

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**

PROGRAMA DE PROFESIONALIZACION DOCENTE

PROGRAMA DE ESTUDIOS

EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE



TESIS

**Los Juegos de Representación en la Capacidad Imaginativa de los
niños de la Institución Educativa 425-12, La Mar, Ayacucho, 2024**

Para Obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación

AUTORA

FRANCO GALLEGOS, Ana Rosita

ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-9229-648X>

ASESOR

Dr. ALCARRAZ CARBAJAL, Bibiano

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8798-5268>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Atención integral del niño y el adolescente

HUANTA-AYACUCHO-PERÚ

2026



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

Siendo las **4:00 P.M. del 28 DE ENERO DEL 2026**, se reunieron los miembros del **JURADO EXAMINADOR**, la **SUSTENTANTE** y el **PÚBLICO** en el Auditorio Institucional para llevar a cabo la **CEREMONIA DE SUSTENTACIÓN** de la **TESIS “LOS JUEGOS DE REPRESENTACIÓN EN LA CAPACIDAD IMAGINATIVA DE LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 425-12, LA MAR, AYACUCHO, 2024.”. Línea de investigación: ATENCIÓN INTEGRAL DEL NIÑO Y EL ADOLESCENTE**, presentado por la Bachiller **FRANCO GALLEGOS, ANA ROSITA** con código de matrícula **70073780**

De Formación Continua/Programa de Profesionalización Docente de **EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE**, sustentación autorizada por la **RD No 030-2026-EESPPÚB. “JSCO”/DG-HTA.**, Jurado Examinador autorizado por la **RD No 031-2026-EESPPÚB. “JSCO”/DG-HTA.**, obteniendo como resultado el PROMEDIO de 14 (CATORCE).

Por tanto, el **Jurado Examinador de la Sustentación**, emite el siguiente **DICTAMEN**:

RESULTADO FINAL: APROBADA

La **SUSTENTANTE**, se encuentra **APTA** para iniciar los trámites administrativos para la obtención del **TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE**.

En señal de conformidad, firman los miembros del Jurado Examinador y la Autoridad Institucional.



PRESIDENTE



VOCAL



SECRETARIO



vº Bº DIRECTOR GENERAL

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSE SALVADOR CAVERO OVALLE”
HUANTA

Dr. Walter Mariano Arce Villos
DIRECTOR GENERAL



FECHA	DÍA	MES	AÑO
	28	01	2026

ENTIDAD	EESPP "JOSE SALVADOR CAVERO OVALLE"			DRE	AYACUCHO		
CÓDIGO MODULAR	DENOMINACIÓN	GESTIÓN	CREACIÓN	DIRECCIÓN	JR. RAZUHUILLCA N°624		
604371	EESP	PÚBLICO	D.S. N°10.85-ED	PROVINCIA	HUANTA	DISTRITO	HUANTA

PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
RESOLUCIÓN DE AUTORIZACIÓN	RVM N°267-2020-MINEDU

DIRECTOR GENERAL (E)	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
DOCUMENTO DE DESIGNACIÓN	RDR N° 01529-2025-GRA/GOB-GG-GRDS-DREA-DR

AUTORIZACIÓN DE SUSTENTACIÓN	RD No 030-2025 -EESP PÚB. "JSCO"/DG-HTA
NOMINACIÓN DE JURADOS	RD No 031-2025 -EESP PÚB. "JSCO"/DG-HTA

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OBTENER EL:	TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN
--	---

JURADO EXAMINADOR	PRESIDENTE	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	SECRETARIO	Mg. EDHGAR HECTOR VALENCIA AGUILAR
	VOCAL	Dr. WILBER ANTONIO REYES ARAUJO

TÍTULO DE TESIS:	LOS JUEGOS DE REPRESENTACIÓN EN LA CAPACIDAD IMAGINATIVA DE LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 425-12, LA MAR, AYACUCHO, 2024.
------------------	---

LINEA DE INVESTIGACIÓN	ATENCIÓN INTEGRAL DEL NIÑO Y EL ADOLESCENTE
------------------------	---

FECHA	28 / 01 / 2026	HORA	4:00 P.M.
LUGAR	AUDITORIO DE LA EESP Púb. "JSCO"		

N° Matricula	APELLIDOS Y NOMBRES	PRESIDENTE	VOCAL	SECRETARIO	PROMEDIO GENERAL
70073780	FRANCO GALLEGOS, ANA ROSITA	15	15	14	14



[Signature]
PRESIDENTE



[Signature]
VOCAL



[Signature]
SECRETARIO



[Signature]
Dr. Walter Mariano Arce Villar
vº Bº DIRECTOR GENERAL
Firma, Post Firma y Sello

INTRUCCIONES:

- El secretario del Jurado Examinador es el responsable del llenado del Acta de Sustentación.
- El secretario consolida las calificaciones de cada uno de los miembros del Jurado utilizando lapicero de tinta líquida negra si el calificativo es aprobatorio, si es desaprobatorio con tinta roja.
- La nota aprobatoria de la sustentación es 14, no hay medio punto a favor del sustentante.
- Las actas se llenan sin borrones ni enmendaduras.



"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

ÁREA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

N° 0112-2026-AVO-EESPP "JSCO"HTA

El responsable del Área de Verificación de Originalidad:

Hace constar:

La tesis titulada **"LOS JUEGOS DE REPRESENTACIÓN EN LA CAPACIDAD IMAGINATIVA DE LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 425-12, LA MAR, AYACUCHO, 2024"**, presentado por la egresada **Franco Gallegos, Ana Rosita**, del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe del Programa de Profesionalización Docente, ha sido sometido, en su versión final, a **VALIDACIÓN DE ORIGINALIDAD EN MEDIOS AUTORIZADOS POR LA INSTITUCIÓN**, siendo este de un **4%** de índice de similitud obteniendo como resultado **APROBADO AL LÍMITE PERMITIDO** en el Reglamento de Grados y Títulos de la institución, lo que **GARANTIZA SU ORIGINALIDAD E INTEGRIDAD ACADÉMICA**. Así mismo se adjunta los reportes del mismo en el siguiente link:

https://drive.google.com/drive/folders/1T9CfMOa-nEHUIBEILwualm_Dv9wtFa7E?usp=drive_link

Por lo que, el trabajo de investigación cumple con la solvencia académica de acuerdo a las normas institucionales de la Escuela de Educación.

Se expide la presente a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Huanta, 04 de mayo de 2026


Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
HUANTA
Tec. Prof. José Luis Peceros Pimco
ÁREA DE CONTROL DE CALIDAD

Archivo
JLPP/AVO
jvm/Sec. Acad.

Validaciones JSCO

FRANCO GALLEGOS, Ana Rosita T Rev

116 FRANCO GALLEGOS, Ana Rosita T

Validaciones JOSACO 2026

Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Jose Salvador Caverro Ovalle

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:3547059874

Fecha de entrega

22 abr 2026, 3:23 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

5 may 2026, 12:40 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

FRANCO_GALLEGOS,_Ana_Rosita_T_Rev.docx

Tamaño del archivo

90.6 KB

35 páginas

10.316 palabras

53.590 caracteres

4% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Texto mencionado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 25 palabras)

Fuentes principales

- 4%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 1%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Fuentes principales

- 4% Fuentes de Internet
- 0% Publicaciones
- 1% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	
	repositorio.eesppjsco.edu.pe	3%
2	Trabajos del estudiante	
	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga	<1%
3	Internet	
	dspace.ucacue.edu.ec	<1%

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**

PROGRAMA DE PROFESIONALIZACION DOCENTE

PROGRAMA DE ESTUDIOS

EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE



TESIS

Los Juegos de Representación en la Capacidad Imaginativa de los niños de la Institución Educativa 425-12, La Mar, Ayacucho, 2024

Para Obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación

AUTORA

FRANCO GALLEGOS, Ana Rosita

ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-9229-648X>

ASESOR

Dr. ALCARRAZ CARBAJAL, Bibiano

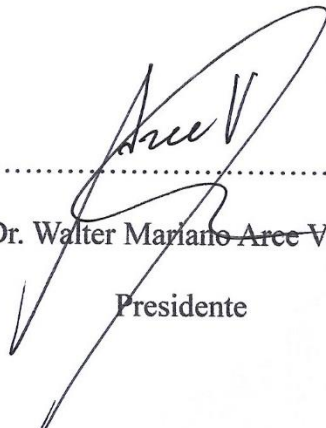
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8798-5268>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Atención integral del niño y el adolescente

HUANTA-AYACUCHO-PERÚ

2026



Dr. Walter Mariano Arce Villar

Presidente



Mg. Edhgar Hector Valencia Aguilar

Secretario



Dr. Yolanda Apolinaria Orellana Perez

Vocal

A Dios, mi roca eterna, por guiarme en cada paso de este viaje académico y darme la fuerza para perseverar. Gracias por ser mi fuente de fortaleza y entendimiento en este logro académico.

Ana Rosita

AGRADECIMIENTOS

Agradecer a nuestra querida alma mater a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Salvador Caveró Ovalle” de Huanta-Ayacucho, por abrirme las puertas y brindarme la oportunidad de avanzar en mi carrera profesional.

Agradezco especialmente a los maestros de la Escuela de Educación Superior Pedagógico Pública “José Salvador Caveró Ovalle” por su constante apoyo. Su fe en mis habilidades y su disposición para ayudarme han sido fundamentales para la finalización de esta tesis.

A mi asesor de tesis en la persona de Dr. Bibiano Carbajal Alcarraz por su paciencia y contribución en la realización del trabajo de investigación.

A los estudiantes de 4 años por su apoyo incondicional en la realización del presente trabajo de investigación.

PRESENTACIÓN

Estimados miembros del jurado evaluador del informe final de investigación, con profunda emoción y gratitud, tengo el honor de presentarles mi tesis titulada “Los Juegos Simbólicos en el Desarrollo Creativo de los Niños en la Institución Educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024”, desarrollado con el objetivo de emplear el uso de los juegos simbólicos para promover el desarrollo creativo de los estudiantes de 4 años, en cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Salvador Caveró Ovalle” para obtener el título profesional de licenciada en Inicial Intercultural Bilingüe.

La autora

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, Franco Gallegos, Ana Rosita identificada con DNI N° 70073780 egresada del Programa de Profesionalización Docente, Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Salvador Caveró Ovalle” de Huanta, autora del trabajo de Investigación titulada: Los Juegos Simbólicos en el Desarrollo Creativo de los Niños de la Institución Educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024 al amparo de la Ley N° 27444, Ley del Procedimiento Administrativo General y demás normas conexas, declaro Bajo Juramento lo siguiente.

1. El Trabajo de Investigación es de mi autoría.
2. He respetado las normas técnicas para la formulación de trabajo académico; por lo tanto, el trabajo no ha sido plagiado en ninguna de sus partes.
3. Los datos presentados, así como los resultados, son reales y no han sido falseados total o parcialmente. Consiguientemente, dichos resultados constituirán un aporte a la realidad investigada.
4. En caso de detectarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (presentar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a las sanciones que la Ley dispone.

Si, el presente trabajo de investigación fuese aprobado para su publicación en una revista institucional u otro documento de difusión, autorizo al Instituto, la publicación y divulgación del documento en las condiciones, procedimientos y medios que disponga esta casa superior de estudios.

Huanta, 8 de febrero de 2025



FRANCO GALLEGOS, Ana Rosita

DNI N° 70073780

ÍNDICE DE CONTENIDO

JURADOS DE SUSTENTACIÓN.....	ix
AGRADECIMIENTOS.....	xi
PRESENTACIÓN	xii
DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD.....	xiii
Índice de Tablas.....	xvi
RESUMEN.....	xviii
ABSTRAC.....	xix
PISI QILLQA	xx
INTRODUCCIÓN.....	xxi

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del Problema	16
1.2 Formulación del Problema	17
1.2.1 Problema General.....	17
1.2.2 Problemas Específicos.....	18
1.3 Objetivos	18
1.3.1 Objetivo General	18
1.3.2 Objetivos Específicos	18
1.4 Justificación.....	18
1.4.1 Justificación por Implicancias Prácticas.....	18
1.4.2 Justificación por Valor Teórico	19
1.4.3 Justificación Metodológica.....	19

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 Antecedentes del Problema	20
2.1.1 Antecedentes Internacionales	20
2.1.2 Antecedentes Nacionales.....	21
2.1.3 Antecedentes Locales	22
2.2 Bases Teóricas.....	23
2.2.1 Juegos Simbólicos	23
2.2.2 Desarrollo Creativo	27
2.3 Definición de Términos Básicos	31
2.4 Hipótesis de la Investigación.....	32
2.4.1 Hipótesis General	32
2.4.2 Hipótesis Específicas.....	32

2.5 Variables de la Investigación	33
---	----

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipo y Nivel de Estudio.....	34
3.2 Método de Estudio.....	34
3.3 Diseños de Investigación.....	35
3.4 Población y Muestra	35
3.5 Técnicas de Muestreo	36
3.6 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.	36
3.6.1 Validez del Instrumento	36
3.6.2 Confiabilidad	37
3.7 Métodos de Procesamiento de los Datos.	37

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 Presentación y Descripción de los Resultados	38
4.1.1 A Nivel Descriptivo.....	38
4.1.2 Nivel Inferencial.....	40
4.1.3 Prueba de Hipótesis	41
4.2 Discusión de Resultados.....	44
CONCLUSIONES	47
RECOMENDACIONES	48
Referencias	49
ANEXOS	52

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Resultado de validez de contenido de la ficha de observación por juicio de expertos.....	36
Tabla 2 Resultado de Confiabilidad	37
Tabla 3 Resultado del desarrollo creativo entre pre y post test.	38
Tabla 4 Resultado de la fluidez creativa entre pre y post test.	39
Tabla 5 Resultado de la originalidad entre pre y post test.	39
Tabla 6 Resultado de la flexibilidad cognitiva entre pre y post test.	40
Tabla 7 Prueba de normalidad.....	40
Tabla 8 Prueba de hipótesis del desarrollo creativo entre pre test y post test	41
Tabla 9 Prueba de hipótesis de la fluidez creativa entre pre test y post test.....	42
Tabla 10 Prueba de hipótesis de la originalidad entre pre test y post test	43
Tabla 11 Prueba de hipótesis de la flexibilidad cognitiva entre pre test y post test	44

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Desarrollo de la dimensión Flexibilidad Cognitiva.	118
Figura 2 Desarrollo de la dimensión Fluidez Creativa.	118
Figura 3 Desarrollo de la dimensión Fluidez Creativa.	119
Figura 4 Desarrollo de la dimensión Originalidad.	119
Figura 5 Desarrollo de la dimensión Flexibilidad Cognitiva.	120
Figura 6 Desarrollo de la dimensión fluidez creativa y originalidad	120

RESUMEN

El estudio titulado “Los Juegos de Representación en la Capacidad Imaginativa de los niños de la Institución Educativa 425-12, La Mar, Ayacucho, 2024” tuvo como objetivo emplear el uso de los juegos simbólicos para promover el desarrollo creativo de los estudiantes de 4 años. Empleo una metodología de enfoque cuantitativo, tipo aplicada, nivel explicativo, diseño preexperimental. Tuvo una población de 28 niños y niñas de 4 años y una muestra de 10 niños y niñas. Para recoger datos se empleó la técnica de la observación y como instrumento se tuvo la ficha de observación del desarrollo creativo. Para procesar los datos recopilados se utilizó la estadística descriptiva e inferencial. Los resultados de la investigación señalan que los juegos simbólicos promueven el desarrollo creativo en niños y niñas de 4 años, con un valor de $p = 0,002 < 0,05$. Pues la dimensión fluidez creativa, originalidad y la flexibilidad cognitiva se desarrollaron mediante los juegos simbólicos. Pues en el posttest se encontró en logro esperado (A) al 100 % estudiantes. Por ello se concluye validando que los juegos simbólicos promueven el desarrollo creativo en niños y niñas de 4 años.

Palabras Clave. Juegos simbólicos, creativo, originalidad, flexibilidad, cognitivo.

ABSTRAC

The study entitled 'The Role Playing Games in the Imaginative Capacity of children at Educational Institution 425-12, La Mar, Ayacucho, 2024' had the objective of employing the use of symbolic games to promote the creative development of 4-year-old students. It employed a quantitative approach methodology, applied type, explanatory level, pre-experimental design. It had a population of 28 four-year-old children and a sample of 10 children. The observation technique was used to collect data, and the creative development observation form was used as an instrument. Descriptive and inferential statistics were used to process the data collected. The results of the research show that symbolic games promote creative development in 4-year-old children, with a value of $p = 0,002 < 0,05$. The dimensions of creative fluency, originality and cognitive flexibility were developed through symbolic games. In the post-test the expected achievement (A) was found to be 100 %. students. Therefore, it is concluded by validating those symbolic games promote creative development in 4-year-old children.

Key Words. Symbolic games, creative, originality, flexibility, cognitive.

PISI QILLQA

Kay maskapay, Representación nisqanchikmanta pukllaqkuna yachay warma hamutyaninpi tawa watayuq warmakunapi puririchiy, yachay wasi N° 425-12, La Mar, Ayacucho 2024. Puririchisqan karqa Pukllanakunawan sumaq llankay warkuna kananpaq. Chaypaqmi inhuki wantitatiwo, tipu awlikatiwo, niwil isplikatiwo, risiñu pri isplikatiwo nisqanwan matipasqa karqa. Kay tisispin karqaku 28 yachapakuqkuna, kimsa, tawa hinallatq pichaqa watayuq warkunapi, llankayñataqmi apakurqa chunka warkunapi, paykunam karqa tawa watayuq. Paykuna akllanapaqñataqmi, mustriyu pruwawilistiku nisqantakama akllasqa karqaku. Yachaykuna paykunamanta uqarinapaqtaqmi, qawakuywan llankasqa karqa, qawasqan qillqasqantañataqmi, qawana wicha nisqanpi qillqarqa. Kay llankaymi tukupurqa pukllanakuna, sumaq llankay tawa watayuq warmakunapiqa allintam puririchin nispa. Chaytam qawachin $p = 0,002 < 0,05$, nisqanpi. Chay raykum kay llankay nin, pukllanakunaqa, sumaq llankaytam tawa watayuq warmakunapi puririchin nispa.

Sapaq Simikuna. Pukllanakuna, rasiyayuq kay, chiqapuni, wixiwilidad, kuqnitiwu.

INTRODUCCIÓN

La investigación educativa sobre el efecto de los juegos simbólicos en el desarrollo creativo es de mucha importancia. Ya que de acuerdo a la Aula Creativa (2022) el proceso creativo es el conjunto de pasos o etapas destinados a Realizar la creatividad para resolver un problema o poner en marcha un proyecto. También puede referirse a la fase divergente o al proceso de generación de ideas. El proceso creativo tiene un objetivo u objetivo definido, ya que es la primera etapa de la creación de un proyecto. Para ello se emplean diversas herramientas y métodos que estimulan la creatividad y producen ideas novedosas.

Asimismo, el juego simbólico para Vilela (2020) es el secreto está en el uso de símbolos, que permiten al niño expresar sus amores, conocimientos, sentimientos y deseos a través de actividades lúdicas simbólicas, que le permiten imaginar.

Asimismo, es de suma importancia resalta que el estudio se encamino en base de que se ha demostrado que los niños de la Institución Educativa 425-12 de Villa Vista tenían problemas de creatividad. Esto se debía a que la anterior instructora utilizaba un método de enseñanza tradicional con los niños, haciéndoles sólo transcribir lo que se les hablaba. En cuanto a las tareas creativas como dibujar o cualquier otro trabajo, los niños decían que no saben cómo ejecutarlas a menos que se les dé un ejemplo claro. Si se mantenía este enfoque, los niños podían convertirse en futuros ciudadanos acostumbrados únicamente a seguir instrucciones y sin capacidad para pensar de forma crítica o creativa.

Es por ello que en este estudio de investigación se planteó promover el desarrollo creativo de los estudiantes, mediante el uso de los juegos Simbólicos.

Pues en esta tesis se organiza los resultados obtenidos en cuatro segmentos.

El capítulo inicial comprende el planteamiento del problema, su formulación, los objetivos y la justificación.

El marco teórico, las bases teóricas, las definiciones de los términos fundamentales, las hipótesis de investigación, las variables, las dimensiones y los indicadores se presentan en el segundo capítulo.

