



**UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPÁN**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**TESIS**

**ESTRATEGIA DEL JUEGO SIMBÓLICO BASADA  
EN LA DINÁMICA DEL PROCESO PARA MEJORAR  
LA CREATIVIDAD EN LA PRODUCCIÓN DE  
TEXTOS**

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE  
MAESTRA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON  
MENCIÓN EN GESTIÓN EDUCATIVA**

**Autor:**

**Bach. Altamirano Herrera Luz Marina**  
[orcid.org/0000-0003-2607-5572](https://orcid.org/0000-0003-2607-5572)

**Asesor:**

**Dra. Cabrera Cabrera Xiomara**  
[orcid.org/0000-0002-4783-0277](https://orcid.org/0000-0002-4783-0277)

**Línea de Investigación**  
**Educación y calidad**

**Pimentel – Perú**  
**2021**



**UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPÁN**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON  
MENCIÓN EN GESTIÓN EDUCATIVA**

**“ESTRATEGIA DEL JUEGO SIMBÓLICO BASADA EN LA DINÁMICA  
DEL PROCESO PARA MEJORAR LA CREATIVIDAD EN LA  
PRODUCCIÓN DE TEXTOS”**

**AUTOR**

Bach. ALTAMIRANO HERRERA LUZ MARINA

PIMENTEL – PERÚ

2021

**ESTRATEGIA DEL JUEGO SIMBÓLICO BASADA EN LA DINÁMICA DEL  
PROCESO PARA MEJORAR LA CREATIVIDAD EN LA PRODUCCIÓN DE  
TEXTOS**

**APROBACIÓN DE LA TESIS**

---

Dra. Dioses Lescano Nelly  
**Presidenta del Jurado de Tesis**

---

Dr. Callejas Torres Juan Carlos  
**Secretario del Jurado de Tesis**

---

Dra. Cabrera Cabrera Xiomara  
**Vocal del Jurado de Tesis**

## Dedicatorias

A mi madre Rosa Clara, quien me ha inculcado con su ejemplo valores morales y espirituales.

A mi hija Dannerly Lucero, mi fuente de inspiración, quien es el motor de mi vida, que me da las fuerzas para poder lograr todas mis metas propuestas en mi vida.

Para mi querida hermana Cesarina, quien siempre me ha dado su apoyo incondicional, amor y toda su comprensión.

Luz Marina

## Agradecimientos

Infinitas gracias a Dios por guiarme y ser mi fortaleza.

A la casa de Estudios Superiores Señor de Sipán, por brindarme todo el apoyo con sus instalaciones, materiales y docentes para poder especializarme profesionalmente y a las asesoras quienes con sus orientaciones aportaron sugerencias para el desarrollo de esta investigación.

A mis niños y niñas de la I.E.I. N° 411-Cutervo, quienes son el motivo fundamental, para seguir en este camino de la investigación.

A mi amiga y colega de trabajo Ana Elvis, por ser mi compañera de ruta y por su apoyo para lograr este objetivo.

La Autora

## RESUMEN

El objetivo fue elaborar una estrategia del juego simbólico basada en la dinámica del proceso para el mejoramiento de la creatividad en la producción de textos en el área de comunicación de los estudiantes de Institución Educativa Inicial N° 411- Cutervo. La población y muestra estuvo conformada por 15 estudiantes de inicial de la edad de 5 años. Para la recopilación de información y datos usamos como instrumento una lista de cotejos la cual fue elaborada para esta investigación en base a los fundamentos del ministerio de educación, se utilizó la validación por la calificación de profesionales expertos en la materia y la confiabilidad por alfa de Cronbach fue calculada en 0,75, lo cual demuestra que es confiable. Los resultados en las dimensiones de la creatividad: planifican, textualiza, revisa, alcanzaron niveles medios en todos los estudiantes. Se concluye que la creatividad en forma global alcanzó un nivel medio en la producción de textos, por lo que se elaboró y validó el aporte práctico que consistió en una estrategia de aprendizaje usando el juego simbólico.

**Palabras Clave:** Estrategia, juego simbólico, dinámica del proceso, creatividad, producción de textos.

## ABSTRACT

The objective was to develop a symbolic game strategy based on the dynamics of the process for the improvement of creativity in the production of texts in the area of communication of the students of Institución Educativa Inicial N ° 411- Cutervo. The population and sample consisted of 15 initial students of the age of 5 years. For the collection of information and data, we used as an instrument a checklist which was prepared for this research based on the fundamentals of the Ministry of Education, validation was used by the qualification of professional experts in the field and the reliability by alpha of Cronbach was calculated at 0.75, which shows that it is reliable. The results in the dimensions of creativity: plan, textualize, revise, reached average levels in all students. It is concluded that creativity in a global way reached an average level in the production of texts, for which the practical contribution that consisted of a learning strategy using the symbolic game was elaborated and validated.

**Keywords:** Strategy, symbolic game, process dynamics, creativity, text production.

## Índice

Carátula.....	i
Aprobación del Jurado.....	iii
Dedicatorias.....	iv
Agradecimientos .....	v
RESUMEN.....	vi
ABSTRACT .....	vii
Índice .....	viii
Índice de tablas.....	x
<b>I. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>11</b>
<b>1.1 Realidad Problemática.....</b>	<b>11</b>
<b>1.2 Antecedentes de estudio .....</b>	<b>16</b>
<b>1.3 Teorías relacionadas al tema.....</b>	<b>23</b>
<b>1.3.1 Teorías relacionadas al tema. ....</b>	<b>24</b>
<b>1.4 Formulación del Problema.....</b>	<b>55</b>
<b>1.5 Justificación e importancia del estudio.....</b>	<b>55</b>
<b>1.6 Hipótesis.....</b>	<b>56</b>
<b>1.7 Objetivos .....</b>	<b>56</b>
<b>1.7.1 Objetivos General .....</b>	<b>56</b>
<b>1.7.2 Objetivos Específicos .....</b>	<b>56</b>
<b>II. MATERIAL Y MÉTODO.....</b>	<b>58</b>
<b>2.1 Tipo y Diseño de Investigación.....</b>	<b>58</b>
<b>2.2 Población y muestra.....</b>	<b>59</b>
<b>2.3 Variables .....</b>	<b>59</b>
<b>2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.....</b>	<b>60</b>
<b>2.5 Procedimientos de análisis de datos.....</b>	<b>64</b>
<b>2.6 Criterios éticos.....</b>	<b>64</b>
<b>2.7 Criterios de Rigor científico.....</b>	<b>66</b>
<b>III. RESULTADOS.....</b>	<b>67</b>
<b>3.1 Resultados en Tablas y Figuras .....</b>	<b>67</b>
<b>3.2 Discusión de resultados.....</b>	<b>70</b>
<b>3.3 Aporte práctico.....</b>	<b>71</b>



<b>IV. CONCLUSIONES</b> .....	109
<b>V. RECOMENDACIONES</b> .....	110
<b>VI. REFERENCIAS</b> .....	111
<b>Anexos</b> .....	115

## Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1. Análisis de Fiabilidad el instrumento aplicado.	51
Tabla 2 Creatividad en la Producción de Textos en el Área de Comunicación en sus dimensiones de los estudiantes de Institución Educativa. N° 411-Cutervo.	52
Tabla 3 Creatividad en la Producción de Textos en el Área de Comunicación en sus dimensiones de los estudiantes de Institución Educativa N° 411-Cutervo.	53

## **I. INTRODUCCIÓN**

### **1.1 Realidad Problemática.**

En estos tiempos donde los avances a niveles de sociedad, cambios culturales y tecnológicos, han obligado a las sociedades a acoplarse y adaptarse a las nuevas corrientes ideológicas y sociales, es así que los infantes se ven inmersos en este proceso evolutivo, alterando su desenvolvimiento a todo nivel, por lo que enseñar nuevas técnicas de creatividad es una necesidad imperiosa en un mundo cambiante que les requiere incesantemente cambios en su educación y crear nuevos conocimientos que nacen de su juicio creativo (Bustamante, 2018).

En la actualidad sabemos que los juegos permiten a los pequeños, expandir su creatividad (hablando de niños de 6 años a menos). Investigaciones de la actualidad en todo el planeta demuestran que niños pequeños que tiende a jugar más diversos tipos de recreaciones son más creativos, están más alertas, tiene un mejor desarrollo y aprenden mejor y más rápido que los pequeños que no juegan y les prohíben hacerlo. Los estándares de vida de esos pequeños crecen y su educación es mejor asimilada (Cuba, 2015)

Investigaciones a nivel internacional señalan que en términos generales los infantes hombres y mujeres tiene respuestas positivas respecto a rol en la sociedad que ejercen en el juego simbólico. Debido a ello, casi la totalidad de los menores tienen un mejor desenvolvimiento al momento de que los adultos les realizan algún tipo de interrogante, o requerimiento de alguna acción, están más prestos a la comunicación con todas las personas de su entorno. (Rain, 2017)

En Colombia, puede analizarse que los menores tienen muchos problemas para redactar textos ya que los profesores no motivan lo suficiente a sus alumnos; por ello es que el plan

del aprendizaje con juegos es una estrategia pedagógica muy buena. Con ese plan, los juegos para aprendizaje han creado mucha motivación para conocer y aprender (Chamorro, 2015). Del mismo modo en Ecuador, las profesoras no utilizan los juegos simbólicos en sus estrategias educativas, y por ello el aprendizaje de los menores es más lento y menos motivado (Salas, 2015)

Según estudios realizados actualmente, los menores que aprenden jugando se interesan más por el linaje familiar, valores, sobre su cultura, sobre la sociedad entre otros temas, ya que el juego y actividades similares a este activan su curiosidad, y en cada actividad que hacen se aprecia mayor lucidez, atención y exploración. Los niños cuando realizan una actividad jugando, hacen trabajar más su imaginación, ellos sueñan e imaginan mucho más, la ansiedad la relajan, aprenden lo que es el temor, estrés; además se expresan de forma creativa, que puede ser individual o grupalmente, sin embargo, en algunos y la mayoría de centros de educación para niños a estos se les permite jugar por jugar, sin ningún objetivo didacta o pedagógico. (Cañari, 2018)

En Perú, se vive una época de cambios históricos, reflejada en las I.E.P mediante el ambiente educativo, familiar y social de cada uno de los menores; sin lugar a dudas los colegios son el principal motor de la creatividad de los niños, debe expandirse y no limitar el conocimiento de los menores, deben ser un instrumento principal para que con sus nuevos métodos de enseñanza y estrategias de aprendizaje puedan surtir el efecto que se busca en lo menores. En esta situación, la educación básica para los niños de inicial debe experimentar cambios en su currícula para de esa manera poder satisfacer las nuevas demandas de la educación moderna (Cuba, 2015)

En nuestro país, se señala que en los menores varones y mujeres del Segundo Ciclo de Educación Inicial regular en las distintas regiones del territorio, no presentan un debido

desarrollo de sus capacidades para comunicarse vocalmente o de forma escrita, porque muchos de ellos todavía presentan dificultades de expresión en su lengua materna, el cual no les facilita aprender rápidamente, además refiere que no se utilizan las estrategias pedagógicas adecuadas como las del juego de ficción o simbólico que les permita potencializar su creatividad en la de producción de textos (Uriol, 2017)

A nivel local tras aplicar en estudiantes del segundo ciclo de Educación Inicial diferentes estrategias didáctico-lúdicas tales como: actividades lúdicas de construcción, juegos de drama, juegos con diferentes reglas, juego simbólico y juego donde existen diferentes roles , pudimos corroborar que hay muchos niveles para el desarrollo de la creatividad establecidos en el pre y postest dieron como muestra que de todas maneras hay mucha diferencia en el desarrollo de la creatividad en los infantes de 5 años , después que las actividades lúdicas didácticas se aplicaron (Chacón, 2017)

Esta dificultad de los niños en la producción de textos nos llevó a investigar sobre la causa y la relación tan estrecha con el juego simbólico. El MINEDU refiere que la experimentación lúdica en los infantes, desde los primeros instantes en su formación, son de vital importancia para que su cerebro se desarrolle de una mejor forma, un órgano que se desarrolla gracias a las conexiones que se dan entre las neuronas. Este órgano se desarrolla más rápido y mejor cuando los niños juegan pues aprenden muchas cosas importantes (Silva, 2019)

No obstante, en la Institución Educativa Inicial N° 411 de Cutervo al realizar un diagnóstico fáctico de esta problemática se aprecian las siguientes **manifestaciones:**

- Timidez para expresar sus opiniones, los niños permanecen callados aun cuando se les plantea interrogantes.
- Se muestran negativos para conformar equipos.

- No mantienen el hilo temático del texto.
- Evidencian escasa creatividad en sus dibujos libre.
- limitada creatividad en sus producciones.

Estas manifestaciones representan el problema de investigación: Insuficiencias en el proceso del juego simbólico, limita la creatividad en la producción de textos.

El problema presentado es portador de una **contradicción epistémica** inicial, en relación al desarrollo de actividades formativas contextualizadas, sistematizadas y perfeccionamiento de la creatividad en la capacidad de generar textos y su apropiación por parte de los docentes. Se aplicó encuestas y entrevistas como técnicas de recolección de datos.

Dentro de las principales **causas del problema** se tienen:

- Deficiente orientación didáctica – metodológica de las docentes del nivel inicial para el desarrollo del juego simbólico.
- Limitaciones praxeológicas en el proceso del juego simbólico en los estudiantes para lograr la creatividad en la producción de textos.
- Insuficiente capacitación en el proceso del juego simbólico en padres de familia.

