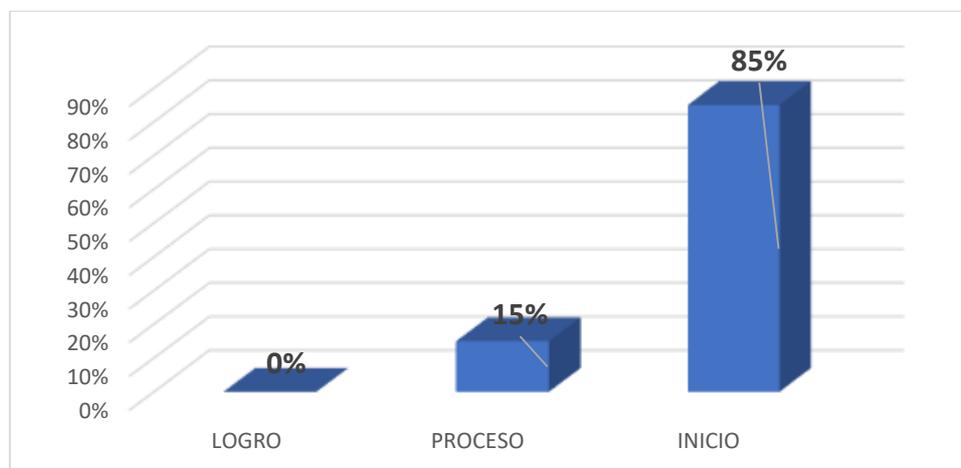
Nivel del pensamiento creativo en los niños durante el pre test

Niveles de logro	f	%
LOGRO	0	0%
PROCESO	3	15%
INICIO	17	85%
Total	20	100%

Fuente: Cuestionario, octubre, 2021.

Figura 2.

Nivel del pensamiento creativo en los niños durante el pre test



Fuente: Tabla 5

En la tabla 2, figura 2, se presentan los resultados obtenidos a través del pre test, donde se evaluó el nivel de desarrollo del pensamiento creativo que presentan los niños de la Institución Educativa Parroquial San Francisco de Asís antes de la aplicación del juego simbólico de lo cual se observa que el 85% se encuentra en inicio. Se puede concluir que los niños no demuestran una capacidad creativa frente a situaciones únicas y reales lo que no permite ampliar su capacidad ingeniosa.

5.1.3. Resultados respecto al objetivo específico 2:

Aplicación los juegos simbólicos en el desarrollo del pensamiento creativo en niños de la Institución Educativa Parroquial San Francisco de Asís, Satipo, Junin-2021.

Tabla 3.

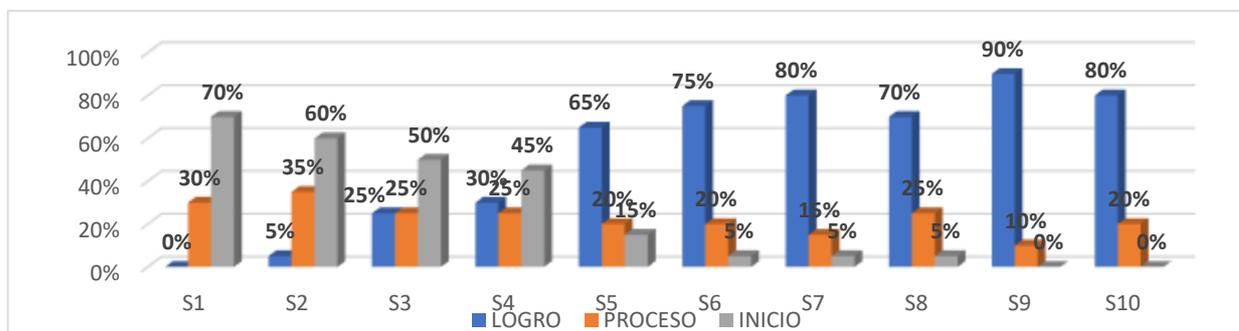
Aplicación los juegos simbólicos en el desarrollo del pensamiento creativo

Nivel	S1	%	S2	%	S3	%	S4	%	S5	%	S6	%	S7	%	S8	%	S9	%	S10	%
LOGRO	0	0%	1	5%	5	25%	6	30%	13	65%	15	75%	16	80%	14	70%	18	90%	16	80%
PROCESO	6	30%	7	35%	5	25%	5	25%	4	20%	4	20%	3	15%	5	25%	2	10%	4	20%
INICIO	14	70%	12	60%	10	50%	9	45%	3	15%	1	5%	1	5%	1	5%	0	0%	0	0%
TOTAL	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%

Fuente: Cuestionario, octubre, 2021.

Figura 3.

Aplicación los juegos simbólicos en el desarrollo del pensamiento creativo



Fuente: Tabla 3

En la tabla 3, figura 3, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación de los juegos simbólicos en el desarrollo del pensamiento creativo en niños, , en la S5, S6, S7, S8, S9 y s10 los niños lograron alcanzar por encima del 90% se encuentra en el nivel de logro. Se puede concluir que el pensamiento creativo le ayuda a los niños a generar ideas originales y transformar la realidad de su entorno, a la vez que busca manera para solucionar los problemas que se le presenten hasta obtener los resultados que desea alcanzar a través de los juegos.

5.1.4. Resultados respecto al objetivo específico 3:

Evaluar el nivel de desarrollo del pensamiento creativo a través de un post test en niños de la Institución Educativa Parroquial San Francisco de Asís, Satipo, Junin-2021.

Tabla 4.

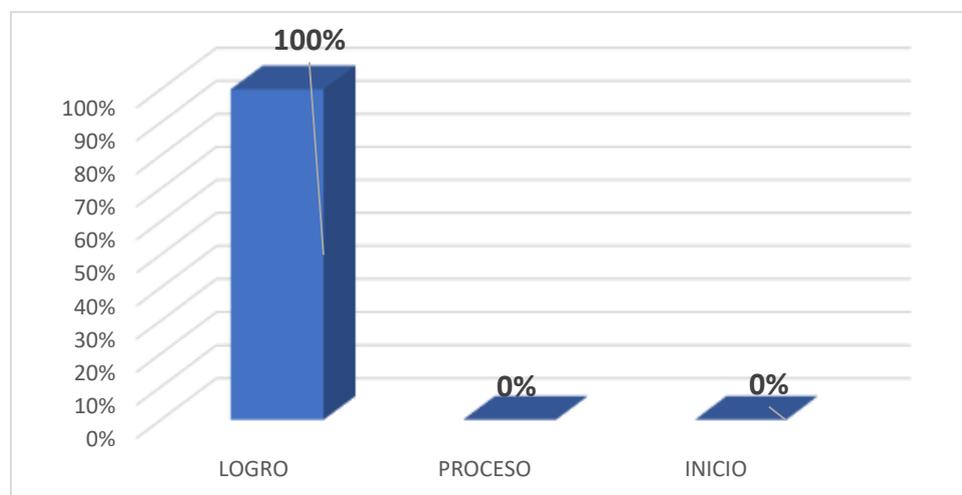
Nivel del pensamiento creativo en los niños durante el post test

Niveles de logro	f	%
LOGRO	20	100%
PROCESO	0	0%
INICIO	0	0%
Total	20	100%

Fuente: Cuestionario, octubre, 2021.

Figura 4.

Nivel del pensamiento creativo en los niños durante el post test



Fuente: Tabla 6

Fuente: Tabla 4

En la tabla 4, figura 4, se presentan los resultados obtenidos a través del post test, donde se evaluó el nivel de desarrollo del pensamiento creativo que presentan los niños de la Institución Educativa Parroquial San Francisco de Asís después de la aplicación de los juegos simbólicos de lo cual se observa que el 100% se encuentra en el nivel de logro. Esto permite concluir que se ha podido lograr un mayor alcance innovador por parte de los niños, permitiendo que su pensamiento fluya con mayor libertad.

5.2. Análisis de resultados

Según el objetivo general. Determinar la influencia de los juegos simbólicos, en el desarrollo del pensamiento creativo en niños.

Los resultados señalan, que se ha obtenido de la prueba de hipótesis un grado de confianza del 95%. Esto permite comprobar que el t_c 19.1951 es mucho mayor que el valor $t = 1.9451$, lo que se señala que la primera ocupa la zona en la que se rechaza la hipótesis nula, por ese motivo, se acepta la hipótesis investigada, finalmente se concluye que los juegos simbólicos influyen significativamente en el pensamiento creativo en niños. Estos resultados guardan relación con Tené (2020) en la incidencia al determinar el juego simbólicos en el pensamiento creativo la prueba de hipótesis arrojó que el valor de $t = 1.8135$, por lo cual indica que se rechaza la hipótesis nula presentada, dejando así aceptar la hipótesis alterna concluyendo que se evidenció la capacidad de pensar sus propias ideas y hacer de ellas posibles soluciones, del mismo modo se pudo observar que los niños aceptan ideas de los demás y cambia su visión de las cosas.

Por ese motivo como aporte teórico es necesario y fundamental el uso de los juegos simbólicos que permitan fortalecer la capacidad del pensamiento creativo en los niños, de este modo se puede ir formando estudiantes como ideas creativas e innovadoras permitiendo ampliar la visión de todo lo que les rodea.