El tercer capítulo profundiza en los siguientes temas: la metodología, el tipo y el nivel de investigación, el método de estudio, el diseño, la población y la muestra, las técnicas e instrumentos y las técnicas de procesamiento.

En el cuarto capítulo se presentan y describen los resultados, que también se discuten.

Del mismo modo es importante señalar que el estudio del desarrollo creativo mediante los juegos simbólicos, se puede emplear como un referente y antecedente de estudio por futuros investigadores del campo de la pedagogía.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del Problema

Para la Aula Creativa (2022) el proceso creativo es el conjunto de pasos o etapas destinados a Realizar la creatividad para resolver un problema o poner en marcha un proyecto. También puede referirse a la fase divergente o al proceso de generación de ideas. El proceso creativo tiene un objetivo u objetivo definido, ya que es la primera etapa de la creación de un proyecto. Para ello se emplean diversas herramientas y métodos que estimulan la creatividad y producen ideas novedosas.

En el contexto mundial, la importancia del desarrollo creativo en los niños ha cobrado relevancia internacional, siendo reconocido como un pilar fundamental para el desarrollo cognitivo y socioemocional. Smith y López (2021), en su estudio publicado en el "Journal of Creative Behavior", destacan que la creatividad en la infancia es crucial para adaptarse a un mundo en constante cambio, argumentando que la educación que fomenta la creatividad prepara a los niños para enfrentar los retos futuros con mayor flexibilidad y originalidad.

Esta perspectiva se alinea con los informes de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO] (2023), que resaltan la creatividad como una competencia esencial en el siglo XXI.

A evidencian cómo el desarrollo creativo en niños de América Latina impulsa la innovación y contribuye al crecimiento económico sostenible. Este estudio sugiere que fomentar la creatividad desde la educación temprana puede ser un catalizador para superar las desigualdades estructurales en la región.

En el contexto nacional, Rodríguez y Martínez (2023), con el apoyo del Ministerio de Educación del Perú, demuestran que la incorporación de metodologías activas y juegos simbólicos en el currículo escolar mejora significativamente los índices de desarrollo creativo en niños peruanos. Este hallazgo es respaldado por datos del Ministerio de Educación del Perú (MINEDU), que resalta la importancia de metodologías innovadoras en el desarrollo integral de los estudiantes.

En una escala más regional, Pérez (2024) analiza el impacto de programas de desarrollo creativo específicos para niños en la región de Ayacucho, concluyendo que estos programas no solo enriquecen el desarrollo creativo infantil, sino que también fomentan la inclusión social y la cohesión comunitaria. Este estudio es particularmente relevante para las políticas educativas a nivel regional, proporcionando un modelo replicable para otras comunidades en el Perú.

Se ha demostrado que los niños de la Institución Educativa 425-12 de Villa Vista tenían problemas de creatividad. Esto se debía a que la anterior instructora utilizaba un método de enseñanza tradicional con los niños, haciéndoles sólo transcribir lo que se les hablaba. En cuanto a las tareas creativas como dibujar o cualquier otro trabajo, los niños decían que no saben cómo ejecutarlas a menos que se les dé un ejemplo claro. Si se mantenía este enfoque, los niños podían convertirse en futuros ciudadanos acostumbrados únicamente a seguir instrucciones y sin capacidad para pensar de forma crítica o creativa.

Es por ello que en este estudio de investigación se planteó promover la creatividad de los estudiantes, teniendo en cuenta la pregunta de investigación: ¿De qué manera influyen los Juegos simbólicos en el desarrollo creativo de los niños en la Institución Educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024? Para responder a este problema de investigación se usó los juegos Simbólicos, mediante qué el cual se promovió el desarrollo creativo de los niños y niñas de 4 años.

1.2 Formulación del Problema

1.2.1 Problema General

¿De qué manera influyen los Juegos simbólicos en el desarrollo creativo de los niños en la Institución Educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024?

1.2.2 Problemas Específicos

¿De qué manera influyen los juegos simbólicos en el desarrollo de la fluidez de los niños en la Institución Educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024?

¿De qué manera influyen los juegos simbólicos en el desarrollo de la originalidad de los niños en la Institución Educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024?

¿De qué manera influyen los juegos simbólicos en el desarrollo de la flexibilidad cognitiva de los niños en la Institución Educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General

Realizar los Juegos simbólicos en el desarrollo creativo de los niños en la Institución Educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024.

1.3.2 Objetivos Específicos

Realizar los juegos simbólicos en el desarrollo de la fluidez de los niños en la Institución Educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024.

Realizar los juegos simbólicos en el desarrollo de la originalidad de los niños en la Institución Educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024.

Realizar los juegos simbólicos en el desarrollo de la flexibilidad cognitiva de los niños en la Institución Educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024.

1.4 Justificación

1.4.1 Justificación por Implicancias Prácticas

El estudio sobre juegos simbólicos para el desarrollo creativo de los alumnos de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 425-12/MX-M de La Mar, Ayacucho, está estrechamente vinculado a las prioridades educativas a nivel local, regional y nacional que enfatizan el valor de la educación inicial y el desarrollo integral de los niños.

Debido a que se centra en el uso de juegos simbólicos como herramienta para el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños y a que está relacionada con una institución educativa específica, esta investigación contribuye significativa a la solución de problemas reales en el entorno educativo. También es relevante para abordar retos y necesidades específicas a nivel local.

1.4.2 Justificación por Valor Teórico

En el actual entorno educativo, el estudio colma una laguna de conocimiento sobre el papel que desempeña el juego simbólico en el desarrollo de la creatividad. Los hallazgos tienen mayores implicaciones para la pedagogía del juego y cómo afecta a la creatividad de los niños. Los datos recogidos proporcionan nuevas pruebas empíricas para abordar y tal vez validar las hipótesis sobre el juego y el desarrollo creativo. Esto ofrece una mayor comprensión de la relación entre el crecimiento creativo (la variable dependiente) y el juego simbólico (la variable independiente). Ofrece la oportunidad de investigar el juego simbólico como catalizador del crecimiento artístico. Proporciona detalles hasta ahora desconocidos sobre ciertos elementos de cómo el juego simbólico afecta a la creatividad.

1.4.3 Justificación Metodológica

Aclarar el efecto de las variables y ofrece recomendaciones para una mejor intervención con juegos simbólicos que fomenten la creatividad de los niños, ya que fueron los principales objetivos de esta investigación, se centró en la creación o validación de un nuevo instrumento para medir el impacto de los juegos simbólicos en el desarrollo creativo en contextos educativos.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 Antecedentes del Problema

2.1.1 Antecedentes Internacionales

Procel (2021) en su tesis, *“El juego simbólico en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la unidad educativa particular nuevo mundo, de la ciudad de Riobamba, periodo 2020-2021”*. Realizó con el objetivo de examinar cómo el juego simbólico fomenta el crecimiento del pensamiento imaginativo en niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Nuevo Mundo de Riobamba. Empleo una metodología de tipo de revisión bibliográfica de nivel descriptiva, empleo una población de 9 estudiantes ya que fue el mismo la muestra, para recoger datos empleo la técnica de la observación y como instrumento tuvo la ficha de observación y la encuestas, en la cual no especifica los métodos que empleo para procesar los datos, en ello aterrizó a las siguientes conclusiones: 1. El uso de las distintas actividades de juego simbólico tuvo una serie de efectos positivos, como fomentar la creatividad de los niños y hacer que se sintieran más felices, confiados y seguros. 2. Al utilizar su imaginación, los niños pueden resolver problemas de varias maneras, adaptarse mejor al entorno y sentirse seguros y contentos. 3. Los juegos simbólicos ayudan a los alumnos no sólo a aprender en clase, sino también a mejorar su estado de ánimo, su sensación de seguridad y el desarrollo de sus habilidades mediante juegos de disfraces, manualidades y otros, los niños fomentan su creatividad, potenciando sus habilidades artísticas. En el presente estudio se empleó el juego simbólico para desarrollar la creatividad en los estudiantes, llegando a la conclusión de realmente el juego simbólico desarrolla la creatividad de los niños de 3 a 4 años, del

mismo modo en el presente estudio se buscó usar los juegos simbólicos para mejorar el desarrollo creativo de los niños.

Arévalo (2020) en su tesis, *“Los juegos simbólicos en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 a 4 años”*. Realizado con el objetivo de comprobar el papel que desempeñan los juegos simbólicos en el desarrollo creativo de los niños de 3 a 4 años del centro de educación infantil "Totoracocha" de Cuenca. Empleo una metodología de diseño y tipo descriptiva, para recoger datos utilizo la técnica de la observación y como instrumento la ficha de observación. Tuvo una población de 24 estudiantes y una muestra de 14 estudiantes de 3 y 4 años, para procesar los datos utilizo Excel, con ello llego a la siguiente conclusión: Los juegos simbólicos enseñan a los niños los significados universales, el sentido de las interacciones humanas y el significado de la vida en general. Lo hacen tendiendo un puente entre la expresión y la representación simbólica del entorno, permitiendo al jugador expresarse de forma creativa y otorgar papeles o funciones a objetos inanimados. En el estudio se describió la manera en que los juegos simbólicos influye en el desarrollo creativo de los niños, por otro lado, en el presente estudio se buscó usar los juegos simbólicos para mejorar el desarrollo creativo de los niños.

Procel (2021) el uso de las distintas actividades de juego simbólico tuvo una serie de efectos positivos, como fomentar la creatividad de los niños y hacer que se sintieran más felices, confiados y seguros. Arévalo (2020) Los juegos simbólicos enseñan a los niños los significados universales, el sentido de las interacciones humanas y el significado de la vida en general. Lo hacen tendiendo un puente entre la expresión y la representación simbólica del entorno, permitiendo al jugador expresarse de forma creativa y otorgar papeles o funciones a objetos inanimados.

2.1.2 Antecedentes Nacionales

Vilela (2020) en su tesis el *"El juego simbólico para mejorar la expresión creativa, en niños de 4 años de la I.E.P. "Santa Teresa de Lisieux", Tacalá, Piura-2019"*, tuvo como objetivo es comprobar cómo el juego simbólico mejora la capacidad de expresión creativa del niño. En su metodología empleo una investigación de tipo aplicada, de nivel explicativo, para recoger datos empleo la técnica de la observación y como instrumento tuvo la lista de cotejo para procesar datos empleo Excel 2016, en su estudio empleo una muestra de estudio de 15 niños de 4 años y una población de 51 estudiantes de las 3 edades, en su investigación aterrizo a la siguiente conclusión: Que el

uso de un enfoque pedagógico centrado en el juego de rol imaginativo tiene un gran impacto en el crecimiento de la expresión creativa ya que en la evaluación de post tes arroja un 87% de mejora en los estudiantes. En el estudio se emplea el juego simbólico para la mejorar de la expresión creativa, teniendo un resultado de un 87% de crecimiento positivo en los niños, del mismo modo en el presente estudio se utilizó el juego simbólico para fomentar el desarrollo creativo.

Alzamora (2019) en su estudio, *“Taller de dibujo y pintura para mejorar el pensamiento creativo en los estudiantes de primaria del colegio “Liceo Trujillo” – Trujillo 2017”*, Pretendía demostrar cómo el taller de pintura y dibujo mejora la capacidad de pensamiento creativo de los alumnos y aumenta la divergencia, evaluando su dominio de conceptos como la originalidad y la fluidez. En ello empleo una metodología de tipo experimental de nivel explicativa, tuvo una población de 185 estudiantes de sexto de primaria una muestra de 34 estudiantes del sexto grado, para el diseño de su investigación empleo el método preexperimental, para recoger los datos uso bitácora de arte como instrumentó uso una encuesta, para procesar los datos uso la estadística descriptiva, la media aritmética, división de estándar y la prueba de t student, con ello llego a la siguiente conclusión: Muchos niños utilizan sus experiencias personales además de su conocimiento acumulado de los hechos; es lo que se conoce como razonamiento inductivo. La capacidad de pensar creativamente de los alumnos mejoró con el taller de dibujo y pintura; en la preprueba, el 50% de los alumnos obtuvo una puntuación de nivel regular, y en la posprueba, el 56% obtuvo una puntuación de nivel muy bueno. Estos resultados pueden compararse con la hipótesis, que tiene un valor de $t = 11,932$ y un valor de $P=0,0001$ con un nivel de significación del 5%. En el estudio se evidenció la influencia positiva de los talleres de dibujo y pintura en la creatividad de los niños, por otro lado, en este estudio se buscó Realizar los juegos simbólicos para promover el desarrollo creativo de los niños.

2.1.3 Antecedentes Locales

Veramendi (2024) en su tesis, *“El juego simbólico y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-67 Qatus Urqo Ayacucho -2022”*. Realizado con el objetivo de comprobar si el juego simbólico influye en las habilidades sociales de los alumnos de cinco años de la Institución Educativa Inicial 432-67 Qatus Urqo. Empleo una metodología de estudio de tipo experimental de nivel explicativo, empleo el método inductivo y deductivo,

hipotético-deductivo, de un diseño pre experimental, en el cual tuvo una población de 18 niños del nivel inicial de 5 años y una muestra de estudio también de 18 niños de 5 años, para recoger datos empleo la técnica de la observación y como instrumento ficha de observación, Para procesar datos empleo el programa SSPS 22, mediante el cual utilizo tablas de nivel descriptivo. Con ello llego a la siguiente conclusión: A partir del presente estudio, se deduce que el desarrollo de las habilidades sociales en los alumnos de 5 años está influido por el juego simbólico, como lo demuestran los resultados $p=0,000<0,05$ del estadístico de Wilcoxon con una fiabilidad del 95% y un nivel de significación del 5%. En consecuencia, se aprueba la H_a y se rechaza la H_o , lo que demuestra que el juego simbólico influye indiscutiblemente en las habilidades sociales que aprenden los alumnos de cinco años. En el estudio se buscó usar los juegos simbólicos para mejorar las habilidades sociales de los niños, por otro lado, en este estudio se empleó los juegos simbólicos para mejorar el desarrollo creativo de los niños de 4 años.

Se realizó una revisión exhaustiva de información en diferentes plataformas como renati, concytec, Google académico y muchos más, y no se halló más antecedentes relacionadas a las variables de estudio.

2.2 Bases Teóricas

2.2.1 Juegos Simbólicos

El juego simbólico para Vilela (2020) es el secreto está en el uso de símbolos, que permiten al niño expresar sus amores, conocimientos, sentimientos y deseos a través de actividades lúdicas simbólicas, que le permiten imaginar.

Del mismo modo Vilela (2020) sostiene que cuando un niño juega con amigos imaginarios o superhéroes creados por él mismo, como un médico, un conductor, una madre, un padre, un policía o un profesor, entre otros, está participando en un juego simbólico, que es más evidente en los niños a partir de los dos años. Esto se debe a que el niño se inspira en experiencias de la vida real que tiene, como ir a la tienda, hacer un viaje, jugar en el patio o imaginar que es un superhéroe o un personaje de fantasía.

De la misma manera Vilela (2020) cita a Saunders (2005) que dice que las actividades lúdicas en la infancia proporcionan una importante cantidad de conocimientos y habilidades que son necesarios en la vida, por lo que el juego simbólico es una actividad de preparación. La capacidad de simbolizar, o de formar imágenes

mentales, es el componente fundamental de estos juegos de imitación, ya que ayuda al pequeño a aprender habilidades para la vida que le ayudarán a crecer en el futuro.

Importancia del Juego Simbólico. Para Vilela (2020) los juegos simbólicos son sumamente importantes porque ayudan a los niños con el lenguaje, la comunicación y la socialización. Díaz (1993) afirma que "el juego se caracteriza por ser una actividad pura, donde no hay interés alguno; jugar es simplemente espontáneo, es algo que nace y se exterioriza." Diversos actores tienen diferentes conceptos y teorías fundamentales sobre el juego. Es agradable y eleva al individuo.

Asimismo, Vilela (2020) cita a autores que hablan de la importancia del juego simbólico, una de ellas es Flinchum (1988), que sostiene que el juego da a los niños la oportunidad de liberar la energía acumulada, desarrolla las habilidades sociales y contribuye a su socialización. También cita a Brower (1988), que sostiene que el juego es esencial para el desarrollo de todos los niños y no un lujo. También cita a Hetzer (1992), quien sugiere que la base ideal para una vida adulta feliz, exitosa y saludable puede ser el juego simbólico.

Para Vilela (2020) los autores citados, coinciden en que el juego beneficia el desarrollo físico, mental e integral de los niños, lo que lleva a la conclusión de que es crucial que los niños participen en este tipo de actividades durante toda su vida, pero especialmente durante los primeros años, cuando juegan para divertirse, establecen sus propias reglas y descubren su creatividad e imaginación interiores.

Características del Juego Simbólico. Para estudiar los juegos simbólicos Vilela (2020) cita a Calle (2018) que sostiene que, dado que los niños interpretan papeles que representan de una determinada manera, el juego es una actividad con muchas características diferentes y variadas que interviene en la educación como un recurso muy significativo. Entre las trece características del juego simbólico que enumera se encuentran las interacciones y relaciones del niño con el mundo exterior. Cada vez que los padres crean sentido de acuerdo con sus propias costumbres, rutinas y pasiones, abren la mente de los niños y les permiten utilizar el juego como medio simbólico para comunicar sus ansiedades, fantasías, conflictos y deseos.

Teorías del Juego Simbólico.

Teoría del Psicoanálisis de Freud. Veramendi (2024) menciona Gutiérrez (2017) que menciona que el psicoanálisis de Sigmund Freud, dice que el juego es un proceso

emocional interno que los niños utilizan para expresar sus sentimientos y llevar a cabo metas incumplidas. También les permite expresar sentimientos que han reprimido". Esto indica que Freud creía que las personas podían superar las experiencias dolorosas de su vida a través del juego, y que esto podía conseguirse reproduciendo repetidamente el horrible incidente.

Teoría del Excedente Energético Según Herbert Spencer. Veramendi (2024) cita a Gallardo (2018) que menciona que Spencer (1855) que sostiene que mediante su Teoría del excedente energético menciona que el juego, debido a los avances sociales, las personas poseen ahora grandes cantidades de energía que antes sólo utilizaban para sobrevivir. Esto explica por qué es necesario liberar este exceso de energía, ya que retenerla en el interior provoca tensión, ansiedad y otras emociones negativas. Sin embargo, realizar actividades físicas, recreativas o artísticas permite liberar la energía en el cuerpo, lo cual es vital para mantener el equilibrio interno a nivel mental y psicológico.

Teoría del Pre Ejercicio Según Karl. Veramendi (2024) cita a Martínez (2001) que dice que Groos mencionaba que, el período de la infancia es cuando una persona se prepara para la edad adulta mediante la representación de las numerosas tareas que tendrá que realizar. Por esta razón, la teoría de Groos, según Veramendi (2024), describe cómo el juego desarrolla todas las capacidades y habilidades necesarias para que un niño juegue libremente y se independice como adulto. Según esta fuente, el juego sirve como ejercicio previo para el crecimiento mental y la intuición del niño, ayudándole a elegir su actividad, su papel y sus habilidades de adulto.

Teoría de Piaget. Veramendi (2024) cita a Landeria (1998) que sostienen que el juego, en cambio, tiene una finalidad en sí mismo, pero el acto intelectual busca continuamente algo fuera de sí. Por esta razón, Veramendi (2024) defiende que el juego es la etapa esencial en la que el niño invierte los papeles, adapta su entorno a sus necesidades, sueños, ilusiones, sentimientos, etc., y no lo determina todo. Más bien, el juego muestra otro espacio en el que la persona refleja su interior de forma inconsciente; por el contrario, el juego es un entorno en el que nunca hay un fin o una meta, mientras que en los aspectos cognitivos siempre lo hay.

Importancia del Juego Simbólico. Para hablar de la importancia del juego Veramendi (2024) menciona a García y Llull (2009) dice que, en definitiva, los juegos y los juguetes cumplían una función esencial de socialización y educación. Esto alude a la

idea de que los juegos sirven como medio para la transmisión de normas sociales, comportamientos e imágenes que prevalecen entre las civilizaciones humanas. Esto nos facilita ver cómo tanto los juguetes como los juegos tienen un gran impacto en la gente porque difunden diferentes tradiciones, actitudes, emociones, apegos, comportamientos e ideas que se reflejan en todas las sociedades del planeta. Los juegos también ofrecen a la gente una plataforma para expresar y dramatizar todo su contexto personal.