Estas formas de manifestaciones causales nos dan el dato de que se debe profundizar en el estudio del proceso el juego simbólico, **objeto de la presente investigación.**

Correspondiente al ciclo del juego representativo, es un movimiento que ocurre en todos los niños, su sustancia fluctúa por los impactos sociales que aplican las diversas tertulias sociales. Para los jóvenes, es su idioma principal el que les permite hablar con el mundo y es un buen augurio, como lo indican sus encuentros y necesidades específicas. Las actividades lúdicas tienen gran valor a lo largo del crecimiento del menor, más aún en la

época de la educación de los niños, porque es una clave para la educación muy vital y para la maduración de su conducta, para el desarrollo de su personalidad de una forma adecuada, porque así como en el colegio como en casa, los infantes usan gran parte de su tiempo en actividades lúdicas, bien con una intencionalidad de aprender o simplemente distracción, pero todo conlleva a madurar su conciencia y personalidad .(Benítez citado en Calle, 2018).

A sí mismo el tipo y el nivel de actividad que el infante suele utilizar, refleja sus potenciales cuando este crezca y madure y que los niños mostrarán en la escritura y la lectura. (Silva, 2019)

Sobre el proceso de desarrollo del juego simbólico manifiesta que en las investigaciones realizadas sobre el objeto de estudio no existen referentes teóricos y prácticos sobre la apropiación y sistematización del juego simbólico, desde una dinámica que potencie la mejora de la imaginación para redactar textos, lo que se constituye la **inconsistencia teórica**.

El **campo de acción** que constituye la dinámica del proceso del juego simbólico.

Actualmente las instituciones educativas públicas y privadas no tiene áreas o material adecuado para implementar en su currícula las actividades lúdicas para el aprendizaje de los niños , el Ministerio de Educación establece ciertos parámetros para la mejora educativa de los niños y niñas para que tengan un mejor desenvolvimiento en el ámbito de la socialización, sobre el mejor aprendizaje del lenguaje, sobre las funciones simbólicas, para las competencias numéricas, para una mejora en la autoestima, habilidades lingüísticas y comunicativas y para resolver mejor los problemas que le generen conflictos internos; al no tener eso no hay una mejora en la educación de los menores, o en todo caso un aprendizaje deficiente y más lento.

Mirándolo de esta forma, en esta investigación planteamos: un mejor diseño y estrategia de juego simbólico basada en la dinámica del proceso para mejorar la creatividad en la producción de textos en niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 411-Cutervo.

## **1.2 Antecedentes de estudio**

### **A nivel internacional**

**Barcenilla** (2019) publicó en su país Brasil un estudio sobre la fundamentación de evaluaciones psicopedagógica basada en creaciones lúdicas en la educación para infantes: un análisis comparativo entre instrumentos, que tuvo como objetivo una variedad de instrumentales para analizar con base en los juegos, realizando un estudio detallado del comportamiento de los infantes mientras realizaban juegos psicomotrices entre otros, detallándose similitudes y diferencias, señalando también cuales fueron las desventajas y ventajas de estos juegos en el desarrollo de los niños; a lo largo de esa investigación se puede analizar que los lineamientos que se siguen para el análisis de datos son diferentes, dejando en conclusión que es un tema muy complejo y necesita de bastante tiempo para estudiar y reforzar los trabajos realizados previamente, ya que la psicología de los niños es un campo complejo que se debe estudiar mejor para poder lograr mejores resultados y así poder formar mentes más brillantes desde la infancia.

**Zuccalá** (2015) presentó la investigación que tuvo como objetivo Producir mensajes hacia el inicio de la tutoría: la creación de escritos orales, dirigidos a un adulto y compuestos, en el aula de quinto y primer grado. Correlación entre diversas metodologías académicas, tres modalidades (oral, dirigida a un adulto y compuesta) descendientes de las dos titulaciones de tutoría que se han interesado por fomentar prácticas situadas en metodologías educativas diversas y diferenciadoras. Se ha visto que la posibilidad de desarrollar escritos que



reaccionen a la representación de historias aumenta con la edad. Las historias son incluso un poco más incesantes en los niños más jóvenes del ejemplo. La creación de mensajes de cuentas en todo el mundo aumenta con la edad. Vio que las creaciones orales de los niños de 5 años eran más largas que las de los de primaria (edad media: 6,82 años). Por otra parte, en los escritos dirigidos y compuestos, el patrón fue que la longitud se expandió con la edad: los jóvenes de primer grado producen mensajes más largos en bastante tiempo.

### **A nivel nacional**

**Ancajima y Salvo** (2015) investigaron a fondo la conexión que existe en el juego dinámico libre y el nivel de aprendizaje y desarrollo creativo de producción de textos que pueden llegar a tener los menores de edad de 05 años, específicamente los niños de una I.E. del distrito de San Juan de Lurigancho en el año 2015. EL trabajo que realizaron se basó en un trabajo tipo aplicativo con diseño cuasi-experimental y con un enfoque específicamente cuantitativo. La muestra que utilizaron fue de 40 menores de edad, distribuidos en veinte en un grupo experimental y los otros veinte en un grupo denominado de control. El instrumento que empearon ellos fue la prueba E.L.O. y un balotario de preguntas aplicado a los menores muestreados que sirvió de instrumento para recolectar todos la información y data, usaron un tratamiento de cuatro módulos de 02 sesiones a cada infante del grupo experimental usando el juego libre en los sectores del aula como estrategia metodológica para la producción de textos.

**Calle** (2018) en el trabajo que realizó centró el objetivo de su investigación en determinar la incidencia del juego simbólico y su conexión con el nivel de aprendizaje de lenguaje y producción de textos en infantes de la Institución Educativa Inicial Juan Pablo II del distrito de Callao, en donde utilizó un diseño descriptivo, no experimental, correlacional causal, y

cuantitativo, el mismo modo usó la metodología hipotética deductiva. Los instrumentales que usó para el juego simbólico, fueron una lista completa de comparación, formada por dieciséis interrogantes, la muestra fue de noventa infantes, y la variable oral se usó el Test PLON R, conformado por doce preguntas detalladas. La conclusión final que dio el estudio fue que los juegos simbólicos usados para el aprendizaje de los infantes, influyen demasiado en su curva de aprendizaje, mejoran su lenguaje oral y su producción de textos.

**Correa** (2018) planificó un conjunto de estrategias y de actividades creativas para aumentar el nivel de producción de textos literarios de los estudiantes del 3er nivel de la Institución Educativa “Miguel Muro Zapata” de la ciudad de Chiclayo, en la cual se creó y realizó un Programa de estrategias creativas para aumentar el nivel producción de textos literarios. La investigación que el autor realizó es de naturaleza cuantitativa, con una población de 103 alumnos, se utilizó con el tamaño de la muestra de 35 menores, a los cuales se les aplicó un Test de Producción Escrita. La información obtenida, así como de la variable independiente como la variable dependiente, fueron evaluados usando Estadística Descriptiva. Al final el resultado dio a conocer que el 57.37 % se hallaron categorizados como “deficiente”; mientras tanto la mayoría de los alumnos de otro grupo “control” se encontraron del mismo modo en la categoría deficiente con el 68.42 %, evidenciando que los alumnos tenían problemas respecto al nivel de producción de textos.

**Encalada, H.** (2016), realizó un estudio sobre un conjunto de estrategias didácticas a la luz de la intuición inventiva para mejorar el límite de creación de escritos instructivos en estudiantes suplentes de 4 ° grado de la escuela primaria en Paita. Trabajamos con una población ejemplo compuesta por 52 estudiantes suplentes, de los cuales 32 estudiantes

suplentes se comparan con la reunión de prueba y 20 con el grupo de referencia, utilizando el plan semiexploratorio y para distinguir el grado de creación de escritos esclarecedores, se aplicó la Guía de observación, un similar que es legítimo y sólido. Se infiere que: En la recopilación de pruebas, el grado normal de límite de creación de texto, según la preprueba, se encuentra en el nivel habitual, posterior a la aplicación de sistemas instruccionales dependientes de razonamientos innovadores, el nivel normal, según la post- prueba, está en el grado de bueno. En el grupo de referencia, el nivel normal indicado por la prueba previa y posterior es el nivel estándar.

**Gómez** (2015) investigó respecto a cómo influenciaba un plan lúdico y su repercusión en el lenguaje oral y la producción de textos orales en niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial de la Provincia Constitucional del Callao. La metodología que empleó fue hipotética-deductiva, con diseño cuasi-experimental y aplicado, utilizando como población a 53 menores de 05 años, los que estudiaban en la IEI. N° 1111.

Las conclusiones finales nos dan a conocer sobre una influencia significativa entre las actividades de juego que realizan los niños influyen directamente en el lenguaje oral en la muestra estudiada.

**Guevara** (2019) al realizar su artículo, mantuvo el objetivo de decidir la conexión inmediata entre el juego libre en las áreas y la mejora del lenguaje oral en niños recién nacidos, suplentes de 05 años de un IEI. Callao. El tipo de examen fue claramente correlacional, no exploratorio. La investigación se completó en un ejemplo no probabilístico del género accesible, aplicado a 62 pequeños de 05 años de un EI. Apoyo a la guardería denominada "Juan Pablo II" de la Provincia Constitucional del Callao. Se utilizó una escala ostensible para calibrar las medidas según lo indicado por su agrupación

metodológica de juego libre, teniendo una estimación de calidad inquebrantable de 0.823 en el instrumento K.R.- 20.

De igual manera, se exhibió una enorme relación entre el juego libre en las áreas y cada uno de los elementos del lenguaje oral., entre las que se encuentra la producción de textos orales. (Guevara, 2016).

**López** (2016) tenía como objetivo primordial en su estudio el de mejorar el lenguaje oral en todas sus dimensiones de forma, contenido y uso como la producción de textos, a través de juegos dinámicos y verbales para fomentar el mejoramiento y fluidez del lenguaje oral y su producción de textos orales en los menores alumnos de 05 años del Liceo Naval “Lizardo Montero”. Se conoció que en el pretest los 02 grupos estaban con un nivel de “retraso”; más del 50% de alumnos, tenían problemas para articular y hablar bien, problemas grandes para poner atención, para producir textos, hacer oraciones, para realizar interpretaciones, no seguían las órdenes dadas por los maestros, uso de un vocabulario muy limitado, no podían mantener una conversación prolongada con nadie. Luego que se aplicó el programa del investigado, se mejoró todos los aspectos negativos de aprendizaje de los alumnos. Concluyendo, el Plan-programa resultó ser muy útil para aumentar el nivel del lenguaje oral y la producción de textos orales de los menores alumnos del liceo Naval (Lopez, 2016).

**Maya, Y.; Estella, B.** 2015, en su investigación concluyó:

que el lenguaje es un instrumento principal para la obtención de información, como se pudo constatar en cada uno de los ejercicios realizados. El instructor y los tutores deben darse

cuenta de cómo consolidar la rapidez y la oportunidad del niño con su innovación para lograr con esto, niños liberados de ataduras y limitaciones. Ambos deberían asumir un trabajo de persuasión. A través del consuelo, el aprendizaje resulta más placentero, atractivo y feliz para el joven. Los guardianes no dan la importancia que la creación basada en texto merece en el ciclo escolar de sus hijos; Es nuestra obligación como educadores persuadirlos para que se asocien cada vez más con esta forma de lidiar con la lectura y la composición compartidas. Todos los educadores deben incluir el juego en sus medidas de demostración, ya que ayuda a lograr nuestros objetivos escolares de manera más competente, viable y adecuada.

**Otero** (2015) realizó investigaciones sobre como llegaba a influenciar las actividades del juego libre en los ámbitos del desarrollo de los infantes, específicamente en cómo se comunicaban oralmente con sus similares y sus mayores, en edades de entre 05 a 06 años, en un colegio de inicial de la ciudad de Lima en el año 2015. El tipo de investigación es cuantitativo y su plan es expresivo correlacional. Su población fue de 121 niños recién nacidos de las salas de estudio de cinco y seis años, siendo su ejemplo 76 suplentes, utilizando el procedimiento de percepción. Se aplicó una agenda como instrumento para evaluar el juego libre en las áreas indicadas por su agrupación metodológica y otra agenda para evaluar las habilidades relacionales, ambas establecidas por el creador. Los últimos resultados del estudio de Otero indicaron que existe una conexión vital entre el juego libre en áreas y las habilidades relacionales orales en los niños.

**Ramos** (2015) contempló el impacto del juego libre en las áreas en el avance de la articulación oral en niños de 5 años de Chancay. Su exploración es cuantitativa y su plan es semi trial, cuyo ejemplo lo componen 21 suplentes; el instrumento utilizado fue una

prueba de articulación oral aprobada por especialistas. Se aplicó una prueba previa y una prueba posterior para recopilar información del ejemplo, cuando se utilizó el programa. El programa "Diversectores en Acción" tuvo el motivo de generar articulación oral en los niños a través de ejercicios durante el tiempo de juego libre en las áreas ubicadas hacia ejercicios de familiaridad y elocución, de acuerdo con sus resultados se infiere que en el caso de que se descubrieran contrastes críticos medibles tanto en la articulación oral en la familiaridad como en la articulación.

**Velásquez** (2018) usó un plan programado de actividades lúdicas para infantes, con el objetivo de ampliar la capacidad y desarrollo de la comunicación oral y producción de textos en los infantes alumnos de 05 años de un colegio inicial de la ciudad de Ancash. Los resultados de la investigación de Velásquez probaron que el plan de actividades lúdicas infantiles mejoró de manera muy importante la comunicación oral en los estudiantes de 05 años de la Institución Educativa en cuestión .

### **A nivel local**

**Guevara** (2016) en su investigación denominada “Juegos dinámicos activos para mejorar la habilidad social de comunicación en los infantes de tres a cinco años de edad de la Institución Educativa N° 00379 del Sector La Granja – Distrito de Querocoto, año 2014 – Provincia de Chota, Departamento de Cajamarca – Perú. La investigación que realizó Guevara consistió en estudiar cómo influye en las capacidades sociales para comunicarse los menores en esa determinada escuela inicial. El estudio realizado fue de tipo cuantitativa aplicada, con un diseño pre experimental con una agrupación de estudio, se realizó un

trabajo con un muestreo de 43 infantes que eran de la agrupación de estudio, y se usó como instrumentales a la ficha de observación y una lista de cotejo o confrontación.