A todo esto, Rodríguez (2016) agrega que el pensamiento creativo ayuda al niño a extender creatividad y la capacidad de ser un inventor, imaginativo, porque los niños asimilen la realidad que viven y que todos sus recuerdos puedan vivenciar de manera fantástica.

Según el objetivo específicos 1. Identificar el nivel de desarrollo del pensamiento creativo a través de un pre test en niños.

Los resultados señalan que en el pre test el 85% se encuentra en el nivel de inicio, lo que permite evidenciar que los niños no demuestran una capacidad creativa frente a situaciones únicas y reales lo que no permite ampliar su capacidad ingeniosa. Estos resultados tienen similitud con Pucuhuayla (2019) que el desarrollo del pensamiento creativo a través del pre test un 89,23% se encuentra en inicio, esto se debe a que los niños no se sienten motivados y existe un poco intervención por parte de los docentes, por ende, esto limita demostrar su capacidad creativa.

Por ese motivo, el desarrollo del pensamiento creativo es considerada una pieza esencial en el desarrollo de la creatividad para que se puedan proyectar a imaginar nuevas ideas y tener la capacidad de buscar alternativas de desarrollo a los problemas que se les pueda presentar en el día a día.

En ese contexto, Albújar (2009) señaló que contar con los materiales necesarios para estimular la creatividad de los estudiantes es fundamental y necesario porque les ayudará a ser libres, creativos e imaginativos.

Según el objetivo específicos 2. Aplicación los juegos simbólicos en el desarrollo del pensamiento creativo en niños.

Los resultados obtenidos señalan que, en la S5, S6, S7, S8, S9 y s10 los niños lograron alcanzar por encima del 90% se encuentra en el nivel de logro. Se puede concluir que el pensamiento creativo le ayuda a los niños a generar ideas originales y transformar la realidad de su entorno, a la vez que busca manera para solucionar los problemas que se le presenten hasta obtener los resultados que desea alcanzar a través de los juegos. Estos resultados guardan relación con Torres (2017) señalan una mayoría el 95% en un nivel alto de desarrollo del juego simbólico y el pensamiento creativo, donde

se ha podido observar su capacidad innata para crear, imaginar e innovar lo que ha permitido que los niños puedan experimentar y descubrir nuevos aprendizajes.

Como aporte, es necesario incidir que los juegos simbólicos ocupan un rol fundamental ya que le permite a los niños visualizar en otro mundo su creatividad del mismo modo van aprendiendo a ganar confianza y ausentar los miedos y no olvidar también la estimulación del aprendizaje.

Ante esto, Martínez (2017) señala que es imperativo que padres y docentes sigan fomentando y estimulando el pensamiento creativo para que los niños puedan desarrollar plenamente su creatividad y otras habilidades creativas.

Según el objetivo específicos 3. Evaluar el nivel de desarrollo del pensamiento creativo a través de un post test en niños.

Los resultados señalan que el 100% se encuentra en el nivel de logro, esto debido a que se ha podido obtener una mayor capacidad para comprender e interiorizar los contenidos, esto debido a que se ha podido recrear de manera constante y de diversas maneras de las cuales logran experimentar con lo que tienen en su entorno. Estos resultados tienen similitud con Bustamante y Mosquera (2021) luego de aplicar el post test el 98% se encuentra en nivel de logro destacado y el 2% proceso, evidenciando que los niños desarrollan nuevas ideas originales lo cual le ha permitido innovar lo que conoce a partir de considerar la experiencia y que esto lo pueda modificar o adaptar a la realidad en la que vive.

Es necesario aportar que, el pensamiento creativo en los niños permite tener la capacidad de generar ideas y resolver problemas, del mismo modo genera en ellos la habilidad y el deseo de poder descubrir nuevas cosas en el espacio que se rodean.

Por eso Sánchez (2003) manifiesta lo esencial que resulta el pensamiento creativo ya que para desarrollar la imaginación al límite es necesario impulsar la creación de ideas en los niños, de esa manera convirtiendo a los estudiantes en personas creativas, inventivas para poder desenvolverse en sociedad.

VI. Conclusiones

6.1. Conclusiones

- En este trabajo se ha determinado que los juegos simbólicos mejoran el desarrollo del pensamiento creativo en los niños. Lo más relevante del desarrollo fue evidenciar que los niños han logrado adaptarse en el ámbito social lo que ha permitido estimular su pensamiento creativo logrando crear ideas en distintos contextos permitiendo tener imaginación libre.
- Se ha identificado que el nivel de desarrollo del pensamiento creativo a través de un pre test en niños en su mayor porcentaje se encuentran en el nivel de inicio. Siendo lo más resaltante evidenciar que los niños tienen dificultades en su gran mayoría de mejorar su capacidad de crear a través de su imaginación situaciones únicas e innovadoras que permiten ampliar su creatividad e ingenio.
- Se aplicó los juegos simbólicos en el desarrollo del pensamiento creativo se identificó que el mayor porcentaje se encuentra en logro. Esto permite destacar el pensamiento creativo ayuda a los niños a innovar y generar mayores ideas originales que a través de ello, poder solucionar problemas circunstanciales que se les presenten a través de los juegos simbólicos.
- Al haber evaluado el nivel de desarrollo del pensamiento creativo a través de un post test en los niños se ha evidenciado que el mayor porcentaje se encuentra en logro. Esto permite concluir que han logrado mejorar su capacidad innovadora en gran forma por parte de los niños lo cual ha generado que el pensamiento fluya con libertad y creatividad de manera más contundente y precisa.

Aspectos complementarios

Recomendaciones

- Se recomienda a los padres de familia y docentes ofrecer atención necesaria ya que están en constante vínculo de trabajo con los niños y niñas con la finalidad de mejorar su capacidad creativa, por lo tanto, el desarrollo del pensamiento creativo a través del juego simbólico va a permitir a los niños expresar sus emociones, sentimientos e ir más allá de sus conocimientos básicos.
- Extender los estudios expuestos de esta investigación acerca del juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo obteniendo más información sobre las teorías existentes respetando el ritmo de aprendizaje de cada niño
- Analizar con mayor detenimiento relación la existente entre la imaginación y la creatividad como herramienta para desarrollar el pensamiento creativo en los niños, aplicando recursos didácticos y del medio para que el niño interactúe con su entorno y desarrolle en él la sociabilidad.
- Aplicar la guía metodológica propuesta en esta investigación para que las docentes apliquen y generen aprendizajes significativos en los niños y niñas, haciendo de sus clases más dinámicas y entretenidas.

Referencias bibliográficas

- Abad, J., & Ruiz de Velasco, A. (2011). El juego simbólico. Aula Infantil.
- Aguilar, S. (2006). Pensamiento creativo. Editorial Pearson Educación.
- Alzamora, J. (2019) en su tesis “*Taller de dibujo y pintura para mejorar el pensamiento creativo en los estudiantes de primaria del colegio “Liceo Trujillo”– Trujillo 2017*”. Disponible en: <http://renati.sunedu.gob.pe/pdf>
- Albujar, J. (2009) en su artículo sobre las *características del pensamiento creativo*. <http://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/URP/1511/TDCPERAMASDLF.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Araujo (2019) En su tesis titulada “*Juego como estrategia didáctica en matemática en niños de cinco años de la IEP. Pitágoras, san Román-puno, 2019*” http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/22253/APRENDIZAJE_DIDACTICA_YUJRA_ARAUJO_YENY.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Barba, M. O. (2007). Creatividad y generación de ideas: Estudio de la práctica creativa en cine y publicidad (Vol. 19).
- Barrón, N. (1969). En su trabajo “*Didácticas del proceso creativo y el pensamiento creativo*”. Disponible en: <http://renati.sunedu.gob.pe/45484.pdf>
- Bustamante, T. & Mosquera, F. (2021) en su Tesis titulada *el Juego Simbólico y el Desarrollo del pensamiento creativo de niños/as de nivel preparatoria* <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream.pdf>
- Brunner, J. (1986) en su libro “*Capacidad y oportunidades que brinda en juego en niños de educación inicial*” Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/410/41070207.pdf>

Carter, C. (2006). Orientación educativa. Pearson Educación.