Del mismo modo Veramendi (2024) cita Villalobos (2009) que sostiene que el juego es la actividad lúdica en la que participan los más pequeños mientras observan su entorno y las múltiples perspectivas que los adultos y futuros ciudadanos pueden tener de él. Llevan a cabo tareas de gran envergadura, parecidas a las de la vida real, que sirven para fomentar el compromiso y las habilidades sociales. Los jóvenes son capaces de desarrollar diversas funciones con utilidad y seriedad.

Por otro lado, Veramendi (2024) menciona Abad y Ruiz de Velasco (2012) dicen que, durante los primeros años de vida, uno puede alcanzar el equilibrio psicológico a través del juego simbólico. El juego es un aspecto crucial del desarrollo emocional del niño, ya que le permite expresar sus ansiedades, emociones, conflictos y otros sentimientos. Los bebés suelen dejar salir ciertos impulsos al interactuar con otras personas; esto hace que sea más fácil detectar ciertas características y problemas comunes en los niños y tomar las medidas adecuadas para apoyar su crecimiento y desarrollo. Este ejercicio desenfadado sirve para elaborar los retos que surgen al comprender el mundo de los adultos, aludiendo a los problemas de la vida. Como ya están formados, los niños intentan imitar los comportamientos que deben adoptar los adultos para ser aceptados por la sociedad.

Dimensiones del Juego Simbólico.

Complejidad del Juego Simbólico. La complejidad del juego simbólico se refiere a la riqueza y profundidad de los roles, escenarios y narrativas que los niños crean y en los que participan durante el juego. Singer & Singer (2005) destacan que la complejidad se ve influenciada por la capacidad del niño para integrar múltiples perspectivas, generar reglas y roles detallados, y crear narrativas extensas y coherentes. La complejidad del juego simbólico puede fomentar el desarrollo cognitivo al requerir el uso de habilidades de pensamiento abstracto y simbólico.

Frecuencia de Participación. La frecuencia de participación en juegos simbólicos se refiere a la regularidad con la que un niño se involucra en este tipo de juego. Barnett (1991) sugiere que una mayor frecuencia de participación en juegos simbólicos está positivamente correlacionada con el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas, ya que proporciona oportunidades repetidas para practicar y refinar estas habilidades.

Interacción Social durante el Juego. La interacción social durante el juego simbólico implica la participación de dos o más niños en el juego, lo que fomenta el desarrollo de habilidades sociales y de comunicación. Howe et al. (1998) destacan que la interacción social en los juegos simbólicos permite a los niños aprender a negociar, colaborar y resolver conflictos, habilidades importantes para el desarrollo social y emocional.

2.2.2 Desarrollo Creativo

Para la Aula Creativa (2022) el proceso creativo es el conjunto de pasos o etapas destinados a Realizar la creatividad para resolver un problema o poner en marcha un proyecto. También puede referirse a la fase divergente o al proceso de generación de ideas. El proceso creativo tiene un objetivo u objetivo definido, ya que es la primera etapa de la creación de un proyecto. Para ello se emplean diversas herramientas y métodos que estimulan la creatividad y producen ideas novedosas.

Asimismo, señala que este proceso puede dar lugar a la aparición de ideas nuevas y únicas o al reciclaje o rescate de viejas ideas y su adaptación a una nueva empresa. Aunque el proceso creativo se ha vinculado históricamente a campos artísticos como la música, la pintura o el cine, puede encontrarse en cualquier ámbito en el que haya que resolver un problema o completar un proyecto. El proceso creativo es el conjunto de pasos o etapas destinados a Realizar la creatividad para resolver un problema o poner en marcha un proyecto. También puede referirse a la fase divergente o al proceso de generación de ideas.

El proceso creativo de acuerdo a Aula Creativa (2022) tiene una meta definida, ya que es la primera etapa de la creación de un proyecto. Para ello se emplean diversas herramientas y métodos que estimulan la creatividad y producen ideas novedosas. Este proceso puede dar lugar a la aparición de ideas nuevas y únicas o al reciclaje o rescate de viejas ideas y su adaptación a una nueva empresa. Aunque el proceso creativo se ha

vinculado históricamente a campos artísticos como la música, la pintura o el cine, puede encontrarse en cualquier ámbito en el que haya que resolver un problema o completar un proyecto.

Para Dorante, (2009) citado por Alzamora (2019) el hombre es un animal pensante, existe una diferencia significativa entre su pensamiento natural y el que ha sido cultivado y educado intencionadamente. Si bien su constitución genética puede permitir un pensamiento natural impecable, un desarrollo y una formación inadecuados pueden impedirlo. Estas habilidades de pensamiento crítico deben ayudar al alumno a relacionarse con la diversidad cultural, aumentar su capacidad para lograr sus objetivos, madurar hasta el punto de poder hacer sugerencias y ofrecer soluciones alternativas creativas y únicas que puedan adaptarse a las necesidades siempre cambiantes de este mundo diverso y complejo.

Importancia del Desarrollo Creativo. Alzamora (2019) cita Romo (2013) que sostiene que:

La creatividad está presente, prácticamente, en todo lo que hacemos. Es muy importante, por ejemplo, en el mundo empresarial. Se habla de un líder creativo, capaz de estimular a su equipo con el fin de que este pueda ofrecer ideas para la mejora de la empresa. Los publicistas, que se autodenominan creativos, utilizan las técnicas que los psicólogos hemos ido elaborando y definiendo para poner en juego el pensamiento creador. Definitivamente, hay empresas que favorecen más la creatividad que otras, al reconocer los aportes de sus trabajadores y otorgarles mayor independencia para innovar (p. 28).

Del mismo modo Alzamora (2019) menciona a (Romo, 2013) que sostiene que la creatividad es esencial en la escuela. Tenemos que empezar nuestro camino de niños si queremos adultos creativos. Los niños poseen por naturaleza las cualidades de las personas creativas. Según Jean Piaget, "la verdadera creatividad surge a partir de los 12 años, cuando ya hemos adquirido, el pensamiento formal". Esta mentalidad crítica y rebelde debe mantenerse en esta etapa porque tiene el potencial de inspirar en el camino el desarrollo de nuevos paradigmas y sistemas en otros campos de estudio. Ver los restos de Chan Chan o Machu Picchu es suficiente para comprender que a lo largo de la historia de Perú se formaron culturas creativas y astronómicas extremadamente sofisticadas. A

diferencia de muchos otros países que atraviesan una recesión, ahora la nación está creciendo.

Por ello Alzamora (2019) sostiene que es a través del pensamiento creativo como podemos ver el mundo de nuevas maneras y plantear nuevas perspectivas ante situaciones difíciles. En el pensamiento creativo, descubrimos que la fluidez se consigue mediante la generación de nuevas ideas, su originalidad y autenticidad, su incorporación flexible de ideas preexistentes, su modificación, su estructura y su asimilación subjetiva antes de su elaboración final a través de un proyecto u objetivo.

Por otro lado, Alzamora (2019) cita (Ana de Juan, 2016) que menciona que la capacidad de inteligencia creativa es lo que nos permite ver lo ordinario bajo una luz nueva; no se trata de desplazar la mirada hacia otro objeto, sino de reorientar nuestra percepción.

Para reafirmar ello Alzamora (2019) cita (Pérez, 2017) que dice que estar vivo es la mejor manera de definir el pensamiento creativo. Para ser un pensador creativo, hay que formar parte de lo vivo, hay que servir a lo vivo. Pensar de forma creativa significa pensar fuera de la caja, ir a contracorriente y creer que la creatividad viene de algo más que ser inteligente, a pesar de lo que muchos otros suponen. Pensar de otro modo es querer asumir que el mundo puede construirse de otra manera, precisamente como lo ve un niño pequeño cuando se pone delante de un trozo de cartón blanco.

Características del Desarrollo Creativo. Alzamora (2019) cita a Esquivias, (2004) que menciona algunas características del desarrollo creativo:

- Son muy inteligentes y dan mucha importancia a las actividades cognitivas e intelectuales.
- Están orgullosos de su individualidad y autonomía.
- Tienen buena fluidez verbal y expresión de conceptos
- Responden a la belleza y les gustan las expresiones estéticas.
- Son eficientes y productivos. g. Tienen interés por las cuestiones filosóficas, incluidas las relativas a la religión, la moral, el sentido de la vida, etc.
- Sus objetivos son elevados.
- Sus aficiones son muy diversas.

- Tienen procesos de pensamiento poco convencionales; asocian conceptos y piensan de formas extrañas.
- Son individuos fascinantes y atractivos.
- En sus interacciones con los demás, se muestran sinceros, abiertos y honestos.
- Actúan siempre con honor y de acuerdo con

Tipos del Desarrollo Creativo.

Convergente. Alzamora (2019) cita (Andrea, 2016). que sostiene que el tipo convergente, sugiere que se debe llegar a una conclusión seleccionando entre varias opciones, ya que el proceso es riguroso, formal y axiomático. En otras palabras, el pensamiento convergente sólo considera una respuesta correcta en lugar de varias opciones o soluciones.

Divergente. Alzamora (2019) cita (Andrea, 2016) que dice que, por el contrario, este enfoque consiste en proponer tantas soluciones o ideas como sea posible para una dificultad concreta o una pregunta abierta.

Lateral. Alzamora (2019) cita (Andrea, 2016) que dice que un método particular de estructurar los procesos cognitivos conocido como "pensamiento lateral creativo" busca una solución utilizando tácticas o algoritmos poco convencionales que el pensamiento lógico suele ignorar.

Dimensiones del Desarrollo Creativo.

Fluidez Creativa. La fluidez creativa se refiere a la capacidad de generar una gran cantidad de ideas en respuesta a un estímulo o problema. Guilford (1967) identifica la fluidez como una dimensión central de la creatividad, permitiendo la exploración de múltiples soluciones y la identificación de conexiones inusuales. Actividades que fomentan el pensamiento libre y la lluvia de ideas pueden ayudar a desarrollar esta habilidad en los niños.

Originalidad. La originalidad implica la generación de ideas únicas y poco comunes que se desvían de las normas o patrones típicos. Torrance (1974) argumenta que la originalidad es un indicador clave de la capacidad creativa, reflejando la habilidad para ver las cosas desde perspectivas nuevas y no convencionales. Fomentar un ambiente que

celebre la unicidad y la innovación puede ayudar a desarrollar esta dimensión en los niños.

Flexibilidad Cognitiva. La flexibilidad cognitiva se define como la capacidad de adaptar el pensamiento a nuevas situaciones, cambiar de perspectiva o enfoque cuando es necesario, y considerar múltiples soluciones simultáneamente. Scott (1962) destaca que la flexibilidad es esencial para el pensamiento creativo, ya que permite a la persona moverse libremente entre diferentes ideas y enfoques. Juegos y actividades que desafían a los niños a pensar de diferentes maneras pueden ser beneficiosos para desarrollar esta habilidad.

2.3 Definición de Términos Básicos

Aprendizaje Lúdico. Proceso de adquirir conocimientos y habilidades a través del juego. Considerado una estrategia educativa efectiva, motiva y engancha a los niños en el aprendizaje.

Colaboración. Trabajo conjunto hacia un objetivo común. En el juego simbólico, fomenta el desarrollo de habilidades sociales y de trabajo en equipo.

Creatividad. Capacidad para generar ideas nuevas y originales, implicando pensamiento flexible y soluciones innovadoras.

Curiosidad. Deseo intrínseco de explorar, descubrir y aprender. Estimulada por los juegos simbólicos al presentar situaciones desafiantes y novedosas.

Desarrollo Cognitivo. Proceso de adquisición de habilidades en pensamiento, memoria, percepción y lenguaje, esencial para procesar la información del entorno.

Empatía. Habilidad para entender y compartir los sentimientos de otros, desarrollada a través de la asunción de múltiples roles en juegos simbólicos.

Flexibilidad Cognitiva. Capacidad para adaptar el pensamiento a nuevas situaciones o cambiar de perspectiva, esencial para el pensamiento creativo.

Fluidez Creativa. Habilidad para producir numerosas ideas frente a un estímulo, reflejando la capacidad de pensar de manera expansiva.

Imitación. Mecanismo de aprendizaje donde se reproducen acciones, lenguajes o comportamientos observados, clave en la infancia.

Innovación. Implementación de ideas creativas para generar soluciones nuevas y efectivas, promovida en los contextos de juego simbólico.

Interacción Social. Proceso de comunicación y relación entre individuos, crucial para el desarrollo de habilidades sociales y emocionales mediante el juego.

Juegos Simbólicos. Actividades donde se representan otras realidades mediante objetos, acciones o ideas, impulsando la creatividad y habilidades sociales.

Originalidad. Característica de ideas únicas y poco comunes, indicando un pensamiento divergente y soluciones novedosas.

Pensamiento Abstracto. Habilidad de pensar más allá de lo concreto, utilizando conceptos y categorías, promovido por juegos simbólicos.

Regulación Emocional. Capacidad para manejar y responder adecuadamente a las emociones, practicada en el contexto seguro del juego.

Resiliencia. Habilidad de manejar adversidades, desarrollada enfrentando desafíos en contextos lúdicos.

2.4 Hipótesis de la Investigación

2.4.1 Hipótesis General

Los juegos simbólicos influyen significativamente en el desarrollo creativo de los niños en la institución educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024.

2.4.2 Hipótesis Específicas

Los juegos simbólicos influyen significativamente en el desarrollo de la fluidez de los niños en la institución educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024.

Los juegos simbólicos influyen significativamente en el desarrollo de la originalidad de los niños en la institución educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024.

Los juegos simbólicos influyen significativamente en el desarrollo de la flexibilidad cognitiva de los niños en la institución educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024.

2.5 Variables de la Investigación

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable Independiente Juegos simbólicos	Con la imitación y la fantasía, los niños participan en el juego simbólico, que fomenta el desarrollo de las capacidades sociales, cognitivas y emocionales. El juego simbólico implica el uso de objetos, acciones o ideas para simbolizar otros significados. (Vygotsky, 1978, P. 29).	Se diseñó un plan de aplicación para ejecutar mediante 10 sesiones experimentales	Complejidad del Juego Simbólico.	Variedad de roles asumidos.	Nominal No se realiza medición
				Número de reglas creadas por los niños.	
				Diversidad de escenarios simulados.	
			Frecuencia de Participación.	Sesiones de juego por semana.	
				Duración de cada sesión de juego.	
				Participación en diferentes tipos de juegos simbólicos.	
			Interacción Social durante el Juego.	Número de participantes en el juego.	
				Grado de cooperación entre los niños.	
				Nivel de conflictos y su resolución.	
Variable Dependiente: Desarrollo Creativo	De acuerdo a la Aula Creativa (2022) el proceso creativo es el conjunto de pasos o etapas destinados a Realizar la creatividad para resolver un problema o poner en marcha un proyecto. También puede referirse a la fase divergente o al proceso de generación de ideas. El proceso creativo tiene un objetivo u objetivo definido, ya que es la primera etapa de la creación de un proyecto. Para ello se emplean diversas herramientas y métodos que estimulan la creatividad y producen ideas novedosas.	Del desarrollo creativo se recogerá datos con la ficha de observación.	Fluidez Creativa.	Número de ideas generadas en una tarea creativa.	Ordinal C: En inicio B: En proceso A: En logro esperado AD: En destacado
				Variedad de categorías de ideas.	
				Capacidad para generar ideas nuevas en situaciones diversas.	
			Originalidad.	Rareza de las ideas generadas.	
				Divergencia de las respuestas frente a las de un grupo control.	
				Evaluación de la novedad de las ideas por expertos.	
			Flexibilidad Cognitiva.	Capacidad para adaptar ideas existentes a nuevos problemas.	
				Facilidad para cambiar entre categorías de pensamiento.	
				Capacidad para ver problemas desde múltiples perspectivas.	

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipo y Nivel de Estudio

En el presente estudio de investigación es una investigación aplicada.

De ello Murillo (2008) citado por Vargas (2009) menciona que la investigación aplicada, se distingue por su búsqueda de la aplicación o explotación de la información aprendida al tiempo que se adquieren nuevos conocimientos tras la aplicación y sistematización de la práctica fundamentada en la investigación.

La investigación es de un nivel explicativo.

Asimismo, Wynarczyk (2001) menciona que el nivel explicativo es, a priori de las medidas, o presunciones teóricas o supuestos que constituyen la base de su marco teórico y que pueden confirmarse experimentalmente de forma directa o indirecta.

3.2 Método de Estudio

En el presente estudio empleó los métodos de búsqueda de información, en ello el método de análisis y el método de síntesis.

Para Molina (2017) el método de análisis es encontrar las causas de los acontecimientos mediante la observación, pero el enfoque de síntesis ayuda a demostrar que esas causas son efectivamente las razones de los fenómenos investigados.

Para construir el conocimiento se usó los métodos, inductivo-deductivo, el método experimental y el método estadístico.

Para Narváez (s.f.) el método inductivo hace hincapié en generalizar a partir de lo mínimo, mientras que el método deductivo trata de extraer conclusiones definitivas desde una perspectiva amplia.

El método experimental para Velásquez (s.f.) es un estudio realizado científicamente en el que se agrupan las variables y se evalúa el otro conjunto de variables.

El método estadístico según Ortega (s.f.) nos permite recoger datos y procesarlos posteriormente, lo que nos permite interpretar una investigación. Es un método crucial, ya que su enfoque cuantitativo nos ayudará a realizar la investigación.

3.3 Diseños de Investigación

Al ser un estudio de tipo aplicada de nivel explicativo se empleó del diseño pre experimental, con pre test y post test de un solo grupo de muestra.

GE: O1 X O2

GE : Grupo Experimental

O1 : Pre test

X : Propuesta

O2 : Post test

El diseño pre experimental, tal como sustenta Vázquez (s.f.) permite alterar las variables independientes de un estudio, lo que nos permite examinar los efectos de cambiar una variable de una investigación.

3.4 Población y Muestra

La investigación empleó una población de 28 estudiantes de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 425-12MX-M, La Mar, Ayacucho 2024.

Una población para López (2004) es un elemento o grupo de personas sobre el que se quiere investigar para saber más sobre un tema determinado.

La muestra de estudio fue 10 estudiantes de 4 años, de la Institución Educativa Inicial N° 425-12MX-M, La Mar, Ayacucho 2024. De ello López (2004) indica que la muestra es representativa de la población estudiada y que forma parte de ese grupo.

3.5 Técnicas de Muestreo

Para la selección de la muestra de la investigación se aplicó el enfoque de muestreo no probabilístico por coexistencia.

Del mismo modo, López (2004) sostiene que el muestreo no probabilístico se denomina muestreo de conveniencia porque no proporciona a todos los miembros de la población las mismas posibilidades de ser seleccionados.

3.6 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.

En el estudio se empleará la ficha de observación como instrumento y la observación como técnica.

El propósito de la técnica de observación, según Campos y Lule (2012), es registrar los acontecimientos del mundo real de la forma más objetiva posible, tanto si el objetivo es describirlos como evaluarlos o proporcionar una explicación científica. Se trata de un enfoque más racional y metódico para documentar visual y objetivamente la información que necesitamos.

Asimismo, la ficha de observación permite al observador situarse en lo que realmente es objeto de estudio de la investigación; también sirve para recoger datos e información sobre un hecho o fenómeno (Campos & Lule, 2012).

3.6.1 Validez del Instrumento

El instrumento de recolección de datos se sometió a una evaluación mediante juicio de 3 expertos la cual los resultados son los siguientes:

Tabla 1

Resultado de validez de contenido de la ficha de observación por juicio de expertos

Juicio de expertos	Puntaje %	Puntos	Decisión
Experto 1	95	0,95	Significativa
Experto 2	80	0,8	Significativa
Experto 3	80	0,8	Significativa
Promedio de ponderación	85	0,85	Excelente validez

Nota. Data de la ficha de validación de la ficha de observación por juicio de expertos

Análisis. En la tabla 2, se muestra el resultado de validez por juicio de los expertos, con un puntaje de 0.85. por ello, se concluyó que la ficha de observación sobre

el desarrollo creativo presenta un nivel de excelente validez de contenido. Entonces se llegó a la conclusión de que el instrumento es viable para la recolección de datos del estudio. (Ver anexo 5)

3.6.2 Confiabilidad

Para que el instrumento de estudio sea confiable se ejecutó una prueba piloto externo a la muestra, de las cuales se obtuvieron los siguientes resultados:

Tabla 2

Resultado de Confiabilidad

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0,923	18

Nota. Data del pilotaje del instrumento.

