

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

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



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

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

**PROYECTO PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE
BACHILLER EN EDUCACIÓN**

AUTORA

FRANCO GALLEGOS, Ana Rosita

ASESOR

Dr. BIBIANO ALCARRAZ Carbajal

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Atención integral del infante, niño y adolescente

HUANTA-AYACUCHO-PERÚ

2025



"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

ÁREA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

N° 000088-2025-AVO-EESPP "JSCO"HTA

El responsable del Área de Verificación de Originalidad:

Hace constar:

El trabajo de investigación titulado **"LOS JUEGOS SIMBÓLICOS EN EL DESARROLLO CREATIVO DE LOS NIÑOS EN 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 **2%** 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/1rQX50AtXxWMDfOln3aXhKDpI9rLjdGKQ?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, 14 de noviembre de 2025



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
HUANTA

Sec. Prof. José Luis Páez Ros pinco
Área de Validación de Originalidad



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
HUANTA
Mg. María J. León Peralta
DIRECTORA GENERAL

Archivo
JLPP/AVO
jvm/Sec. Acad.




2% 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 20 palabras)

Fuentes principales

- 2%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 2%  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.




2% 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 20 palabras)

Fuentes principales

- 2%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 2%  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

- 2% Fuentes de Internet
- 0% Publicaciones
- 2% 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.unsch.edu.pe	<1%
2	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga	<1%
3	Internet	repositorio.uladech.edu.pe	<1%
4	Internet	fpp.org.pe	<1%
5	Internet	repositorio.unjfsc.edu.pe	<1%

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

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



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

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

**PROYECTO PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE
BACHILLER EN EDUCACIÓN**

AUTORA

FRANCO GALLEGOS, Ana Rosita

ASESOR

Dr. BIBIANO ALCARRAZ Carbajal

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Atención integral del infante, niño y adolescente

HUANTA-AYACUCHO-PERÚ

2025

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del Problema

Según la noción de inversión en creatividad de Sternberg y Lubart (1995), crear ideas únicas y prácticas requiere tiempo y esfuerzo. Este punto de vista enfatiza lo cruciales que son la persistencia y el impulso interno para el proceso creativo.

En el contexto mundial, como componente clave del desarrollo cognitivo y socioemocional, el desarrollo creativo de los niños ha cobrado cada vez más importancia a escala mundial. En su estudio publicado en la revista *Journal of Creative Behavior*, Smith y López (2021) destacan que la creatividad infantil es esencial para adaptarse a un mundo en constante cambio. Sostienen que la educación que fomenta la creatividad prepara a los niños para afrontar los retos del futuro con mayor adaptabilidad y originalidad. Este punto de vista coincide con las publicaciones de 2023 de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], que destacan la importancia de la creatividad como habilidad del siglo XXI.

En su investigación para la Comisión Económica para América Latina y el Caribe [CEPAL], González y Fernández (2022) demuestran cómo el desarrollo creativo de los niños fomenta la innovación y apoya el crecimiento económico sostenible a nivel continental. Según este estudio, fomentar la creatividad desde una edad temprana puede ayudar a la zona a superar las injusticias estructurales.

En el contexto nacional, Con el respaldo del Ministerio de Educación de Perú, Rodríguez y Martínez (2023) demuestran que la integración de juegos simbólicos y enfoques activos en el plan de estudios aumenta considerablemente las tasas de desarrollo creativo de los jóvenes peruanos. Los datos del Ministerio de Educación de Perú (MINEDU), que destaca el valor de los enfoques creativos en el desarrollo general de los estudiantes, respaldan esta conclusión.

En una escala más regional, Pérez (2024) examina los efectos de las iniciativas de desarrollo creativo creadas especialmente para los niños de la región de Ayacucho y concluye que estas iniciativas fomentan la inclusión social y la cohesión comunitaria, además de mejorar el crecimiento creativo de los niños. Este estudio ofrece un modelo repetible para otras localidades de Perú, lo que lo hace especialmente pertinente para las estrategias educativas regionales.

Se ha demostrado que los niños de la Institución Educativa 425-12 de Villa Vista tienen problemas de creatividad. Esto se debe 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 dicen que no saben cómo ejecutarlas a menos que se les dé un ejemplo claro. Si se mantiene este enfoque, los niños podrían convertirse en futuros ciudadanos acostumbrados únicamente a seguir instrucciones y sin capacidad para pensar de forma crítica o creativa. Esto fomenta que los niños no adquieran capacidades cognitivas de orden superior.

Es por ello que en este estudio de investigación se plantea promover la creatividad de los estudiantes, es por ello que nos planteamos la siguiente 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 emplearemos el uso de los juegos Simbólicos, mediante qué el cual promoveremos la creatividad.

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

Aplicar 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*

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

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

Aplicar 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 tiene el potencial de hacer una contribución 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*

El estudio pretende llenar un vacío de conocimiento sobre el papel que desempeña el juego simbólico en el desarrollo de la creatividad en el entorno educativo actual. Se prevé que los resultados tengan amplias repercusiones en la pedagogía del juego y en cómo influye en la creatividad de los niños. La información recopilada ofrecerá un nuevo respaldo empírico a las teorías existentes sobre el juego y el desarrollo creativo. Esto proporcionará una mayor comprensión de la conexión entre el juego simbólico (la variable independiente) y el desarrollo creativo (la variable dependiente). Ofrecerá la oportunidad de investigar el juego simbólico como catalizador del crecimiento artístico. Proporcionará detalles hasta ahora desconocidos sobre ciertos elementos de cómo el juego simbólico afecta a la creatividad.