Chaverra, T y Gil, M. (2017) en su artículo “*El pensamiento creativo y las dimensiones de uso*”. Disponible en: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/36794>

Chávez, T. (2019) en su libro académico *El pensamiento creativo de los niños 2019* (“academia.edu”, p. 6). Disponible en: http://www.academia.edu/7345588/El_pensamiento_creativo

Cortés, M. & Iglesias, M. (2004). *Generalidades sobre Metodología de la Investigación*. México: Universidad Autónoma del Carmen

Dacey A. (1989, en Sánchez, 2003) *identifica seis períodos o etapas en el desarrollo de la creatividad*. <http://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/URP/1511/TDCPERAMASDLF.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

De la Torre, O. (2009). En su artículo titulado “*Hablando de la importancia de la creatividad en el mundo de hoy*”. Disponible en: <http://losrinconeseninfantil.blogspot.com>

Fabrizi, J. (2020). *Las técnicas e instrumentos de recolección de datos*. Ediciones Romero

Fátima, M. (2004) en su tesis *hablan sobre la importancia de educar hacia un pensamiento crítico y creativo*. <http://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/URP/1511/TDCPERAMASDLF.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Fandalusía, M (2016) en su libro “*La importancia del juego colectivo en los niños y niñas de inicial*” <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/36794>

- Guamán, A. (2019). En su libro titulado “*Los juegos simbólicos en los niños y niñas de inicial*”. Editorial: Los tres amigos Disponible en: <http://losrinconeseninfantil.blogspot.com>
- Guilford, S. (1959) en su artículo “*Evaluación del pensamiento creativo*”. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/410/41070207.pdf>
- Halpern, W. (1984). En su artículo titulado “*La creatividad como la habilidad de formar nuevas combinaciones de ideas*”. Disponible en: <http://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/>
- Martínez, P. (2017). Maestría en gestión del aprendizaje.
- Marchesi, Á., Alonso, P., Valmaseda, M., & Paniagua, G. (1995). *Desarrollo del lenguaje y del juego simbólico en niños sordos profundos* (Vol. 117). Ministerio de Educación.
- Mejía (2019) en su tesis titulada: *Juego simbólico y las habilidades comunicativas en niños de 5 años de la institución educativa 11084-Cayalti, 2019.* <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/36794>
- Miñano, K. (2020) en su tesis titulada *el Juego simbólico mejora el desarrollo de la expresión oral en los niños de 5 años “A” de la Institución Educativa particular “María Reina” de Chulucanas-2020.* Disponible en: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/17505/CLARIDAD_COHERENCIA_MINANO_VALLADOLID_KRYSLEY_MARISSE.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Mullins, T (2014) en su artículo titulado “*El juego individual de los niños en su primera infancia de vida*” <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/36795>

Navarro, V. (2002). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: Inde.

Noviembre, J. (1985). *Experiencias de juego con preescolares*. Ediciones Morata.

Montealegre, C (2016). En su artículo titulado “*Controversias Piaget-Vygotsky en psicología del desarrollo*”. Disponible en:

<http://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/432586>Noviembre, J.

(1985). *Experiencias de juego con preescolares*. Ediciones Morata.

Piaget, J. (1974). *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño. Imagen y representación*. Fondo de cultura económica.

Pucuhuayla, M. (2019) en su tesis: *Juego Simbólico como estrategia didáctica y*

Aprendizaje en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos

Atahualpa Chanchamayo 2019. Disponible en:

[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/9169/JUEGO_SIM](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/9169/JUEGO_SIMBOLICO_COMO ESTRATEGIA DIDACTICA_EL APRENDIZAJE_PUCUHUAYLA_ESPINOZA_MIRKO ACEVES.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

[BOLICO_COMO ESTRATEGIA DIDACTICA_EL APRENDIZAJE_PUCUHU](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/9169/JUEGO_SIMBOLICO_COMO ESTRATEGIA DIDACTICA_EL APRENDIZAJE_PUCUHUAYLA_ESPINOZA_MIRKO ACEVES.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

[UAYLA_ESPINOZA_MIRKO ACEVES.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/9169/JUEGO_SIMBOLICO_COMO ESTRATEGIA DIDACTICA_EL APRENDIZAJE_PUCUHUAYLA_ESPINOZA_MIRKO ACEVES.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Pucuhuayla, A. (2020) en su tesis titulada *juego simbólico como estrategia didáctica y*

aprendizaje en estudiantes de la institución educativa integrada Juan Santos

Atahualpa Chanchamayo – 2020

[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/9169/Juego_simbo](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/9169/Juego_simbolico_como_estrategia_didactica_el_aprendizaje_pucuhuayla_espinoza_mirko_aces.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

[lico_como_estrategia_didactica_el_aprendizaje_pucuhuayla_espinoza_mirko_ac](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/9169/Juego_simbolico_como_estrategia_didactica_el_aprendizaje_pucuhuayla_espinoza_mirko_aces.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

[eves.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/9169/Juego_simbolico_como_estrategia_didactica_el_aprendizaje_pucuhuayla_espinoza_mirko_aces.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Gutiérrez, R. y Gonzales, D. (2016). *Neuro retos. Desarrollo del pensamiento creativo:*

108 ejercicios.

- Quinn, R. E. (1994). *Maestría en la gestión de organizaciones: un modelo operativo de competencias*. Ediciones Díaz de Santos.
- Rincón del juego simbólico (Blog spot, 2014. p.1)
<http://losrinconeseninfantil.blogspot.com/2014/10/rincon-del-juego-simbolico.html>
- Romero, M. citado por (Azufeifa y Cordero 2015). En su libro “El juego como estrategia metodológico en el aprendizaje de los niños”
- Rodríguez, E. (2016). *Influencia de las estrategias metodológicas activas en el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Fiscal N° 180 Subt. " Alberto Perdomo Franco" Zona 8, Distrito 4, Parroquia Febres Cordero, Cantón Guayaquil, Provincia del Guayas Año Lectivo 2015-2016 (Bachelor's thesis)*.
- Sagastizabal, M. Á., Merlo, S. M., & D'Amato, N. I. (2004). *Diversidad cultural y fracaso escolar*. Noveduc Libros.
- Sagastegui, (2017) *Taller de Dibujo y Pintura para mejorar el Pensamiento Creativo en los Estudiantes de Primaria del Colegio “Liceo Trujillo” - Trujillo 2017*
<http://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/432586>
- Sampieri, M. (2004) En su artículo titulado “*La metodología para la investigación científica*” <http://www.Elvago.edu.pe/105464484810>
- Sánchez, A. (2003). En su trabajo “*La creatividad en el aprendizaje de los niños y niñas*.”
 Disponible en: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/26000/458684/>
- Tene, F. (2019-2020) en su tesis titulada *Juego simbólico como estrategia de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo del pensamiento creativo en niños y niñas de 3 y 4*

años de la Unidad Educativa “Daniel Enrique Proaño” en el periodo 2019-2020

<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/22959/1/T-UCE-MEI-TENE.pdf>

Torres, V. (2017) en su tesis titulada *el Juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños de la Institución Educativa Particular de nivel inicial Canguritos, Arequipa 2016.* Disponible en:

<http://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/UCSM/6028/57.3220.E.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Vicente, R. (2015) en su libro *“El juego colectivo o cooperativo en los niños para mejorar su aprendizaje”.* Disponible en:

<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/22959/>

Vilela, A. (2019) en su tesis titulada *El Juego Simbólico en Los Estudiantes De 5 Años del Nivel Inicial De La Institución Educativa Privada “Santa Teresa De Lisieux” Del Distrito De Castilla, 2019.* Disponible en:

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/19808/JUEGO_SIMBOLICO_INTEGRACION_VILELA_VALDIVIEZO_AMADIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Anexos

Anexo 01: Instrumento de recolección de datos.

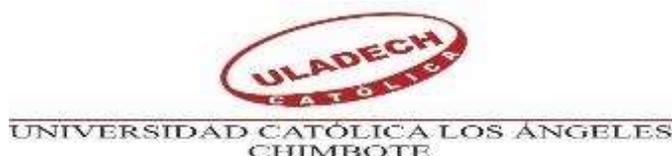


**GUÍA DE OBSERVACIÓN:
PARA EL PENSAMIENTO CREATIVO**

Dimensión	Indicador	Ítems (según indicadores dados)	INICIO	PROCESO	LOGRO
FLUIDEZ	Muestra habilidad de crear ideas.	➤ Los niños proponen ideas nuevas imitando distintas acciones.			
	Da soluciones a posibles problemas.	➤ Los niños solucionan problemas imitando situaciones de su entorno.			
	Recrea situaciones vividas.	➤ Los niños dan soluciones a sus problemas planteando historias con imaginación.			
FLEXIBILIDAD	Visualiza y recrea escenas de su entorno	➤ Cambia la manera de pensar asimilando la realidad al momento de jugar diferentes juegos.			
	Crea y moldea ideas.	➤ Los niños proponen distintas ideas a través de la imitación y acciones familiares.			
	Se pone en el lugar de otra persona, para recrear escenas	➤ Los niños muestran sus emociones al momento plantear diferentes tipos de juegos			

ORIGINALIDAD	Expresa sus ideas de manera novedosa.	➤ Lo niños expresan sus emociones a la hora de construir nuevas creaciones al jugar en los distintos sectores.			
	Muestra originalidad al recrear situaciones	➤ Detecta los problemas que se le presenta en su juego diario y respeta las opiniones de sus compañeros.			
	Crea nuevas ideas únicas y novedosas.	➤ Los niños Proponen ideas nuevas e innovadoras al jugar en los sectores manteniendo el respeto a los demás.			

Anexo 02: Evidencia de validación de instrumento



FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL JUEGO SIMBOLICO Y PENSAMIENTO CREATIVO

Institución Educativa: PARROQUIAL SAN FRANCISCO DE ASIS-SATIPO.

Sección: "HERMANA ESTRELLA"

Edad: 4 AÑOS

Fecha de aplicación: 28/09/21

Instrucciones: Se aplica este instrumento con el propósito de recabar información sobre el juego simbólico y pensamiento creativo en el niño.