Análisis. La tabla 3 presenta el resultado de la confiabilidad de la ficha de observación del desarrollo creativo con un valor de 0,923 de la prueba de alfa de Cronbach de 18 ítems. Por lo tanto, se afirma que el instrumento de la ficha observación del desarrollo creativo es de excelente confiabilidad. (Ver anexo 6)

Pues para que un instrumento sea confiable de acuerdo a Campos & Lule (2012) hace referencia a la precisión y estabilidad del instrumento en diversas situaciones o momentos del estudio; es decir, su capacidad para permitir el análisis en cualquier momento de la investigación sin perder su validez.

3.7 Métodos de Procesamiento de los Datos.

Dado que permite organizar los datos en tablas y gráficos, en este estudio se usarán métodos de la estadística descriptiva y estadística inferencial para el tratamiento y el análisis de los datos. De ello Ortega (s.f.), sostiene que la estadística descriptiva ayuda a resumir los datos de un estudio; por el contrario, la estadística inferencial extrapola las conclusiones del estudio basándose en pruebas estadísticas.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 Presentación y Descripción de los Resultados

En el estudio se presenta el desarrollo de los juegos simbólicos en la promoción del desarrollo creativo de los estudiantes de la Institución Educativa 425-12. En el presente estudio se tuvo una muestra 10 niños y niñas de 4 años, de las cuales se recopilaban los datos mediante la ficha de observación del desarrollo creativo, cuyos datos se organizaron mediante la estadística descriptiva e inferencial.

4.1.1 A Nivel Descriptivo

Tabla 3

Resultado del desarrollo creativo entre pre y post test.

Niveles de logro	Pre test		Post test	
	n _i	h _i %	n _i	h _i %
AD (Logro destacado)	0	0	0	0
A (Logro esperado)	0	0	10	100
B (En proceso)	9	90	0	0
C (En inicio)	1	10	0	0
Total	10	100	10	100

Nota. Data de la ficha de observación del desarrollo creativo

Análisis. En la tabla 4 se evidencia el desarrollo de la variable, desarrollo creativo, donde en el pre test se halló (1) estudiante En inicio(C) que equivale a un 10% y (9) niños y niñas En proceso (B) que equivale al 90 %. Por otro lado, en el post test se encontró en Logro esperado (A) a (10) estudiantes, que equivale a 100 %.

Tabla 4*Resultado de la fluidez creativa entre pre y post test.*

Niveles de logro	Pre test		Post test	
	n _i	h _i %	n _i	h _i %
AD (Logro destacado)	0	0	1	10
A (Logro esperado)	0	0	3	30
B (En proceso)	8	80	6	60
C (En inicio)	2	20	0	0
Total	10	100	10	100

Nota. Data de la ficha de observación del desarrollo creativo

Análisis. En la tabla 5 se evidencia el progreso de la dimensión, fluidez creativa, donde en el pre test se halló (2) estudiantes En inicio(C) que equivale a un 20% y (8) niños y niñas En proceso (B) que equivale al 80 %. Por otro lado, en el post test se encontró a (6) niños y niñas En proceso (B), que equivale a un 60%, en Logro esperado (A) a (3) estudiantes, que equivale a 30 % y en Logro destacado (AD) a (1) estudiante que equivale a 10%.

Tabla 5*Resultado de la originalidad entre pre y post test.*

Niveles de logro	Pre test		Post test	
	n _i	h _i %	n _i	h _i %
AD (Logro destacado)	0	0	2	20
A (Logro esperado)	0	0	8	80
B (En proceso)	9	90	0	0
C (En inicio)	1	10	0	0
Total	10	100	10	100

Nota. Data de la ficha de observación del desarrollo creativo

Análisis. En la tabla 6 se evidencia el progreso de la dimensión, originalidad donde en el pre test se halló (1) estudiante En inicio(C) que equivale a un 10% y (9) niños y niñas En proceso (B) que equivale al 90 %. Por otro lado, en el post test se encontró a (8) niños y niñas en Logro esperado (A) que equivale a 80 % y en Logro destacado (AD) se halló a (2) estudiantes que equivale a 20%.

Tabla 6*Resultado de la flexibilidad cognitiva entre pre y post test.*

Niveles de logro	Pre test		Post test	
	n_i	h_i %	n_i	h_i %
AD (Logro destacado)	0	0	2	20
A (Logro esperado)	0	0	7	70
B (En proceso)	8	80	1	10
C (En inicio)	2	20	0	0
Total	10	100	10	100

Nota. Data de la ficha de observación del desarrollo creativo

Análisis. En la tabla 7 se evidencia el progreso de la dimensión, flexibilidad cognitiva donde en el pre test se halló (2) niños y niñas En inicio(C) que equivale a un 20% y (8) niños y niñas En proceso (B) que equivale al 80 %. Por otro lado, en el post test se encontró a (1) estudiante En proceso (B) que equivale a 10 %, En logro esperado (A) se halló a (7) estudiantes que equivale al 70 % y en Logro destacado (AD) se halló a (2) estudiantes que equivale a 20%.

4.1.2 Nivel Inferencial

Prueba de Normalidad. Trabajo (2023) afirma que las pruebas de normalidad son cruciales para evaluar la distribución normal de los datos. La distribución normal, empleada con frecuencia en la investigación, se caracteriza por una distribución de frecuencias en forma de campana.

Tabla 7*Prueba de normalidad*

Shapiro-Wilk			
	Estadístico	gl	Sig.
Diferencia del pre y post test	,366	10	,000

Análisis. En la tabla 8, se presenta la prueba de Shapiro-Wilk, con un valor de $p=0,000$ de la variable del desarrollo creativo. Por ello se deduce que no existe una distribución normal, ya que la muestra es de 10 estudiantes. Por ello se deduce que existe evidencia estadística que afirma que la variable del desarrollo creativo se somete a una

distribución no normal con 5% de significancia. Por ello se usó la prueba no paramétrica de signo de Wilcoxon para muestras relacionadas.

4.1.3 Prueba de Hipótesis

Dagnino (2014) afirma que la prueba de hipótesis evalúa la probabilidad de una relación entre la hipótesis nula, que postula la inexistencia de efecto o diferencia.

a. Prueba de Hipótesis General

a.1 Sistema de Hipótesis:

H_0 = Los juegos simbólicos no influyen significativamente en el desarrollo creativo de los niños en la institución educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024.

H_a = Los juegos simbólicos influyen significativamente en el desarrollo creativo de los niños en la institución educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024.

Nivel de significancia

0,05

Estadígrafo

La prueba de los rangos con signo de wilcoxon.

Tabla 8

Prueba de hipótesis del desarrollo creativo entre pre test y post test

Estadísticos de prueba ^a	
Desarrollo creativo post test - Desarrollo creativo pre test	
Z	-3,051 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,002

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Análisis. La tabla 9, presenta la prueba de hipótesis del pre test y post test, de la aplicación de los juegos simbólicos en la promoción del desarrollo creativo en niños y niñas de 4 años, con un valor de $p = 0,002 < 0,05$. Por esta razón se rechaza hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_a), y se afirma que los juegos simbólicos promueven el desarrollo creativo de los estudiantes de 4 años.

a.2 Prueba de Hipótesis Especifica 1

Sistema de Hipótesis:

H_0 = Los juegos simbólicos no influyen significativamente en el desarrollo de la fluidez creativa de los niños en la institución educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024.

H_a = Los juegos simbólicos influyen significativamente en el desarrollo de la fluidez creativa de los niños en la institución educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024.

Nivel de significancia

0,05

Estadígrafo

La prueba de los rangos con signo de wilcoxon.

Tabla 9

Prueba de hipótesis de la fluidez creativa entre pre test y post test

Estadísticos de prueba ^a	
	Fluidez creativa post test - Fluidez creativa pre test
Z	-2,121 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,034

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Análisis La tabla 10, presenta la prueba de hipótesis del pre test y post test, de la aplicación de los juegos simbólicos en la promoción de la fluidez creativa en niños y niñas de 4 años, con un valor de $p = 0,032 < 0,05$. Por esta razón se rechaza hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_a), y se afirma que los juegos simbólicos promueven el desarrollo de la fluidez creativa de los estudiantes de 4 años.

a.3 Prueba de Hipótesis Especifica 2

Sistema de hipótesis:

H_0 = Los juegos simbólicos no influyen significativamente en el desarrollo de la originalidad de los niños en la institución educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024.

H_a= Los juegos simbólicos influyen significativamente en el desarrollo de la originalidad de los niños en la institución educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024.

Nivel de Significancia

0,05

Estadígrafo

La prueba de los rangos con signo de wilcoxon.

Tabla 10

Prueba de hipótesis de la originalidad entre pre test y post test

Estadísticos de prueba ^a	
	Originalidad post test - Originalidad pre test
Z	-2,919 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,004

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Análisis. La tabla 11, presenta la prueba de hipótesis del pre test y post test, de la aplicación de los juegos simbólicos en la promoción de la originalidad en niños y niñas de 4 años, con un valor de $p = 0,004 < 0,05$. Por esta razón se rechaza hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_a), y se afirma que los juegos simbólicos promueven el desarrollo de la originalidad de los estudiantes de 4 años.

a.4 Prueba de Hipótesis Especifica 3

Sistema de Hipótesis

H₀= Los juegos simbólicos no influyen significativamente en el desarrollo de la flexibilidad cognitiva de los niños en la institución educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024.

H_a= Los juegos simbólicos influyen significativamente en el desarrollo de la flexibilidad cognitiva de los niños en la institución educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024.

Nivel de significancia

0,05

Estadígrafo

La prueba de los rangos con signo de wilcoxon.

Tabla 11

Prueba de hipótesis de la flexibilidad cognitiva entre pre test y post test

Estadísticos de prueba ^a	
	flexibilidad cognitiva post test - flexibilidad cognitiva pre test
Z	-2,739 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,006

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Análisis. La tabla 12, presenta la prueba de hipótesis del pre test y post test, de la aplicación de los juegos simbólicos en la promoción de la flexibilidad cognitiva en niños y niñas de 4 años, con un valor de $p = 0,006 < 0,05$. Por esta razón se rechaza hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_a), y se afirma que los juegos simbólicos promueven el desarrollo de la flexibilidad cognitiva de los estudiantes de 4 años.

4.2 Discusión de Resultados

Los juegos simbólicos promueven el desarrollo creativo en niños y niñas de 4 años, con un valor de $p = 0,002 < 0,05$. De esta manera valida que la dimensión fluidez creativa, originalidad y la flexibilidad cognitiva se desarrollaron mediante los juegos simbólicos. Asimismo, la estadística descriptiva sostiene que, en el desarrollo de la variable, desarrollo creativo se halló (1) estudiante En inicio(C) que equivale a un 10% y (9) niños y niñas En proceso (B) que equivale al 90 % en el pre test. Por otro lado, en el post test se encontró un progreso donde en Logro esperado (A) se halló a (10) estudiantes, que equivale a 100 %. Procel (2021) sostiene que el uso de las distintas actividades de juego simbólico promueve el desarrollo de la creatividad de los niños. Asimismo, Arévalo (2020) señala que los juegos simbólicos permiten al estudiante a expresarse de forma creativa y otorgar papeles o funciones a objetos inanimados.

Los juegos simbólicos promueven el desarrollo de la fluidez creativa en niños y niñas de 4 años, con un valor de $p = 0,032 < 0,05$. De esta manera valida que los ítems, número de ideas generadas en una tarea creativa, variedad de categorías de ideas y la

capacidad para generar ideas nuevas en situaciones diversas se desarrollaron mediante los juegos simbólicos. Asimismo, la estadística descriptiva sostiene que, en el pre test se halló (2) estudiantes En inicio(C) que equivale a un 20% y (8) niños y niñas En proceso (B) que equivale al 80 %. Por otro lado, en el post test se encontró a (6) niños y niñas En proceso (B), que equivale a un 60%, en Logro esperado (A) a (3) estudiantes, que equivale a 30 % y en Logro destacado (AD) a (1) estudiante que equivale a 10%. De ello Vilela (2020) señala que el uso del juego de rol imaginativo promueve el desarrollo de la expresión creativa. Asimismo, Alzamora (2019) sostiene que la capacidad de pensar creativamente de los alumnos mejora mediante el taller de dibujo y pintura. Por otro lado, Veramendi (2024) sostiene que las habilidades sociales están influidas por el juego simbólico.

Los juegos simbólicos desarrollan la originalidad en niños y niñas de 4 años, con un valor de $p = 0,004 < 0,05$. De esta manera valida que los ítems, rareza de las ideas generadas, divergencia de las respuestas y la evaluación de la novedad de las ideas se desarrollaron mediante los juegos simbólicos. Asimismo, la estadística descriptiva sostiene que en el pre test se halló (1) estudiante En inicio(C) que equivale a un 10% y (9) niños y niñas En proceso (B) que equivale al 90 %. Por otro lado, en el post test se encontró a (8) niños y niñas en Logro esperado (A) que equivale a 80 % y en Logro destacado (AD) se halló a (2) estudiantes que equivale a 20%. De ello Vilela (2020) señala que el uso del juego de rol imaginativo promueve el desarrollo de la expresión creativa. Asimismo, Arévalo (2020) señala que los juegos simbólicos permiten al estudiante a expresarse de forma creativa y otorgar papeles o funciones a objetos inanimados.

Los juegos simbólicos desarrollan la flexibilidad cognitiva en niños y niñas de 4 años, con un valor de $p = 0,006 < 0,05$. De esta manera valida que los ítems, capacidad para adaptar ideas existentes a nuevos problemas, facilidad para cambiar entre categorías de pensamiento y capacidad para ver problemas desde múltiples perspectivas. Asimismo, la estadística descriptiva sostiene en el pre test se halló (2) niños y niñas En inicio(C) que equivale a un 20% y (8) niños y niñas En proceso (B) que equivale al 80 %. Por otro lado, en el post test se encontró a (1) estudiante En proceso (B) que equivale a 10 %, En logro esperado (A) se halló a (7) estudiantes que equivale al 70 % y en Logro destacado (AD) se halló a (2) estudiantes que equivale a 20%. Procel (2021) sostiene que el uso de las distintas actividades de juego simbólico promueve el desarrollo de la creatividad de

los niños. Asimismo, Arévalo (2020) señala que los juegos simbólicos permiten al estudiante a expresarse de forma creativa y otorgar papeles o funciones a objetos inanimados.

CONCLUSIONES

1. Los juegos simbólicos promueven el desarrollo creativo en niños y niñas de 4 años, con un valor de $p= 0,002 < 0,05$. Pues la dimensión fluidez creativa, originalidad y la flexibilidad cognitiva se desarrollaron mediante los juegos simbólicos. Pues en el post test se encontró en Logro esperado (A) al 100 % estudiantes. Por ello se concluye validando que los juegos simbólicos promueven el desarrollo creativo en niños y niñas de 4 años.
2. Los juegos simbólicos promueven el desarrollo de la fluidez creativa en niños y niñas de 4 años, con un valor de $p= 0,032 < 0,05$. De esta manera valida que los ítems, número de ideas generadas en una tarea creativa, variedad de categorías de ideas y la capacidad para generar ideas nuevas en situaciones diversas se desarrollaron mediante los juegos simbólicos. Pues en el post test se encontró En proceso (B), un 60%, en Logro esperado (A) un 30 % y en Logro destacado (AD) un 10% de los estudiantes. Por ello se concluye afirmando que los juegos simbólicos promueven el desarrollo de la fluidez creativa en niños y niñas de 4 años.
3. Los juegos simbólicos desarrollan la originalidad en niños y niñas de 4 años, con un valor de $p= 0,004 < 0,05$. De esta manera valida que los ítems, rareza de las ideas generadas, divergencia de las respuestas y la evaluación de la novedad de las ideas se desarrollaron mediante los juegos simbólicos. Pues en el post test se encontró en Logro esperado (A) a 80 % y en Logro destacado (AD) a 20% de estudiantes. Por ello se concluye señalando que los juegos simbólicos desarrollan la originalidad en niños y niñas de 4 años.
4. Los juegos simbólicos desarrollan la flexibilidad cognitiva en niños y niñas de 4 años, con un valor de $p= 0,006 < 0,05$. De esta manera valida que los ítems, capacidad para adaptar ideas existentes a nuevos problemas, facilidad para cambiar entre categorías de pensamiento y capacidad para ver problemas desde múltiples perspectivas. Pues en el post test se encontró En proceso (B) a 10 %, En logro esperado (A) al 70 % y en Logro destacado (AD) al 20% de los estudiantes. Por ello se concluye señalando que los juegos simbólicos desarrollan la flexibilidad cognitiva en niños y niñas de 4 años

RECOMENDACIONES

1. Al Director Regional de Educación de Ayacucho se sugiere promover en las instituciones del nivel inicial el uso de los juegos simbólicos ya que promueve el desarrollo creativo de los niños y niñas.
2. A la Unidad de Gestión Local de la Mar se sugiere promover en las instituciones del nivel inicial el uso de los juegos simbólicos ya que promueve el desarrollo de la fluidez creativa en niños y niñas.
3. A la directora de la Institución Educativa Inicial N° 425-12, se sugiere promover en la institución el uso de los juegos simbólicos ya que promueve el desarrollo de la originalidad en niños y niñas.
4. A la plana docente de la Institución Educativa Inicial N° 425-12, se sugiere implementar en sus aulas el uso de los juegos simbólicos ya que promueve el desarrollo de la flexibilidad cognitiva en niños y niñas.

Referencias

- Alzamora, R. F. (2019). *Taller de dibujo y pintura para mejorar el pensamiento creativo en los estudiantes de primaria del colegio “Liceo Trujillo” – Trujillo 2017*. [Tesis de licenciatura inédita]. Escuela Superior de Formación Artística Pública Bellas Artes Macedonio de la Torre. [Link de referencia](#)
- Arévalo T. C. (2020). Los juegos simbólicos en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 a 4 años. [Tesis de licenciatura inédita]. Universidad Católica de Cuenca. <https://dspace.ucacue.edu.ec/server/api/core/bitstreams/a43ee1df-204f-47d4-9b35-d383fd186929/content>
- Aula Creativa (2022, 31 de enero). En qué consiste el proceso creativo. [Link de referencia](#).
- Barnett, L. A. (1991). The playful child: Measurement and relationships to cognitive functioning. *American Journal of Play*, 3(2), 163-179.
- Campos, G. & Lule, N. E. (2012). La Observación, un método para el estudio de la realidad. *Xihmai*, 7 (13), 45-60. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3979972.pdf>
- Dagnino, E. (2014). *Metodología de la investigación científica: Enfoques cuantitativo y cualitativo* (2.ª ed.). Editorial Universitaria Latinoamericana.
- Howe, N., Petrakos, H., Rinaldi, C. M., & LeFebvre, R. (1998). "This is a bad dog, you know": Constructing shared meanings during sibling pretend play. *Child Development*, 69(1), 1-8.
- López, P.L. (2004). Población Muestra Y Muestreo. *Scielo*. 9(8). 2224-8838. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762004000100012
- Ministerio de Educación del Perú. (2023). *Creatividad, innovación y metodologías activas en la educación básica regular*. MINEDU. <https://www.gob.pe/minedu>
- Molina, S. (2017). El método de análisis y síntesis y el descubrimiento de Neptuno. *Estudios de Filosofía*. 55. 30-53. <http://www.scielo.org.co/pdf/ef/n55/0121-3628-ef-55-00030.pdf>
- Narváez, M. (s.f.). QuestionPro. Método inductivo: Qué es, características y ejemplos. [Link de referencia](#).