1.4.3 Justificación Metodológica

Aclarar la relación entre estas variables y ofrecer recomendaciones para una mejor intervención con juegos simbólicos que fomenten la creatividad de los niños son los principales objetivos de esta investigación, que se centra en la creación o validación de un nuevo instrumento para medir el impacto de los juegos simbólicos en el desarrollo creativo en contextos educativos.

I. 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*. Realizado 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 emplea 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 nuestro estudio buscamos usar los juegos simbólicos para mejorar el desarrolló 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 describe la manera en que los juegos simbólicos influye en el desarrollo creativo del niño, por otro lado, en este estudio se busca usar los juegos simbólicos para mejorar el desarrollo creativo de los niños.

2.1.2 Antecedentes Nacionales

Vilela (2020) en su tesis *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 el investigador 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 emplearemos 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 evidencia la influencia positiva de los talleres de dibujo y pintura en la creatividad de los niños, por otro lado, en este se busca aplicar los juegos simbólicos para promover el desarrollo de 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, podemos deducir que el desarrollo de las habilidades sociales en los alumnos de 5 años de la institución educativa 432-67 Qatus Urqo de primer grado 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 de la institución educativa de primer grado 432-67 Qatus Urqo.

En el estudio se buscó usar los juegos simbólicos para mejorar las habilidades sociales de los niños, por otro lado, en este estudio se empleará 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) 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) menciona a Piaget que menciona 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) 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.

2.2.2 Teoría de Piaget.

Veramendi (2024) cita a Landeria (1998) que sostiene que Piaget decía 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) cita a García & Llull (2009) que dice que, en definitiva, los juegos y los juguetes cumplen 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) cita a Abad & Ruiz de Velasco (2012) que indica 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. Según Singer y Singer (2005), la capacidad de un niño para incluir varios puntos de vista, desarrollar roles y reglas complejos y producir historias largas y coherentes influye en la complejidad. Dado que el juego simbólico requiere la aplicación de habilidades de pensamiento abstracto y simbólico, su complejidad puede fomentar el desarrollo cognitivo.

Frecuencia de Participación. La frecuencia con la que un niño participa en juegos simbólicos se denomina frecuencia de participación. Dado que los juegos simbólicos ofrecen repetidas oportunidades para practicar y perfeccionar las habilidades sociales y cognitivas, Barnett (1991) propone que una mayor participación en juegos simbólicos está relacionada positivamente con el desarrollo de estas habilidades.

Interacción Social durante el Juego. Durante el juego simbólico, dos o más niños participan en una interacción social, lo que promueve el desarrollo de habilidades sociales y comunicativas. Según Howe et al. (1998), la participación social en juegos simbólicos ayuda a los niños a adquirir habilidades sociales y emocionales fundamentales, como la cooperación, la negociación y la resolución de conflictos.

2.2.3 *Desarrollo Creativo*

Alzamora (2019) cita a Dorante (2009) que sostiene que, aunque 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, M (2004) que menciona que algunas características del desarrollo creativo “son:

- 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 a Andrea (2016), quien afirma que una forma específica de organizar los procesos cognitivos denominada “pensamiento lateral creativo” busca soluciones utilizando estrategias o algoritmos inusuales 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.

2.3.1 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, Dimensiones e Indicadores

2.5.1 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).	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	El proceso por el que las personas aprenden y perfeccionan su capacidad para aportar ideas novedosas y prácticas y emplear el pensamiento divergente para abordar los problemas de formas novedosas se conoce como desarrollo creativo. Este proceso, que se refleja en diversos medios artísticos, científicos y de resolución de problemas cotidianos, se ve afectado por elementos cognitivos, emocionales, sociales y culturales. (Runco, 2007, P.97).	Del desarrollo creativo se recogerá datos con instrumentos fichas de observación.	Fluidez Creativa.	Número de ideas generadas en una tarea creativa.	Escala ordinal C=En inicio B=En proceso C=En logro esperado AD=En destacado Escala ordinal
				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.	

II. Metodología de la Investigación

3.1 Tipo de Estudio

En el presente estudio de investigación es una investigación aplicada.

Vargas (2009) cita a Murillo (2008) que dice 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 empleara 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 usará 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 ya que se empleará del diseño preexperimental, 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.) nos 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 empleara 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 son 10 estudiantes de 4 años, de la Institución Educativa Inicial N° 425-12MX-M, La Mar, Ayacucho 2024.

Asimismo, para 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 & 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

Para validar el instrumento para la recolección de datos será evaluada por 3 expertos.

Campos & Lule (2012) dicen que un instrumento válido es, capaz de medir lo que se supone que debe medir y que esta medición sea factible; dicho de otro modo, que capte el significado previsto y realice una medición precisa y objetiva.

3.6.2 Confiabilidad

Para que el instrumento de estudio sea confiable se ejecutara a una prueba piloto externo a la muestra.

Para que un instrumento sea confiable tal como dice Campos & Lule (2012) hará 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 Técnicas de procesamiento y análisis e interpretación de datos.

Dado que nos permitirán organizar los datos en tablas y gráficos, en este estudio se emplean técnicas de estadística descriptiva y estadística inferencial para el tratamiento y el análisis de los datos.

Según Ortega (s.f.), 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, como la prueba *t* de *Student*.

III. ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

4.1 Recursos

a) Recursos Humanos

Investigadora

Franco Gallegos, Ana Rosita

70073780@eesppjsco.edu.pe

Código Orcid: <http://orcid.org/0009-0005-9229-648X>

Asesor

Bibiano Alcarraz Carbajal

alcarrazcarbajalbibiano@gmail.com

Código Orcid: <http://orcid.org/0000-0001-8798-5268>

Participantes: 10 estudiantes

b) Recurso Materiales

Los recursos materiales posibilitarán la ejecución del proyecto de investigación educativa aplicada del nivel experimental:

- Materiales de escritorio
- Material bibliográfico digital e impresa
- Equipos tecnológicos
- Servicios

c) Presupuesto

c.1) Bienes

Descripción	Cantidad	P. Unit (s/)	Total (s/)
MATERIALES DE ESCRITORIO			
Papel bond	2 millares	25.00	50.00
Lapiceros	5 unidades	1.00	5.00
Material bibliográfico	3 libros	20.00	60.00
Lápices	1 caja	2.00	24.00
Plumones	12 unidades	20.00	20.00
Resaltadores	1 unidad	3.00	3.00
Equipo tecnológico			
Cámara fotográfica	1 unidad	500.00	500.00
Tinta de impresora	1 unidad	480.00	480.00
USB de 16MB	1 unidad	35.00	35.00
Equipo de cómputo	1 unidad	2 000.00	2 000.00
Celular	1 unidad	500.00	500.00
Impresora	1 unidad	650.00	650.00
Otros	-.-	-.-	200.00
Total, parcial			S/ 4527.00

c.2) Servicios

Viáticos	12 salidas	200.00	2400.00
Movilidad	12 salidas	110.00	1320.00
Anillado del proyecto	7 unidades	7.00	49.00
Empastado del informe	4 unidades	20.00	478.80
Internet	12 meses	39.90	180.00
Impresión del proyecto	3 unidades	15.00	45.00
Validación y fiabilidad del instrumento	3 unidades	100.00	300.00
Procesamiento de datos	1 unidades	100.00	100.00
Impresión del informe de investigación	6 unidades	20.00	120.00
Material experimental	2 unidades	0.10	40.00
Fotocopiado	250 hojas	0.30	75.00
Quemado en CD del informe	2 unidades	4.0	8.00
Otros	-.-	-.-	200.00
Total, parcial			S/ 5315.00

Resumen total del presupuesto:

Presupuesto	Total (s/.)
Bienes	S/ 4527.00
Servicios	S/ 5315.00
Total	S/9842.00

Financiamiento

La investigación será autofinanciada por la investigadora.

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. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/20.500.13032/432586>
- 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/handle/ucacue/8242>
- 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>
- Díaz, J. (1993). *El juego como actividad espontánea*. (Citado en Vilela, 2020).
- Flinchum, L. (1988). *El juego como liberación de energía en el desarrollo infantil*. (Citado en Vilela, 2020).
- Guilford, J. P. (1967). *The nature of human intelligence*. McGraw-Hill.
- Hetzer, H. (1992). *El juego simbólico como base para una vida adulta saludable*. (Citado en Vilela, 2020).
- 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.
- Ministerio de Educación del Perú [MINEDU]. (2023). *Aprendiendo a citar correctamente: Manual de normas APA* [Webinar]. <https://www.gob.pe/institucion/minedu/informes-publicaciones/5192626>
- 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/handle/51000/8242>
- Scott, W. (1962). *Flexibilidad cognitiva y creatividad en la infancia*. (Citado en Vilela, 2020).

- Singer, D. G., & Singer, J. L. (2005). *Imagination and play in the electronic age*. Harvard University Press.
- Torrance, E. P. (1974). *Torrance Tests of Creative Thinking: Manual—Figural A and B*. Personnel Press.
- 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/view/538>
- Vázquez, J. L. (s.f.). *Diseño de investigación* [Diapositivas de PowerPoint]. Universidad Anáhuac. <https://www.anahuac.mx/mexico/biblioteca/sites/default/files/inline-files/disenodeinvestigaagos19.pdf>
- Velásquez, A. (s.f.). *Investigación experimental: Qué es, tipos y cómo realizarla*. QuestionPro. <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/handle/20.500.12770/1234>
- 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 de Chimbote. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/22312>.

ANEXOS

Anexo 1

Resolución de aprobación de trabajo de investigación



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 No. 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 Cavero 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	APELLIDOS 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 BERROCAL, CLEMENTINA	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


Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
HUANTA
Dr. *Walter Mariano 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 de expedito de trabajo de investigación



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 de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

Resolución Directoral N° 0139-2025 EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 17 de febrero del 2025

Visto, los documentos con registro TM20250513-F, TM20250557-F, TM20250506-F, TM20250500-F, TM20250522-F, TM20250509-F, TM20250521-F, TM20250507-F, TM20250512-F, TM20250516-F, TM20250517-F, TM20250514-F, TM20250668-F, TM20250633-F, TM20250666-F;

CONSIDERANDO:

Que, en el marco de la Ley General de Educación N° 28044, 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, la RM No 441-2019-MINEDU que Aprueba los Lineamientos Académicos Generales de las EESPP y los documentos de gestión institucional 2025;

Asimismo, la Ley Universitaria No 30220 en su tercera disposición complementaria final, **Títulos y Grados otorgados por instituciones y escuelas de educación superior**, precisa que, mantienen el régimen académico de gobierno y de economía establecidos por las leyes que los rigen. Tienen los deberes y derechos que confiere la presente Ley para otorgar en nombre de la Nación el Grado de Bachiller y los Títulos Profesionales de Licenciado respectivos, equivalentes a los otorgados por las universidades del país, que son válidos para el ejercicio de la docencia universitaria y para la realización de estudios de maestría y doctorado, y gozan de las exoneraciones y estímulos de las universidades en los términos de la presente Ley, y por tanto, realizan la inscripción en el Registro Nacional de Grados y Títulos de la SUNEDU en estricto cumplimiento a la normativa vigente.