El nivel de calificación será:

1	2	3
NIVEL BAJO	NIVEL MEDIO	NIVEL ALTO

N ° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		OBSERVACIONES
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: DESCENTRACIÓN							
1. Simula dar de comer a un muñeco.	X		X		X		
2. Simula que habla por teléfono.	X		X		X		
3. Los niños y niñas representan a su personaje improvisado en el juego	X		X		X		
4. El niño o niña expresa sus emociones con el uso de diferentes gestos mientras juega.	X		X		X		
Dimensión 2: SUSTITUCIÓN							
5. Planifican su juego.	X		X		X		
6. Realizan improvisaciones en su juego.	X		X		X		
7. Realizan juegos que le atribuyen sentimientos al muñeco.	X		X		X		
8. Les da vida a sus muñecos.	X		X		X		
Dimensión 3: INTEGRACIÓN							
9. Utiliza objetos realistas como el peine.	X		X		X		
10. Utiliza un carro de juguete como si fuera patines debajo del pie.	X		X		X		
11. Da el biberón a una muñeca.	X		X		X		

Ítems correspondientes al Instrumento 2

N° de ítem	Validez de contenido		Validez de construcción		Validez de criterio		OBSERVACIONES
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
Dimensión 1: FLUIDEZ							
1. Los niños proponen ideas nuevas imitando distintas acciones.	X		X		X		
2. Los niños solucionan problemas imitando situaciones de su entorno.	X		X		X		
3. Los niños dan soluciones a sus problemas planteando historias con imaginación			X		X		
Dimensión 2: FLEXIBILIDAD							
4. Cambia la manera de pensar asimilando la realidad al momento de jugar diferentes juegos.	X		X		X		
5. Los niños proponen distintas ideas a través de la imitación y acciones familiares.	X		X		X		
6. Los niños muestran sus emociones al momento plantear diferentes tipos de juegos.	X		X		X		
Dimensión 3: ORIGINALIDAD							
7. Los niños expresan sus emociones a la hora de construir nuevas creaciones al jugar en los distintos sectores.	X		X		X		
8. Detecta los problemas que se le presenta en su juego diario y respeta las opiniones de sus compañeros.	X		X		X		
9. Los niños proponen ideas nuevas e innovadoras al jugar en los sectores manteniendo el respeto a los demás.	X		X		X		

Elaboración propia:

Opinión de aplicabilidad:

Nivel alto (X)

Nivel Medio ()

Nivel bajo ()

Nombre y apellido del juez evaluador: Mg: ALTAMIRANO CARHUAS, Salvador

DNI: 42238233

Nota: Se adjunta al proyecto de investigación


 Mg. SALVADOR ALTAMIRANO CARHUAS
 Apellidos y Nombres del Experto
 DNI N°: 41138233

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL JUEGO SIMBOLICO Y PENSAMIENTO CREATIVO

Institución Educativa: PARROQUIAL SAN FRANCISCO DE ASIS-SATIPO.

Sección "HERMANA ESTRELLA"

Edad: 4 AÑOS

Fecha de aplicación 28/09/21

Instrucciones: Se aplica este instrumento con el propósito de recabar información sobre el juego simbólico y pensamiento creativo en el niño.

El nivel de calificación será:

1	2	3
NIVEL BAJO	NIVEL MEDIO	NIVEL ALTO

N ° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		OBSERVACIONES
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: DESCENTRACIÓN							
1. Simula dar de comer a un muñeco.	X		X		X		
2. Simula que habla por teléfono.	X		X		X		
3. Los niños y niñas representan a su personaje improvisado en el juego	X		X		X		
4. El niño o niña expresa sus emociones con el uso de diferentes gestos mientras juega.	X		X		X		
Dimensión 2: SUSTITUCIÓN							
5. Planifican su juego.	X		X		X		
6. Realizan improvisaciones en su juego.	X		X		X		
7. Realizan juegos que le atribuyen sentimientos al muñeco.	X		X		X		
8. Les da vida a sus muñecos.	X		X		X		
Dimensión 3: INTEGRACIÓN							
9. Utiliza objetos realistas como el peine.	X		X		X		
10. Utiliza un carro de juguete como si fuera patines debajo del pie.	X		X		X		
11. Da el biberón a una muñeca.	X		X		X		

Ítems correspondientes al Instrumento 2

N° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		OBSERVACIONES
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
Dimensión 1: FLUIDEZ							
10. Los niños proponen ideas nuevas imitando distintas acciones.	X		X		X		
11. Los niños solucionan problemas imitando situaciones de su entorno.	X		X		X		
12. Los niños dan soluciones a sus problemas planteando historias con imaginación	X		X		X		
Dimensión 2: FLEXIBILIDAD							
13. Cambia la manera de pensar asimilando la realidad al momento de jugar diferentes juegos.	X		X		X		
14. Los niños proponen distintas ideas a través de la imitación y acciones familiares.	X		X		X		
15. Los niños muestran sus emociones al momento plantear diferentes tipos de juegos.	X		X		X		
Dimensión 3: ORIGINALIDAD							
16. Los niños expresan sus emociones a la hora de construir nuevas creaciones al jugar en los distintos sectores.	X		X		X		
17. Detecta los problemas que se le presenta en su juego diario y respeta las opiniones de sus compañeros.	X		X		X		
18. Los niños proponen ideas nuevas e innovadoras al jugar en los sectores manteniendo el respeto a los demás.	X		X		X		

Elaboración propia:**Opinión de aplicabilidad:**

Nivel alto (X)

Nivel Medio ()

Nivel bajo ()

Nombre y apellido del juez evaluador: Mg: Dionicio Carretero Carmen Del Pilar

DNI: 32922176


Nota: Se adjunta al proyecto de investigación

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL JUEGO SIMBOLICO Y PENSAMIENTO CREATIVO

Institución Educativa: PARROQUIAL SAN FRANCISCO DE ASIS-SATIPO.

Sección: "HERMANA ESTRELLA"

Edad: 4 AÑOS

Fecha de aplicación: 28/09/21

Instrucciones: Se aplica este instrumento con el propósito de recabar información sobre el juego simbólico y pensamiento creativo en el niño.

El nivel de calificación será:

1	2	3
NIVEL BAJO	NIVEL MEDIO	NIVEL ALTO

N ° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		OBSERVACIONES
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: DESCENTRACIÓN							
1. Simula dar de comer a un muñeco.	X		X		X		
2. Simula que habla por teléfono.	X		X		X		
3. Los niños y niñas representan a su personaje improvisado en el juego	X		X		X		
4. El niño o niña expresa sus emociones con el uso de diferentes gestos mientras juega.	X		X		X		
Dimensión 2: SUSTITUCIÓN							
5. Planifican su juego.	X		X		X		
6. Realizan improvisaciones en su juego.	X		X		X		
7. Realizan juegos que le atribuyen sentimientos al muñeco.	X		X		X		
8. Les da vida a sus muñecos.	X		X		X		
Dimensión 3: INTEGRACIÓN							
9. Utiliza objetos realistas como el peine.	X		X		X		
10. Utiliza un carro de juguete como si fuera patines debajo del pie.	X		X		X		
11. Da el biberón a una muñeca.	X		X		X		

Ítems correspondientes al Instrumento 2

N° de ítem	Validez de contenido		Validez de construcción		Validez de criterio		OBSERVACIONES
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
Dimensión 1: FLUIDEZ							
19. Los niños proponen ideas nuevas imitando distintas acciones.	X		X		X		
20. Los niños solucionan problemas imitando situaciones de su entorno.	X		X		X		
21. Los niños dan soluciones a sus problemas planteando historias con imaginación	X		X		X		
Dimensión 2: FLEXIBILIDAD							
22. Cambia la manera de pensar asimilando la realidad al momento de jugar diferentes juegos.	X		X		X		
23. Los niños proponen distintas ideas a través de la imitación y acciones familiares.	X		X		X		
24. Los niños muestran sus emociones al momento plantear diferentes tipos de juegos.	X		X		X		
Dimensión 3: ORIGINALIDAD							
25. Los niños expresan sus emociones a la hora de construir nuevas creaciones al jugar en los distintos sectores.	X		X		X		
26. Detecta los problemas que se le presenta en su juego diario y respeta las opiniones de sus compañeros.	X		X		X		
27. Los niños Proponen ideas nuevas e innovadoras al jugar en los sectores manteniendo el respeto a los demás.	X		X		X		

Elaboración propia:

Opinión de aplicabilidad:

Nivel alto (X)

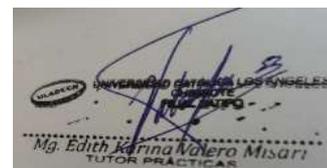
Nivel Medio ()

Nivel bajo ()

Nombre y apellido del juez evaluador: Mg: Edith Karina Valero Misari

DNI: 41671306

Nota: Se adjunta al proyecto de investigación



Anexo 03: Confiabilidad del instrumento de recolección de datos

1. N° de ítems: 11

2. Opciones de respuesta:

INICIO	Se otorga al estudiante que no muestre un progreso mínimo en el desarrollo del cuestionario. Evidencia dificultades en el desarrollo y necesita de un mayor tiempo.
PROCESO	Se otorga al estudiante que no muestre un progreso mínimo en el desarrollo del cuestionario. Evidencia dificultades en el desarrollo y necesita de un mayor tiempo.
LOGRO	Se otorga al estudiante que no muestre un progreso mínimo en el desarrollo del cuestionario. Evidencia dificultades en el desarrollo y necesita de un mayor tiempo.

3. Muestra piloto: 20 estudiantes

4. Resultados de la prueba piloto y el cálculo del alfa de Cronbach

4.1 Resumen de procesamiento de los datos

Muestra la cantidad de estudiantes a quienes se les aplicó la prueba piloto, el mismo que estuvo conformado por 20 estudiantes.