- Ortega, C. (S.f.). QuestionPro. Métodos de análisis estadísticos: ¿Cuáles utilizar?
<https://www.questionpro.com/blog/es/metodos-de-analisis-estadisticos/>
- Pérez Cordero C. (2010). La importancia del juego y los juguetes para el desarrollo integral de los niños/as de educación infantil.
http://autodidacta.anpebadajoz.es/autodidacta_archivos/numero_9_archivos/c_p_cordero.pdf
- Pérez, J. A. (2024). Impacto de los programas de desarrollo creativo en la infancia y su contribución a la cohesión comunitaria en Ayacucho. *Revista Andina de Investigación Educativa*, 9(1), 57–74. <https://doi.org/10.35622/raie.2024.91.5>
- Procel, E. P. (2021) “El juego simbólico en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la unidad educativa particular nuevo mundo, de la ciudad de Riobamba, periodo 2020-2021”. [Tesis de licenciatura inédita]. Universidad Nacional de Chimborazo.
<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8242/1/UNACH-EC-FCEHT-EINC-2021-000057.pdf>
- Rodríguez, M. L., & Martínez, R. E. (2023). Metodologías activas y juego simbólico como estrategias para el desarrollo creativo en la educación inicial peruana. *Revista Peruana de Investigación Educativa*, 15(2), 101–118.
<https://doi.org/10.18800/rpie.202302.006>
- Singer, D. G., & Singer, J. L. (2005). *Imagination and play in the electronic age*. Harvard University Press.
- Smith, J. A., & López, R. M. (2021). Creativity in childhood as a key factor for adaptation in a changing world. *Journal of Creative Behavior*, 55(4), 889–903.
<https://doi.org/10.1002/jocb.512>
- UNESCO. (2023). *La creatividad como competencia clave del siglo XXI: Implicancias para la educación en América Latina*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. <https://www.unesco.org/es/education>
- Vargas, Z. R. (2009). La Investigación Aplicada: Una Forma De Conocer las Realidades Con Evidencia Científica. *Revista Educación*. 33 (1). 155-165.
<https://www.revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/viewFile/538/589>
- Vázquez, J.L. (s.f.). *Diseño de Investigación*. [Diapositivas de PowerPoint]. Universidad Anáhuac. Repositorio de la Universidad Anáhuac.

<https://www.anahuac.mx/mexico/biblioteca/sites/default/files/inline-files/disenodeinvestigaagos19.pdf>

Velásquez, A. (s.f.) QuestionPro. Investigación experimental: Qué es, tipos y cómo realizarla. <https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-experimental/>

Veramendi, G. D. (2024). El juego simbólico y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-67 Qatus Urqo Ayacucho -2022. [Tesis de licenciatura inédita]. Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. <https://repositorio.unsch.edu.pe/server/api/core/bitstreams/1bb2278b-c24c-4126-a14e-c52296352008/content>

Vilela, A. (2020). El juego simbólico para mejorar la expresión creativa, en niños de 4 años de la I.E.P. Santa Teresa de Lisieux", Tacalá, Piura-2019. [Tesis de licenciatura inédita]. Universidad Católica los Ángeles Chimbote. [Link de referencia](#)

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Wynarczyk, H. (2001, agosto). Estrategias De Investigación. Técnica Administrativa. [http://www.cyta.com.ar/ta0102/research.htm#:~:text=b\)%20Nivel%20explicativo,a%20priori%20de%20las%20mediciones](http://www.cyta.com.ar/ta0102/research.htm#:~:text=b)%20Nivel%20explicativo,a%20priori%20de%20las%20mediciones).

ANEXO

Anexo 1

Resolución Directoral de Aprobación de Proyecto de Tesis



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Resolución Directoral N° 733-2024 EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 26 de julio de 2024



El Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta;

VISTO:

El **INFORME N° 090-2024-SA-EESPP "JSCO"-HTA** de fecha 11 de julio de 2024, con número de expedientes: TM20242908-F en la que, el Formador de Investigación del Programa de Profesionalización Docente 2024 Ciclo I del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe Aula 2, remite legajos expeditos para la tramitación y otorgamiento de Resolución Directoral de Aprobación de los Proyectos de Investigación en el marco del cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos a fin de oficializar y garantizar su ejecución;

CONSIDERANDO:

Que, La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017-2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; RM No 441-2019-MINEDU Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la RM No 267-2020-MINEDU y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los egresados de formación inicial docente y formación continua y garantizar su acreditación profesional.

Que, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación y el Título Profesional de Licenciada/o a los/las egresados/as de Formación Inicial Docente de los Programas de Estudios Licenciados, así como, de Formación Continua del Programa de Profesionalización Docente previa sustentación y aprobación del trabajo de investigación y de tesis respectivamente en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional.

Que, estando conforme al Reglamento Institucional y al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales que señalan que el proceso de otorgamiento del **Grado Académico de Bachiller en Educación** es mediante la sustentación del Trabajo Investigación con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación.

Que, el Programa de Profesionalización Docente 2024 I, en el marco de la RDRS No 00075-2023-GRA/GR-GG-GRDS-DREA-DR, resolución con la que aprueban las metas de admisión para el PPD 2024 I, es un programa que conduce a la obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación y Título Profesional de Licenciado/a en Educación Inicial Intercultural Bilingüe y Educación Primaria Intercultural Bilingüe, el **Formador Asesor del Módulo de Práctica de**



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

Investigación del Aula 2, elevó el **INFORME N° 004 -2024-ASESOR DEINVEST. /PPD 2024-AULA 2 EDUC.INIC./EESPP"JSCO"-HTA.** dando el aval correspondiente para la Aprobación Resolutiva del Proyecto de Investigación en el marco del plan curricular y del cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos.



Que, el Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, en amparo a sus facultades, con fecha 26 de julio de 2024 y en el marco del cumplimiento y la conformidad con la **Ley No 30512, su reglamento, modificatorias** y el **Reglamento de Grados y Títulos** se oficializa la **APROBACIÓN** de los **Proyectos de Investigación** de los participantes del **Programa de Profesionalización Docente 2024 I** del **Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe Aula 2**, cuyo **Formador Asesor** es el **Dr. Bibiano Alcarraz Carbajal**, por tanto:

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO. - APROBAR los **PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN** del **Programa de Profesionalización Docente 2024 I** del **Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe Aula 2** de las/os que a continuación se detalla:

PPD 2024 CICLO I		
Nº	APELLIOS Y NOMBRES	TITULOS DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
1	ALMIRON CCASANI, MARISOL	Juegos etnomatemáticos en la resolución de problemas de cantidad en los niños de la Institución Educativa 317, Iglesiapata, Andahuaylas 2024
2	BRAVO HUARCAYA, ROCIO ALICINDA	Técnicas motivacionales para promover creatividad en los estudiantes de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 39009- Huamanga 2024
3	CCAHUANA ANAYA, MARDONIA	Juegos de palabras como estrategia para mejorar el vocabulario en los niños en la Institución Educativa Inicial N° 425-6/Mx-P, La Mar 2024
4	CCASA CATUNTA, YESSENIA MARTHA	Gimnasia rítmica para desarrollo motor grueso en estudiantes de 3 años en la Institución Educativa 09, San Jerónimo, Andahuaylas 2024
5	CENTENO HUAMAN, CAROLINA	Aplicación del Método Singapur en la resolución de problemas de cantidad en la Institución Educativa N° 1137 de Cruzpampa, Andahuaylas 2024
6	CENTENO VARGAS, EVELIN JEANET	Estilos de aprendizaje e inteligencia emocional en niños del II Ciclo de la Institución Educativa Inicial N° 292, Ccompicancha- Andahuaylas 2024
7	CHAVEZ OSCCO, YESMINA	El Método Integrado en la convivencia infantil en estudiantes de la Institución Educativa N° 693/Mx-P, La Convención, Cusco 2024
8	CHIPANA AGUILAR, ISAI ALEXANDER	Risoterapia para promover las emociones positivas en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa N° 277-8, Andahuaylas 2024
9	CONTRERAS LLANTOY, FELICINDA	Los cuentos audiovisuales en la comprensión del texto en los niños en la Institución Educativa "Pascual Saco Oliveros", Ayacucho 2024



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"

Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737

Reapertura RM. N° 228-82-ED

Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED

Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED

Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU



10	CUETO SULCA, ALICIA	Método Mindfulness para mejorar la atención en estudiantes de 05 años en la Institución Educativa Inicial N° 44, Chincheros 2024
11	ESCALANTE CLEMENTINA BERROCAL,	El juego de la tiendita para fortalecer las habilidades numéricas en los niños de la Institución Educativa Inicial "El Bosque", Ayacucho 2024
12	ESPINOZA LIMACHE, SONIA	Cuentos infantiles para desarrollar el clima escolar en los niños de la Institución Educativa, Villa Real de Piotoa, Mazamari-Satipo 2024
13	FERNANDEZ FRANCO, RENEE	La práctica del yoga en la regulación emocional en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 277-9, La Merced, Andahuaylas 2024
14	FERNANDEZ LIMAQUISPE, FILADELFIA NOYMI	Aprendizaje situado para construir la identidad de los estudiantes de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 38254, Huanta-Ayacucho 2024
15	FLORES FERRUA, CENAIDA	Juego de roles en la autorregulación de emociones en los niños de la Institución Educativa N° 219, Anco, Churcampa 2024
16	FRANCO GALLEGOS, ANA ROSITA	Los juegos simbólicos en el desarrollo creativo de los niños en la Institución Educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024
17	HUAMAN CENTENO, MARGOTH JACKELINE	Autoestima y aprendizaje en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 277-12 "Pastorcitos de Fátima" Andahuaylas, Apurímac 2024
18	LLACCTAS QUISPE, YANETH	Juego de roles en la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en niños de la Institución Educativa N° 475-2, Chincheros 2024
19	ORE LAZO, IRENE	Actividades lúdicas para el desarrollo de la autonomía en niños de la Institución Educativa N° 2214, San Gerónimo de Kempiri, Satipo 2024
20	PAREDES DE LA CRUZ, LIZBETH	Respiración rítmica para el desarrollo del autocontrol en estudiantes de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°39009, Huamanga 2024
21	POMA LOBO, ELISA	Dramatización para desarrollar la Socialización en los estudiantes de 4 años en la Institución Educativa N° 255, Huanca-Ayacucho 2024
22	QUISPE AYALA, KAREN JUDITH	Cuentos andinos para promover conciencia ambiental en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 300, Ayacucho 2024
23	QUISPE VASQUEZ, LUORDES	La Qachwa e identidad cultural en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 348/Mx-P de Huambo, Víctor Fajardo 2024
24	RIOS SILVERA, EDITH LUZ	Álbum de cuentos locales para desarrollar la competencia construye su identidad en los niños de la Institución Educativa N° 278, Chaviña-Lucanas 2024



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

25	RINCÓN GUILLEN, GRISELDA	El Baile del carnaval andahuaylino en el desarrollo de habilidades motoras gruesas en los estudiantes de Educación Inicial, Chicheros-Apurímac 2024
26	RIVEROS LAURENTE, MERY	Juego simbólico y la autonomía en los niños de la Institución Educativa N° 627 Niño Manuelito, Churcampa-Huancavelica 2024
27	ROMANI HUAYTA, MAGALI INDIRA	El uso de materiales manipulativos en la retención numérica en los niños de la Institución Educativa N° 1008, El Carmen, Churcampa 2024
28	ROSAS GAVILAN, MARIA ELENA	El Método Reggio Emilia en el desarrollo del lenguaje en los niños de la Institución Educativa "Johannes Gutenberg", Huanta 2024
29	SANCHEZ OSCCO, MELISA	Carnaval de Cupisa en el desarrollo de la competencia construye su identidad en los niños de la Institución Educativa Inicial, Andahuaylas 2024
30	SANTIAGO CURO, NORMA	El biohuerto escolar en el desarrollo de actitudes ambientales en los niños de la Institución Educativa N° 429-44/Mx-U, Santillana, Huanta 2024
31	VARGAS AREVALO, NELIDA	Juegos cooperativos para el desarrollo del trabajo colaborativo de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 82, Ongoy 2024
32	ZARATE GAVE, LEONELA SELENIA	Canciones infantiles en Quechua Central para desarrollar la expresión oral en niños de la Institución Educativa N° 282, Huaracaca-Pasco 2024

ARTICULO SEGUNDO.- DISPONER que, el área de Repositorio Institucional registre e inscriba en la base de datos los Proyectos de Investigación para el control correspondiente.

ARTICULO TERCERO.- ENCARGAR al Webmaster de la Escuela la publicación en la Página Web y en el Portal de Transparencia.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHIVESE


Dr. Walker Mariang Arce Villar
DIRECTOR GENERAL

DISTRIBUCIÓN:
Interesados (as)
Archivo
WMAV/D.G.(e)
prd/sec.

Jr. Razuhuilca 624 – Huanta
Telefax (066) 321070
www.eesppjsco.edu.pe
informes@iesppjsco.edu.pe

Anexo 2

Resolución Directoral de Expedito de Tesis

"Educar en la Diversidad Construimos un País Justo y Solidario"



**ESCUELA DE EDUCACIÓN
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"**
RM.N° 267-2020-MINEDU

**RESOLUCIÓN DIRECTORAL DE
EXPEDITO DE TESIS**

**PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN
DOCENTE**

R.D. No. 0652 -2025- EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Mg. MARIA JUSTINA LEON PERALTA
DIRECTOR GENERAL (e)
RDRS No 00850-2025-GRA/GG-GRDS-DREA-DR



HUANTA - 2025



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huantá – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

Resolución Directoral N° 0052-2025 EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huantá, 03 de diciembre del 2025

Visto, los documentos con registro TM20254147-F y TM20254145-F ;



CONSIDERANDO:

Que, de conformidad al D.S. N° 010-2017-MINEDU, Reglamento de la Ley N° 30512 Ley de Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados; señalan que es necesario fomentar la investigación e innovación en los/las estudiantes para ofrecer a la sociedad maestros y maestras capaces de producir conocimientos educativos, que contribuyan al mejoramiento continuo de la calidad de la educación;

Que, es política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huantá, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar que los/las estudiantes del Programa de Profesionalización Docente en el marco de la Formación Docente Continua realicen Investigación Educativa conducente a la obtención del Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe y cumplir con el objetivo fundamental del fortalecimiento de los profesionales de la educación a la obtención del Título Profesional de Licenciado (a) y cumplir con el objetivo fundamental de la formación profesional en educación, fortaleciendo su capacidad de investigadores, promotores eficaces del aprendizaje, agentes y líderes de cambio para la transformación de la realidad local, regional y nacional.

Que, es necesario aprobar en calidad de expedito las Tesis de Investigación Educativa, presentados por los(las) estudiantes del Programa de Profesionalización Docente en el marco de la Formación Docente Continua en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe para garantizar su titulación y acreditación como profesionales de la educación y puedan asumir ese rol en concordancia con las normas del sector.

Que, estando a lo informado y opinado en concordancia al Reglamento de Investigación, al Reglamento de Grados y Títulos de la EESPP "José Salvador Caveró Ovalle" y con las facultades en condición de Directora General (e) amparada en el RDRS No 00850-2025-GRA/GG-GRDS-DREA-DR, por tanto;

SE RESUELVE :

PRIMERO. – DECLARAR EXPEDITO la **TESIS DE INVESTIGACIÓN** del Programa de Profesionalización Docente - PPD siguiente:



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"

Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737

Reapertura RM. N° 228-82-ED

Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED

Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED

Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

N°	INVESTIGADORA	TESIS	PROGRAMA ESTUDIOS
01	FRANCO GALLEGOS, ANA ROSITA	Los juegos simbólicos en el desarrollo creativo de los niños en la Institución Educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
02	LLACTA HUAROC, ENERSON	Clima laboral y su relación con la satisfacción laboral de los servidores de la Unidad de Gestión Educativa Local, Churcampa, Huancavelica 2024.	Educación Primaria Intercultural Bilingüe

SEGUNDO. - AUTORIZAR, a partir de la fecha, continuar con los trámites para la sustentación de la Tesis cumpliendo con los requisitos establecidos en el Reglamento de Grados y Títulos de la Escuela.

TERCERO.- COMUNICAR, a las áreas internas, al interesado, asimismo, publicar en la web institucional para los fines administrativos pertinentes.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE



DISTRIBUCIÓN:

Interesados (as)

Archivo

MJLP/D.G.(e)

prd/sec.

Jr. Razuhuilca 624 – Huanta

Telefax (066) 321070

www.eesppjsco.edu.pe

comunicaciones@iesppjsco.edu.pe

Anexo 3

Resolución Directoral de Autorización de Sustentación



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU
RM No 420-2024-MINEDU

Resolución Directoral No. 0030-2026-TESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 23 de enero de 2026

Visto, el Expediente **TM20260121-F** de fecha **14 de enero del 2026** y la **Resolución Directoral de Expedito No 0652-2025-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA** de fecha **3 de diciembre del 2025**;



CONSIDERANDO:

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; **RM No 130-2025-MINEDU** Lineamientos Generales Académicos, **RM No 244-2025-MINEDU** y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la **RM No 267-2020-MINEDU/RM No 420-2024-MINEDU** y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional, Reglamento Investigación y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los egresados del Programa de Profesionalización Docente y garantizar su acreditación profesional;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del **Título Profesional de Licenciado (a) en Educación** a los(as) Bachilleres del Programa de Profesionalización Docente, en el marco de la Formación Docente Continua – Programa de Profesionalización Docente en Educación Inicial Intercultural Bilingüe, Educación Primaria Intercultural Bilingüe y Educación Física previa sustentación de la Tesis y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;

Que, estando conforme al Reglamento Institucional, al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales (**RM No 130-2025-MINEDU**) y a las Disposiciones que regulan la gestión de los procesos académicos en las Escuelas de Educación Superior Pedagógica Públicas y Privadas (**RM No 244-2025-MINEDU**) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Título Profesional de Licenciado (a) en Educación es mediante la sustentación de tesis, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"

Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM N° 267-2020-MINEDU
RM No 420-2024-MINEDU

Que, de conformidad a los considerandos mencionados y facultado por la **RDRS No 01529-2025-GRA/GOB-GG-GRDS-DREA-DR**;

SE RESUELVE:

PRIMERO.- AUTORIZAR la SUSTENTACIÓN DE LA TESIS conducente a la **OBTENCIÓN DEL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN**, de acuerdo al siguiente detalle:

TESIS	
LOS JUEGOS SIMBÓLICOS EN EL DESARROLLO CREATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 425-12, LA MAR, AYACUCHO 2024.	
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	ATENCIÓN INTEGRAL DEL NIÑO Y EL ADOLESCENTE
FORMACIÓN CONTINUA	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE
EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	
AUTOR(A)	FRANCO GALLEGOS, ANA ROSITA
FECHA	28 DE ENERO DEL 2026
HORA	4:00 P.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

SEGUNDO.- COMUNICAR al interesado (a) y áreas internas del contenido del presente acto resolutivo.

TERCERO.- PÚBLICAR la resolución en la web institucional.

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVESE


Dr. Walter Morúa Arce Villar
DIRECTOR GENERAL

DISTRIBUCIÓN:

Interesado/a
Dir. Adm. (01)
Sec. Acad. (01)
Archivo (01)
WMAV/D.G. (e)
prd/sec.

Anexo 4

Resolución Directoral de Nominación de Jurados



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"

Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU
RM No 420-2024-MINEDU

Resolución Directoral No. 031-2026 EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 23 de enero de 2026

Visto, el Expediente *TM20260121-F* de fecha *14 de enero del 2026* y la *Resolución Directoral de Expedito No 0652-2025-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA* de fecha *3 de diciembre del 2025*;



CONSIDERANDO:

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; **RM No 130-2025-MINEDU** Lineamientos Generales Académicos, **RM No 244-2025-MINEDU** y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la **RM No 267-2020-MINEDU/RM No 420-2024-MINEDU** y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional, Reglamento de Investigación y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los bachilleres del Programa de Profesionalización Docente y garantizar su acreditación profesional;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del **Título Profesional de Licenciado (a) en Educación** a los(as) Bachilleres del Programa de Profesionalización Docente, en el marco de la Formación Docente Continua, en Educación Inicial Intercultural Bilingüe, Educación Primaria Intercultural Bilingüe y en Educación Física previa sustentación de la Tesis y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;

Que, estando conforme al Reglamento Institucional, Reglamento de Investigación, Reglamento de Grados y Títulos, Reglamento Institucional y a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales (**RM No 130-2025-MINEDU**) y a las Disposiciones que regulan la gestión de los procesos académicos en las Escuelas de Educación Superior Pedagógica Públicas y Privadas (**RM No 244-2025-MINEDU**) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Título Profesional de Licenciado (a) en Educación es mediante la sustentación de la tesis, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERIO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM N° 267-2020-MINEDU
RM No 420-2024-MINEDU

Que, de conformidad a los considerandos y facultado por la **RDRS**
No 01529-2025-GRA/GOB-GG-GRDS-DREA-DR;

SE RESUELVE:

PRIMERO.- NOMINAR; a los **MIEMBROS DEL JURADO EXAMINADOR**
DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS, tal como se detalla a continuación:

JURADO EXAMINADOR	PRESIDENTE	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	SECRETARIO	Mg. EDHIGAR HECTOR VALENCIA AGUILAR
	VOCAL	Dr. WILBER ANTONIO REYES ARAUJO
TESIS		
LOS JUEGOS SIMBÓLICOS EN EL DESARROLLO CREATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 425-12, LA MAR, AYACUCHO 2024.		
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	ATENCIÓN INTEGRAL DEL NIÑO Y EL ADOLESCENTE	
FORMACIÓN CONTINUA	PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	
EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE		
AUTOR (A)	FRANCO GALLEGOS, ANA ROSITA	
FECHA	28 DE ENERO DEL 2026	
HORA	4:00 P.M.	
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL	

SEGUNDO.- COMUNICAR al Jurado Examinador e interesado(a), el contenido
del presente acto resolutivo.