Que, en cumplimiento a los documentos citados; se aprueba y autoriza la planificación, implementación, organización, ejecución, monitoreo, acompañamiento y evaluación del Programa de Profesionalización Docente en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle".

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, siendo 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 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 Grado Académico de Bachiller en Educación y al 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, potenciando su

Jr. Razuhuilca 624 – Huanta
Telefax (066) 321070
www.eesppjSCO.edu.pe
comunicaciones@iesppjSCO.edu.pe



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 los Trabajos de Investigación Educativa, presentado por el/la estudiante participante del Programa de Profesionalización Docente del Programa de Estudios de Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe – PPD 2024, para garantizar su titulación y acreditación como Bachilleres en Educación y Licenciados en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe.

Que, estando a lo informado y opinado en concordancia al Reglamento de Investigación, al Reglamento de Grados y Títulos de la EESPP "José Salvador Cavero Ovalle" y con las facultades en condición de Director General (e) amparado en el OFICIO No 2915-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER, por tanto;

SE RESUELVE:

PRIMERO. – **DECLARAR EXPEDITO** los **TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN** del Programa de Profesionalización Docente - PPD 2024 siguientes:

N°	INVESTIGADOR (A)	TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	PROG. ESTUDIOS
01	ALMIRON CCASANI, MARISOL	Juegos etnomatemáticos en la resolución de problemas de cantidad en los niños de la Institución Educativa 317, Iglesiaspata, Andahuaylas 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
02	CENTENO HUAMAN, CAROLINA	Aplicación del Método Singapur en la resolución de problemas de cantidad en la Institución Educativa N° 1137 de Cruzpampa, Andahuaylas 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
03	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.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
04	CUETO SULCA, ALICIA	Método Mindfulness para mejorar la atención en estudiantes de 05 años en la Institución Educativa Inicial N° 44, Chincheros 2024	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
05	CHAVEZ OSCCO, YESMINA	El Método Integrado en la convivencia infantil en estudiantes de la Institución Educativa N° 693/Mx-P, La Convención, Cusco 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
06	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	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
07	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



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



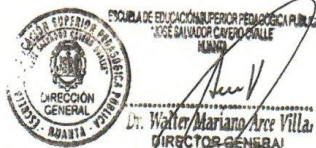
08	FERNANDEZ FRANCO, RENEE	La práctica del yoga en la regulación emocional en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 277-9, La Merced, Andahuaylas 2024	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
09	FLORES FERRUA, CENAIDA	Juego de roles en la autorregulación de emociones en los niños de la Institución Educativa N° 219, Anco, Churcampa 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
10	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	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
11	POMA LOBO, ELISA	Dramatización para desarrollar la Socialización en los estudiantes de 4 años en la Institución Educativa N° 255, Huanca-Ayacucho 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
12	ROMANI HUAYTA, MAGALI INDIRA	Materiales manipulativos para promover el conteo de números en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 1008, El Carmen, Churcampa 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
13	SANCHEZ OSCCO, MELISA	Carnaval de Cupisa para promover la construcción de identidad en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 277-14, Andahuaylas 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
14	VARGAS AREVALO, NELIDA	Juegos cooperativos para el desarrollo del trabajo colaborativo de los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 82, Ongoy 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
15	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.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe

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

TERCERO.- COMUNICAR, a las áreas internas, a los/las interesados (as), asimismo, subir a la web institucional para los fines administrativos pertinentes.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE

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



D^o. Walter Mariano Arce Villa
 DIRECTOR GENERAL



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

Anexo 3

Resolución de Autorización de Sustentación de Trabajo de Investigación



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° 28-94-ED
Escuela de Educación RM N° 267-2020-MINEDU

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

Resolución Directoral No. 0214.9025-EESP.Púb."JSCO"/DG-HTA

Huanta, 9 de abril de 2025

Visto, el Expediente *TM20250695-F* de fecha *24 de febrero del 2025* y la *Resolución Directoral de Expedito No 0139-2025-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA* de fecha *17 de febrero 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 441-2019-MINEDU** Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró 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 del Programa de Profesionalización Docente y garantizar su acreditación profesional;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del *Grado Académico de Bachiller en Educación* a los(as) egresados del Programa de Profesionalización Docente, en el marco de la Formación Docente Continua, en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe previa sustentación del Trabajo de Investigación 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 441-2019-MINEDU) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación es mediante la sustentación del trabajo de investigación, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;

Que, de conformidad a los considerandos mencionados y facultado por el **OFICIO No 2915-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-URH**;

SE RESUELVE:

PRIMERO.- AUTORIZAR la SUSTENTACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN conducente a la **OBTENCIÓN DEL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**, de acuerdo al siguiente detalle:

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	
LOS JUEGOS SIMBÓLICOS EN EL DESARROLLO CREATIVO DE LOS NIÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 425-12, LA MAR, AYACUCHO 2024	
AUTOR(A)	FRANCO GALLEGOS, ANA ROSITA
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	13 DE ABRIL DE 2025
HORA	3:00 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

DISTRIBUCIÓN:

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



ESCUOLA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
HUANTA
DIRECCIÓN GENERAL
Dr. Walter Mariano Arce Villar
DIRECTOR GENERAL