4.2 Estadísticas de fiabilidad

Para el análisis de la confiabilidad se tuvo en cuenta al valor de alfa de Cronbach, obteniendo entonces, una puntuación de 0,734 y por su cercanía a 1 se considera al instrumento como altamente confiable

α=ALFA			0.734526366
K (NUMERO DE ITEMNS)		11	
Vi (VARIANZA DE CADA ITEMN)		4.6675	
Vt (VARIANZA TOTAL)		14.2875	

Anexo 4. Constancia de aplicación de instrumentos de recolección de datos.



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION

Carta nº 01- 2021-ULADECH CATÓLICA

Sr(a).

Lic. Edgar Pariona Meza

Director de la I.E PARROQUIAL "SAN FRANCISCO DE ASIS"

Presente. - Olga Aliaga Valero

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo e informarle que soy estudiante de la Escuela Profesional de educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentarme, Olga Aliaga Valero, con código de matrícula N° 3007171040, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, ciclo VIII, quién solicita autorización para ejecutar de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado **JUEGOS SIMBOLICOS EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO DE LOS NIÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PARROQUIAL SAN FRANCISCO DE ASIS, SATIPO, JUNIN-2021**, durante los meses de Setiembre-diciembre del presente año.

Por este motivo, agradeceré me brinde el acceso y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente mi investigación la misma que redundará en beneficio de su Institución. En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,

Aliaga Valero Olga

DNI. N°73124875



Lic. Edgar P. Pariona Meza
DIRECTOR

Anexo 5. Formatos de consentimiento informado

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(PADRES)

(Ciencias Sociales)

Título del estudio: Juegos simbólicos, en el desarrollo del pensamiento creativo en niños de la Institución Educativa Parroquial San Francisco de Asís, Satipo, Junin-2021.

Investigador(a): Olga Aliaga Valero

Propósito del estudio: Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: “Juegos simbólicos, en el desarrollo del pensamiento creativo en niños de la Institución Educativa Parroquial San Francisco de Asís, Satipo, Junin-2021.” Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras) Que los niños de la Institución Educativa Parroquial San Francisco de Asís, Satipo, Junin-2021 desarrollen adecuadamente el pensamiento creativo con las enseñanzas efectivas que se les brindara.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

Clases por wasap

Buena orientación

Y por zoom

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

Que los niños y niñas no lleven adecuadamente su participación en el proyecto.

Beneficios:

Promueve el mejoramiento del aprendizaje de los niños y niñas

Incide en la autoestima, el autoconcepto y la motivación para aprender

Propicia el desarrollo de la autorregulación en los niños y niñas.

Costos y/ o compensación: (si el investigador crea conveniente)

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 910541296

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo hcherov@uladech.edu.pe

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Nombres y Apellidos

Participante



Nombres y Apellidos

Olga Aliaga Valero

Investigador

Fecha y Hora

Fecha y Hora

Anexo 6. Base de datos de aplicación

Nº	SEXO	EDAD	IMAGINACIÓN						REPRESENTACIÓN						TOTAL	
			1	2	3	4	5	6	TOTAL	7	8	9	10	11		TOTAL
1	F		3	2	2	2	3	2	14	1	2	3	2	2	10	24
2	F		1	2	2	1	1	2	9	1	1	2	2	1	7	16
3	M		2	2	1	2	3	2	12	2	3	2	2	3	12	24
4	F		2	2	3	2	2	2	13	2	2	2	2	2	10	23
5	M		2	2	2	2	2	2	12	2	1	1	2	2	8	20
6	M		1	1	2	1	1	1	7	1	1	2	3	2	9	16
7	F		2	2	3	2	2	2	13	2	1	1	2	1	7	20
8	F		1	2	2	1	1	2	9	1	1	1	2	2	7	16
9	M		1	3	1	2	2	2	11	2	2	2	1	1	8	19
10	M		2	1	1	1	2	2	9	1	3	2	1	1	8	17
11	M		2	1	2	2	2	2	11	3	3	2	2	2	12	23
12	F		3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	2	14	32
13	M		2	2	2	2	2	2	12	2	1	2	2	2	9	21
14	F		3	2	2	1	1	2	11	1	2	1	2	2	8	19
15	M		2	2	2	2	2	2	12	2	1	2	2	2	9	21
16	M		2	2	1	3	2	2	12	1	3	2	2	3	11	23
17	F		2	2	2	2	2	2	12	2	3	2	2	2	11	23
18	F		2	2	2	2	2	2	12	1	1	3	1	2	8	20
19	F		2	2	1	3	2	2	12	2	2	2	2	2	10	22
20	M		2	3	2	1	1	3	12	2	2	1	3	3	11	23
		VARIANZA	0.3475	0.3	0.39	0.4275	0.39	0.1475		0.41	0.69	0.39	0.3	0.3475		

Anexo 7. Evidencia de aplicación de la estrategia



Anexo 8. Constancia de similitud en la plataforma del Turnitin

Anexo 9. Actividades de aprendizaje

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°1

1. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa: I.E Parroquial San Francisco de Asís
 1.2. Sección : Hermana Estrella
 1.3. Edad : 4 AÑOS
 1.4. Temporalización : 45 minutos
 1.5. Practicante : Aliga Valero Olga
 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: jugamos a los médicos



II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Aprendizaje de la Sesión	Instrumento de evaluación
comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> •Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos. 	<p>*Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses.</p> <p>Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.</p>	Los estudiantes proponen nuevas ideas e imitan distintas acciones, utilizando diferentes materiales brindados por la docente.	-lista de cotejo
Momentos y procesos					
Actividades de rutina	Saludo, oración, calendario, asistencia, uso de los servicios higiénicos.				

Actividad de juego libre en los sectores	<p>Planificación: Sentados elegimos en que sector jugar.</p> <p>Organización: Nos organizamos de manera grupal.</p> <p>Ejecución: Desarrollo del juego.</p> <p>Representación: Comentan lo que jugaron y representan dibujando.</p>
Inicio	<p>Motivación: La maestra entra al aula vestida de doctora.</p> <p>Problematización: La maestra menciona a los niños que su hermana que desde mañana trabajara como médico en el hospital y no sabe cuál es la función que realizan los médicos</p> <p>Saberes previos: ¿Ustedes saben cuál es la función de un médico? ¿Qué pasaría si no hubiera médicos? ¿Las enfermeras aran el mismo rol de medico?</p> <p>Propósito: Los estudiantes crean nuevas ideas e imitan distintas acciones, con los materiales brindados.</p>
Desarrollo	<p>Asamblea o inicio Los niños y niñas se sientan de manera circular u otra en un espacio del aula y dialogan sobre en qué consiste el juego, recuerdan las normas para el uso del material y sus cuidados.</p> <p>Exploración del material La maestra presenta los diversos materiales: guantes, guardapolvo, lentes, máscaras, instrumentaría de médicos, etc. Los niños eligen el material a utilizar y exploran de manera libre las posibilidades que tienen con su uso.</p> <p>Desarrollo de la actividad Los niños y niñas proponen nuevas ideas y hacen su representación de juego simbólico imitando distintas acciones, con el material elegido para manifestar sus creaciones. La maestra propone realizar una representación de las funciones que cumplen los médicos en un hospital.</p> <p>Expresividad La docente invita a los niños y niñas a presentar su propuesta de juego simbólico ya sea de manera individual o grupal.</p>

cierre	Realizamos preguntas de meta cognición ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos?
--------	--

COMUNICACION				
Desempeños: Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.				
ESTUDIANTES		INICIO	PROCESO	LOGRO
		Los estudiantes proponen nuevas ideas e imitan distintas acciones, utilizando diferentes materiales brindados por la docente.		
1	Estudiante			X
2	Estudiante			X
3	Estudiante		X	
4	Estudiante		X	
5	Estudiante		X	
6	Estudiante		X	
7	Estudiante		X	
8	Estudiante		X	
9	Estudiante		X	
10	Estudiante			X
11	Estudiante	X		
12	Estudiante		X	
13	Estudiante		X	
14	Estudiante	X		
15	Estudiante			X
16	Estudiante			X
17	Estudiante		X	
18	Estudiante	X		
19	Estudiante	X		
20	Estudiante	X		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°2

1. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa: I.E Parroquial San Francisco de Asís

1.2. Sección : Hermana Estrella

1.3. Edad : 4 AÑOS

1.4. Temporalización : 45 minutos

1.5. Practicante : Aliga Valero Olga

1.6. Nombre de la Sesión de Taller: jugamos a los veterinarios



II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Aprendizaje de la Sesión	Instrumento de evaluación
comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos 	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.	Los niños y niñas solucionan problemas imitando situaciones de su entorno.	-lista de cotejo
Momentos y procesos					
Actividades de rutina	Saludo, oración, calendario, asistencia, uso de los servicios higiénicos.				
Actividad de juego libre en los sectores	<p>Planificación: Sentados elegimos en que sector jugar.</p> <p>Organización: Nos organizamos de manera grupal.</p> <p>Ejecución: Desarrollo del juego.</p> <p>Representación: Comentan lo que jugaron y representan dibujando.</p>				