TERCERO.- AUTORIZAR la compensación económica a favor de los
miembros del Jurado Examinador conforme a las tasas establecidas en el TUPA 2025.

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVESE



Dr. Walter Mariano Arce Villar
DIRECTOR GENERAL

DISTRIBUCIÓN:

Interesados
Dir. Adm. (01)
Sec. Acad. (01)
Archivo (01)
WMAV/D.G. (e)
prd/sec.

Anexo 5

Matriz de Consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARAIBLES	DIMENSIONES	INDICADOES	METODOLOGÍA
Problema general ¿De qué manera influyen los juegos simbólicos en el desarrollo creativo de los niños en la institución educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024?	Objetivo general Realizar los juegos simbólicos en el desarrollo creativo de los niños en la institución educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024.	Hipótesis general. Los juegos simbólicos influyen significativamente en el desarrollo creativo de los niños en la institución educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024.	Variable independiente Juegos simbólicos	Complejidad del Juego Simbólico.	Variedad de roles asumidos. Número de reglas creadas por los niños. Diversidad de escenarios simulados. Sesiones de juego por semana. Duración de cada sesión de juego. Participación en diferentes tipos de juegos simbólicos. Número de participantes en el juego. Grado de cooperación entre los niños. Nivel de conflictos y su resolución. Número de ideas generadas en una tarea creativa. Variedad de categorías de ideas. Capacidad para generar ideas nuevas	Tipo de estudio tipo aplicada. Nivel nivel explicativo Método de estudio método de análisis y el método de síntesis. métodos, inductivo-deductivo y el método experimental y estadístico. Diseños de investigación diseño preexperimental Población y muestra La población de estudio consta de 28 estudiantes de 4 años. La muestra de estudio son 10 estudiantes de 4 años.
Problemas específicos ¿De qué manera influyen los juegos simbólicos en el desarrollo de la fluidez de los niños en la institución educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024? ¿De qué manera influyen los juegos simbólicos en el desarrollo de la originalidad de los niños en la institución educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024? ¿De qué manera	Objetivos específicos Realizar los juegos simbólicos en el desarrollo de la fluidez de los niños en la institución educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024. Realizar los juegos simbólicos en el desarrollo de la originalidad de los niños en la institución educativa 425-12, La Mar, Ayacucho	Hipótesis específicas Los juegos simbólicos influyen significativamente en el desarrollo de la fluidez de los niños en la institución educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024. Los juegos simbólicos influyen significativamente en el desarrollo de la originalidad de		Frecuencia de Participación. Interacción Social durante el Juego. Fluidez Creativa. Originalidad. Flexibilidad Cognitiva.		

influyen los juegos simbólicos en el desarrollo de la flexibilidad cognitiva de los niños en la institución educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024?	2024. Realizar los juegos simbólicos en el desarrollo de la flexibilidad cognitiva de los niños en la institución educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024.	los niños en la institución educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024. Los juegos simbólicos influyen significativamente en el desarrollo de la flexibilidad cognitiva de de los niños en la institución educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024.			en situaciones diversas. Rareza de las ideas generadas. Divergencia de las respuestas frente a las de un grupo control. Evaluación de la novedad de las ideas por expertos. Capacidad para adaptar ideas existentes a nuevos problemas. Facilidad para cambiar entre categorías de pensamiento. Capacidad para ver problemas desde múltiples perspectivas.	Técnicas de muestreo Muestreo no probabilístico por convivencia. Técnicas e instrumentos de recolección de datos. La técnica de la observación y el instrumento la ficha de observación. Validez y confiabilidad Sometido a un juicio de 3 expertos. Aplicado una prueba piloto Técnicas de procesamiento. Se usará la estadística descriptiva e inferencial.
--	---	--	--	--	--	---

Anexo 6

Operacionales de las Variables de Estudio

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable Independiente Juegos simbólicos	Con la imitación y la fantasía, los niños participan en el juego simbólico, que fomenta el desarrollo de las capacidades sociales, cognitivas y emocionales. El juego simbólico implica el uso de objetos, acciones o ideas para simbolizar otros significados. (Vygotsky, 1978, P. 29).	Se diseñó un plan de aplicación para ejecutar mediante 10 sesiones experimentales	Complejidad del Juego Simbólico.	Variedad de roles asumidos.	Nominal No se realiza medición
				Número de reglas creadas por los niños.	
				Diversidad de escenarios simulados.	
			Frecuencia de Participación.	Sesiones de juego por semana.	
				Duración de cada sesión de juego.	
				Participación en diferentes tipos de juegos simbólicos.	
			Interacción Social durante el Juego.	Número de participantes en el juego.	
				Grado de cooperación entre los niños.	
				Nivel de conflictos y su resolución.	
Variable Dependiente: Desarrollo Creativo	De acuerdo a la Aula Creativa (2022) el proceso creativo es el conjunto de pasos o etapas destinados a Realizar la creatividad para resolver un problema o poner en marcha un proyecto. También puede referirse a la fase divergente o al proceso de generación de ideas. El proceso creativo tiene un objetivo u objetivo definido, ya que es la primera etapa de la creación de un proyecto. Para ello se emplean diversas herramientas y métodos que estimulan la creatividad y producen ideas novedosas.	Del desarrollo creativo se recogerá datos con la ficha de observación.	Fluidez Creativa.	Número de ideas generadas en una tarea creativa.	Escala ordinal C: En inicio B: En proceso A: En logro esperado AD: En destacado
				Variedad de categorías de ideas.	
				Capacidad para generar ideas nuevas en situaciones diversas.	
			Originalidad.	Rareza de las ideas generadas.	
				Divergencia de las respuestas frente a las de un grupo control.	
				Evaluación de la novedad de las ideas por expertos.	
			Flexibilidad Cognitiva.	Capacidad para adaptar ideas existentes a nuevos problemas.	
				Facilidad para cambiar entre categorías de pensamiento.	
				Capacidad para ver problemas desde múltiples perspectivas.	

Anexo 7

Matriz Instrumental

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnica	Instrumento	Escala	Valoración
Variable Independiente Juegos simbólicos	Complejidad del Juego Simbólico	Variedad de roles asumidos.	ninguno	experimento	Plan de aplicación	Nominal	No aplica
		Número de reglas creadas por los niños.					
		Diversidad de escenarios simulados.					
	Frecuencia de Participación.	Sesiones de juego por semana.					
		Duración de cada sesión de juego.					
		Participación en diferentes tipos de juegos simbólicos.					
	Interacción Social durante el Juego.	Número de participantes en el juego.					
		Grado de cooperación entre los niños.					
		Nivel de conflictos y su resolución.					
Variable Dependiente: Desarrollo Creativo	Fluidez Creativa.	Número de ideas generadas en una tarea creativa.	2 ítems ¿?	observación	ficha de observación	Ordinal	C: En inicio B: En proceso A: En logro esperado AD: En destacado
		Variedad de categorías de ideas.	2 ítems				
		Capacidad para generar ideas nuevas en situaciones diversas.	2 ítems				
	Originalidad.	Rareza de las ideas generadas.	2 ítems				
		Divergencia de las respuestas frente a las de un grupo control.	2 ítems				
		Evaluación de la novedad de las ideas por expertos.	2 ítems				
	Flexibilidad Cognitiva.	Capacidad para adaptar ideas existentes a nuevos problemas.	2 ítems				
		Facilidad para cambiar entre categorías de pensamiento.	2 ítems				
		Capacidad para ver problemas desde múltiples perspectivas.	2 ítems				

Anexo 8

Instrumento de Recolección de Datos

FICHA DE OBSERVACION

Variable dependiente: Desarrollo Creativo

Apellidos y nombres de la investigadora: Franco Gallegos Ana Rosita

Programa de estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe

N°	Apellidos y nombres	Fluidez Creativa.						Originalidad.						Flexibilidad Cognitiva.					
		Número de ideas generadas en una tarea creativa.		Variedad de categorías de ideas.		Capacidad para generar ideas nuevas en situaciones diversas.		Rareza de las ideas generadas.		Divergencia de las respuestas frente a las de un grupo control.		Evaluación de la novedad de las ideas por expertos.		Capacidad para adaptar ideas existentes a nuevos problemas.		Facilidad para cambiar entre categorías de pensamiento. Capacidad		para ver problemas desde múltiples perspectivas.	
		¿Cuántas ideas diferentes propuso el niño/a durante la actividad?	¿El niño/a mostró interés en compartir más ideas?	¿El niño explora diferentes temas o roles durante el juego simbólico?	¿Puede cambiar de personaje o situación con facilidad?	¿El niño es creativo al adaptar su juego a diferentes contextos?	¿El niño/a pudo adaptar sus ideas a diferentes escenarios propuestos?	¿Qué historia diferente puedes inventar con estos personajes?	¿El niño/a mostró originalidad al crear personajes o situaciones?	¿El niño se diferencia de otros niños al representar roles o situaciones similares?	¿Muestra una perspectiva única en su juego simbólico?	¿Puede sorprender con su creatividad y enfoque único?	¿Sus representaciones simbólicas destacan por su frescura y singularidad?	¿Cómo puedes usar este juguete para resolver un problema diferente en tu juego?	¿Es flexible al enfrentar desafíos o cambios en la trama imaginaria?	¿El niño alterna entre diferentes roles o escenarios con fluidez?	¿Demuestra versatilidad al cambiar su enfoque durante el juego?	¿Qué harías si fueras otro personaje en esta historia?	¿Demuestra una mente abierta y flexible al explorar diversas opciones?
1																			
10																			

Nivel de desempeño

4.AD: Logro destacado

3.A: Logro previsto

2.B: En proceso

1.C: En inicio

Anexo 9
Validez del instrumento



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
FICHA DE VALIDACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DEL JUEZ

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: los juegos simbólicos en el desarrollo creativo de los niños en la Institución Educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024

Nombre de los instrumentos motivo de la evaluación: FICHA DE OBSERVACION

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENO				MUY BUENO			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																			95	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																			95	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																			95	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																			95	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																			95	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																			95	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																			95	
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																			95	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																			95	
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																			95	

PROMEDIO DE VALORACION

95

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente () b) Baja () c) Regular () d) Buena () e) Muy Buena ()

Nombres y Apellidos	Bibiano Alcaraz Carbajal	DNI	31466970
Título Profesional	Lic. Educación Secundaria		
Especialidad	Biología - Química		
Grado Académico	Doctor		
Mención	En Educación		

Lugar y fecha: Huanta, 28 de Septiembre de 2024


Firma



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
FICHA DE VALIDACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DEL JUEZ

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: los juegos simbólicos en el desarrollo creativo de los niños en la Institución Educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024

Nombre de los instrumentos motivo de la evaluación: FICHA DE OBSERVACION

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENO				MUY BUENO			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																80				
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																80				
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																80				
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																80				
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																80				
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																80				
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																80				
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																80				
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																80				
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																80				

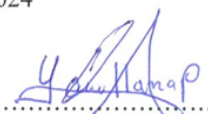
PROMEDIO DE VALORACION

80

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente () b) Baja () c) Regular () d) Buena () e) Muy Buena ()

Nombres y Apellidos	Yolanda Orellana Perez	DNI	28281120
Título Profesional	Educación		
Especialidad	Inicial		
Grado Académico	Doctor		
Mención	Educación		

Lugar y fecha: Huanta, 28 de Septiembre de 2024


Firma



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
FICHA DE VALIDACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DEL JUEZ

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: los juegos simbólicos en el desarrollo creativo de los niños en la Institución Educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024

Nombre de los instrumentos motivo de la evaluación: FICHA DE OBSERVACION

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENO				MUY BUENO			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																80				
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																80				
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																80				
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																80				
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																80				
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																80				
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos																80				
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																80				
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																80				
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																80				

PROMEDIO DE VALORACION

80

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente () b) Baja () c) Regular () d) Buena () e) Muy Buena ()

Nombres y Apellidos	Carolina Galdo Pillaca	DNI	28295730
Título Profesional	Licenciada en educación inicial		
Especialidad	Inicial		
Grado Académico	Doctor		
Mención	En Educación		

Lugar y fecha: Huanta, 28 de setiembre de 2024

Firma

Anexo 10
Confiabilidad del instrumento

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Pregunta 1	33,60	50,933	,771	,915
Pregunta 2	33,60	51,822	,671	,918
Pregunta 3	33,70	57,344	,121	,929
Pregunta 4	33,60	50,933	,771	,915
Pregunta 5	33,60	50,933	,771	,915
Pregunta 6	33,60	51,822	,671	,918
Pregunta 7	33,70	57,344	,121	,929
Pregunta 8	33,60	50,933	,771	,915
Pregunta 9	33,60	50,933	,771	,915
Pregunta 10	33,60	51,822	,671	,918
Pregunta 11	33,70	57,344	,121	,929
Pregunta 12	33,60	50,933	,771	,915
Pregunta 13	33,60	50,933	,771	,915
Pregunta 14	33,60	51,822	,671	,918
Pregunta 15	33,70	57,344	,121	,929
Pregunta 16	33,60	50,933	,771	,915
Pregunta 17	33,60	50,933	,771	,915
Pregunta 18	33,60	51,822	,671	,918

Anexo 11

Material y Sesiones Experimentales

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**

**PROGRAMA DE PROFESIONALIZACION DOCENTE
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE**



PLAN DE APLICACION

**Los Juegos simbólicos en el desarrollo creativo de los niños en la
Institución Educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024**

AUTORA

FRANCO GALLEGOS, Ana Rosita

ASESOR

Dr. BIBIANO ALCARRAZ Carbajal

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Atención integral del infante, niño y adolescente

HUANTA-AYACUCHO-PERÚ

2024

Investigación aplicada experimental

PLAN DE APLICACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACION PARA DESARROLLAR JUEGOS SIMBOLICOS-NIÑOS DE 4 AÑOS



OBJETIVOS DEL PLAN DE APLICACIÓN

a) Objetivo Principal

- Realizar en las sesiones de aprendizaje de los juegos simbólicos en el desarrollo creativo de los niños en la institución educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024.

b) Objetivos Secundarios

- Evaluar las sesiones de aprendizaje de los juegos simbólicos en el desarrollo de la fluidez de los niños en la institución educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024.
- Evaluar las sesiones de aprendizaje de los juegos simbólicos en el desarrollo de la originalidad de los niños en la institución educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024.
- Evaluar las sesiones de aprendizaje de los juegos simbólicos en el desarrollo de la flexibilidad cognitiva de los niños en la institución educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024.

PLANIFICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DE JUEGOS SIMBOLICOS

ÁREA: COMUNICACIÓN

LUNES 14-10-24	MARTES 15-10-24	MIÉRCOLES 16-10-24	JUEVES 17-10-24	VIERNES 18-10-24
Realizar el PRE TEST Con ficha de observación prueba diagnostico prueba de entrada	Participemos en los Juegos simbólicos: juegos en el hogar, para desarrollar la Fluidez Creativa, Originalidad y Flexibilidad Cognitiva.	Participemos en los Juegos simbólicos: juegos en el hogar, para desarrollar la Fluidez Creativa, Originalidad y Flexibilidad Cognitiva.	Participemos en los Juegos simbólicos: juego de construcción, para desarrollar la Fluidez Creativa, Originalidad y Flexibilidad Cognitiva.	Participemos en los Juegos simbólicos: juego de construcción, para desarrollar la Fluidez Creativa, Originalidad y Flexibilidad Cognitiva.
LUNES 21-10-24	MARTES 22-10-24	MIÉRCOLES 23-10-24	JUEVES 24-10-24	VIERNES 25-10-24
Participemos en los Juegos simbólicos: jugamos a compra y venta en el mercado, para desarrollar la Fluidez Creativa, Originalidad y Flexibilidad Cognitiva.	Participemos en los Juegos simbólicos: jugamos a compra y venta en el mercado, para desarrollar la Fluidez Creativa, Originalidad y Flexibilidad Cognitiva.	Participemos en los Juegos simbólicos: superhéroes en acción, para desarrollar la Fluidez Creativa, Originalidad y Flexibilidad Cognitiva.	Participemos en los Juegos simbólicos: superhéroes en acción, para desarrollar la Fluidez Creativa, Originalidad y Flexibilidad Cognitiva.	Participemos en los Juegos simbólicos: fiesta en el circo, para desarrollar la Fluidez Creativa, Originalidad y Flexibilidad Cognitiva.
LUNES 28-10-24	MARTES 29-10-24			
Participemos en los Juegos simbólicos: “pequeños detectives de la naturaleza”, para desarrollar la Fluidez Creativa, Originalidad y Flexibilidad Cognitiva.	Aplicación de salida PRO TEST Con ficha de observación Prueba de salida			

Actividad de Aprendizaje N.º 01

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Participemos en los Juegos simbólicos: juegos en el hogar, para desarrollar la Fluidez Creativa, Originalidad y Flexibilidad Cognitiva.

FECHA: 15 DE OCTUBRE

EDAD DEL GRUPO DE NIÑOS: 4 años

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: organiza sus ideas para el sector del hogar.

Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Actuaciones y producciones (evidencias)
		4 años		
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	* Obtiene información del texto oral. * Infiere e interpreta información del texto oral. * Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.	• Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer	Reflexiona y organiza sus ideas para organizar su dulce hogar	Organizar el sector hogar. Dibujo de lo que más les gusto del juego.

ENFOQUES TRANSVERSALES:

Enfoques transversales	Valores	Actitudes
Enfoque de derechos	Libertad y responsabilidad	Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una sociedad

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

Momentos pedag.	Desarrollo de la actividad/Estrategias Metodológicas	Materiales
Entrada y Juego libre en sectores	- Recepción de niños, niñas, padres de familia. - Damos la bienvenida a los niños. Planificación y Organización - Nos reunimos en semicírculo en la que elegimos los sectores, el tiempo, el espacio y recordamos los acuerdos de convivencia durante la actividad. Desarrollo del Juego	

	Se realiza las siguientes preguntas: - ¿qué están observando? ¿dentro de una casa que cosas encontramos? ¿Quiénes se encuentran en la casa? ¿ustedes que hacen en sus casas? Título de la sesión Se presenta el título de la sesión: “Niños y niñas hoy organizaremos nuestro dulce hogar” Propósito Pegue su título para comunicar el propósito de la clase a los estudiantes. Problematización Se realiza las siguientes preguntas: ¿qué roles cumplen en la casa? ¿cómo podemos jugar a la casita?	
Desarrollo	PROCESOS DIDACTICOS Antes del discurso La docente propone tener acuerdos para poder jugar todos. La docente invita a que los niños se agrupen. La docente comenta que para realizar este trabajo necesitaremos mucha creatividad. Los niños deciden qué rol desempeñaran (mamá. papá, hijos y bebe? Durante el discurso La docente presenta el sector hogar La docente pregunta: ¿qué necesita la mamá, el papá, los hijos? ¿Qué clase de ropa usan? La docente entrega una canasta con telas, ropa, sombreros, mandiles. Los niños escogen creativamente y arman su ropa para cumplir con el rol que les toco.	Tarjetas preguntas

	 Ya repartidos los roles de cada personaje, la docente junto los niños empezamos a jugar a la casita creativamente, respetando siempre acuerdos y reglas que pueden ver dentro de un hogar  La mamá después de dejar a su hija al colegio regresa a casa a limpiar, cocinar, lavar Resaltando utiliza que objetos Cada miembro de familia desempeña su rol Cada niño usa su creatividad para usar los materiales que necesita para realizar la comida, lavar los platos, representar el sonido de la licuadora, etc. Luego la docente propone que les parece si organizamos nuestro dulce hogar La docente escucha sus respuestas de los niños y las anota Después del discurso. La docente invita a los niños a dibujar lo que más les haya gustado de la actividad y que expliquen dicho dibujo La docente realiza las siguientes preguntas: ¿en qué sector jugamos? ¿Quiénes son las personas que representamos? ¿qué pasaría si elegiríamos otro sector para jugar a la casita? ¿qué piensan de la ropa de que usamos?	
Cierre	EVALUACION (LO QUE APRENDÍ): Metacognición ¿qué aprendimos hoy? ¿tuvimos alguna dificultad para aprenderlo? ¿cómo lo superamos? Retroalimentación ¿Cómo es el sector hogar? ¿Qué cosas existen en el hogar? ¿todo tienen el mismo rol? ¿para qué nos sirvió lo aprendido hoy?	preguntas

Actividad de Aprendizaje 02

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Participemos en los Juegos simbólicos: juegos en el hogar, para desarrollar la Fluidez Creativa, Originalidad y Flexibilidad Cognitiva.