Anexo 4

Resolución de designación de jurados de Trabajo de Investigación



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 de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

Resolución Directoral No. 0215-2025-EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 9 de abril de 2025

Visto, el Expediente *TM20250695-F* de fecha *24 de febrero del 2025* y la *Resolución Directoral de Expedito No 0139-2025-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA* de fecha *17 de febrero 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 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 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 provinciPa del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del **Grado Académico de Bachiller en Educación** a los(as) egresados del Programa de Profesionalización Docente, en el marco de la Formación Docente Continua, en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe previa sustentación del Trabajo de Investigación 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 441-2019-MINEDU) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación es mediante la sustentación del trabajo de investigación, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;

Que, de conformidad a los considerandos y facultado por el **OFICIO No 2915-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-URH**;

SE RESUELVE:

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

JURADO EXAMINADOR	PRESIDENTE	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	SECRETARIO	Mg. WALTER CANGANA CANCHARI
	VOCAL	Dra. YOLANDA APOLINARIA ORELLANA PÉREZ

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	
LOS JUEGOS SIMBÓLICOS EN EL DESARROLLO CREATIVO DE LOS NIÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 425-12, LA MAR, AYACUCHO 2024.	
AUTOR (A)	FRANCO GALLEGOS, ANA ROSITA
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	13 DE ABRIL DE 2025
HORA	3:00 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 ARCHIVASE

DISTRIBUCIÓN:

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



Anexo 5

Matriz De Consistencia de Investigación Experimental

PROBLEMA	OBJETIVOS	MARCO TEÓRICO	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>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?</p>	<p>Objetivo general Aplicar los juegos simbólicos en el desarrollo creativo de los niños en la institución educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024.</p>	<p>Antecedentes de la investigación Bases teóricas Definición de términos básicos.</p>	<p>Hipótesis general. Los juegos simbólicos influyen significativamente en el desarrollo creativo de los niños en la institución educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024. 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.</p>	<p>Variable independiente Juegos simbólicos</p> <p>Variable dependiente Desarrollo Creativo</p>	<p>Complejidad del Juego Simbólico. Frecuencia de Participación. Interacción Social durante el Juego. Fluidez Creativa. Originalidad. Flexibilidad Cognitiva.</p>	<p>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 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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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 27 estudiantes de 4 años. La muestra de estudio son 11 estudiantes de 4 años. • 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. aplicara una prueba piloto • Técnicas de procesamiento. Se usará la estadística descriptiva e inferencial.
<p>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?</p>	<p>Objetivos específicos Aplicar los juegos simbólicos en el desarrollo de la fluidez de los niños en la institución educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024. Aplicar los juegos simbólicos en el desarrollo de la originalidad de los niños en la institución educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024. Aplicar los juegos simbólicos en el desarrollo de la flexibilidad cognitiva de los niños en la institución educativa 425-12, La Mar, Ayacucho 2024.</p>						

Anexo 6

Operacionalización de 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).	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.	No se realiza medición	
				Duración de cada sesión de juego.		
				Participación en diferentes tipos de juegos simbólicos.		
			Interacción Social durante el Juego.	Número de participantes en el juego.	No se realiza medición	
				Grado de cooperación entre los niños.		
				Nivel de conflictos y su resolución.		
			Variable Dependiente: Desarrollo Creativo	El proceso por el que las personas aprenden y perfeccionan su capacidad para aportar ideas novedosas y prácticas y emplear el pensamiento divergente para abordar los problemas de formas novedosas se conoce como desarrollo creativo. Este proceso, que se refleja en diversos medios artísticos, científicos y de resolución de problemas cotidianos, se ve afectado por elementos cognitivos, emocionales, sociales y culturales. (Runco, 2007, P.97).	Del desarrollo creativo se recogerá datos con instrumentos fichas de observación.	Fluidez Creativa.
Variedad de categorías de ideas.						
Capacidad para generar ideas nuevas en situaciones diversas.						
Originalidad.	Rareza de las ideas generadas.	No se realiza medición				
	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.	No se realiza medición				
	Facilidad para cambiar entre categorías de pensamiento.					
	Capacidad para ver problemas desde múltiples perspectivas.					

Anexo 7

Matriz instrumental

Variables	Dimensiones	Indicadores	NºITEMS	TECNICA	INSTRUMENTO	Escala	VALORACION
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¿?	la observación	ficha de observación	ordinal	C =En inicio B =En proceso A =En logro esperado AD =en destacado escala ordinal
		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.									
1		¿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?
10																			

Nivel de desempeño

4.AD: Logro destacado

3.A: Logro previsto

2.B: En proceso

1.C: En inicio

Anexo 9

Juicio de expertos



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
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 técnicos 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

Prueba de 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

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

2025

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

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

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	<ul style="list-style-type: none"> * Obtiene información del texto oral. * Infiere e interpreta información del texto oral. * Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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
<p>Entrada y</p> <p>Juego libre en sectores</p> <p>40 min.</p> <p>Rutinas</p>	<ul style="list-style-type: none"> Recepción de niños, niñas, padres de familia. Damos la bienvenida a los niños. <p>Planificación y Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> Nos reunimos en semicírculo en la que elegimos los sectores, el tiempo, el espacio y recordamos los acuerdos de convivencia durante la actividad. <p>Desarrollo del Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. <p>Socialización, Representación Metacognición y Orden</p> <ul style="list-style-type: none"> Ordenan el material utilizado. Representan lo que jugaron. Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron 	<p>Sectores del aula.</p>
Momentos	Estrategias metodológicas	Materiales
Inicio	<p align="center">SECUENCIA DIDACTICA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</p> <p>Motivación:</p> <p>Se presenta la imagen de una casa.</p>	<p>Hojas de colores</p> <p>Lápices</p> <p>plumones</p>



Saberes previos

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

Tarjetas
preguntas



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.