Inicio	<p>Motivación: La maestra canta la canción del arca de Noé.</p> <p>Problematización: La maestra menciona que su perrito está muy mal y quiere saber que podría hacer para que se sintiera mejor</p> <p>Saberes previos: ¿Ustedes saben por qué mi perrito está mal? ¿Dónde lo puedo llevar para que se sienta mejor? ¿Cuál será la función que cumple el veterinario?</p> <p>Propósito: Bien niños el día de hoy solucionaremos problemas imitando las situaciones de nuestro entorno.</p>
Desarrollo	<p>Asamblea o inicio Los niños y niñas se sientan de manera circular u otra en un espacio del aula y dialogan sobre en qué consiste el juego, recuerdan las normas para el uso del material y sus cuidados.</p> <p>Exploración del material La maestra presenta los diversos materiales: peluches de animales, jeringas de juguete, cepillo para perro, etc. Los niños eligen el material a utilizar y exploran de manera libre las posibilidades que tienen con su uso.</p> <p>Desarrollo de la actividad Los niños y niñas acuerdan su propuesta de representación imitando situaciones de su entorno a través del juego simbólico con el material elegido para manifestar sus creaciones. La maestra propone realizar una representación de las funciones que cumplen los veterinarios.</p> <p>Expresividad La docente invita a los niños y niñas a presentar su propuesta de juego ya sea de manera individual o grupal.</p>
Cierre	<p>Realizamos preguntas de meta cognición ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos?</p>

COMUNICACION				
Desempeños: Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.				
ESTUDIANTES		INICIO	PROCESO	LOGRO
		Los niños y niñas solucionan problemas imitando situaciones de su entorno.		
1	Estudiante	X		
2	Estudiante		X	
3	Estudiante		X	
4	Estudiante		X	
5	Estudiante			X
6	Estudiante		X	
7	Estudiante		X	
8	Estudiante	X		
9	Estudiante			X
10	Estudiante		X	
11	Estudiante			X
12	Estudiante	X		
13	Estudiante	X		
14	Estudiante			X
15	Estudiante		X	
16	Estudiante	X		
17	Estudiante		X	
18	Estudiante			X
19	Estudiante		X	
20	Estudiante	X		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°3

1. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa: I.E Parroquial San Francisco de Asís

1.2. Sección : Hermana Estrella

1.3. Edad : 4 AÑOS

1.4. Temporalización : 45 minutos

1.5. Practicante : Aliga Valero Olga

1.6. Nombre de la Sesión de Taller: jugamos a los restaurantes



II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Aprendizaje de la Sesión	Instrumento de evaluación
comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos. 	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.	Los niños y niñas imitan situaciones de su entorno con originalidad e imaginación.	-lista de cotejo
Momentos y procesos					
Actividades de rutina	Saludo, oración, calendario, asistencia, uso de los servicios higiénicos.				
Actividad de juego libre en los sectores	<p>Planificación: Sentados elegimos en que sector jugar.</p> <p>Organización: Nos organizamos de manera grupal.</p> <p>Ejecución: Desarrollo del juego.</p> <p>Representación: Comentan lo que jugaron y representan dibujando.</p>				
Inicio	Motivación:				

	<p>La maestra presenta un plato de comida</p> <p>Problematización:</p> <p>La maestra menciona, mis amores el día de hoy no cocine porque me levante muy tarde y que creen..., pedí por delivery, un plato de comida.</p> <p>Saberes previos:</p> <p>¿Quién creen que habrá preparado ese plato tan rico? ¿Qué ingredientes tendrá el plato de comida? ¿Ustedes comieron alguna vez esa comida? ¿Vieron cómo su mamá lo preparo?</p> <p>Propósito:</p> <p>Bien niños el día de hoy imitaremos jugar al restaurant, utilizando nuestra imaginación.</p>
Desarrollo	<p>Asamblea o inicio</p> <p>Los niños y niñas se sientan de manera circular u otra en un espacio del aula y dialogan sobre en qué consiste el juego, recuerdan las normas para el uso del material y sus cuidados.</p> <p>Exploración del material</p> <p>La maestra presenta los diversos materiales: cocina de juguete, mesa, silla, vestimenta de chef, etc. Los niños eligen el material a utilizar y exploran de manera libre las posibilidades que tienen con su uso.</p> <p>Desarrollo de la actividad</p> <p>Los niños y niñas acuerdan su propuesta de representación imitando situaciones de su entorno con originalidad e imaginación, a través del juego simbólico utilizando el material elegido para manifestar sus creaciones.</p> <p>La maestra propone realizar una representación de las funciones que se realizan en un restaurant.</p> <p>Expresividad</p> <p>La docente invita a los niños y niñas a presentar su propuesta de juego ya sea de manera individual o grupal.</p>
cierre	<p>Realizamos preguntas de meta cognición ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos?</p>

COMUNICACION				
Desempeños: Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.				
ESTUDIANTES		INICIO	PROCESO	LOGRO
		Los niños y niñas imitan situaciones de su entorno con originalidad e imaginación.		
1	Estudiante		X	
2	Estudiante		X	
3	Estudiante		X	
4	Estudiante		X	
5	Estudiante		X	
6	Estudiante	X		
7	Estudiante	X		
8	Estudiante		X	X
9	Estudiante	X		
10	Estudiante	X		
11	Estudiante		X	
12	Estudiante		X	
13	Estudiante			X
14	Estudiante		X	
15	Estudiante	X		
16	Estudiante		X	
17	Estudiante			X
18	Estudiante	X		
19	Estudiante	X		
20	Estudiante		X	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°4

1. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa: I.E Parroquial San Francisco de Asís
 1.2. Sección : Hermana Estrella
 1.3. Edad : 4 AÑOS
 1.4. Temporalización : 45 minutos
 1.5. Practicante : Aliga Valero Olga
 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: jugamos a los policías



II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Aprendizaje de la Sesión	Instrumento de evaluación
comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos 	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.	Los niños y niñas cambian la manera de pensar asimilando la realidad al momento de jugar diferentes juegos.	-lista de cotejo
Momentos y procesos					
Actividades de rutina	Saludo, oración, calendario, asistencia, uso de los servicios higiénicos.				
Actividad de juego libre en los sectores	<p>Planificación: Sentados elegimos en que sector jugar.</p> <p>Organización: Nos organizamos de manera grupal.</p> <p>Ejecución: Desarrollo del juego.</p> <p>Representación: Comentan lo que jugaron y representan dibujando.</p>				

Inicio	<p>Motivación : La maestra muestra a los niños y niñas un gorro de policía.</p> <p>Problematización: La maestra menciona, mis amores al venir al jardín me encontré este gorro en la moto, preguntando a los niños.</p> <p>Saberes previos: ¿De quién ser? ¿A quién debo devolver el gorro? ¿Cuál es la junción que cumplen los policías? ¿Habrá policías mujeres?</p> <p>Propósito: Bien niños el día de hoy jugaremos a los policías, cambiando nuestra manera de pensar asimilando la realidad.</p>
Desarrollo	<p>Asamblea o inicio Los niños y niñas se sientan de manera circular u otra en un espacio del aula y dialogan sobre en qué consiste el juego, recuerdan las normas para el uso del material y sus cuidados.</p> <p>Exploración del material La maestra presenta los diversos materiales: vestimenta de policía, gorro, guantes, lentes, etc. Los niños eligen el material a utilizar y exploran de manera libre las posibilidades que tienen con su uso.</p> <p>Desarrollo de la actividad Los niños y niñas acuerdan su propuesta de representación de juego simbólico asimilando la realidad al momento de jugar, con el material elegido para manifestar sus creaciones. La maestra propone realizar una representación de las funciones que se realizan en un policía.</p> <p>Expresividad La docente invita a los niños y niñas a presentar su propuesta de juego ya sea de manera individual o grupal.</p>
cierre	Realizamos preguntas de meta cognición ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos?

COMUNICACION				
Desempeños: Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.				
ESTUDIANTES		INICIO	PROCESO	LOGRO
		Los niños y niñas cambian la manera de pensar asimilando la realidad al momento de jugar diferentes juegos.		
1	Estudiante		X	
2	Estudiante	X		
3	Estudiante			X
4	Estudiante		X	
5	Estudiante		X	
6	Estudiante		X	
7	Estudiante	X		
8	Estudiante	X		
9	Estudiante			X
10	Estudiante		X	
11	Estudiante		X	
12	Estudiante	X		
13	Estudiante			X
14	Estudiante		X	
15	Estudiante		X	
16	Estudiante			X
17	Estudiante	X		
18	Estudiante		X	
19	Estudiante	X		
20	Estudiante			X

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°5

1. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa: I.E Parroquial San Francisco de Asís

1.2. Sección : Hermana Estrella

1.3. Edad : 4 AÑOS

1.4. Temporalización : 45 minutos

1.5. Practicante : Aliga Valero Olga

1.6. Nombre de la Sesión de Taller: ¡Máscaras divertidas!



II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Aprendizaje de la Sesión	Instrumento de evaluación
comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos 	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.	Los niños proponen distintas ideas y acciones a través de la imitación.	-lista de cotejo
Momentos y procesos					
Actividades de rutina		Saludo, oración, calendario, asistencia, uso de los servicios higiénicos.			
Actividad de juego libre en los sectores		<p>Planificación: Sentados elegimos en que sector jugar.</p> <p>Organización: Nos organizamos de manera grupal.</p> <p>Ejecución: Desarrollo del juego.</p> <p>Representación: Comentan lo que jugaron y representan dibujando.</p>			
Inicio		<p>Motivación:</p> <p>La maestra muestra a los niños y niñas una máscara de un mono</p>			