Los resultados y consecuencias del pre test con el pos test, dan a conocer que los alumnos aumentaron mucho las habilidades sociales como su habilidad para comunicarse y su producción de textos en un 24.05%. Respecto a los resultados por dimensiones los infantes consiguieron avanzar bastante en la dimensión ejercicio social respecto al 60,95% y en la dimensión asertividad consiguieron significativos avances como es el 72.10%. Los datos finales dan a conocer que los juegos dinámicos aumentan las capacidades sociales de comunicación en los infantes estudiantes de dicha institución educativa, y con ello se demuestra que la finalidad del trabajo de investigación ha sido satisfactoria con creces y que la hipótesis ha sido confirmada (Guevara, 2016).

### **1.3 Teorías relacionadas al tema.**

A lo largo del tiempo muchos científicos, especialistas e investigadores han tratado de estudiar los comportamientos de los menores y su apego e interés profundo por las actividades lúdicas, los jugos de rol, entre otros, debido a que aprender a analizar eso significaría aprender y comprender el comportamiento humano desde pequeños para poder estudiarlo mejor y saber más. Por eso es que los científicos se han preocupado bastante por eso, han logrado descubrir varios comportamientos, han realizado varias teorías las cuales son ahora modelos para estudio, no obstante, a eso, las teorías creadas varias según los tiempos, sociedades, autores, etc; a continuación, señalo algunas de esas teorías para proceder a analizarlas:

### **1.3.1 Teorías relacionadas al tema.**

#### **1.3.1.1 Fundamentos Teóricos del Juego Simbólico**

El investigador Mostacero, en el año 2015, en su trabajo mantuvo como teoría que los juegos que realizan algunos infantes están cargados con muchos significados. Cuando se logra hacer alguna referencia al empleo de los símbolos en los juegos realizados por estos, rápidamente nos ponemos a pensar que los niños usan su imaginación para crear situaciones, objetos, personas imaginarias que no está presentes en ese momento, usando ampliamente su imaginación, simplemente usando juegos de carácter simbólico.

Los juegos “simbólicos” abarcan un amplio campo que sólo puede determinarse en esa absorción personal, recreacional y de disfrute de cada acción que el niño que la realiza lleva a cabo en un constante aprendizaje de todo su ambiente en el que vive.

#### **La Teoría de J. Piaget**

Según refiere el autor Jean Piaget, la persona se desarrolla ya que crea sus propios medios para razonar y captar. Esas estructuras cognitivas le favorecen para que asimile la realidad en función a las estructuras que el sujeto tiene. La transformación de estos planes y reglas al mundo, aclara el aprendizaje instruyendo. En estos ejemplos de conducta hay muy a menudo 02 medidas: digestión, que significa ajustar otra implicación con un diseño mental actual y un acoplamiento que implica adaptarse a nuevos encuentros en un plan psicológico que a partir de ahora existe; y conveniencia que implica inspeccionar un plan anterior debido a nuevos encuentros. (Cañari, 2018).

Es la primera actividad con carácter creativo que realiza una persona. Da inicio cuando los infantes aún son recién nacidos, mediante la vinculación que hay entre la



realidad exterior y las imaginaciones fantasiosas, los deseos y todas las necesidades que van teniendo con el paso del tiempo. Así como cuando un infante toma en la mano alguna cosa y hace como si este volara, está realizando en su imaginación un momento irrepetible y único que es solo de él. Ya que esa actividad que realiza, que es la jugar libremente no tiene pautas que ya hayan sido establecidas, no entiende de exigencias del medio, no existe una pauta como el "hacerlo de una forma correcta". ¿Todos los instrumentos de juego (juguetes) llevan o desencadenan en que los niños deseen jugar?

Los juguetes son instrumentos que usan los infantes para realizar sus actividades lúdicas también: desde lo más insignificante como una hoja de papel para hacer un avión, hasta muñecos, legos, pelotas, tabletas, entre otros. Todos esos juguetes pueden ser usados para fines de educar a los niños; pero si se transforman en herramientas didácticas, perderían su identificación de “juego”.

EL autor Piaget, establece una unión entre la habilidad de jugar y la habilidad de simbolizar, capacidades que se van formando en el primer año de los infantes y se va desarrollando dicha capacidad durante el segundo y posteriormente en el tercer año. Este período de tiempo de desarrollo se puede reconocer por como los infantes “fingen o imaginan situaciones”, dichas situaciones son la base para el posterior desenvolvimiento del juego social. De esta forma lo que plantea el investigador Piaget fortalece las teorías de que los juegos de roles, dinámicos van fortaleciendo las habilidades de los menores en los diversos campos de aprendizaje, en especial en las habilidades motrices. (Chamoro, 2015).

Los maestros deben entender de que es mediante los juegos que los infantes puedan llegar a aprender y desarrollar todas sus habilidades motrices y verbales de una

manera exponencial durante la fase de aprendizaje denominada “preescolar”, así su mente se mantendrá siempre activa, imaginando, soñando, idealizando situaciones divertidas pero útiles para la expansión de su cerebro; dichas actividades le servirán en el futuro para las diversas situaciones de la vida. Los juegos en esta etapa de aprendizaje forman parte de la vida de los menores, ya que ellos le ayudaran a formar al 100% las capacidades verbales, físicas, sociales y cognitivas de ellos. Por otro lado, los juegos también tienen finalidad de educar, de crear conciencia, de aumentar su capacidad de producción, estimula su imaginación, de discernimiento. A través de estos juegos los menores van experimentando situaciones de sus vidas, aprendan alegremente y se va dando cuenta de diversas situaciones de la vida real. Los menores van creciendo jugando, van desarrollándose jugando, es por ello que no debe de prohibirse esta actividad en ellos. (Calle, 2018).

El autor Piaget, refiere que los juegos simbólicos están en la etapa fina denominada pre-operacional. De esa manera los juegos van expandiendo las condiciones para que las realidades y percepciones de los niños se vayan expandiendo, llegando una edad promedio (0 años más o menos) en la cual ya el niño discierne bien entre realidad o ficción.

El autor nos da una clasificación de las actividades lúdicas señaladas en 03 partes:

- a. **Clasificación de “Ejercicio”:** Clasificación de los juegos por la cual el niño realiza la actividad lúdica en donde ejerce actividades o conductas, en donde se va dando cuenta de sus verdaderas capacidades físicas y mentales (Calle, 2018). 1
- b. **Clasificación de “El símbolo”:** En esta clasificación de los juegos, “símbolo” quiere decir que los niños van a representar en con algún objeto cosas que no

estén presentes, usan su imaginación para representar algunas actividades. El “símbolo” depende de una semejanza directa entre el artículo evocado faltante (el implícito), con el elemento actual el significante. Estas 02 condiciones: la inspiración para el deleite y la utilización de planes conocidos para elementos indecorosos, tenga en cuenta a nuestro creador J. Piaget, como es que comienza la ficción (Calle, 2018).

- c. **Clasificación de “La regla”:** Las actividades lúdicas que realizan los niños en donde se utilizan “reglas”, es una característica de niños más desarrollados, los cuales ya han incrementado su capacidad de socializar con los demás. Son juegos en donde se intercambian actividades motoras y sensoriales como la puntería, o de intelecto como los naipes, el ajedrez, ludo, etc.; se trata más de competiciones entre los infantes, las reglas o códigos de estas actividades son reguladas por acuerdo entre ellos mismo o inducidos por sus educadores o padres. Los juegos de carácter simbólico al ser parte de las 05 conductas de la función semiótica, forman parte de la formación de las capacidades sensoriales y motoras, incrementando su inteligencia, sus pensamientos propios.

#### **Características del juego, Según, Piaget, citado en Baquero (2019)**

Proporciona a los niños sus primeras experiencias e ideas de justicia, libertad, normas o reglas, verdad y falsedad.

Tiene significado social, inclusive siendo individual.

Se realiza con o sin objetos.

Desahoga emociones y sentimientos reprimidos.

Contribuye en el crecimiento y desarrollo físico.

Es un medio de descanso y recuperación después de gastar energías.

Permite dominar retos que todavía no se han conquistado.

Es una forma de descargar energías.

Permite enseñar realizaciones ya obtenidas.

Ayuda a desarrollar capacidades mentales como la observación, percepción, representación, imaginación, adquisición, elaboración, evaluación, etc.

Contribuye a explorar, descubrir y comprender su entorno: diferenciar lo espacial y temporal, conocer y valorar las cosas, hacer amigos, entender a los demás, etc.

Bien orientado, permite descubrir y superar desviaciones y desadaptaciones sociales.

Ayuda a dar sentido a los objetos, personas y situaciones problemáticas (Baquero, 2019).

### **La evolución de juego según Piaget**

Según como lo ve Piaget, el juego de los niños va cambiando y evolucionando desde el nivel denominado motriz y sensorial hasta los juegos de carácter social más avanzados. (Rain, 2017)

#### **-Periodo de Juegos motrices sensoriales:( entre los 0 a 02 años de edad)**

Los **Juegos motrices y sensoriales**, no son sistemas lúdicos independientes y constructivos como lo son los juegos de símbolos o los juegos de reglas. Su función resaltante es la de realizar conductas por el simple placer de poder realizar las nuevas experiencias con los nuevos poderes adquiridos.(Rain, 2017)

#### **-Periodo de los Juegos simbólicos: (entre los 02 hasta los 07 años de edad denominada nivel preoperatorio)**

Los juegos simbólicos o de representación forman parte de la segunda categoría de la evolución de los juegos. J. Piaget nos dice que: El juego simbólico no es sino algo

más que las ideas egocéntrico en su expresión más perfecta; La situación más importante para la objetividad del entendimiento es que la ósmosis de lo genuino para la disposición de las ideas ajustadas se contrarreste de manera duradera con la conveniencia de estos pensamientos equivalentes a las cosas y a la perspectiva de diferentes sujetos. (Rain, 2017)

Nuestro autor clasificó a los juegos simbólicos entre la primera fase y la tercera debido a que cree que es la forma correcta en la que va evolucionando la mente de los infantes.

**-Periodo de los Juegos de reglas: (Nivel denominado de “operaciones concretas” 07 a 12 años de edad).**

La fase final de los juegos, se guía por parámetros o reglamentos; nuestro autor Piaget nos dice que esto ya es de carácter social, los infantes socializan en esta etapa, son más desarrollados psicológicamente, tiene personalidades ya definidas, los niños se van a moldando a las realidades de la convivencia humana, saben que tiene normas y reglas que deben respetar con el paso del tiempo y que no todo es imaginación, o que todo está a su libre. (Rain, 2017)

Esta fase final es normalmente cuando los niños comienzan las etapas de estudiantes pre escolares, es cuando ya los infantes son niños más formados y ya entienden sobre la mayoría de conceptos de sociedad como lo son las competiciones, cooperaciones, ayuda al prójimo, trabajos individuales, son capaces de ser más objetivos y analíticos y trabajar en grupos sin necesidad de frustrarse o hacer problemas. (Rain, 2017)

## **Los juegos de construcciones**

Los juegos de construcción son derivados de los juegos lúdicos, son un poco más complejos ya que utilizan más capacidad cerebral del niño para poder realizarlos, pero es parte de su crecimiento, normalmente está destinado para menores de entre 02 a 06 años de edad, los niños se adaptan para solucionar problemas y realizar trabajos creativos utilizando su inteligencia poco a poco.

## **Teorema acerca de la importancia de los juegos, según el autor Karl Ghroos y su denominada “Teoría de ejercicio preparatorio”:**

El investigador y autor Karl Ghroos realizó estudios los cuales desembocaron en una teoría denominada “Ejercicio Preparatorio creada en el año 1898, en donde explica que los juegos para los niños son prácticas donde se ejercitan sus instintos y preparan a los niños moldeando sus personalidades. “El juego sirve a manera de un pre-ejercicio y no solo es un ejercicio, puesto a que ayuda a que los niños desarrollen su intelecto y maduren varios aspectos, ayudan a crear mayor instinto, capacidades verbales orales entre otras. (Rain, 2017).

Ghroos mantiene en su teoría que los juegos son de gran valor para el avance tanto psicológico y físico de los infantes, sirven como preparación para afrontar la vida ya como personas adultas. Los niños en esta etapa se preparan para luego en el futuro ser personas capaces de realizar diversas actividades y labores y cuestionamientos. Para el autor la etapa de la niñez es demasiado importante en la formación de los menores, ya que el juego sirve para moldear y expandir sus capacidades de una forma entretenida y no frustrarlo con enseñanzas aburridas y obsoletas, nos dice también que el juego en los niños ayuda no solo de una forma mental si no biológica, física

como por ejemplo cuando una niña juega con una muñeca está entrenando sus capacidades para ser madre en el futuro.

### **La famosa teoría del psicoanálisis de Freud (año 1898 -año 1932)**

El padre fundador de la teoría del psicoanálisis el austriaco Sigmund Freud, es que podríamos lograr a comprender como es que funciona los juegos infantiles (citando a Bustamante en el años 2018) “S. Freud enlaza los juegos con cómo es que se expresan los niños y como expresan sus actitudes, instintos y demás; el juego actúa como disfraz subconscientemente de actitudes y pensamientos más intensos en los niños” (p.47).

Para S. Freud, los juegos son dinámicas simbólicas que hacen que los niños repitan diversas situaciones que ya han vivido en realidad, y los juegos simbólicos son un desfogue de frustraciones de ideas que no han satisfecho a los infantes. (Bustamante, 2018).