FECHA: 16 DE OCTUBRE

EDAD DEL GRUPO DE NIÑOS: 4 años

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: explora los materiales y explica al decorar con dibujos el sector hogar.

Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Actuaciones y producciones (evidencias)
		4 años		
CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	• Explora y experimenta los lenguajes del arte. • 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. Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)	Explora materiales que usara, al representar mediante un dibujo las actividades que realizara creativamente sobre las actividades del hogar y luego las explica.	Dibujo de las actividades que se realiza en el hogar

ENFOQUES TRANSVERSALES:

Enfoques transversales	Valores	Actitudes
Enfoque de derechos	Libertad y responsabilidad	Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una sociedad

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

Momentos pedag.	Desarrollo de la actividad/Estrategias Metodológicas	materiales
Entrada y Juego libre en sectores	• Recepción de niños, niñas, padres de familia. • Damos la bienvenida a los niños. Planificación y Organización • Nos reunimos en semicírculo en la que elegimos los sectores, el tiempo, el espacio y recordamos los acuerdos de convivencia durante la actividad.	

40 min. Rutinas	Desarrollo del Juego • Cada niño elige en qué sector desea jugar. Los niños juegan libremente con los materiales elegidos, en la que la docente acompaña sin interrumpir al estudiante. Socialización, Representación Metacognición y Orden • Ordenan el material utilizado. • Representan lo que jugaron. • Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron	Sectores del aula.
	• Oración • Clima • ¿Qué día es hoy? • Control de asistencia	Carteles
Momentos	Estrategias metodológicas	materiales
Inicio	SECUENCIA DIDACTICA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE Motivación: Se motiva a los niños y niñas recordando la actividad que hicimos el día anterior Saberes previos Se realiza las siguientes preguntas: - ¿a qué jugamos ayer? ¿Qué actividades realizamos en el juego? Título de la sesión Se presenta el título de la sesión: “Niños y niñas hoy decoraremos con dibujos el sector” Propósito	Hojas de colores Lápices plumones

	Pegue su título para comunicar el propósito de la clase a los estudiantes. Problematicación Se realiza las siguientes preguntas: ¿qué actividades se realiza en el hogar y en el sector hogar? ¿aparte de las actividades de ayer, que actividades más podemos realizar en casa?	
Desarrollo	PROCESOS DIDACTICOS Antes de la actividad La docente recuerda las normas y los acuerdos. La docente realiza las siguientes preguntas: ¿podemos dibujar las diferentes actividades? ¿en qué dibujaremos? ¿podemos hacerlo en grupo? ¿qué necesitaremos? ¿Cómo podemos decorar los dibujos después? La docente escucha las respuestas de los niños Durante la actividad La docente propone agrupar a los niños mediante un sorteo. Cuando los grupos ya estén conformados, les da 5 minutos a los niños para que elijan un nombre creativo para cada grupo. La docente reparte un papelote a cada grupo, plumones, temperas, lápices, etc. Pide a los niños que en grupo dibujen libremente las actividades que se realiza en el sector hogar como, por ejemplo: -Lavarse las manos	Tarjetas preguntas

	-Bañarse -Cocinar -Barrer -Ver una película, etc. Los niños usaran su creatividad al dibujar y pintar. Cuando terminen de dibujar la docente reparte lanas, hojas, piedritas, palitos y demás materiales. La docente pide a los niños que decoren sus dibujos con dichos materiales, que usen su imaginación para crear siluetas de flores, por ejemplo.  Después de la actividad. Con ayuda de la docente, los niños pegan los trabajos en el sector hogar. La docente pide a cada grupo que expliquen su trabajo de forma ordenada. Cuando terminen de explicar la profesora pregunta si les gusto la actividad.	
Cierre	EVALUACION (LO QUE APRENDÍ): Metacognición ¿qué aprendimos hoy? ¿tuvimos alguna dificultad para aprenderlo? ¿cómo lo superamos? Retroalimentación ¿qué hicimos hoy? ¿Qué materiales usamos? ¿será la única forma de decorar el sector hogar? ¿qué materiales usamos?	preguntas

Actividad de Aprendizaje 03

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Participemos en los Juegos simbólicos: juego de construcción, para desarrollar la Fluidez Creativa, Originalidad y Flexibilidad Cognitiva.

FECHA: 17 DE OCTUBRE

EDAD DEL GRUPO DE NIÑOS: 4 años

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: Construimos pistas con obstáculos

Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Actuaciones y producciones (evidencias)
		4 años		
CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	• Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos.	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses.	Explora materiales que usara, al representar creativamente una pista con obstáculos y luego explica.	Construir la pista con obstáculos Dibujar las pistas de obstáculos creados.

ENFOQUES TRANSVERSALES:

Enfoques transversales	Valores	Actitudes
Enfoque de derechos	Libertad y responsabilidad	Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una sociedad

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

Momentos pedag.	Desarrollo de la actividad/Estrategias Metodológicas	Materiales
Entrada y Juego libre en sectores 40 min.	• Recepción de niños, niñas, padres de familia. • Damos la bienvenida a los niños. Planificación y Organización • Nos reunimos en semicírculo en la que elegimos los sectores, el tiempo, el espacio y recordamos los acuerdos de convivencia durante la actividad. Desarrollo del Juego	Sectores del aula.

Rutinas	• Cada niño elige en qué sector desea jugar. Los niños juegan libremente con los materiales elegidos, en la que la docente acompaña sin interrumpir al estudiante. Socialización, Representación Metacognición y Orden • Ordenan el material utilizado. • Representan lo que jugaron. • Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron	
	• Oración • Clima • ¿Qué día es hoy? • Control de asistencia	Carteles
Momentos	Estrategias metodológicas	Materiales
Inicio	SECUENCIA DIDACTICA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE Motivación: Se motiva a los niños y niñas con el video de carrera de obstáculos	Hojas de colores Lápices plumones



Saberes previos

Se realiza las siguientes preguntas:

- ¿qué se observa en el video? ¿alguna vez jugaron así?

Título de la sesión

Se presenta el título de la sesión: "Construiremos una pista con obstáculos"

Propósito

Pegue su título para comunicar el propósito de la clase a los estudiantes.

Problematización

Se realiza las siguientes preguntas: ¿podemos crear esa pista con obstáculos? ¿con que materiales podemos hacerlo?

Desarrollo

PROCESOS DIDACTICOS

Antes de la actividad

En el patio nos sentamos y en círculo conversamos acerca de los materiales para hacer un circuito.

La docente pregunta, que podemos usar para crear nuestro circuito.

La docente propone recorrer toda la institución para buscar diferentes materiales. (bancas, tablas, sogas, colchonetas)

La docente les da un tiempo prudencial para que lo exploren, jueguen, lo organicen o cambien de posición, etc.

Tarjetas

preguntas

	Durante la actividad Después de conseguir los materiales nuevamente nos sentamos y nos ponemos de acuerdo para construir un círculo. Pedimos a los niños su opinión y vemos cuál sería la forma de colocarlos para construir un circuito creativamente. La docente forma grupos y pide a los niños que usen su imaginación para armar el circuito, la manera d colocar las sogas, las tablas, etc. La docente pide a los niños que armen y exploren las diferentes formas de pasar por el circuito. Observamos y con los niños determinamos en qué orden se encuentran los objetos del circuito; primero, segundo, tercero, cuarto y último. Pedimos a todos que pasen por turnos y de forma diferente y algunos imitaran sus movimientos.  Pedimos a los niños que imaginariamente tengan en una mano una flor y en la otra una vela, y se juega a oler y soplar respectivamente. Después de la actividad. La docente pregunta a los niños: ¿les gustos la actividad? ¿qué construimos? ¿qué materiales usamos? La docente reparte hojas bond para que los niños dibujen la pista de obstáculos de los niños. La docente pide a cada niño que explique su trabajo.	
Cierre	EVALUACIÓN (LO QUE APRENDÍ): Metacognición ¿qué aprendimos hoy? ¿tuvimos alguna dificultad para aprenderlo? ¿cómo lo superamos? Retroalimentación ¿qué hicimos hoy? ¿Qué materiales usamos? ¿será la única forma de crear circuitos? ¿qué materiales usamos?	preguntas

Actividad de Aprendizaje 04

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Participemos en los Juegos simbólicos: juego de construcción, para desarrollar la Fluidez Creativa, Originalidad y Flexibilidad Cognitiva.

FECHA: 18 DE OCTUBRE

EDAD DEL GRUPO DE NIÑOS: 4 años

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: Creamos y decoramos nuestros propios juguetes

Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Actuaciones y producciones (evidencias)
		4 años		
CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	• Explora y experimenta los lenguajes del arte. • 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. Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)	Explora materiales que usara, al construir su propio juguete y decorarlo, luego explica.	Construir su propio juguete y decorarlo Representar su creación a través de un dibujo

ENFOQUES TRANSVERSALES:

Enfoques transversales	Valores	Actitudes
Enfoque de derechos	Libertad y responsabilidad	Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una sociedad

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

Momentos pedag.	Desarrollo de la actividad/Estrategias Metodológicas	Materiales
Entrada y Juego libre en sectores	• Recepción de niños, niñas, padres de familia. • Damos la bienvenida a los niños. Planificación y Organización • Nos reunimos en semicírculo en la que elegimos los sectores, el tiempo, el espacio y recordamos los acuerdos de convivencia durante la actividad.	

40 min.	Desarrollo del Juego • Cada niño elige en qué sector desea jugar. Los niños juegan libremente con los materiales elegidos, en la que la docente acompaña sin interrumpir al estudiante. Socialización, Representación Metacognición y Orden • Ordenan el material utilizado. • Representan lo que jugaron. • Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron	Sectores del aula.
Rutinas	• Oración • Clima • ¿Qué día es hoy? • Control de asistencia	Carteles
Momentos	Estrategias metodológicas	Materiales
Inicio	SECUENCIA DIDACTICA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE Motivación: La docente presenta a su trencito creado por ella misma con material reciclado. Saberes previos	Hojas de colores Lápices plumones

	Se realiza las siguientes preguntas: - ¿qué se observa? ¿Qué creen que use para crearlo? ¿ustedes tienen sus juguetes? Título de la sesión Se presenta el título de la sesión: “Construiremos nuestros propios juguetes” Propósito Pegue su título para comunicar el propósito de la clase a los estudiantes. Problematización Se realiza las siguientes preguntas: ¿podemos crear nuestros propios juguetes? ¿de que manera podemos hacerlo?	
Desarrollo	PROCESOS DIDACTICOS Antes de la actividad La docente recuerda las normas y los acuerdos. La docente realiza las siguientes preguntas: ¿qué materiales necesitaremos? ¿qué juguetes crearán? La docente escucha las respuestas de los niños Durante la actividad La docente entrega el material (bloques de cartón de diferentes tamaños y colores; latas, tubos, tablitas)  La docente pide a los niños que usen su imaginación y creatividad para crear sus juguetes, que los decore como a ellos mejor les guste.	Tarjetas preguntas



Así podrán realizar diferentes construcciones, las que al final las expondrán.

La docente da el ejemplo explicando sobre su tren, menciona por ejemplo si corre muy rápido o lento, de dónde parten y a qué lugar llegan, etc.

Se generará en los niños una actitud de búsqueda, de observación, que visualicen sus imágenes mentalmente y las concreten. Cada grupo nos mencionará su realización, ¿Qué es?, ¿Dónde está?, ¿Cómo funciona?, ¿Qué utiliza?, ¿Para qué sirve?, etc.

Se dejará que cada niño opine libremente según su creatividad.

La docente propone cantar la siguiente canción con la finalidad de relajarnos.

Después de la actividad.

La docente proporciona papel, colores, lápices, para los que quieran representar su construcción.

Cada niño explica los materiales que uso y lo que más le gusto de la actividad.

La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Qué nombre le pusiste a tu juguete? ¿Qué usaste para crearlo? ¿con que otro material puedes crear otro juguete?

Cierre	EVALUACION (LO QUE APRENDÍ): Metacognición ¿qué aprendimos hoy? ¿tuvimos alguna dificultad para aprenderlo? ¿cómo lo superamos? Retroalimentación ¿qué hicimos hoy? ¿Qué materiales usamos? ¿qué juguetes creamos? ¿qué materiales usamos?	preguntas
--------	--	-----------

Actividad de Aprendizaje 05

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Participemos en los Juegos simbólicos: jugamos a compra y venta en el mercado, para desarrollar la Fluidez Creativa, Originalidad y Flexibilidad Cognitiva.

FECHA: 21 DE OCTUBRE

EDAD DEL GRUPO DE NIÑOS: 4 años

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: Creamos nuestra tiendita para jugar a la compra y venta.

Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Actuaciones y producciones (evidencias)
		4 años		
CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	- Explora y experimenta los lenguajes del arte. - 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. Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos	Explora materiales que usara, al construir la tiendita y decorarlo, luego explica.	Construir su tiendita y lo que contiene y decorarlo Dibujar el recorrido a la tiendita

ENFOQUES TRANSVERSALES:

Enfoques transversales	Valores	Actitudes
Enfoque de derechos	Libertad y responsabilidad	Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una sociedad

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

Momentos pedag.	Desarrollo de la actividad/Estrategias Metodológicas	Materiales
Entrada y Juego libre en sectores	- Recepción de niños, niñas, padres de familia. - Damos la bienvenida a los niños. Planificación y Organización - Nos reunimos en semicírculo en la que elegimos los sectores, el tiempo, el espacio y recordamos los acuerdos de convivencia durante la actividad.	

40 min. Rutinas	Desarrollo del Juego • Cada niño elige en qué sector desea jugar. Los niños juegan libremente con los materiales elegidos, en la que la docente acompaña sin interrumpir al estudiante. Socialización, Representación Metacognición y Orden • Ordenan el material utilizado. • Representan lo que jugaron. • Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron	Sectores del aula.
	• Oración • Clima • ¿Qué día es hoy? • Control de asistencia	Carteles
Momentos	Estrategias metodológicas	Materiales
Inicio	SECUENCIA DIDACTICA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE Motivación: La docente muestra la imagen de una tienda  Saberes previos Se realiza las siguientes preguntas: - ¿qué se observa? ¿alguna vez tuvieron una tienda? ¿qué encontramos en una tienda?	Hojas de colores Lápices plumones

	Título de la sesión Se presenta el título de la sesión: “Construiremos nuestra tienda para jugar a la compra y venta” Propósito Pegue su título para comunicar el propósito de la clase a los estudiantes. Problematización Se realiza las siguientes preguntas: ¿podemos tener una tienda en el salón? ¿cómo lo podemos construir?	
Desarrollo	PROCESOS DIDACTICOS Antes de la actividad La docente propone ir a visitar una tienda que este cerca de la institución La docente recuerda las normas y los acuerdos para salir. Al llegar a la tienda los niños observan y exploran lo que hay en la tienda. Al volver al salón, la docente realiza las siguientes preguntas: ¿Qué cosas encontramos en una tienda? ¿cómo podemos crearlo nosotros La docente escucha las respuestas de los niños Durante la actividad La docente agrupa a los niños mediante un sorteo. La docente recoge algunos materiales que pidió con anticipación La docente pregunta, ¿Qué materiales más usaremos? Escucha la respuesta de los niños La docente entrega el material a cada grupo para que use su imaginación y creatividad para que puedan crear y representar, las verduras, las frutas, el arroz, la moneda y los billetes  Al terminar de crear algunas cosas que se encuentra en una tienda, la docente pide que ayuden a armar creativamente la tiendita con cajas de madera.	Tarjetas preguntas



La docente pide a los niños que usen su creatividad y sugieran como armarlo,
Se dejará que cada niño opine libremente según su creatividad.
Se termina de armar la tiendita



Se pide opiniones para ponerle un nombre a la tiendita.
Cuando ya tenga un nombre, se le entrega una letra a cada grupo para que pueda decorarlo libremente, se le entrega diferentes materiales

	 Cuando todos terminen, se pega el nombre de la tienda al frontis. Después de la actividad. La docente proporciona papel, colores, lápices, para los que quieran representar su construcción. Cada niño explica los materiales que uso y lo que más le gusto de la actividad. La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Qué construimos hoy? ¿Qué usaste para crearlo?	
Cierre	EVALUACION (LO QUE APRENDÍ): Metacognición ¿qué aprendimos hoy? ¿tuvimos alguna dificultad para aprenderlo? ¿cómo lo superamos? Retroalimentación ¿qué hicimos hoy? ¿Qué materiales usamos? ¿Qué más le podemos agregar a nuestra tienda? ¿para qué nos servirá nuestra tiendita?	preguntas

Actividad de Aprendizaje 06

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Participemos en los Juegos simbólicos: jugamos a compra y venta en el mercado, para desarrollar la Fluidez Creativa, Originalidad y Flexibilidad Cognitiva.

FECHA: 22 DE OCTUBRE

EDAD DEL GRUPO DE NIÑOS: 4

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: que las niñas y los niños Juegan a la tiendita.

Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Actuaciones y producciones (evidencias)
		4 años		
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	* Obtiene información del texto oral. * Infiere e interpreta información del texto oral. * Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. * Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. * Interactúa Estratégicamente con distintos interlocutores. * Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral	Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.	Reflexiona y organiza sus ideas para jugar a la tiendita	Cumple el rol de vendedor y comprador Dibujo de lo que más les gusta del juego.

ENFOQUES TRANSVERSALES:

Enfoques transversales	Valores	Actitudes
Enfoque de derechos	Libertad y responsabilidad	Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una sociedad

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Estrategias metodológicas	Materiales
Entrada y Juego libre en sectores 40 min.	• Recepción de niños, niñas, padres de familia. • Damos la bienvenida a los niños. Planificación y Organización	Sectores del aula.

Rutinas	- Nos reunimos en semicírculo en la que elegimos los sectores, el tiempo, el espacio y recordamos los acuerdos de convivencia durante la actividad. Desarrollo del Juego - Cada niño elige en qué sector desea jugar. Los niños juegan libremente con los materiales elegidos, en la que la docente acompaña sin interrumpir al estudiante. Socialización, Representación Metacognición y Orden - Ordenan el material utilizado. - Representan lo que jugaron. Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron	
Inicio	SECUENCIA DIDACTICA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE Motivación: Se motiva a los niños recordando lo que se hizo un día anterior.  Saberes previos Se realiza las siguientes preguntas:	Carteles imagen

	- ¿qué hicimos ayer? ¿para qué lo hicimos? ¿cómo podemos usarlos? Título de la sesión Se presenta el título de la sesión: “Niños y niñas hoy jugaremos a la tiendita” Propósito Pegue su título para comunicar el propósito de la clase a los estudiantes. Problematicación Se realiza las siguientes preguntas: ¿qué roles cumplen en la tiendita? ¿cómo podemos jugar a la tiendita?	
Desarrollo	PROCESOS DIDACTICOS Antes del discurso La docente propone tener acuerdos para poder jugar todos. La docente invita a que los niños se agrupen. La docente comenta que para realizar este trabajo necesitaremos mucha creatividad. Los niños deciden qué rol desempeñaran (comprador, vendedor, cajero) Durante el discurso La docente presenta el sector de la tiendita  La docente pregunta: ¿qué necesita el vendedor, el comprador? ¿Qué clase de ropa usan? La docente entrega bolsas, mandiles.	Juguetes del sector la tiendita Sombreros Mandiles bolsas Monedas billetes juguetes del sector de la tiendita



La docente entrega el dinero al comprador y al vendedor



Los niños escogen creativamente y arman su ropa para cumplir con el rol que les toco.