	<p>Problematización: La maestra menciona, mis amores en mis vacaciones visité un zoológico y me vendieron esta mascara.</p> <p>Saberes previos: ¿De qué animal será esta mascarará? ¿Dónde vivirá este animal? ¿Qué sonidos ara? ¿Todos los animales aran el mismo sonido?</p> <p>Propósito: Bien niños el día de hoy jugaremos a realizar imitaciones de un animal utilizando distintas ideas y acciones.</p>
Desarrollo	<p>Asamblea o inicio Los niños y niñas se sientan de manera circular u otra en un espacio del aula y dialogan sobre en qué consiste el juego, recuerdan las normas para el uso del material y sus cuidados.</p> <p>Exploración del material La maestra presenta los diversos materiales: mascararas para decorar de distintos animales, vestimentas de animales, etc. Los niños eligen el material a utilizar y exploran de manera libre las posibilidades que tienen con su uso.</p> <p>Desarrollo de la actividad Los niños y niñas acuerdan su propuesta de representación utilizando distintas ideas y acciones a través del juego simbólico con el material elegido y elaborado para manifestar sus creaciones. La maestra propone realizar una representación de un animal de manera libre.</p> <p>Expresividad La docente invita a los niños y niñas a presentar su propuesta de juego ya sea de manera individual o grupal.</p>
cierre	Realizamos preguntas de meta cognición ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos?

COMUNICACION				
Desempeños: Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.				
ESTUDIANTES		INICIO	PROCESO	LOGRO
		Los niños proponen distintas ideas y acciones a través de la imitación.		
1	Estudiante			X
2	Estudiante			X
3	Estudiante		X	
4	Estudiante		X	
5	Estudiante		X	
6	Estudiante	X		
7	Estudiante		X	
8	Estudiante			X
9	Estudiante	X		
10	Estudiante	X		
11	Estudiante	X		
12	Estudiante		X	
13	Estudiante		X	
14	Estudiante		X	
15	Estudiante			X
16	Estudiante		X	
17	Estudiante			X
18	Estudiante	X		
19	Estudiante		X	
20	Estudiante		X	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°6

1. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa: I.E Parroquial San Francisco de Asís

1.2. Sección : Hermana Estrella

1.3. Edad : 4 AÑOS

1.4. Temporalización : 45 minutos

1.5. Practicante : Aliga Valero Olga



1.6. Nombre de la Sesión de Taller: Jugamos a las lavanderías

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Aprendizaje de la sesión	Instrumento de evaluación
comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos 	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.	Los niños muestran diferentes acciones y creatividad al momento plantear diferentes tipos de juegos.	-lista de cotejo
Momentos y procesos					
Actividades de rutina	Saludo, oración, calendario, asistencia, uso de los servicios higiénicos.				
Actividad de juego libre en los sectores	<p>Planificación: Sentados elegimos en que sector jugar.</p> <p>Organización: Nos organizamos de manera grupal.</p> <p>Ejecución: Desarrollo del juego.</p> <p>Representación: Comentan lo que jugaron y representan dibujando.</p>				
Inicio	Motivación:				

	<p>La maestra muestra a los niños y niñas una bolsa llena de ropas</p> <p>Problematización:</p> <p>La maestra menciona, mis amores la lavadora de mi casa se malogro así que saliendo lo llevare a la lavandería, pero no conozco ninguno.</p> <p>Saberes previos:</p> <p>¿Usted conocen alguno? ¿Quién lava la ropa en la lavandería? ¿Cómo es el servicio ahí? ¿Te entregaran la ropa seca o mojada?</p> <p>Propósito:</p> <p>Bien niños el día de hoy jugaremos a la lavandería utilizando nuestra creatividad.</p>
Desarrollo	<p>Asamblea o inicio</p> <p>Los niños y niñas se sientan de manera circular u otra en un espacio del aula y dialogan sobre en qué consiste el juego, recuerdan las normas para el uso del material y sus cuidados.</p> <p>Exploración del material</p> <p>La maestra presenta los diversos materiales: cartones, cajas, papel lustre, tempera, prenda de vestir, gancho de ropa, etc.</p> <p>Los niños eligen el material a utilizar para elaborar su lavadora y explorar las posibilidades que tienen con su uso.</p> <p>Desarrollo de la actividad</p> <p>Los niños y niñas acuerdan su propuesta de representación de juego simbólico, haciendo uso de su creatividad con el material elegido para manifestar sus ideas.</p> <p>La maestra propone jugar a la lavandería realizando imitaciones.</p> <p>Expresividad</p> <p>La docente invita a los niños y niñas a presentar su propuesta de juego ya sea de manera individual o grupal.</p>
cierre	<p>Realizamos preguntas de meta cognición ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos?</p>

COMUNICACION				
Desempeños: Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.				
ESTUDIANTES		INICIO	PROCESO	LOGRO
		-Los niños muestran diferentes acciones y creatividad al momento plantear diferentes tipos de juegos.		
1	Estudiante	X		
2	Estudiante		X	
3	Estudiante		X	
4	Estudiante	X		
5	Estudiante		X	
6	Estudiante		X	
7	Estudiante	X		
8	Estudiante			X
9	Estudiante			X
10	Estudiante			X
11	Estudiante	X		
12	Estudiante		X	
13	Estudiante		X	
14	Estudiante	X		
15	Estudiante			X
16	Estudiante		X	
17	Estudiante			X
18	Estudiante	X		
19	Estudiante		X	
20	Estudiante		X	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°7

1. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa: I.E Parroquial San Francisco de Asís

1.2. Sección : Hermana Estrella

1.3. Edad : 4 AÑOS

1.4. Temporalización : 45 minutos

1.5. Practicante : Aliaga Valero Olga

1.6. Nombre de la Sesión de Taller: ¡Al abordaje!



II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Aprendizaje de la sesión	Instrumento de evaluación
comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos 	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.	Los niños expresan sus emociones y creatividad, e imitan situaciones cotidianas.	-lista de cotejo
Momentos y procesos					
Actividades de rutina	Saludo, oración, calendario, asistencia, uso de los servicios higiénicos.				
Actividad de juego libre en los sectores	<p>Planificación: Sentados elegimos en que sector jugar.</p> <p>Organización: Nos organizamos de manera grupal.</p> <p>Ejecución: Desarrollo del juego.</p> <p>Representación: Comentan lo que jugaron y representan dibujando.</p>				
Inicio	<p>Motivación:</p> <p>La maestra va al salón disfrazada de pirata</p>				

	<p>Problematización:</p> <p>La maestra menciona, mis amores el día de hoy he venido disfrazada de mi película favorita y muestra película animada de los piratas.</p> <p>Saberes previos:</p> <p>¿Qué película será? ¿Quiénes son los personajes? ¿Qué hacen los piratas en el mar?</p> <p>Propósito:</p> <p>Bien niños el día de hoy jugaremos a ser unos piratas, expresando nuestras emociones e imitando situaciones.</p>
Desarrollo	<p>Asamblea o inicio</p> <p>Los niños y niñas se sientan de manera circular u otra en un espacio del aula y dialogan sobre en qué consiste el juego, recuerdan las normas para el uso del material y sus cuidados.</p> <p>Exploración del material</p> <p>La maestra presenta los diversos materiales: cartones, cajas, papel lustre, tempera, telas, antifaz, etc. Los niños eligen el material a utilizar para elaborar de su barco y explorar las posibilidades que tienen con su uso.</p> <p>Desarrollo de la actividad</p> <p>Los niños y niñas acuerdan su propuesta de representación de juego simbólico imitando, expresando sus emociones, con el material elegido para manifestar sus creaciones.</p> <p>La maestra propone buscar el tesoro que se encuentra escondido en el salón.</p> <p>Expresividad</p> <p>La docente invita a los niños y niñas a presentar su propuesta de juego ya sea de manera individual o grupal.</p>
cierre	<p>Realizamos preguntas de meta cognición ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos?</p> <p>¿Para qué lo hicimos?</p>

COMUNICACION				
Desempeños: Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.				
ESTUDIANTES		INICIO	PROCESO	LOGRO
		Los niños expresan sus emociones y creatividad, e imitan situaciones cotidianas.		
1	Estudiante	X		
2	Estudiante	X		
3	Estudiante		X	
4	Estudiante		X	
5	Estudiante		X	
6	Estudiante			X
7	Estudiante		X	
8	Estudiante			X
9	Estudiante	X		
10	Estudiante		X	
11	Estudiante	X		
12	Estudiante		X	
13	Estudiante	X		
14	Estudiante		X	
15	Estudiante		X	
16	Estudiante			X
17	Estudiante		X	
18	Estudiante	X		
19	Estudiante		X	
20	Estudiante	X		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°8

1. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa: I.E Parroquial San Francisco de Asís
 1.2. Sección : Hermana Estrella
 1.3. Edad : 4 AÑOS
 1.4. Temporalización : 45 minutos
 1.5. Practicante : Aliga Valero Olga
 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: Creo mi máquina registradora para jugar a las tiendas



II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Aprendizaje de la sesión	Instrumento de evaluación
comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos 	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.	Los niños dan soluciones a los problemas imitando situaciones de su entorno.	-lista de cotejo
Momentos y procesos					
Actividades de rutina	Saludo, oración, calendario, asistencia, uso de los servicios higiénicos.				
Actividad de juego libre en los sectores	Planificación: Sentados elegimos en que sector jugar. Organización: Nos organizamos de manera grupal. Ejecución: Desarrollo del juego. Representación: Comentan lo que jugaron y representan dibujando.				
Inicio	Motivación: La maestra invita a los niños a ir a la tienda y observen lo que hacer la señora.				