### **Los juegos en las Aulas de aprendizaje, según el autor Froebel:**

El autor Froebel, uno de los primeros investigadores que realizó estudios psicológicos sobre cómo es que los juegos deben aplicarse en las aulas de aprendizaje en los centros de estudios, llegó a tener grandes resultados ya que el objetivo pedagógico que tuvo se centró para que los niños realicen actividades lúdicas pero segmentándolas según las personalidades de los niños, según sus gustos e inclinaciones por diversas actividades de interés. (Chacón, 2017).

Los juegos ayudaran a los niños a formar sus personalidades, irán formando su carácter para que afronten en el futuro las diversas situaciones que le esperan y le

rodean, los juegos ayudan a la formación de las actitudes con las que los niños irán enfrentando los problemas en la vida, ayudan a saber sus límites orales y motrices, los incentivan a que pasen esos límites, ayudan a que sus pensamientos sean más grandes, forman niños independientes, comunicativos, que sean cooperativos con los demás; por todo eso los juegos son muy importantes en la formación de los infantes, hacen que expresen mejor sus sentimientos.

### **Teoría sociocultural de Vygotsky:**

El autor Vygotsky, nos dice en su estudio que los desarrollos psicológicos superiores se hacen primero en un plano social, y después de que haya un proceso de interiorización pasan a un plano individual. Esta práctica se reconoce ya que a través de los juegos los infantes van creando sus propios aprendizajes y sus propias realidades socioculturales.

Del mismo modo Vygotsky, formalizó que los juegos son actividades sociales, en las cuales los infantes van aprendiendo socializando con otros niños de su misma edad, menores o mayores, todos con diferentes habilidades, con diferentes niveles de aprendizaje, con diversos conocimientos. EN las actividades lúdicas simbólicas los infantes llegan a ser capaces de ir transformando los objetos en sus mentes y los convierten en herramientas , cosas, personas, situaciones según sus deseos, usando ampliamente su imaginación; por otro lado el autor también da importancia de los aspectos sociales en los cuales los infantes van aprendiendo a participar en varias actividades como competencias y experiencias que son dirigidas por sus mayores, ello ayuda a que los niños tomen más confianza en su accionar , van tomando más



experiencia y del mismo modo van tomando más conocimientos de todas las vivencias que pasan.

### **1.3.1.2 Tendencias históricas del proceso del juego simbólico y su dinámica.**

La medida representativa del juego es la capacidad de cambiar objetos para hacer universos y circunstancias conjurados, en vista de la participación, la mente creativa y el relato de nuestra vida. El juego emblemático al crear en un clima libre y seguro, hombres y mujeres jóvenes, exteriorizan cómo ven a su familia y clima instructivo, sus conexiones familiares, los temas que son importantes para ellos, expresan sus contiendas, tratando de zanjarlas, figura descubren cómo ocuparse de los problemas y desarrollan su autogobierno.

La investigación es importante para el juego. Los jóvenes y señoritas investigan, conocen y perciben las cualidades de los materiales y las circunstancias que abordan, los corresponden con lo que han mirado anteriormente, les dan otra importancia y de esta manera aprovechan esta experiencia del día a día para hacer dependiente de una historia. lo que han vivido. también, la posibilidad de abordarlo a través del juego representativo. Posteriormente, la idea representativa crece progresivamente y se vuelve más extravagante.

Para el estudio tendencial del juego simbólico tomaremos en consideración los indicadores de análisis siguientes:

- El que considera que el juego se da por la acumulación de energía en el cuerpo del niño.
- El que considera que el juego se da por las fuerzas biológicas del niño.
- El que considera que el juego se da por la actitud que posee el niño.

### **Primera etapa: excedente energético (1801- 1990)**

Explica su Teoría del exceso de energía que depende de la forma en que, debido a las mejoras sociales, el individuo acumula mucha energía que recientemente se dedicó a la resistencia. Esta gran cantidad de energías excedentes debe entregarse en ejercicios sin una razón rápida para mantener una distancia estratégica de las tensiones a la criatura, siendo el juego, junto con los ejercicios estéticos y elegantes, uno de los dispositivos que el cuerpo humano necesita para volver a tener el equilibrio interior. El inicio y la adolescencia son dos fases de mejora en las que para el niño no es necesario realizar ningún trabajo para salir adelante, ya que sus necesidades están cubiertas por la mediación de sus compañeros mayores, y matan la energía desbordante a través del juego, poseyendo en esta acción los increíbles espacios de tiempo que son gratuitos. Pensó que el juego estaba dado por la necesidad de entregar la energía corporal que se tenía en exceso.

### **Segunda etapa: fuerzas biológicas (1991 – 2000)**

En esta etapa posterior, para Freud, el bebé y el niño pequeño son débiles a pesar de los increíbles poderes orgánicos y sociales sobre los que ejerce poco control. Estos poderes incorporan la energía instintiva, de origen natural, y los encuentros sociales de los niños, particularmente aquellos que son esenciales para el día a día. Cada individuo es traído al mundo con una medida inalterable e invariable de energía orgánica, que es la fuente de cada impulso esencial y es la razón de su conducta, consideraciones e intenciones futuras.

Groos (1902), manifiesta: el juego es un ejercicio previo de capacidades vitales a desarrollarse en la vida adulta, de manera que suman al desarrollo de capacidades

y límites que configuran al joven para tener la opción de realizar los ejercicios que realizará cuando realice el ejercicio. crecer. Esta teoría de la expectativa práctica encuentra en juego un ejercicio preliminar vital para el avance que no se alcanza hasta el término de la juventud, y que como le gustaría pensar, le es útil para jugar y entrenarse para siempre.

Desde su perspectiva, la imagen será concebida desde la prepráctica expresando que el canino que arrebató a otro pone en acto su impulso y hará la ficción. Desde este punto de vista existe una ficción representativa sobre la base de que la sustancia de las imágenes no está disponible para el sujeto (al no tener la opción de tratar con niños genuinos, hace el "como si" con sus muñecos).

Vargas, (1995) El movimiento lúdico convertido en acción del juego presenta las estructuras más variadas como lo indican los intereses orgánicos de una época determinada. La criatura y el hombre juegan no porque sean jóvenes, sino porque quieren hacerlo.

En el segundo 50% del siglo XIX y principios del XX, la hipótesis de la escolarización preescolar se difundió ampliamente con el creador de los jardines de infancia o jardín de infancia Federico Froebel, un educador alemán. La expansión obtenida por los jardines de infancia en Alemania y numerosas naciones diferentes se debió al interés que suscitó en su compromiso con la hipótesis y la práctica del método didáctico del juego como uno de los principales métodos de avance.

En 1836 fundó el Instituto para la escolarización de la motivación dinámica de los niños. Fue una fundación destinada a fabricar y fabricar materiales instructivos, juguetes instructivos. Expresó que percibir formas, tamaños y matices, junto con la

obtención de la primera lengua, constituye la sustancia fundamental de las actividades y juegos modificados para los más pequeños.

Dedicó una consideración extraordinaria con respecto a la instrucción agregada de los niños. Diesterweng vio que "el mejor juguete para un niño es otro niño". Solo la vida en las estructuras del área local para la vida básica. En el juego, el joven puede vivir intuitivamente el progreso del tiempo, sin una inconfundible voz apacible y delicada, toda su vida futura. En la web común, las apuestas pueden impulsar el trabajo. El joven tendrá que ayudar al adulto desde varias perspectivas y no es correcto adelantarse a él o crear obstáculos falsos con la acción de jugar.

Otra pionera italiana fue Maria Montessori (1870-1952), médica, especialista e instructora. Inició el 6 de enero de 1907 en San Lorenzo, un barrio de extrema necesidad en Roma, la principal Casa del Bambin ". Otros comparativos abren a su motivación en una ciudad similar y en diferentes lugares de Italia.

Elaborado por Makarenko (1952), en el comienzo de la hipótesis instructiva del juego, su origen sobre el juego como un medio instructivo innovador tuvo un significado indudable para el método de enseñanza. En los orígenes sobre el gran juego, surge la necesidad de romper la indagación respecto a la escolarización ética del niño a través del juego en una relación común con diferentes métodos de entrenamiento, ejercicios modificados, trabajo, lectura de trabajos académicos y aclimatación con mano de obra, que excita la compasión hacia los modelos vivos de sus compañeros. Jukovskaia y Kruspkaia (1959), plantean, desde un punto de vista marxista, la exigencia de una determinación ordenada y cuidadosa de los

juegos, ya que dan perspectivas extraordinarias al giro de los acontecimientos y mejora del lenguaje. El juego satisface la necesidad de jugar con la palabra en el ciclo de correspondencia que se configura.

### **Tercera etapa: actitud o dinámica infantil (2001- 2019)**

Buytendijk, descifra el juego como una acción derivada de una mentalidad o dinámica juvenil. En el caso de que un adulto no tenga este comportamiento enérgico, no puede participar en la importancia del juego.

Lavega, en lo que a él se refiere, el juego es una declaración del carácter juvenil, confuso, indiscreto, modesto y lamentable de la juventud; y el juego es un juego con algún artículo, con algún componente y no solo. Este creador saca a relucir que el juego se basa en elementos infantiles, y que un joven juega desde que es niño, es decir, las cualidades de sus "elementos" lo llevan a nunca jugar realmente.

Paredes, (2003) es jugar continuamente con algo; cada juego debe crear; hay un componente de conmoción, de experiencia; además, hay una división, un campo de batalla y algunos principios; Y debe haber una opción entre la presión y la relajación. Para este creador, el juego está hecho con algo (figurabilidad).

Los eruditos tradicionales, por ejemplo, Platón y Aristóteles previamente conectaron un significado extraordinario con el aprendizaje jugando, e instaron a los guardianes a darles a sus hijos juguetes que les ayudarían a moldear su psique para futuros ejercicios como adultos. (Cuéllar, El juego en la educación preescolar. Establecimientos comprobables, 2018)

En estos días, se considera que la mentalidad alegre alienta a las personas a seguir siendo individuos más imaginativos, de mente más abierta y más liberados durante toda su vida; de esta manera igualmente más alegre.

En la actualidad no existe una única hipótesis sobre el ciclo del juego emblemático ni a corto plazo. Los mejores compromisos del ciclo del juego representativo se dan en los diversos flujos auténticos que aún están en el poder.

Sin embargo, al perfeccionamiento de patrones que ha necesitado el emblemático ciclo de juego hasta la fecha, los referentes praxeológicos son aún inadecuados en cuanto a los elementos del ciclo para la asignación y sistematización de la intencionalidad evolutiva.

### **1.3.1.3 El juego, que son los juegos simbólicos, etapas de su desarrollo en las cuales aparecen:**

Las actividades lúdicas desde que el infante tiene pocos meses de nacido, son muy importantes, ellos ya empiezan a jugar por su propia cuenta, con lo que le brindan los padres o con su propio medio y entorno; entonces los juegos se van tornando parte importante del desarrollo de los infantes, de su desenvolvimiento, los juegos son instrumentos para que los seres humanos desde recién nacidos expresen afectos, sus sentimientos, sus emociones y estados de ánimo, para los niños son actividades que los distraen y agradan mucho, los educa y les causa mucha gratificación.

Los juegos en los niños causan gran placer, es un acto que los acompañara el resto de sus vidas, sirve para que aprendan muchas cosas, sirve para que los niños aprendan a desenvolverse en su medio ambiente.

Los pequeños realizan sus juegos y a la vez expresan lo que sienten, o que viven día a día, ponen a prueba sus capacidades cognitivas y sentimientos, imaginaciones, creatividad; realizan roles junto a sus demás compañeros, toman decisiones, recrean situaciones que ven en sus mayores y de cómo sus padres se expresan o actúan, los imitan, se desarrollan.

Las actividades lúdicas les dan a los infantes mucho placer mental, los divierten y relajan, a la par van aprendiendo muchas cosas. Jugar es una necesidad de los menores, sirve para distraerlos, pero a la vez estimula su desenvolvimiento, su desarrollo motor, físico, mental, oral, cognitivo, mejora su actitud positiva, las emociones las expresan mejores, tiene más afecto por los seres que los rodean. (Gonzales y Cols en el año 1993).

Según lo antes anotado podemos señalar con total seguridad que los juegos son un medio para que los niños puedan socializar mejor, se desenvuelvan mejor con sus similares, puedan manejar mejor las frustraciones de no obtener algo, aprenden de sus compañeros y mayores. (Universidad de Sonora, 2018).

Según el autor Piaget (citado a Salas, 2015), Los juegos se manifiestan de muchas maneras según las circunstancias de edad, etapa de los infantes:

**Los Juegos que requieren esfuerzo físico.** - En esta etapa los niños realizan mucha actividad física, exploran su ambiente y sobre todo observan y exploran las características físicas de las cosas.

**Los juegos que tienen reglamentos y directrices.** - Denominados juegos con reglas, normalmente aplicable para niños con 06 años a mas, posiblemente hasta los 12 años de edad, en estas actividades se tiene que tener mucha interacción con sus similares, o sea su nivel de socialización debe ser alto, estas actividades están formadas por reglas y normas que deberán respetar los niños que realizan dicho juego.

**Los juegos simbólicos.** - estos juegos consisten en que los infantes deben realizar las actividades lúdicas imaginando o suplantando cosas, objetos, personas, situaciones, por eso el nombre de “símbolo”, o sea que representa algo determinado, son juegos que usan mucha imaginación, los hace ser creativos, expande la mente de los niños y los vuelve más creativos.

#### **1.3.1.4 Estructura del juego simbólico:**

Según Salas (2015), los comportamientos que hacen manifiestan la función simbólica son las siguientes:

**Imitación diferida:** se da cuando los infantes copian situaciones reales, cosas, personas; no en el acto, si no luego de haberlas presenciado, a manera de repeticiones.