Ya repartidos los roles de cada personaje, la docente junto los niños empezamos a jugar a la tiendita creativamente, respetando siempre acuerdos y reglas en una tienda

Hoja bond
Pinturas



Cada niño desempeña su rol creativamente

Después de un rato, se invierte los roles para que cada niño sea vender y comprador

Luego la docente propone que les parece si organizamos nuestra tiendita

La docente escucha sus respuestas de los niños y las anota

Después del discurso.

La docente invita a los niños a dibujar lo que más les haya gustado de la actividad y que expliquen dicho dibujo

La docente realiza las siguientes preguntas: ¿en qué sector jugamos? ¿Quiénes son las personas que representamos? ¿ser vendedor y comprador es igual?? ¿qué piensan de la ropa de que usamos?

Cierre

EVALUACION (LO QUE APRENDÍ):

Metacognición ¿qué aprendimos hoy? ¿tuvimos alguna dificultad para aprenderlo? ¿cómo lo superamos?

Retroalimentación ¿Cómo es el sector hogar? ¿Qué cosas existen de la tiendita? ¿todo tienen el mismo rol? ¿para qué nos sirvió lo aprendido hoy?

Las Actividad de Aprendizaje 07

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Participemos en los Juegos simbólicos: superhéroes en acción, para desarrollar la Fluidez Creativa, Originalidad y Flexibilidad Cognitiva.

FECHA: 23 DE OCTUBRE

EDAD DEL GRUPO DE NIÑOS: 4 años

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: Dibujamos y creamos al superhéroe que queremos ser.

Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Actuaciones y producciones (evidencias)
		4 años		
CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTISTICOS	• Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos.	Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.	Explora materiales que usara, al dibujar al superhéroe que quiere ser y decorarlo, luego explica.	Dibujar al superhéroe que quiere ser Describir al superhéroe

1. ENFOQUES TRANSVERSALES:

Enfoques transversales	Valores	Actitudes
Enfoque de derechos	Libertad y responsabilidad	Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una sociedad

2. DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Estrategias metodológicas	Materiales
Entrada y Juego libre en sectores 40 min.	• Recepción de niños, niñas, padres de familia. • Damos la bienvenida a los niños. Planificación y Organización • Nos reunimos en semicírculo en la que elegimos los sectores, el tiempo, el espacio y recordamos los acuerdos de convivencia durante la actividad. Desarrollo del Juego	Sectores del aula.

Rutinas	• Cada niño elige en qué sector desea jugar. Los niños juegan libremente con los materiales elegidos, en la que la docente acompaña sin interrumpir al estudiante. Socialización, Representación Metacognición y Orden • Ordenan el material utilizado. • Representan lo que jugaron. Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron	
	• Oración • Clima • ¿Qué día es hoy? • Control de asistencia	Carteles
Inicio	SECUENCIA DIDACTICA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE Motivación: La docente muestra un video de superhéroes  Saberes previos Se realiza las siguientes preguntas: - ¿qué se observa? ¿ustedes quisieran ser superhéroes? ¿Qué poderes les gustaría tener? Título de la sesión Se presenta el título de la sesión: “dibujaremos al superhéroe que nos gustaría ser” Propósito Pegue su título para comunicar el propósito de la clase a los estudiantes. Problematización Se realiza las siguientes preguntas: si fueras un superhéroe ¿Cómo serías?	Video

	 Después de la actividad. Cada niño explica cuál es el nombre de su superhéroe, los poderes que tiene, los materiales que uso y lo que más le gusto de la actividad. La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Qué construimos hoy? ¿Qué usaste para crearlo?	
Cierre	EVALUACION (LO QUE APRENDÍ): Metacognición ¿qué aprendimos hoy? ¿tuvimos alguna dificultad para aprenderlo? ¿cómo lo superamos? Retroalimentación ¿qué hicimos hoy? ¿Qué materiales usamos? ¿Qué técnicas usamos para decorar el nombre? ¿podemos se superherores?	

Actividad de Aprendizaje 08

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Participemos en los Juegos simbólicos: superhéroes en acción, para desarrollar la Fluidez Creativa, Originalidad y Flexibilidad Cognitiva

FECHA: 24 DE OCTUBRE

EDAD DEL GRUPO DE NIÑOS: 4 años

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: jugaran a ser Superhéroes en acción

Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Actuaciones y producciones (evidencias)
		4 años		
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	* Obtiene información del texto oral. * Infiere e interpreta información del texto oral. * Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. * Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. * Interactúa Estratégicamente con distintos interlocutores. * Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral	• Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer. •	Reflexiona y organiza sus ideas para jugar a los superhéroes	Juega a ser un superhéroe y salvar a la nación

1. ENFOQUES TRANSVERSALES:

Enfoques transversales	Valores	Actitudes
Enfoque de derechos	Libertad y responsabilidad	Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una sociedad

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Estrategias metodológicas	Materiales
Entrada y Juego libre en sectores	• Recepción de niños, niñas, padres de familia. • Damos la bienvenida a los niños. Planificación y Organización	Sectores del aula.

40 min. Rutinas	- Nos reunimos en semicírculo en la que elegimos los sectores, el tiempo, el espacio y recordamos los acuerdos de convivencia durante la actividad. Desarrollo del Juego - Cada niño elige en qué sector desea jugar. Los niños juegan libremente con los materiales elegidos, en la que la docente acompaña sin interrumpir al estudiante. Socialización, Representación Metacognición y Orden - Ordenan el material utilizado. - Representan lo que jugaron. Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron	
	- Oración - Clima ¿Qué día es hoy? - Control de asistencia	Carteles
Inicio	SECUENCIA DIDACTICA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE Motivación: Se motiva a los niños recordando a los niños lo que realizamos un día anterior Saberes previos Se realiza las siguientes preguntas: - ¿qué hicimos ayer? ¿qué poderes tenía cada uno de sus superhéroes? Título de la sesión	imagen

	Se presenta el título de la sesión: “Niños y niñas hoy jugaremos a los superhéroes en acción” Propósito Pegue su título para comunicar el propósito de la clase a los estudiantes. Problematización Se realiza las siguientes preguntas: ¿qué roles cumplen los superhéroes? ¿cómo podemos jugar a los superhéroes ?	
Desarrollo	PROCESOS DIDACTICOS Antes del discurso La docente propone tener acuerdos para poder jugar todos. La docente comenta que para realizar este trabajo necesitaremos mucha creatividad. Los niños deciden dan a conocer los roles de cada uno. Durante el discurso La docente se viste como una villana y describe su vestuario y los poderes que tiene, también explica que ella será la mala y que todos ellos lucharan contra ella  La docente pregunta: ¿qué necesitan ustedes para ser superhéroes? ¿Qué clase de ropa usan? La docente entrega una canasta con telas, algunos vestuarios, gorras, martillos creaos. Varitas, etc Los niños escogen creativamente y arman su ropa para cumplir con el rol que les toco. 	Telas RopaS Vestuarios Gorras Guantes Cascos Hoja bond

	 Ya repartidos los roles de cada personaje, la docente junto los niños empezamos a jugar a los superhéroes en acción creativamente, respetando siempre acuerdos y reglas.  Al momento de que cada niño desenvuelva su poder, tendrá que hablar creativamente como, por ejemplo: “Yo soy superDaniel y te lanzo el poder de crear una lluvia de papeles” Después del discurso. La docente invita a los niños a dibujar lo que más les haya gustado de la actividad y que expliquen dicho dibujo La docente realiza las siguientes preguntas: ¿a qué jugamos? ¿Quiénes son las personas que representamos? ¿qué piensan de la ropa de que usamos?	Pinturas
Cierre	EVALUACION (LO QUE APRENDÍ): Metacognición ¿qué aprendimos hoy? ¿tuvimos alguna dificultad para aprenderlo? ¿cómo lo superamos? Retroalimentación ¿Cómo es el sector hogar? ¿Qué poderes tenían los superhéroes? ¿todo tienen el mismo rol? ¿para qué nos sirvió lo aprendido hoy? ¿podemos crear más trajes de superhéroes?	preguntas

Actividad de Aprendizaje 09

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Participemos en los Juegos simbólicos: fiesta en el circo, para desarrollar la Fluidez Creativa, Originalidad y Flexibilidad Cognitiva.

FECHA: 25 DE OCTUBRE

EDAD DEL GRUPO DE NIÑOS: 4 años

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: los niños expresaran sus emociones creando un ambiente de celebración y diversión.

Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Actuaciones y producciones (evidencias)
		4 años		
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	* Obtiene información del texto oral. * Infiere e interpreta información del texto oral. * Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. * Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. * Interactúa Estratégicamente con distintos interlocutores. * Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral	• Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito:	Reflexiona y organiza sus ideas para jugar a los personajes que aparecen en el circo	Juega a ser un personaje del circo Dibujo de su personaje

1. ENFOQUES TRANSVERSALES:

Enfoques transversales	Valores	Actitudes
Enfoque de derechos	Libertad y responsabilidad	Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una sociedad

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Estrategias metodológicas	Materiales
----------	---------------------------	------------

Entrada y Juego libre en sectores 40 min. Rutinas	• Recepción de niños, niñas, padres de familia. • Damos la bienvenida a los niños. Planificación y Organización • Nos reunimos en semicírculo en la que elegimos los sectores, el tiempo, el espacio y recordamos los acuerdos de convivencia durante la actividad. Desarrollo del Juego • Cada niño elige en qué sector desea jugar. Los niños juegan libremente con los materiales elegidos, en la que la docente acompaña sin interrumpir al estudiante. Socialización, Representación Metacognición y Orden • Ordenan el material utilizado. • Representan lo que jugaron. Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron	Sectores del aula.
Inicio	SECUENCIA DIDACTICA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE Motivación: Se motiva a los niños con un video de los personajes de circo 	video

	Saberes previos Se realiza las siguientes preguntas: - ¿Qué observan en el video? ¿alguna vez fueron a un circo? Título de la sesión Se presenta el título de la sesión: "Niños y niñas hoy tendremos una fiesta en el circo" Propósito Pegue su título para comunicar el propósito de la clase a los estudiantes. Problematicación Se realiza las siguientes preguntas: ¿qué roles cumplen los personajes del circo?	
Desarrollo	PROCESOS DIDACTICOS Antes del discurso La docente propone tener acuerdos para poder jugar todos. La docente comenta que para realizar este trabajo necesitaremos mucha creatividad. Los niños deciden dan a conocer los roles de cada uno. Durante el discurso La docente se viste como la presentadora y dice a los niños que se dramatizara un cuento motor de la fiesta en el circo.  Se entona una canción: TENGO MUCHAS GANAS DE MONTAR UN CIRCO Y NECESITO AYUDA PARA COMENNZAR, Y AHORA TODOS JUNTOS VAMOS A PENSAR QUE NECESITAMOS DILO FUERTE YA	canción Materiales de un circo



	La docente presenta el cuento motor “LA FIESTA EN EL CIRCO”  Para ello cada uno de los niños ya tiene que estar con su ropa. Como la docente es la presentadora, presentara a cada uno de los personajes, donde cada uno de ellos demostrara el rol que cumple  Cada niño usara su creatividad para poder demostrar. Después del discurso. La docente invita a los niños a dibujar lo que más les haya gustado de la actividad y que expliquen dicho dibujo La docente realiza las siguientes preguntas: ¿a qué jugamos? ¿Quiénes son las personas que representamos? ¿qué piensan de la ropa de que usamos?	Hoja bond Pinturas
Cierre	EVALUACION (LO QUE APRENDÍ): Metacognición ¿qué aprendimos hoy? ¿tuvimos alguna dificultad para aprenderlo? ¿cómo lo superamos? Retroalimentación ¿Cómo es el sector hogar? ¿Qué rol cumpliste? ¿todo tienen el mismo rol? ¿para qué nos sirvió lo aprendido hoy?	

Actividad de Aprendizaje 10

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Participemos en los Juegos simbólicos: “pequeños detectives de la naturaleza”, para desarrollar la Fluidez Creativa, Originalidad y Flexibilidad Cognitiva.

FECHA: 28 DE OCTUBRE

EDAD DEL GRUPO DE NIÑOS: 4 años

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE: los niños jugaran a ser pequeños detectives de la naturaleza

Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Actuaciones y producciones (evidencias)
		4 años		
INDAGA MEDIANTE METODOS CIENTIFICOS PARA CONSTRUIR SUS CONOCIMIENTOS	- Problematiza situaciones para hacer indagación - Diseña estrategias para hacer indagación - Genera y registra datos o información - Analiza datos e información - Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación	Obtiene información sobre las características de los objetos que observa y/o Explora y establecen relaciones entre ellos.	Explora y observan la naturaleza y describen sus características. Experimentando con la información que obtuvo y comunica de manera verbal las acciones que realizó, compartiendo los resultados y lo que aprendió.	Los niños y niñas hoy se convertirán en detectives de la naturaleza, explorando el jardín o parque para descubrir cosas sorprendentes.

ENFOQUES TRANSVERSALES:

Enfoques transversales	Valores	Actitudes
ENFOQUE AMBIENTAL	RESPECTO A TODA FORMA DE VIDA	Aprecio, valoración y disposición para el cuidado a toda forma de vida sobre la tierra desde una mirada sistémica y global, revalorando los saberes ancestrales.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:

Momentos	Estrategias metodológicas	Materiales
Entrada y Juego libre en sectores 40 min.	- Recepción de niños, niñas, padres de familia. - Damos la bienvenida a los niños. Planificación y Organización - Nos reunimos en semicírculo en la que elegimos los sectores, el tiempo, el espacio y recordamos los acuerdos de convivencia durante la actividad. Desarrollo del Juego	Sectores del aula.

Rutinas	• Cada niño elige en qué sector desea jugar. Los niños juegan libremente con los materiales elegidos, en la que la docente acompaña sin interrumpir al estudiante. Socialización, Representación Metacognición y Orden • Ordenan el material utilizado. • Representan lo que jugaron. Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron • Oración • Clima • ¿Qué día es hoy? • Control de asistencia	Carteles
Inicio	SECUENCIA DIDACTICA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE el propósito de este proyecto es promover la curiosidad natural de los niños y fomentar su capacidad para formular preguntas sobre el mundo que les rodea. Esto les ayudará a iniciar investigaciones y experimentos científicos. El tema del día de hoy es "PEQUEÑOS DETECTIVES DE LA NATURALEZA". ASAMBLEA En asamblea los niños sentados en media luna dialogamos sobre los acuerdos que debemos cumplir para realizar nuestra actividad. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Preguntamos: ¿Qué cosas han visto en la naturaleza hoy? ¿Han encontrado alguna vez un insecto o una hoja interesante? Mostrar una lupa y explicar que hoy se convertirán en "detectives de la naturaleza", explorando el jardín o parque para descubrir cosas sorprendentes. Explicar que los detectives deben estar atentos a todo lo que ven y escuchan, y que van a investigar y aprender juntos. Plantear el problema: "¿Qué cosas podemos encontrar en la naturaleza si miramos de cerca con nuestras lupas?". Explicar que los niños van a buscar y descubrir diferentes elementos de la naturaleza, como plantas, animales pequeños, y otros objetos interesantes.	Lupa
Desarrollo	PROCESOS DIDACTICOS PLANTEAMIENTO DE HIPOTESIS Pedir a los niños que imaginen y digan qué creen que podrían encontrar si miran de cerca con las lupas en el jardín. Por ejemplo: "Creo que encontraremos insectos pequeños" o "Pienso que veremos hojas con formas diferentes". Registrar las hipótesis de los niños en una pizarra o cartulina para revisarlas después de la exploración. ELABORACION DEL PLAN DE ACCION Explicar a los niños cómo utilizar las lupas para observar con cuidado lo que encuentren. Dividir a los niños en pequeños grupos y asignarles diferentes áreas del jardín o parque para explorar.	

	Entregarles pequeñas bolsas o contenedores para que recojan objetos que consideren interesantes, como hojas, flores, o pequeñas piedras. Asegurarse de que todos los niños comprendan las reglas, como no dañar las plantas ni lastimar a los animales. RECOJO DE DATOS Y ANALISIS DE RESULTADOS Reunir a los niños después de la exploración y pedirles que muestren lo que han encontrado. Preguntarles: ¿Qué cosas encontraron? ¿Cuál fue el descubrimiento más interesante? Utilizar láminas o libros para ayudar a identificar los elementos encontrados (por ejemplo, tipos de hojas, nombres de insectos). ESTRUCTURACIÓN DEL CONOCIMIENTO: Pedir a los niños que dibujen lo que encontraron durante su exploración, usando hojas y crayones. Crear un mural o collage con los dibujos y los objetos recolectados. Relacionar los objetos con las hipótesis planteadas al inicio, preguntando: ¿Alguien encontró lo que pensó que encontraría? ¿Qué encontraron que no esperaban? Explicar que la naturaleza está llena de sorpresas y que como detectives han descubierto muchas cosas nuevas hoy.	
Cierre	EVALUACION (LO QUE APRENDÍ): Metacognición ¿Qué han aprendido el día de hoy? ¿Cómo se han sentido por la actividad realizada? ¿Alguien encontró lo que pensó que encontraría? ¿Qué encontraron que no esperaban? ¿Qué les gustó más de ser detectives de la naturaleza? ¿Qué les gustaría investigar la próxima vez? Explicar que la naturaleza está llena de sorpresas y que como detectives han descubierto muchas cosas nuevas hoy.	

Anexo 12
Matriz de Datos

PRE TEST																													
Variable : Desarrollo Creativo																													
Fluidez Creativa.										Originalidad.										Flexibilidad Cognitiva.									
N°	1	2	3	PUNTAJE	4	5	6	PUNTAJE	PUNTAJE D.	7	8	9	PUNTAJE	10	11	12	PUNTAJE	PUNTAJE D.	13	14	15	PUNTAJE	16	17	18	PUNTAJE	PUNTAJE D.	PUNTAJE FINAL	
1	2	1	2	2	3	1	1	2	2	3	2	3	3	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	
2	2	3	2	2	2	1	1	1	2	3	2	3	3	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	3	2	2	2	2	
3	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	3	1	2	2	2	
4	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	
5	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	1	3	1	2	2	2	
6	1	3	2	2	2	3	1	2	2	1	2	1	1	3	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	
7	1	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	3	2	2	2	2	
8	2	3	2	2	3	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	
9	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	
10	1	3	1	2	2	1	1	1	2	1	2	3	2	2	1	2	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	

Data: Pre test del desarrollo creativo

POST TEST																												
Variable : Desarrollo Creativo																												
Fluidez Creativa.										Originalidad.								Flexibilidad Cognitiva.										
N°	1	2	3	PUNTAJE	4	5	6	PUNTAJE	PUNTAJE D.	7	8	9	PUNTAJE	10	11	12	PUNTAJE	PUNTAJE D.	13	14	15	PUNTAJE	16	17	18	PUNTAJE	PUNTAJE D.	PUNTAJE FINAL
1	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	4	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3
2	3	4	2	3	2	2	2	2	3	4	3	4	4	3	2	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3
3	2	3	2	2	2	3	4	3	3	4	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3
4	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3
5	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	4	2	2	3	3	3	3	2	3	2	4	3	3	3	3
6	2	2	4	3	3	4	3	3	3	4	3	2	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3
7	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	4	2	3	2	4	3	3	3	2	4	2	3	3	3	4	3	3	3
8	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	4	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3
9	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	2	3	4	4	4	4	3	3
10	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3

Data. Post test del desarrollo creativo

Anexo 13
Evidencias Fotográficas

Figura 1

Desarrollo de la dimensión Flexibilidad Cognitiva.



Nota. Los niños colorean actividades sobre el hogar.

Figura 2

Desarrollo de la dimensión Fluidez Creativa.



Nota. Los niños representan actividades sobre el hogar y luego las explican.

Figura 3

Desarrollo de la dimensión Fluidez Creativa.



Nota. Los niños representan actividades sobre la construcción de pista con obstáculos

Figura 4

Desarrollo de la dimensión Originalidad.



Nota. Los niños creando y decorando sus propios juguetes.

Figura 5

Desarrollo de la dimensión Flexibilidad Cognitiva.



Nota. Los niños planificando y construyendo la venta en la tiendita

Figura 6

Desarrollo de la dimensión fluidez creativa y originalidad



Nota. Los niños juegan a ser superhéroes en acción “ser enfermeros”.