	<p>Problematización: La maestra menciona, mis amores ayer fui a la tienda a comprar las verduras y la señora me dio un papelito escrito</p> <p>Saberes previos: ¿Qué será lo que me habrá dado? ¿Por qué te dan recibo? ¿Será importante que te den?</p> <p>Propósito: Mis amores el día de hoy crearemos una máquina registradora para jugar a las tiendas y dar soluciones a los problemas imitando situaciones de nuestro entorno.</p>
Desarrollo	<p>Asamblea o inicio Los niños y niñas se sientan de manera circular u otra en un espacio del aula y dialogan sobre en qué consiste el juego, recuerdan las normas para el uso del material y sus cuidados.</p> <p>Exploración del material La maestra presenta los diversos materiales para el proceso de la elaboración como cajas, temperas, plumones, etc. Así mismo, disfraces para jugar el juego, los niños eligen el material a utilizar para elaborar de su máquina registradora y explorar las posibilidades que tienen con su uso.</p> <p>Desarrollo de la actividad Los niños y niñas acuerdan su propuesta de representación de juego simbólico imitando situaciones de su entorno, con el material elegido para manifestar sus creaciones. La maestra propone que los niños imiten a los compradores y los que atienden.</p> <p>Expresividad La docente invita a los niños y niñas a presentar su propuesta de juego libre, ya sea de manera individual o grupal.</p>
cierre	<p>Realizamos preguntas de meta cognición ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos?</p>

COMUNICACION				
Desempeños: Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.				
ESTUDIANTES		INICIO	PROCESO	LOGRO
		Los niños dan soluciones a los problemas imitando situaciones de su entorno.		
1	Estudiante	X		
2	Estudiante		X	
3	Estudiante			X
4	Estudiante		X	
5	Estudiante		X	
6	Estudiante		X	
7	Estudiante	X		
8	Estudiante	X		
9	Estudiante		X	
10	Estudiante			X
11	Estudiante	X		
12	Estudiante	X	X	
13	Estudiante		X	
14	Estudiante			
15	Estudiante			X
16	Estudiante		X	
17	Estudiante			X
18	Estudiante		X	
19	Estudiante	X		
20	Estudiante		X	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°9



1. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa: I.E Parroquial San Francisco de Asís

1.2. Sección : Hermana Estrella

1.3. Edad : 4 AÑOS

1.4. Temporalización : 45 minutos

1.5. Practicante : Aliga Valero Olga

1.6. Nombre de la Sesión de Taller: Jugamos a ser superhéroes

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Aprendizaje de la sesión	Instrumento de evaluación
comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos 	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.	Los niños muestran sus emociones, originalidad y creatividad al momento de jugar.	-lista de cotejo
Momentos y procesos					
Actividades de rutina	Saludo, oración, calendario, asistencia, uso de los servicios higiénicos.				
Actividad de juego libre en los sectores	<p>Planificación: Sentados elegimos en que sector jugar.</p> <p>Organización: Nos organizamos de manera grupal.</p> <p>Ejecución: Desarrollo del juego.</p> <p>Representación: Comentan lo que jugaron y representan dibujando.</p>				
Inicio	<p>Motivación:</p> <p>La maestra entra al salón vestida de la “mujer maravilla” cantando</p> <p>Problematización:</p>				

	<p>La maestra menciona, mis amores el planeta tierra necesita de mi ayuda por eso me convertí en la mujer maravilla.</p> <p>Saberes previos: ¿Ustedes conocen a este personaje? ¿Qué poderes tiene? ¿Cómo podemos salvar el mundo?</p> <p>Propósito: Bien niños el día de hoy Jugamos a ser superhéroes, utilizando nuestra creatividad y originalidad.</p>
Desarrollo	<p>Asamblea o inicio Los niños y niñas se sientan de manera circular u otra en un espacio del aula y dialogan sobre en qué consiste el juego, recuerdan las normas para el uso del material y sus cuidados.</p> <p>Exploración del material La maestra presenta los diversos materiales: vestuarios de los distintos superhéroes, antifaz o mascara, etc. Los niños eligen el vestuario a utilizar para que realicen imitaciones de su héroe de preferencia y explorar las posibilidades que tienen con su uso.</p> <p>Desarrollo de la actividad Los niños y niñas acuerdan su propuesta de representación de juego simbólico de manera creativa y original, con el material elegido para manifestar sus creaciones. La maestra propone crear poderes nuevos para salvar el planeta tierra.</p> <p>Expresividad La docente invita a los niños y niñas a presentar su propuesta de juego ya sea de manera individual o grupal.</p>
cierre	<p>Realizamos preguntas de meta cognición ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos?</p>

COMUNICACION				
Desempeños: Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.				
ESTUDIANTES		INICIO	PROCESO	LOGRO
		Los niños muestran sus emociones, originalidad y creatividad al momento de jugar.		
1	Estudiante		X	
2	Estudiante			
3	Estudiante	X		X
4	Estudiante		X	
5	Estudiante		X	
6	Estudiante	X		
7	Estudiante		X	
8	Estudiante		X	
9	Estudiante		X	
10	Estudiante			X
11	Estudiante	X		X
12	Estudiante		X	
13	Estudiante		X	
14	Estudiante	X		
15	Estudiante		X	
16	Estudiante			
17	Estudiante		X	X
18	Estudiante			X
19	Estudiante	X		
20	Estudiante		X	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°10

1. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa: I.E Parroquial San Francisco de Asís
 1.2. Sección : Hermana Estrella
 1.3. Edad : 4 AÑOS
 1.4. Temporalización : 45 minutos
 1.5. Practicante : Aliga Valero Olga
 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: juguemos a los repartidores de correo



II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Aprendizaje de la sesión	Instrumento de evaluación
comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos 	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.	Los niños proponen ideas nuevas e innovadoras al jugar en los sectores manteniendo el respeto a los demás.	-lista de cotejo
Momentos y procesos					
Actividades de rutina	Saludo, oración, calendario, asistencia, uso de los servicios higiénicos.				
Actividad de juego libre en los sectores	<p>Planificación: Sentados elegimos en que sector jugar.</p> <p>Organización: Nos organizamos de manera grupal.</p> <p>Ejecución: Desarrollo del juego.</p> <p>Representación: Comentan lo que jugaron y representan dibujando.</p>				

Inicio	<p>Motivación : La maestra muestra a los niños un sobre blanco (carta)</p> <p>Problematización: La maestra menciona, mis amores hoy vine acompañada de un amiguito él se llama Lalo, él me dice que esta carta es suya, pero yo lo encontré en buzón de correos de mi casa.</p> <p>Saberes previos: ¿Cómo podría saber si la carta es del amiguito? ¿Qué habrá pasado? ¿Ustedes alguna vez recibieron una carta?</p> <p>Propósito: Mis amores el día de hoy juguemos a los repartidores de correo.</p>
Desarrollo	<p>Asamblea o inicio Los niños y niñas se sientan de manera circular u otra en un espacio del aula y dialogan sobre en qué consiste el juego, recuerdan las normas para el uso del material y sus cuidados.</p> <p>Exploración del material La maestra presenta los diversos materiales para el proceso de la elaboración del buzón de correos se les proporciono como cajas, temperas, plumones, papel lustre, hoja de colores, etc. Así mismo, disfraces para jugar el juego, los niños eligen el material a utilizar para elaborar su buzón de correo y explorar las posibilidades que tienen con su uso.</p> <p>Desarrollo de la actividad Los niños y niñas acuerdan su propuesta de representación de juego simbólico, proponiendo ideas innovadoras y manteniendo el respeto hacia sus compañeros, utilizando el material elegido para manifestar sus creaciones. La maestra propone que los niños a elaborar una carta y enviarla al buzón de correo del amiguito que más estime.</p> <p>Expresividad La docente invita a los niños y niñas a presentar su propuesta de juego libre, ya sea de manera individual o grupal.</p>
Cierre	<p>Realizamos preguntas de meta cognición ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos?</p>

COMUNICACION				
Desempeños: Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.				
ESTUDIANTES		INICIO	PROCESO	LOGRO
		Los niños Proponen ideas nuevas e innovadoras al jugar en los sectores manteniendo el respeto a los demás.		
1	Estudiante			X
2	Estudiante		X	
3	Estudiante	X		
4	Estudiante			X
5	Estudiante		X	
6	Estudiante	X		
7	Estudiante		X	
8	Estudiante			
9	Estudiante			X
10	Estudiante		X	
11	Estudiante	X		
12	Estudiante	X		
13	Estudiante		X	
14	Estudiante		X	
15	Estudiante			X
16	Estudiante	X		
17	Estudiante		X	
18	Estudiante		X	
19	Estudiante		X	
20	Estudiante	X		X

INVESTIGACIÓN

ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

13%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

36%

★ repositorio.uladech.edu.pe

Internet Source

Exclude quotes Off

Exclude matches < 4%

Exclude bibliography Off