**Dibujo:** cuando los niños imitan la realidad, pero esta vez plasmándolo en papel; unas rayas, círculos, llamados garabatos, son muestra de que los niños quieren realizar estos “dibujos” al tratar de plasmar lo que pueden sentir, observar, etc.

**Imagen mental:** Los niños al retener ciertas cosas, como caras, cosas, situaciones, lo manifiestan tratando de reemplazar lo que no pueden conseguir en el momento, es donde usan mucho la imaginación y los recuerdos.



**Lenguaje:** Los infantes expresan verbalmente lo que perciben, sus vivencias, personas, cosas, y demás; tratan de expresar lo que van aprendiendo, va desarrollando su capacidad oral, su producción lingüística, lo que su inteligencia va reteniendo, y lo que piensan.

**Juego Simbólico:** Permite a los niños que puedan expresar lo que sienten, piensan, sus emociones, lo que en realidad desean, todo lo que saben; hace que los niños usen las cosas dándole significado propio ellos mismos. (Salas, 2015).

Mediante el lenguaje oral, a través del tiempo se ha venido desarrollando capacidades lingüísticas, sociales, afectivas, entre otras capacidades. Los niños al usar bastante tiempo realizando actividades como el juego, van creando vivencias e ideas que les ayuda para que puedan convivir con las demás personas, las acoplan al mundo real, les ayuda comunicarse con el mundo exterior; mediante los juegos pueden expresarse con el mundo exterior, entablar relaciones sociales dinámicas, orales, rápidas, dialogan con las cosas, hablan a sí mismo, imaginan situaciones, imaginan lugares a su placer,; los infantes deben siempre tener un tiempo para que jueguen libremente, deben mirar al mundo a través de los juegos, explorarlo, los adultos solo deben guiarlo pero ellos deben de descubrir sus propias capacidades y limitaciones a través de las dinámicas lúdicas. (Barcenilla, 2019).

### **1.3.1.5 Importancia del juego simbólico en el proceso enseñanza-aprendizaje.**

Según lo que menciona Piaget (citado en Baquero, 2019), en el segundo año de la vida de los niños es en donde el juego simbólico se tiene más profundidad, no obstante, a esto puede modificarse como un movimiento pedante que empodera el afianzamiento y fortalecimiento de nuevas y viejas prácticas introducidas como representaciones etimológicas, razón por la cual regularmente se hipotetiza como una capacidad semiótica o emblemática. El logro con más relevancia de ese determinado momento de la formación del niño, es que el infante logre ser capaz de trascender la realidad en sus aspectos de tiempo y espacio; del mismo modo que logre ser capaz de comunicarse oralmente respecto a cosas las cuales no están presentes en ese momento de actuar imaginando como si fueran otras personas.

Los juegos de carácter simbólicos son creados a partir de la vida real, de hechos y sucesos que pasan en la vida cotidiana de los infantes, como por ejemplo comprar en una tienda, ir de paseo en un viaje, etc; por otro lado, también tiene personajes ficticios, héroes, caricaturas entre otros, todo ello le llama mucho la atención a los niños. Varios estudiosos del tema creen y fundamentan en sus trabajos de investigación que los juegos dinámicos ayudan a que los niños desarrollen sus capacidades motrices y verbales, y del mismo modo ayudan a incrementar la capacidad de socializar con los demás. (Universidad de Sonora, 2018).

En la etapa preoperatoria, el joven empieza a dirigirse al mundo a través de obras de arte o imágenes mentales, lo que ha llevado a algunos especialistas a retratar el oficio de los niños como un "lenguaje tranquilo". Las composiciones nos revelan mucho sobre sus contemplaciones y emociones. Por ejemplo, cuando se les

pregunta a niños de 2 y 3 años qué están dibujando o pintando, lo más probable es que reaccionen: "Estoy simplemente dibujando". Sin embargo, en algún lugar entre los 3 y 4 años comienzan a unir trazos para dibujar cuadrados, cruces, círculos y otras figuras matemáticas.

Los menores absorben lo que ven en su entorno y sociedad, entonces luego se transforman en choferes, doctores, enfermeros, papás, abuelos, madres entre otros personajes. Tomaran roles, que transformaran con su imaginación. Cuando llegan a tener 03 años de edad los infantes muestran la función simbólica mediante el crecimiento de la imitación diferida, el juego simulado y el lenguaje. La imitación diferida, significa que los niños deben tener una representación mental diferente a la de una acción observada. En la actividad lúdica que realizan simuladamente los infantes cambian con su imaginación todo, pueden llegar a hacer que un objeto con ruedas vuele, que lo que ellos deseen simbolice ora cosa o persona; el lenguaje en sí es un conjunto de palabras (símbolos) que sirven para que las personas se comuniquen. (Universidad de Sonora, 2018).

EL referido autor Piaget tenía plena seguridad de que los infantes no pueden saber razonar acerca de los conceptos y reglas solo con leerlas u observarlas, ellos tienen que poder explorar, deben experimentar mediante el juego, deben plantearse interrogantes que irán siendo respondidas con el paso del tiempo. En el esquema que Piaget hizo, la forma de aprender se hace más fácil si es que las actividades lúdicas están enlazadas con los conocimientos previos del niño, y al mismo tiempo van incrementando el nivel actual de la comprensión que genera un conflicto cognoscitivo. Los menores están más predispuestos para ir creando más conocimientos en su cerebro, cuando llega el momento de que esté en contacto con

datos e informaciones de vivencias y experiencias que no van con sus conocimientos que ya tiene. (Rain, 2017).

Además, Piaget, (citado en Rain, 2017) no tiene buen concepto de los métodos que versan sobre la memorización de información en los niños; esta metodología de enseñanza no ayudan a que el niño este contento en su centro de estudios, no fomentan que el niño tenga buen ánimo y predisposición para aprender, según lo que dice Piaget, es mejor APRENDER A APRENDER, esa frase debería ser el fin de la educación desde cortas edades, de esa forma los infantes podrán volverse grandes pensadores desde pequeños, analíticos , sociables, conciliadores, amables.

#### **1.3.1.6 Dimensiones del juego simbólico, según Guerra**

Guerra (2016), explica cuatro dimensiones del juego simbólico en un orden cronológico, dimensiones que necesitan otro tipo de desarrollo cognitivo; estas 04 dimensiones serían las siguientes:

- **Dimensión de Integración:**

Esta dimensión se refiere a la dificultad de estructura de los juegos, que va desde acciones unilaterales hasta acciones combinadas. Del mismo modo, los niños van progresivamente capaces de hacer y realizar acciones más complejas simbólicas, tomando en consideración el punto de vista de otros niños.

El autor Navarro y el autor Clemente, hacen mención que la INTEGRACION significa que las acciones que realizan los menores van uniéndose paso a paso y los niños pueden ordenarlas y realizar secuencias de “trabajo”. (Guerra, 2016).

- **Dimensión de Sustitución:**

Esta dimensión se puede explicar de la siguiente forma: los niños sustituyen hecho reales por ficticios, cosas presentes por cosas ausentes, usando la amplia imaginación que van desarrollando conforme van madurando día a día. (Guerra, 2016).

- **Dimensión de Descentración:**

Es la dimensión del juego que se refiere a la distancia de uno mismo que guardan las acciones simbólicas. A los doce meses, las acciones de los menores son direccionadas por el propio infante, hasta que paulatinamente empiezan a ser realizadas en otros niños que participan. Estos otros individuos son tratados como pasivos al comienzo, y luego serán considerados elementos activos (Guerra, 2016).

- **Dimensión de Planificación**

En esta etapa es donde se señala claramente que la actividad del juego ha logrado madurez, los niños que planifican ya son más grandes, tiene una capacidad de discernimiento más acertada (Guerra, 2016).

### **1.3.1.7 Valoración del Juego simbólico en edad preescolar**

Contribuye en el buen desarrollo físico y mental. Desarrolla las relaciones amicales, familiares, escolares, vecinales. Enseña al niño a tener confianza en sus propias fuerzas y a vivir libre de temores. Valora la cultura de los pueblos, pues cada pueblo tiene sus propios juegos. Tiene valor educativo, social, psicológico, físico y cultural (Cañari, 2018).

Los juegos son básicamente muy buenos para los niños, sirven para incrementar las capacidades de los menores, sirven para incrementar su autonomía, autoestima, equilibrio emocional dentro del grupo escolar. Gracias a los juegos que realizan, el niño puede exteriorizar sin límites sus ganas de llegar a complacer esas necesidades por investigar, por averiguar, descubrir y todo aquello que significa al mismo tiempo placer (Calle, 2018).

El niño, gracias al juego manual o mental, aprende a resolver problemas de todo tipo que en su vida se le pueden presentar y por ende les ayuda a sentirse importantes. El juego debe relacionarse con las edades ya que en el niño va manipulando su cuerpo a una determinada edad, y va descubriendo a la vez nuevas experiencias. Cada juego tiene reglas y normas las cuales hay que respetarlas, ya que de esa manera se puede llevar a cabo con mayor importancia lo realizado (Calle, 2018).

Los juegos pueden ser de mayor concentración o menor, todo depende de las edades de los participantes; por ejemplo: los juegos de destreza y agilidad son para niños de 02 a 07 años.

El juego proporciona al niño alegría y satisface su necesidad de estar en movimiento.

El juego muy activo es indispensable para que cada niño cree y desarrolle su cuerpos músculos y ejerciten todas las partes de sus pequeños cuerpos, también actúan como la salida de energía, así evitar estén tensos, nerviosos e irritables. Cuando realizan los juegos, es donde ellos van descubriendo sus verdaderos limites, ellos mismos se van comparando con sus demás amigos de su entorno; todo eso hace que el niño desarrolle más y mejor sus capacidades. Al entablar juego con otros infantes, los de más corta edad van entablando amistad, relaciones sociales y la satisfacen y resuelven

los problemas que puedan llegar a tener por motivos de la misma relación que tienen (Calle, 2018).

#### **1.3.1.8 Estrategia del juego simbólico**

Como indica H. Koontz, los sistemas son proyectos generales de actividad que transmiten con ellos responsabilidades de acentuación y activos para ejecutar una misión esencial. Son ejemplos de objetivos, que se han imaginado y puesto en marcha de tal manera, para brindar a la asociación una orientación unificada (Baquero, 2019). El sistema es un arreglo para lograr un objetivo. Una técnica se compone de una progresión de actividades organizadas que ayudan a establecer opciones y lograr los resultados más ideales. El procedimiento apunta a lograr una meta siguiendo un ejemplo de actividad.

Con respecto a la metodología de juego representativa, se puede hacer referencia a la increíble importancia que se está desarrollando y el aprendizaje. Impactando lo físico, mental y social, en esta línea ayudando al ciclo de superación de los jóvenes. Cuanto más juegan los jóvenes, hacen valiosas asociaciones neuronales y sustancias químicas mentales (Baquero, 2019).

La "Hora de juego libre en las áreas" es una de las instantáneas críticas del día a día en el que es concebible avanzar en el juego representativo, para ello es importante recordar sus cualidades y cómo se produce, mientras que de esta manera reconoceremos posibles libertades de explotación por ello (Baquero, 2019).

La "Hora de Juego Libre en las áreas" se lleva a cabo cada día como característica de la jornada instructiva. Este movimiento es vital para promover la mejora de los niños y el logro de habilidades. Los niños se interesan según su edad, eligen qué jugarán,

con quién jugarán y qué juguetes o materiales utilizarán; Sigue funcionando alrededor de una hora diaria, se concurren reglas para la mejora del juego para que pase con amabilidad (Baquero, 2019)

Según Aucouturier, jugar es una forma de estar mucho en la realidad actual del joven, en este mismo momento. Entonces jugar es una necesidad fundamental, tan significativa y esencial como moverse o respirar (Baquero, 2019).

### **1.3.1.9 Corrientes pedagógicas que sustentan la importancia del juego simbólico**

Existen corrientes pedagógicas que sustentan la importancia del juego simbólico para lograr la maduración y el aprendizaje de los niños preescolares (Salas, 2015):

María Montessori, imagina al niño como un ser que necesita crear oportunidad, solicitud y estructura; y debería averiguar cómo funcionar de forma autónoma o en una reunión. Dado que los niños están convencidos de elegir opciones desde el principio, pueden ocuparse de los problemas, elegir otras opciones adecuadas y manejar bien su tiempo. Se les insta a intercambiar pensamientos y hablar sobre su trabajo sin inhibiciones con los demás. Sus grandes habilidades relacionales allanan el camino en nuevas condiciones. En esta técnica, el docente media en el ciclo instructivo como un "control", es decir, como un facilitador del aprendizaje (Salas, 2015).

Son simplemente los suplentes quienes, a través de la libre investigación del clima y el juego, reúnen sus conocimientos, notando y controlando los elementos. El instructor diseña la clase en función de los intereses, las necesidades y el ritmo de aprendizaje de los suplentes dentro de una sala de estudio que permite la oportunidad, la correspondencia y dinamiza el trabajo en grupo (Salas, 2015).



La estrategia Reggio Emilia, considera al joven como un ser indispensable que comunica y construye su persona culta, apasionada, social y de bienestar. El niño construye su astucia a través de la salida de su idea emblemática, se le insta a investigar su circunstancia actual y a utilizar los supuestos numerosos dialectos del niño: palabras, desarrollos, juegos, dibujo, pintura, desarrollo, molde, sombra. teatro, colección, espectáculo, música. Los niños no tienen prisa por cambiar de ejercicio, sino que se considera su musicalidad y se les insta a repetir sus actividades, notando y abordando emblemáticamente sus encuentros. La mano de obra se considera una pieza indistinguible del programa, como una articulación psicológica representativa del ciclo de aprendizaje del joven. (Salas, 2015)

La utilización de la sala, el escenario y el material debe apoyar la correspondencia y las conexiones entre los jóvenes, al igual que los ejercicios de avance que promueven diversas alternativas y el pensamiento crítico en el ciclo de aprendizaje (Salas, 2015).