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 ARTISTICOS	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos. 	<p>Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses.</p> <p>Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.</p> <p>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.)</p>	<p>Explora materiales que usara, al representar mediante un dibujo las actividades que realizara creativamente sobre las actividades del hogar y luego las explica.</p>	<p>Dibujo de las actividades que se realiza en el hogar</p>

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
<p>Entrada y</p> <p>Juego libre en sectores</p> <p>40 min.</p> <p>Rutinas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas, padres de familia. • Damos la bienvenida a los niños. <p>Planificación y Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos reunimos en semicírculo en la que elegimos los sectores, el tiempo, el espacio y recordamos los acuerdos de convivencia durante la actividad. <p>Desarrollo del Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p>Socialización, Representación Metacognición y Orden</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ordenan el material utilizado. • Representan lo que jugaron. • Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron 	<p>Sectores del aula.</p>
<p>Momentos</p>	<p>Estrategias metodológicas</p>	<p>materiales</p>
<p>Inicio</p>	<p>SECUENCIA DIDACTICA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</p> <p>Motivación:</p> <p>Se motiva a los niños y niñas recordando la actividad que hicimos el día anterior</p> <p>Saberes previos</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas:</p>	<p>Hojas de colores</p> <p>Lápices</p> <p>plumones</p>

	<p>- ¿a qué jugamos ayer? ¿Qué actividades realizamos en el juego?</p> <p>Título de la sesión</p> <p>Se presenta el título de la sesión: “Niños y niñas hoy decoraremos con dibujos el sector”</p> <p>Propósito</p> <p>Pegue su título para comunicar el propósito de la clase a los estudiantes.</p> <p>Problematización 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?</p>	
<p>Desarrollo</p>	<p style="text-align: center;">PROCESOS DIDACTICOS</p> <p>Antes de la actividad</p> <p>La docente recuerda las normas y los acuerdos.</p> <p>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?</p> <p>La docente escucha las respuestas de los niños</p> <p>Durante la actividad</p> <p>La docente propone agrupar a los niños mediante un sorteo.</p> <p>Cuando los grupos ya estén conformados, les da 5 minutos a los niños para que elijan un nombre creativo para cada grupo.</p> <p>La docente reparte un papelote a cada grupo, plumones, temperas, lápices, etc.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Pide a los niños que en grupo dibujen libremente las actividades que se realiza en el sector hogar como, por ejemplo:</p>	<p>Tarjetas preguntas</p>



- Lavarse las manos
- 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?

preguntas

	Retroalimentación	
--	--------------------------	--

¿qué hicimos hoy? ¿Qué materiales usamos? ¿será la única forma de decorar el sector hogar? ¿qué materiales usamos?

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 ARTISTICOS	<ul style="list-style-type: none"> • 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.	<p>Construir la pista con obstáculos</p> <p>Dibujar las pistas de obstáculos creados.</p>

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	<ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas, padres de familia. • Damos la bienvenida a los niños. 	

<p>Juego libre en sectores</p> <p>40 min.</p> <p>Rutinas</p>	<p>Planificación y Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> Nos reunimos en semicírculo en la que elegimos los sectores, el tiempo, el espacio y recordamos los acuerdos de convivencia durante la actividad. <p>Desarrollo del Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. <p>Socialización, Representación Metacognición y Orden</p> <ul style="list-style-type: none"> Ordenan el material utilizado. Representan lo que jugaron. Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron 	<p>Sectores del aula.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> Oración Clima ¿Qué día es hoy? Control de asistencia 	<p>Carteles</p>
<p>Momentos</p>	<p>Estrategias metodológicas</p>	<p>Materiales</p>
<p>Inicio</p>	<p style="text-align: center;">SECUENCIA DIDACTICA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</p> <p>Motivación:</p> <p>Se motiva a los niños y niñas con el video de carrera de obstáculos</p>	<p>Hojas de colores</p> <p>Lápices</p> <p>plumones</p>



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.

Durante la actividad

Tarjetas
preguntas

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 de 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 gustó 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

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 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 ARTISTICOS	<ul style="list-style-type: none"> • 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.	<p>Construir su propio juguete y decorarlo</p> <p>Representar su creación a través de un dibujo</p>

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



Saberes previos

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 qué 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 crearan?

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)

Tarjetas
preguntas



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.



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 ARTISTICOS	<ul style="list-style-type: none"> 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.	<p>Construir su tiendita y lo que contiene y decorarlo</p> <p>Dibujar el recorrido a la tiendita</p>


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	<ul style="list-style-type: none"> Recepción de niños, niñas, padres de familia. 	