La técnica Aucouturier, recomienda que la Práctica Psicomotriz es una metodología que se enfoca en el desarrollo básico del niño a través de la vía sensoriomotora, es decir, el desarrollo y las sensaciones. Comienza con la posibilidad de que haya una fase de avance del niño en la que el niño enmarca su razonamiento "erudito", pero también su pensamiento "emocional" desde el desarrollo y la participación en su cuerpo. Este período fundamental para la constitución de su carácter y su mente ocurre en los primeros 5 años de vida, pero predominantemente durante los primeros dos años. Una metodología que expresa que el niño conquista una progresión de tensiones corridas del molino de su edad a través del juego (Rain, 2017).

La estrategia Waldorf enfatiza que, en los 7 primeros años de vida, el individuo aprende con las experiencias táctiles. Y excepcionalmente de forma normal se une a su circunstancias actuales. Steiner descubrió que el individuo aprende con poderes indispensables similares con los que "construye" su cuerpo. Aproximadamente entre los 3 y 4 años, los límites de la mente creativa y los sueños también surgen en el niño en edad preescolar. Estos evolucionarán completamente a través del juego, que irá aumentando a partir de ese momento. El avance de estos límites, tan significativos en la edad adulta, depende del respeto por el juego de los niños (Calle, 2018).

Jugar es el "trabajo" del niño. Avanzar en esta fase de la gota en el cubo es el objetivo más valioso, por eso los materiales instructivos son los juguetes menos difíciles y más elegantes. Proteger las diversas fases de la juventud de tanta sobreestimulación del clima también apoya la consideración y el enfoque retrasado, dos límites en este momento tan disminuidos (Calle, 2018).

#### **1.3.1.10 Estrategias Metodológicas:**

Díaz y Hernández (referidos en Calle, 2018) expresan que las metodologías instruccionales son cada una de esas guías propuestas por el instructor que se entregan al suplente para incentivar un manejo más profundo de los datos. En particular, cada una de esas estrategias o activos utilizados por el individuo que instruye para avanzar en el aprendizaje importante. La acentuación está en el plan, programación, mejora y uso de la sustancia para ser adaptada verbalmente o registrada en papel.

Los sistemas de instrucción deben planificarse en tal forma que contribuyen e incentiven a los estudiantes a notar, analizar, comentar, definir teorías, buscar arreglos y encontrar información por sí mismos. Organice clases con condiciones agradables para que los estudiantes descubran cómo aprender, ya que esto sugiere la capacidad de considerar

cómo aprender y actuar a pesar del entrenamiento. En consecuencia, el instructor en la medida de aprendizaje educativo debe utilizar técnicas adaptables y adecuadas que se muevan y se ajusten a las nuevas circunstancias en el campo instructivo. En esta línea, el objetivo focal perseguido por la formación durante mucho tiempo es que el suplente se convierta en un alumno autosuficiente y libre de su propio aprendizaje (Calle, 2018).

Como señalan Díaz y Hemández (referidos en Calle, 2018), los procedimientos instruccionales están ordenados por los ciclos psicológicos que se espera que crezcan, por ejemplo, Estrategias para activar información pasada, ordenar y dirigir contenidos de aprendizaje, Estrategias para que la codificación pueda mejorar, Estrategias para reunir los nuevos datos que se aprenderán, Estrategias para avanzar en la conexión entre la información pasada y los nuevos datos que se aprenderán. De igual manera, muy bien se puede ordenar por las minutas instructivas: Sistemas pre y post.

#### **1.3.1.11 Creatividad**

##### **A. Definición:**

La imaginación es experimentar, cambiar componentes, se desarrolla, es ser único, es la capacidad de entregar nuevas estructuras y reconstruir circunstancias · generalizaciones (Uriol, 2017).

##### **B. Principios:**

Logan y Logan, (citado en Uriol, 2017), describen:

- La Naturaleza Flexible, por tanto, la enseñanza creativa se va adaptando a cada interés del niño.
- Imaginación: por ende, la Enseñanza Creativa tiene como clave la imaginación.

- Uso Único de Materiales e Ideas: fomenta e incentiva la combinación estratégica de ideas, métodos y materiales.
- Fomenta la Relación: de manera que implica una interrelación entre docente y alumno, el tema a trabajar y una actividad o ejercicio.
- Es de Naturaleza Integradora: considerando que ayuda a los alumnos a integrar las diferentes áreas.
- Refuerza la Autodirección: por tanto, el docente enseña y quien aprende es el alumno.
- Autovaloración: en consecuencia, alumno valoriza sus opiniones y pensamientos.

C. Provechos de la creatividad (Uriol, 2017):

- Ofrecen la oportunidad de manifestar sus sentimientos íntimos, pensamientos imaginativos.
- Contribuye a la capacidad de selección de palabras, organización y proceso lógico.
- Se desarrollan en el trabajo de cualquier tema y a cualquier nivel.

### **1.3.1.12 Producción de textos literarios.**

Es un ciclo que surge de la necesidad de obtener y enviar datos que pueden ser orales o compuestos, para crear el ciclo de correspondencia y conexión social, según las pautas del código de configuración. La creación impresa de los niños comienza cuando observan sus clases o los ejercicios diarios que realizan en casa, por ejemplo, representan lo que hicieron durante sus excursiones, estas creaciones se pueden

coordinar con sus cohortes, educadores, tutores, al igual que ellos mismos (Bautista, 2014).

Así, "El mensaje es su" discurso "o el contenido que trabajan con la ayuda del código escrito en su idioma. Es una unidad compuesta por signos según lo indicado por pautas específicas, que transmiten una importancia o significado. En la vida cotidiana, los niños obtienen una infinidad de mensajes, entre los que se componen, por ejemplo, una película, una pieza melódica, un silbido, un golpe, un aplauso, una animación, una historia, una melodía, una notificación, una carta, etc. "

Aquí, se confirma la importancia del código compuesto que el niño debe utilizar al realizar sus creaciones basadas en texto, tipificando en el mensaje lo que necesitan transmitir sobre sus antecedentes (Uriol, 2017).

Los niños lógicamente aseguran la capacidad de crear un libro, superada al tiempo de tutoría y la inspiración que se le da, por lo que no se debe contrastar la creación de un adulto y la del niño, ya que el esfuerzo y el compromiso que el niño coloca en cada acción que realiza, que se basa en la circunstancia que necesita para hablar con los demás como lo indica su situación única, reflejando la verdad del mundo en sus creaciones (Uriol, 2017).

"En el momento en que el educador o guía acomoda su trabajo de escritura de entrenamiento en condiciones donde los jóvenes tienen sensaciones de progreso con la tarea, la inspiración inherente se incrementará. Esto sucede al punto de no esperar vigorizar al joven con una evaluación o evaluación verbal o recompensas materiales, el niño se limita a componer por el deleite que da el movimiento y será tal exceso de felicidad que tendrá que mejorar la tarea a largo plazo. Muy bien se puede decir que el trabajo y el desafío del educador es darse cuenta de cómo inspirar al estudiante

eligiendo condiciones encantadoras para que la actividad de componer no se convierta en un compromiso sino en una demostración voluntaria, dándoles reglas que pueden seguir sin cortar su imaginación y nivel. de sus capacidades (Uriol, 2017).

### **Dimensiones de la producción de textos:**

#### a. Planifica

Nombra con apoyo del adulto, el receptor, el tema y el propósito de los textos que va a producir.

Expresa de manera oral sus ideas

Propone ideas, personajes y situaciones para producir sus textos.

#### b. Textualiza

Participa con entusiasmo en sus producciones individuales y grupales

Crea pequeños textos haciendo uso de su originalidad y fantasía

Dirija mensajes a su educador o escriba de su propia manera específica según su nivel de redacción, demostrando el punto, el beneficiario y el motivo.

Escribe con su propio impulso y en su propia manera específica sobre lo que lo intriga, utiliza líneas, ilustraciones, letras solicitadas de izquierda a derecha y en una línea inexistente para comunicar sus pensamientos o sentimientos.

Desarrolle sus pensamientos en torno a un tema con el objetivo de comunicar un mensaje. Utiliza una jerga de su entorno familiar y del vecindario.

#### c. Revisa

Revisa el texto o escrito que ha dictado en relación a lo que quiere anunciar o comunicar.

Nombra lo escrito en sus textos a partir de los grafismos que ha usado

Asume su rol de lector luego de haber escrito el texto.

#### **1.4 Formulación del Problema.**

Insuficiencias en el proceso del juego simbólico, limita la creatividad en la producción de textos.

#### **1.5 Justificación e importancia del estudio.**

La investigación propuesta se defendió a la luz de lo novedoso, no se encontraron trabajos comparativos con respecto a nuestra región. El trabajo ayudó a elevar el grado de ejecución demostrativa o desempeño docente del nivel inicial, a través de una estrategia que gestionará y protocolizará la agenda de búsqueda e investigación de las opciones de respuesta, con una circunstancia inicial, una última circunstancia y una progresión de condiciones y limitaciones. que caracterizan la circunstancia.

Se creó una estrategia para mejorar la innovación y creatividad de escritos, aplicando un sistema estándar, que nos lleva a la respuesta adecuada; para abordar un problema, utilizando juegos simbólicos y la inclinación amante de la diversión mediante el juego de los niños. Ciertamente, este trabajo fue legitimado, sobre la base de que los resultados fueron contabilizados a los instructores del nivel inicial de la I.E.I. N ° 411, del área y de la región y aplicar una propuesta planificada, como apuesta por la didáctica de la producción de textos dependientes de las rutas de aprendizaje, dentro de la nueva estructura curricular.

La Novedad Científica es la estrategia contextualizada educativa, que tuvo en cuenta la relación que se da entre el juego simbólico y la intencionalidad formativa para el mejoramiento de la creatividad en la producción de textos de los estudiantes de la Institución Educativa “N° 411- Cutervo”. Radicó en la lógica de la intencionalidad

formativa y la apropiación de los contenidos del juego simbólico a través de la elaboración de una estrategia del juego simbólico basada en la dinámica del proceso.

El aporte práctico de la estrategia de juego simbólico desde un enfoque sistémico incluyó el diagnóstico como proceso y determinación del estado de la contradicción, la implementación que contiene los subcomponentes: concepción sistémica el juego simbólico y fuentes paradigmáticas, y el perfeccionamiento de las estrategias pedagógicas y la evaluación del modelo. La significación práctica de esta investigación residió en el impacto que tiene el desarrollo de la estrategia el juego simbólico y su relación entre la intencionalidad formativa y la apropiación del contenido formativo del juego simbólico.

## **1.6 Hipótesis.**

Si se elabora una estrategia del juego simbólico, que tenga en cuenta la relación entre la intencionalidad formativa y la apropiación del contenido, entonces se contribuye a la mejora de la creatividad en la producción de textos en los estudiantes de la Institución Educativa N° 411- Cutervo

## **1.7 Objetivos**

### **1.7.1 Objetivos General**

Elaborar una estrategia del juego simbólico basada en la dinámica del proceso para el mejoramiento de la creatividad en la producción de textos en el área de comunicación de los estudiantes de Institución Educativa Inicial N° 411- Cutervo.

### **1.7.2 Objetivos Específicos**



1. Caracterizar epistemológicamente el proceso del juego simbólico y su dinámica
2. Determinar las tendencias históricas del proceso del juego simbólico y su dinámica.
3. Diagnosticar el estado actual de la dinámica del proceso del juego simbólico de los estudiantes de la Institución Educativa N° 411.
4. Elaborar la estrategia para dinamizar el proceso del juego simbólico.
5. Validar la efectividad de la estrategia mediante juicio de expertos.

## II. MATERIAL Y MÉTODO

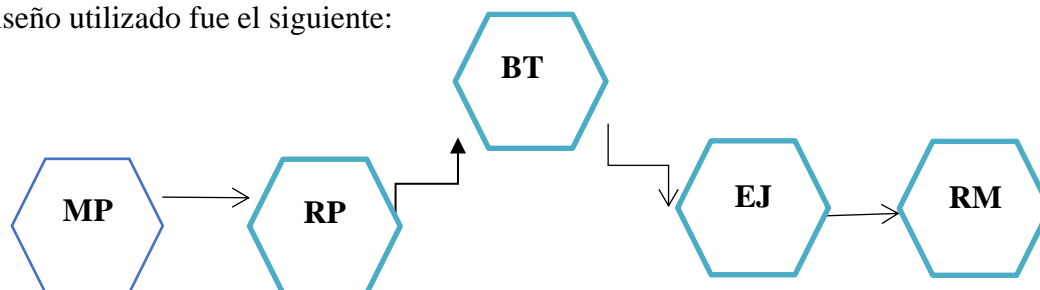
### 2.1 Tipo y Diseño de Investigación.

La investigación presentada es no experimental, debido a que no se manipula la variable independiente, la que solo es observada de manera empírica y sistemática. No hay un control directo sobre esta variable porque sus manifestaciones ya han ocurrido o porque son inherentemente no manipulables.

Mixta: porque intervienen tanto indicadores cualitativos como cuantitativos.

El diseño de la investigación fue bajo un enfoque no experimental descriptiva, observacional que analiza datos de variables recopiladas en un periodo de tiempo sobre una unidad de la población o muestra de estudio.

El diseño utilizado fue el siguiente:



**Dónde:**

**MP:** Manifestaciones del problema

**RP:** Realidad problemática

**BT:** Base teórica

**EJ:** Estrategia El juego simbólico

**RM:** Realidad Mejorada

## **2.2 Población y muestra.**

### **Población.**

Es el conjunto de individuos que tienen algunas características comunes, que son observables en un lugar y un tiempo determinado para la investigación de una población de estudio.

La población estuvo conformada por 15 estudiantes de 5 años de edad, sección " Amiguitos de Jesús" y 1 docente de la I.E. Inicial N° 411- Cutervo

### **Muestra.**

Se ha consignado una muestra censal con la totalidad de la población considerada en este estudio de investigación.

### **Criterios inclusivos en la población:**

- Los niños y niñas que pertenezcan al aula de 5 años sección " Amiguitos de Jesús"
- La profesora de 5 años que forma parte de la investigación.

### **Criterios excluyentes**

- Todos aquellos niños y niñas que no pertenezcan al aula de 5 años y profesoras que no trabajan con el grupo.

## **2.3 Variables**

### **Variable Independiente**

### **Estrategia del juego simbólico.**

Para el MINEDU, el juego simbólico, es la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida (Silva, 2019).

### **Variable dependiente:**

#### **Creatividad**

Según Pérez, citado en López (2019), la creación de textos es la técnica utilizada para comunicar pensamientos, emociones y encuentros a través de la composición. Es un ciclo intelectual complejo en el que median un montón de capacidades mentales.

### **2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.**

#### **Métodos Científicos**

Los principales métodos que se utilizaron en esta investigación fueron:

**Observación:** Proceso de información mediante el cual se ven intencionalmente ciertos aspectos destacados existentes en el objeto de información.

**Análisis:** es un método psicológico mediante el cual un todo impredecible se separa en sus diferentes partes y características. La investigación permite la división psicológica del todo en sus numerosas conexiones y segmentos.

**Síntesis:** establece mentalmente la unión entre las partes recientemente descompuestas y hace concebible encontrar las conexiones fundamentales y las cualidades generales entre ellas. La combinación ocurre según los resultados obtenidos recientemente en el examen.

**Abstracción:** A través de ella, se presenta la propiedad o relación de las cosas y las maravillas, tratando de encontrar lo fundamental encubierto e inaccesible que se conecta a la información exacta.

A través de la reflexión, el artículo se investiga en idea y se desintegra en ideas; su preparación es el mejor enfoque para lograr nueva información sólida

**Inductivo:** Procedimiento por el cual de las realidades particulares se pasa a las recomendaciones generales, lo que hace concebible asumir una parte clave en el detalle de la especulación.

**Dedución:** Es una metodología que depende de las atestaciones y especulaciones a partir de las cuales se realizan confirmaciones o inducciones específicas. Las inducciones deductivas comprenden una cadena de explicaciones, cada una de las cuales es una razón o un fin que se observa directamente según las leyes de la razón.

#### **2.4.1 Técnica**

La técnica utilizada fue la observación la cual es una técnica de recojo de datos a través de la percepción directa de los acontecimientos educativos y que permitió poder tener en cuenta los comportamientos de los niños referentes a la creatividad en la producción de textos.

#### **2.4.2 Instrumentos**

La investigación utilizó una lista de cotejo dicotómica, un instrumento específico de recolección de datos, y su aplicación requiere el uso de la técnica de observación. La lista de cotejos la cual fue elaborada para esta investigación en base a los fundamentos del ministerio de educación. Los indicadores que se han tomado en cuenta para la

elaboración del instrumento fueron: planifica (3 ítems), textualiza (6 ítems), revisa (3 ítems).

### **2.4.3 Validez y confiabilidad**

El instrumento fue sometida a juicio de expertos, siendo procesada la información en la Tabla de Concordancia y Prueba Binomial. El juicio de expertos estuvo conformado por 3 profesionales, dos de la línea de la especialidad y un metodólogo.

Para la validación se emplearon los siguientes procedimientos:

- a) Selección de los expertos: en investigación y en la temática de investigación (variables).
- b) Entrega de la carpeta de evaluación a cada experto: cuadro de Operacionalización de las variables, instrumento y ficha de opinión de los expertos.
- c) Mejora del instrumento en función a las opiniones y sugerencias de los expertos.

Posterior a ello se ejecutó la prueba piloto a fin de determinar la validez estadística a través de la prueba de fiabilidad por alfa de Cronbach la cual fue calculada en 0,907 La confiabilidad se realizó en el sistema SPSS versión 26 (Ver Anexo N°3)

**CÁLCULOS ESTADÍSTICOS DE DETERMINACIÓN DE LA VALIDEZ DEL  
INSTRUMENTO DE PERCEPCIÓN**

**Validación de expertos**

**Grado de concordancia entre los jueces según la prueba binomial**

	prueba binomial												
	P1	P2	P3	T1	T2	T3	T4	T1	T2	R1	R2	R3	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6.983E-01
2	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	2.573E-01
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	4.062E-02

Considerando

0: Si La Respuesta: Es Negativa

1: Si La Respuesta: Es Positiva

Además, Se Tiene Que:

$$p = \frac{1.996E+00}{5}$$

$$p = 3.992E-01$$

Si p es menor que 0.5 el grado de concordancia es significativo, por lo tanto, el grado de concordancia es significativo.

## **2.5 Procedimientos de análisis de datos.**

La información fue obtenida aplicando a cada estudiante la lista de cotejos la cual fue aplicada en el mes de diciembre del año 2019 y fue analizada utilizando el software SPSS versión 25 para ser presentada en el acápite de resultados en tablas y figuras.

## **2.6 Criterios éticos**

**Valor social o científico.** Todo trabajo de investigación tiene que tener valor, o sea que represente un aporte para la sociedad y a la ciencia a futuro, como este trabajo, que aportara con información que aportara a futuro para cambiar algunos aspectos de la conducta humana; en los últimos años los trabajos que se realizan siempre aportan algo a la sociedad debido a que es un requisito de las casas de estudio debido a que es de vital importancia el aporte de los profesionales hoy en día.

**Validez científica.** Cuando se utiliza información falsa, con métodos de recopilación absurdos, que no está justificada dicha información, y que no permite que las personas sean críticas y objetivas, aquella información no será válida y no tendrá ética alguna para llegar a conclusiones veraces. Cuando se quiere llegar a una validez científica de los datos recopilados, se debe tener en cuenta un método para realizar la investigación que llegue a ser coherente con las necesidades sociales y con el problema planteado, que el marco teórico esté relacionado con el tema y que la información recopilada de trabajos previo sea concordante con el tema, que el lenguaje y términos utilizados puedan llegar a todo el público y un grado elevado de correspondencia entre la realidad de la persona, de su cultura, de medio ambiente donde viven con relación al método que se utilizó en el trabajo y con las conclusiones y resultados finales obtenidos.



**Selección equitativa de los sujetos.** Cuando se seleccionó a las personas que ayudaron en la investigación se hizo todo lo posible para incluir a toda persona, de diferentes creencias, posición económica, cultura, raza, y con el único fin de llegar a recopilar la información necesaria para que aporten a la investigación científica realizada.

**Consentimiento informado.** Cabe resaltar que en este estudio todas las personas fueron instruidas e informadas sobre lo que se estaba realizando, por ello podemos decir que los principios antes mencionados han sido aplicados al pie de la letra, los pacientes que colaboraron con mi investigación fueron informadas de todo, a la vez rubricaron su consentimiento, siendo explicado cada uno de los puntos en los cuales ayudaron.

**Respeto a los sujetos inscritos.** En todo momento se le dio la valoración y respeto a la información que brindaron y que pude recopilar, cuando deseaban cambiar de opiniones porque así lo deseaban, siempre se les permitió no importa el esfuerzo adicional que ello connotaría, siempre se le dio la mayor discreción a la información que brindaron las personas que ayudaron con el estudio, de mismo modo los datos obtenidos en el trabajo se le hizo llegar a las personas evaluadas, para que tenga conocimiento de los datos concluidos, y siempre se le brindo las facilidades de tiempo y espacio a las personas para que puedan realizar su aporte de la mejor forma.

**Principio de respeto a la dignidad humana.** - Siempre se mostró este principio durante la realización de este trabajo de investigación, debido a que se aplicó las 02 normas éticas para aplicarlo, las cuales son: a) las personas analizadas fueron valoradas como personas autónomas b) las personas en todo momento fueron asesorados con sus respuestas, tratado con el mayor respeto posible no por ser niños y maestros sino también porque es lo que merece todo ser humano.

## **2.7 Criterios de Rigor científico.**

### **Validez interna**

Este principio se basa en la realidad y en la información que se recoge de las unidades de análisis los cuales fueron observados en sus comportamientos con respecto a la creatividad de producción de textos.

### **Validez externa**

La investigación puede aplicarse a niños de otros contextos debido a que es una de las problemáticas más álgidas que los estudiantes sean capaces de producir textos en todas las áreas.

### **Fiabilidad interna**

Grado en que el instrumento repite las mismas medidas en las mismas circunstancias de la variable estudiada cuyo objetivo fue analizar la creatividad de la producción de textos.

### **Objetividad**

Es el grado en que la investigación está libre de la influencia del punto de vista del investigador

### III. RESULTADOS

#### 3.1 Resultados en Tablas y Figuras

Para la recolección de los datos respecto a la variable dependiente que fue la creatividad se utilizó la lista de cotejos la cual se aplicó a una muestra de 15 estudiantes de inicial -5 años- de la Institución Educativa Inicial N° 411- Cutervo sección " Amiguitos de Jesús", para demostrar la confiabilidad del instrumento se sometió a la prueba piloto obteniéndose la confiabilidad por alfa de Cronbach la cual es la siguiente:

**Tabla 1.**

Análisis de Fiabilidad el instrumento aplicado.

#### ANÁLISIS DE FIABILIDAD

		N	%
	<i>Válidos</i>	<i>15</i>	<i>100,0</i>
<i>Casos</i>	<i>Excluidos</i>	<i>0</i>	<i>,0</i>
	<i>Total</i>	<i>15</i>	<i>100,0</i>

#### Estadísticos de fiabilidad

Alfa de	N. de elementos
Cronbach	
<i>0,907</i>	<i>12</i>

Al obtenerse un alfa de Cronbach de 0,9 indica que el instrumento reúne la característica de ser altamente confiable.

**Tabla 2**

**Creatividad en la Producción de Textos en el Área de Comunicación en sus dimensiones de los estudiantes de Institución Educativa. N° 411- Cutervo.**

		Recuento	Porcentaje
Planifica	Bajo	4	26,7
	Medio	6	40,0
	Alto	5	33,3
Textualiza	Bajo	4	26,7
	Medio	8	53,3
	Alto	3	20,0
Revisa	Bajo	3	20,0
	Medio	7	46,7
	Alto	5	33,3

Fuente: Instrumento aplicado a los estudiantes de la Institución Educativa N° 411. Cutervo

En la tabla se muestran los resultados del nivel de creatividad de las estudiantes de la Institución Educativa N° 411 – Cutervo

En la dimensión planifica el 26,7% de los estudiantes demostraron un nivel de creatividad bajo; 40,0% de los estudiantes demostraron un nivel de creatividad medio y 33,3% de los estudiantes demostraron un nivel de creatividad alto.

En la dimensión textualiza el 26,7% de los estudiantes demostraron un nivel de creatividad bajo; 53,3% de los estudiantes demostraron un nivel de creatividad medio y 20,0% de los estudiantes demostraron un nivel de creatividad alto.

En la dimensión revisa el 20.0% de los estudiantes demostraron un nivel de creatividad bajo; 46.7% de los estudiantes demostraron un nivel de creatividad medio y 33,3% de los estudiantes demostraron un nivel de creatividad alto.

**Tabla 3**

**Creatividad en la Producción de Textos en el Área de Comunicación en sus dimensiones de los estudiantes de Institución Educativa N° 411- Cutervo.**

		Recuento	Porcentaje
Nivel de Creatividad	Bajo	2	13,4
	Medio	8	53,3
	Alto	5	33,3
TOTAL		15	100,0

Fuente: Instrumento aplicado a los estudiantes de la Institución Educativa N° 411 Cutervo

El nivel de creatividad en la producción de textos en el área de comunicación donde 13,4% de los estudiantes demostraron un nivel de creatividad bajo; 53,3% de los estudiantes demostraron un nivel medio y 33,3% de los estudiantes demostraron un nivel de creatividad alto.

### 3.2 Discusión de resultados

Para lograr creatividad se involucran una serie de procesos cognitivos como la percepción, inteligencia, memoria, atención hasta llegar a generar ideas lo que significa desarrollar nuevas formas de pensamiento sobre lo que rodea al individuo, en esta investigación se han estudiado la creatividad en niños pequeños del nivel inicial, lo cual genera que se optimice la producción de textos, es por ello que se ha encontrado en los hallazgos lo siguiente.

En relación a las dimensiones se encontró en la planificación que los niños alcanzaron niveles medios en un 40%, siendo el de mayor número encontrado por lo que se analiza que, los niños no han sido orientados para realizar una preparación previa para el desarrollo de sus nuevas ideas, siendo esto un factor influyente en el texto que deben elaborar.

Es importante tener en cuenta que en esta dimensión es necesario orientar al niño adecuadamente porque es donde va a aprender a expresarse de manera verbal lo que piensa por ello es importante que se enfatice la orientación para que elija los personajes de su preferencia para escribir sus textos.

Los hallazgos encontrados coinciden con **Correa** (2018), quien plantea un plan de mejora a través de ejercicios creativos para mejorar la producción de textos orientando a los niños desde los primeros pasos de la generación del texto siendo esto llamado la planeación, utilizando figuras literarias comprensibles para su edad de formación maduracional de su pensamiento.

Es importante señalar que un 33,3% de los estudiantes demostraron un nivel de creatividad alto, lo cual debe ser potencializado a través de programas que puedan generar nuevas ideas que puedan plasmar en la elaboración de sus textos. Se coincide con (Bustamante, 2018), cuando afirma que crear es vital para que se generen nuevos espacios que conlleven a las

personas a innovar sobre todo en educación hay que poner especial cuidado para que el mundo pueda superar todos sus problemas y se mejore la calidad de vida.