<p>Juego libre en sectores</p> <p>40 min.</p> <p>Rutinas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Damos la bienvenida a los niños. <p>Planificación y Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos reunimos en semicírculo en la que elegimos los sectores, el tiempo, el espacio y recordamos los acuerdos de convivencia durante la actividad. <p>Desarrollo del Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p>Socialización, Representación Metacognición y Orden</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ordenan el material utilizado. • Representan lo que jugaron. • Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron 	<p>Sectores del aula.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Oración • Clima • ¿Qué día es hoy? • Control de asistencia 	<p>Carteles</p>
<p>Momentos</p>	<p>Estrategias metodológicas</p>	<p>Materiales</p>

<p>Inicio</p>	<p style="text-align: center;">SECUENCIA DIDACTICA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</p> <p>Motivación:</p> <p>La docente muestra la imagen de una tienda</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Saberes previos</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas:</p> <p>- ¿qué se observa? ¿alguna vez tuvieron una tienda? ¿qué encontramos en una tienda?</p> <p>Título de la sesión</p> <p>Se presenta el título de la sesión: “Construiremos nuestra tienda para jugar a la compra y venta”</p> <p>Propósito</p> <p>Pegue su título para comunicar el propósito de la clase a los estudiantes.</p> <p>Problematización</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas: ¿podemos tener una tienda en el salón? ¿cómo lo podemos construir?</p>	<p>Hojas de colores</p> <p>Lápices</p> <p>plumones</p>
<p>Desarrollo</p>	<p style="text-align: center;">PROCESOS DIDACTICOS</p>	<p>Tarjetas</p>

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.



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



Quando 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):

preguntas

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?

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	<ul style="list-style-type: none"> * 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 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



Saberes previos

Se realiza las siguientes preguntas:

- ¿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.

Problematización

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.



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.

Juguetes del
sector la
tiendita

Sombreros
Mandiles
bolsas

Monedas
billetes

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	<ul style="list-style-type: none"> • 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.	<p>Dibujar al superhéroe que quiere ser</p> <p>Describir al superhéroe</p>

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
<p>Entrada y</p> <p>Juego libre en sectores</p> <p>40 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas, padres de familia. • Damos la bienvenida a los niños. <p>Planificación y Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos reunimos en semicírculo en la que elegimos los sectores, el tiempo, el espacio y recordamos los acuerdos de convivencia durante la actividad. <p>Desarrollo del Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p>Socialización, Representación Metacognición y Orden</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ordenan el material utilizado. • Representan lo que jugaron. <p>Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron</p>	<p>Sectores del aula.</p>
<p>Rutinas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Oración • Clima • ¿Qué día es hoy? • Control de asistencia 	<p>Carteles</p>
<p>Inicio</p>	<p style="text-align: center;">SECUENCIA DIDACTICA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</p> <p>Motivación:</p> <p>La docente muestra un video de superhéroes</p>	<p>Video</p>



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?

Desarrollo

PROCESOS DIDACTICOS

Antes de la actividad

La docente recuerda las normas y los acuerdos.

La docente realiza las siguientes preguntas: ¿qué materiales necesitaremos? ¿de que color serán sus superhéroes? ¿Qué tendrá en su cuerpo?

La docente escucha las respuestas de los niños

Durante la actividad

La docente pregunta, ¿Qué materiales más usaremos?

Escucha la respuesta de los niños

La docente entrega un papelote a cada niño para que pueda diseñar creativamente al superhéroe que quiere ser cada niño

Pinturas

Papelote

Pinceles



Cuando el niño termine de dibujar y crear a su superhéroe, pide al niño que se imagine en un nombre para su superhéroe.

Cuando ya tenga un nombre, con ayuda de la docente escriben en la base del dibujo y pide al niño que lo decore usando su creatividad.



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?

Creaciones de los niños

Papel crepe

Papel cometa

Semillas

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 superheroes?	
--	--

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 AMTERNA	<ul style="list-style-type: none"> * 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 	<ul style="list-style-type: none"> • 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
<p>Entrada y</p> <p>Juego libre en sectores</p> <p>40 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Recepción de niños, niñas, padres de familia. Damos la bienvenida a los niños. <p>Planificación y Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> Nos reunimos en semicírculo en la que elegimos los sectores, el tiempo, el espacio y recordamos los acuerdos de convivencia durante la actividad. <p>Desarrollo del Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. <p>Socialización, Representación Metacognición y Orden</p> <ul style="list-style-type: none"> Ordenan el material utilizado. Representan lo que jugaron. <p>Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron</p>	<p>Sectores del aula.</p>
<p>Rutinas</p>	<ul style="list-style-type: none"> Oración Clima ¿Qué día es hoy? Control de asistencia 	<p>Carteles</p>
<p>Inicio</p>	<p>SECUENCIA DIDACTICA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</p> <p>Motivación:</p>	

Se motiva a los niños recordando a los niños lo que realizamos un día anterior



imagen

Saberes previos

Se realiza las siguientes preguntas:

- ¿qué hicimos ayer? ¿qué poderes tenía cada uno de sus superhéroes?

Título de la sesión

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 lucharán 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.



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.

Telas
RopaS
Vestuarios
Gorras
Guantes
Cascos

	 <p>Al momento de que cada niño desenvuelva su poder, tendrá que hablar creativamente como, por ejemplo: “Yo soy super Daniel y te lanzo el poder de crear una lluvia de papeles”</p> <p>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?</p>	<p>Hoja bond</p> <p>Pinturas</p>
<p>Cierre</p>	<p>EVALUACION (LO QUE APRENDÍ):</p> <p>Metacognición ¿qué aprendimos hoy? ¿tuvimos alguna dificultad para aprenderlo? ¿cómo lo superamos?</p> <p>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?</p>	<p>preguntas</p>

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		
-------------	-------------	------------	--	--

		4 años	Criterios de evaluación	Actuaciones y producciones (evidencias)
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	<ul style="list-style-type: none"> * 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 	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<p>Juega a ser un personaje del circo</p> <p>Dibujo de su personaje</p>



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
<p>Entrada y</p> <p>Juego libre en sectores</p> <p>40 min.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Recepción de niños, niñas, padres de familia. • Damos la bienvenida a los niños. <p>Planificación y Organización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos reunimos en semicírculo en la que elegimos los sectores, el tiempo, el espacio y recordamos los acuerdos de convivencia durante la actividad. <p>Desarrollo del Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p>Socialización, Representación Metacognición y Orden</p>	Sectores del aula.

<p>Rutinas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenan el material utilizado. • Representan lo que jugaron. <p>Sentados en semicírculo verbalizan y cuentan lo que jugaron, quiénes jugaron, cómo se sintieron</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> • Oración • Clima • ¿Qué día es hoy? • Control de asistencia 	<p>Carteles</p>
<p>Inicio</p>	<p style="text-align: center;">SECUENCIA DIDACTICA DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</p> <p>Motivación:</p> <p>Se motiva a los niños con un video de los personajes de circo</p> <div data-bbox="583 906 1203 1255" data-label="Image"> <p>The image shows a colorful illustration of a circus ringmaster. He is wearing a red jacket with gold buttons, a blue top hat with a red band, and a white ruffled collar. He has a mustache and is smiling, with his right hand raised in a gesture. He stands on a small, round, red and white striped pedestal. To his right is a blue ball with a red star. The background is a circus stage with a red and orange patterned floor, a purple and blue striped backdrop, and colorful string lights hanging from the ceiling. The stage is surrounded by wooden bleachers.</p> </div> <p>Saberes previos</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas:</p> <p>- ¿Qué observan en el video? ¿alguna vez fueron a un circo?</p> <p>Título de la sesión</p>	<p>video</p>

	<p>Se presenta el título de la sesión: “Niños y niñas hoy tendremos una fiesta en el circo”</p> <p>Propósito</p> <p>Pegue su título para comunicar el propósito de la clase a los estudiantes.</p> <p>Problematización</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas: ¿qué roles cumplen los personajes del circo?</p>	
<p>Desarrollo</p>	<p style="text-align: center;">PROCESOS DIDACTICOS</p> <p>Antes del discurso</p> <p>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.</p> <p>Durante el discurso</p> <p>La docente se viste como la presentadora y dice a los niños que se dramatizara un cuento motor de la fiesta en el circo.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Se entona una canción:</p> <div style="border: 2px solid blue; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0; background-color: #4a7ebb; color: white; text-align: center;"> <p>TENGO MUCHAS GANAS DE MONTAR UN CIRCO Y NECESITO AYUDA PARA COMENZAR, Y AHORA TODOS JUNTOS VAMOS A PENSAR QUE NECESITAMOS DILO FUERTE YA</p> </div> <p>La docente presenta el cuento motor “LA FIESTA EN EL CIRCO”</p>	<p style="text-align: center;">  </p> <p style="text-align: center;"> ANCIÓN Materiales de un circo </p>



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	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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.

	<p>Mostrar una lupa y explicar que hoy se convertirán en "detectives de la naturaleza", explorando el jardín o parque para descubrir cosas sorprendentes.</p> <p>Explicar que los detectives deben estar atentos a todo lo que ven y escuchan, y que van a investigar y aprender juntos.</p> <p>Plantear el problema: "¿Qué cosas podemos encontrar en la naturaleza si miramos de cerca con nuestras lupas?".</p> <p>Explicar que los niños van a buscar y descubrir diferentes elementos de la naturaleza, como plantas, animales pequeños, y otros objetos interesantes.</p>	Lupa
<p>Desarrollo</p>	<p style="text-align: center;">PROCESOS DIDACTICOS</p> <p>PLANTEAMIENTO DE HIPOTESIS</p> <p>Pedir a los niños que imaginen y digan qué creen que podrían encontrar si miran de cerca con las lupas en el jardín.</p> <p>Por ejemplo: "Creo que encontraremos insectos pequeños" o "Pienso que veremos hojas con formas diferentes".</p> <p>Registrar las hipótesis de los niños en una pizarra o cartulina para revisarlas después de la exploración.</p> <p>ELABORACION DEL PLAN DE ACCION</p> <p>Explicar a los niños cómo utilizar las lupas para observar con cuidado lo que encuentren.</p> <p>Dividir a los niños en pequeños grupos y asignarles diferentes áreas del jardín o parque para explorar.</p> <p>Entregarles pequeñas bolsas o contenedores para que recojan objetos que consideren interesantes, como hojas, flores, o pequeñas piedras.</p> <p>Asegurarse de que todos los niños comprendan las reglas, como no dañar las plantas ni lastimar a los animales.</p> <p>RECOJO DE DATOS Y ANALISIS DE RESULTADOS</p> <p>Reunir a los niños después de la exploración y pedirles que muestren lo que han encontrado.</p> <p>Preguntarles:</p> <p>¿Qué cosas encontraron?</p> <p>¿Cuál fue el descubrimiento más interesante?</p> <p>Utilizar láminas o libros para ayudar a identificar los elementos encontrados (por ejemplo, tipos de hojas, nombres de insectos).</p> <p>ESTRUCTURACIÓN DEL CONOCIMIENTO:</p> <p>Pedir a los niños que dibujen lo que encontraron durante su exploración, usando hojas y crayones.</p> <p>Crear un mural o collage con los dibujos y los objetos recolectados.</p> <p>Relacionar los objetos con las hipótesis planteadas al inicio, preguntando:</p> <p>¿Alguien encontró lo que pensó que encontraría?</p> <p>¿Qué encontraron que no esperaban?</p> <p>Explicar que la naturaleza está llena de sorpresas y que como detectives han descubierto muchas cosas nuevas hoy.</p>	

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.	
---------------	---	--