Asimismo (Cuba, 2015), manifiesta que a través del juego los niños pueden aprender y generar nuevos conocimientos para apropiarse de los nuevos conceptos que los lleve a plantearse nuevos retos.

En la dimensión textualiza el mayor porcentaje encontrado fue el 53,3% de los estudiantes demostraron un nivel de creatividad medio, analizando estos resultados se comprueba que más de los encuestado son capaces de tomar su propia iniciativa para desarrollar esta característica con alegría, iniciativa y usando un vocabulario propio de su entorno familiar

En la dimensión revisa el 53,3% de los estudiantes demostraron un nivel de creatividad medio que significa que son capaces de verificar lo que han escrito para poder dar a conocer lo que quieren expresar, asumiendo su papel de lector puntualizando sus ideas y da a conocer sus escritos a su entorno cercano.

A manera global el nivel de creatividad del 53,3% de los estudiantes es medio esto indica que a más de la mitad de estudiantes les hace falta desarrollar más este proceso cognitivo que se precisa para la comprensión de textos a nivel inicial por lo consiguiente es necesario tomar en cuenta para establecer en la propuesta de mejora actividades para optimizar la creatividad, el sentido común y la interacción con otros compañeros para hacer frente las nuevas tendencias.

### **3.3 Aporte práctico**

La creatividad es uno de los procesos que desarrolla el ser humano durante toda la vida desde que nace para poder interactuar con los demás y aprender a solucionar sus problemas generando conocimientos, ideas y aspectos nuevos.

### **3.3.1 Fundamentación de la estrategia del juego simbólico basada en la dinámica del proceso para mejorar la creatividad en la producción de textos**

La teoría que sostiene la estrategia diseñada es el método Waldorf, quién plantea que el niño en sus primeros 7 años de vida aprende de forma sensitiva más no se involucra lo cognitivo, pues está rodeado por su entorno que lo conforma su familia en primer término y luego su escuela, amigos, entre otros.

En base a esto hay que utilizar estrategias sustentadas en lo lúdico que es la actividad a la que se le encuentra ligado en los primeros años de la vida al individuo y es por ello que va a desarrollarse los procesos cognitivos desde la percepción hasta la creatividad.

#### **Diagnóstico**

**Al aplicar el instrumento se encontró que el nivel de creatividad en el área de comunicación de acuerdo a sus dimensiones tuvo los siguientes resultados**

En la dimensión planifica el 40,0% de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 411- Cutervo, demostraron un nivel de creatividad medio. En la dimensión textualiza el 53,3% de los estudiantes demostraron un nivel de creatividad medio y en la dimensión revisa el 53,3% de los estudiantes demostraron un nivel de creatividad medio.



De esta manera se pudo concluir globalmente que los niveles de creatividad en la producción de textos en el área de comunicación de los estudiantes de Institución Educativa Inicial N° 411- Cutervo, es medio.

### **Objetivo general**

Mejorar los niveles de creatividad en la producción de textos en los estudiantes de la Institución Educativa N° 411, teniendo en cuenta el proceso del juego simbólico y su dinámica.

### **Planeación estratégica**

La planeación estrategia del aporte estará programada en tres etapas que serán:

- **Primera Etapa:** Planifica
- **Segunda Etapa:** Textualiza
- **Tercera Etapa:** Revisa

### **3.3.2 Construcción de la estrategia del juego simbólico basada en la dinámica del proceso para mejorar la creatividad en la producción de textos**

#### **3.3.2.1. Desarrollo del aporte práctico**

### ME RECONOZCO COMO NIÑO Y NIÑA

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Comunicación	Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adecúa el texto a la situación comunicativa,</li> <li>• Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</li> </ul>	<p>Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento.</p> <p>Revisa el escrito que ha dictado, en función de lo que quiere comunicar.</p>

PROCESOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
	<p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizamos el saludo respectivo.</li> <li>• Realizamos la oración de la mañana.</li> <li>• En el aula actualizamos el cartel del calendario y asistencia.</li> <li>• Se designa a dos niños en el cartel de responsabilidades para ayudar en clase.</li> <li>• Recordamos nuestros acuerdos de convivencia.</li> </ul> <p><b>UTILIZACIÓN LIBRE DE LOS SECTORES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificaciones: El niño elige donde jugar</li> <li>• Organización: Se formulan normas y consignas</li> <li>• Ejecución: Relazan su juego compartiendo materiales</li> <li>• Orden: Ordenan sus juguetes</li> <li>• Verbalización: Expresa lo que hizo</li> </ul>	

INICIO	<p>Representación: Dibuja o modela lo que hizo.</p> <p><b>MOTIVACION:</b> Dinámica “La liga bailarina”.</p> <p>Organizamos dos columnas una de niños y otra de niñas, para realizar la dinámica.</p> <p>Se coloca dos ligas grandes en el piso adelante de cada fila, luego el primer niño y la primera niña corren y cogen la liga correspondiente, la pasa por el cuerpo desde la cabeza hasta sacarla por los pies, luego entrega a la siguiente niña o niño, que corresponde, gana la columna que termina primero.</p> <p>Preguntamos: ¿Qué utilizamos para jugar?, ¿Cuántas columnas se han formado?, ¿Cómo estaban formadas estas columnas?, ¿Quiénes ganaron en el juego?, ¿En qué nos parecemos los varones y las mujeres?, ¿Qué nos diferencia a las mujeres de los varones?, ¿Cómo se llama el órgano por donde miccionan los niños? y ¿Cómo se llama el órgano por donde miccionan las niñas?</p> <p><b>SABERES PREVIOS:</b> ¿Cómo te llamas? ¿Qué eres niño o niña? Escuchamos sus opiniones.</p> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b> ¿Todas las partes de nuestro cuerpo serán iguales entre varones mujeres?</p> <p><b>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN:</b> Hoy reconocerás por qué eres niño o niña y escribirás solo y a tu manera el órgano sexual que los diferencia para ser niño o niña.</p>	ligas
DESARROLLO	<p><b>GESTIÓN DE ACOMAÑAMIENTO:</b></p> <p><b>PLANIFICA:</b> Se les presenta muñecos de niña y niño y se les pide a los niños que se identifiquen con uno de los muñecos de acuerdo a su sexo, que describan sus características físicas, semejanzas y diferencias.</p> <p>La docente explicará que todos somos iguales y que lo único que nos diferencia es el órgano por donde mocionamos y tienen su nombre, que de los niños se llama pene y de las niñas se llama vagina. También explica las funciones que cumplen cada uno de ellos.</p> <p><b>TEXTUALIZA:</b> Se les entrega una hoja del cuaderno de trabajo para que se dibujen con sus características físicas, algunas cualidades, que dibujen su órgano sexual que los diferencia. Luego escriben solos y a su manera lo que han dibujado.</p> <p><b>REVISAS:</b> Los niños leen lo que han escrito</p>	Libro de trabajo Lápiz colores

	La docente juntamente con los niños revisan lo escrito y ella escribe correctamente lo que los niños le dictan para que el texto sea claro.	
CIERRE	Preguntamos a los niños y niñas ¿Qué hicimos el día de hoy?, ¿Cómo se sintieron? ¿En que tuvieron dificultad? Pedimos a los niños que en casa lean a sus familiares el pequeño texto producido sobre sus características físicas.	Diálogo
TALLER GRÁFICO PLÁSTICO	<p style="text-align: center;">➤ ELABOREMOS NUESTRO CUERPO CON PLASTILINA O ARCILLA.</p> <p><b>ASAMBLEA O INICIO</b></p> <p>➤ Nos sentamos en círculo y se les presenta el material a utilizar y construyen juntos las reglas o normas a tener en cuenta en el uso de los materiales, el uso del espacio y el respeto a sus compañeros.</p> <p><b>EXPLORACIÓN DEL MATERIAL</b></p> <p>➤ Mostramos los materiales y permitimos que los manipulen, describiendo lo que van sintiendo al manipular la masa.</p> <p><b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b></p> <p>➤ Cogen una porción de plastilina y se les propone pensar que es lo que pueden hacer con el material recibido.</p> <p>➤ Se les pide que los niños modelen su cuerpo de acuerdo a su características físicas.</p> <p><b>VERBALIZACIÓN</b></p> <p>➤ Exhiben y exponen sus trabajos.</p>	Plastilina o arcilla

## HÁBITOS DE ASEO PERSONAL

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
Comunicación	Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adecúa el texto a la situación comunicativa,</li> <li>• Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</li> </ul>	<p>Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento.</p> <p>Revisa el escrito que ha dictado, en función de lo que quiere comunicar.</p>

PROCESOS	ESTRATEGIAS	MED Y MAT.
	<p>ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizamos el saludo respectivo.</li> <li>• Realizamos la oración de la mañana.</li> <li>• En el aula actualizamos el cartel del calendario y asistencia.</li> <li>• Se designa a dos niños en el cartel de responsabilidades para ayudar en clase.</li> <li>• Recordamos nuestros acuerdos de convivencia.</li> </ul> <p>UTILIZACIÓN LIBRE DE LOS SECTORES:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificación : El niño elige donde jugar</li> <li>• Organización : Se formulan normas y consignas</li> <li>• Ejecución : Relazan su juego compartiendo materiales</li> <li>• Orden : Ordenan sus juguetes</li> <li>• Verbalización : Expresa lo que hizo</li> </ul>	ligas

<p>INICIO</p>	<p>Representación : Dibuja o modela lo que hizo.  <b>MOTIVACIÓN.</b>  Les presentamos una lámina en la cual se puede ver niños que comen con las manos sucias, moscas cerca de los alimentos, niños que comen fruta sin lavar, etc. Preguntamos ¿Qué observan? ¿Estará bien lo que están haciendo los niños si o no por qué?, ¿Qué pasará si ustedes hacen igual que estos niños?, ¿Qué hacen ustedes antes de consumir su fruta?, ¿Qué necesitamos para mantener limpio nuestro cuerpo? La docente escribe las respuestas en la pizarra  <b>SABERES PREVIOS:</b>  ¿Qué haces cuando te levantas de tu cama?, ¿Qué haces después de consumir tus alimentos?, ¿Qué útiles de aseo tienes en casa?  <b>PROBLEMATIZACIÓN:</b>  ¿Los útiles de aseo serán utilizados por toda tu familia?  <b>PRÓSITO Y ORGANIZACIÓN:</b>  Hoy reconocerás los principales útiles de aseo y la importancia de practicar hábitos de higiene personal.</p>	
<p>DESARROLLO</p>	<p><b>GESTIÓN DE ACOMAÑAMIENTO:</b>  <b>PLANIFICA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente muestra una bolsa, moviendo la bolsa pregunta: ¿Qué será, que será lo que hay aquí dentro?, pedimos a los niños que saquen uno a uno los útiles de aseo, que los nombren y mencionan para que sirven.</li> <li>- Entregamos a todos los niños sus útiles de aseo para que los manipulen, reconozca y los ordene en el sector del aseo.</li> <li>- Presentamos un papelote con un gráfico de barras de estos seis hábitos.</li> <li>- Pedimos a los niños que dibujen un palote en las acciones que realizan diariamente y con mayor frecuencia.</li> <li>- Realizamos el conteo de cada hábito, reconociendo el que más se practica y el que menos se realiza.</li> <li>- Sacamos a seis niños para que completen el gráfico de barras pintándolas según el número que indica.</li> <li>- Salimos al patio y simulamos que nos vamos a dar un baño.</li> <li>- Imaginariamente utilizan los útiles necesarios: jabón, shampoo, toalla.</li> </ul>	<p>Cuento  Libro de trabajo  Lápiz  colores  tijera  goma</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Luego les mostraremos unas láminas sobre el correcto lavado de manos. ¿Qué observan?, ¿Cómo se lavan las manos?, los niños proceden a lavarse las manos siguiendo los pasos mostrados.</li> </ul> <p>TEXTUALIZA: Se les entrega un papelote para que trabajen en grupos de tres, para que dibujen los útiles de aseo y escriban solos y a su manera para que sirva cada uno de los útiles de aseo.</p> <p>REVISA:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños leen lo que han escrito</li> <li>- La docente juntamente con los niños revisa lo escrito y ella escribe correctamente lo que los niños le dictan para que el texto sea claro.</li> <li>- Dan lectura a su texto revisado sobre la importancia de cuidar nuestro cuerpo a través de la práctica de éstos hábitos de higiene.</li> </ul>	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exhiben, leen sus producciones de lo que han trabajado.</li> <li>- ¿Qué aprendimos hoy?, ¿En qué tuviste dificultad?, ¿En qué puedes mejorar?</li> <li>- En casa comparte lo aprendido y practicar los hábitos de higiene personal.</li> </ul>	Diálogo
TALLER GRÁFICO PLÁSTICO	<p style="text-align: center;"><b>DECORAMOS NUESTRA TOALLA</b></p> <p><b>ASAMBLEA O INICIO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nos sentamos en círculo y se les presenta el material a utilizar y construyen juntos las reglas o normas a tener en cuenta en el uso de los materiales, el uso del espacio y el respeto a sus compañeros.</li> </ul> <p><b>EXPLORACIÓN DEL MATERIAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mostramos la silueta de una toalla, papel de colores para que los niños observen, describan y manipulen</li> </ul> <p><b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Explicamos la técnica a utilizar.</li> <li>- Entregamos en una ficha el dibujo de una toalla para que peguen tres rectángulos de color rojo, amarillo y azul y le hagan los flecos.</li> </ul> <p><b>VERBALIZACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Identifican colores primarios en la toalla y exponen sus trabajos.</li> </ul>	Silueta Papel de colores Goma, ficha

### LAS MANOS FEAS DE MAMÁ

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
COMUNICACIÓN	Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adecúa el texto a la situación comunicativa,</li> <li>• Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</li> </ul>	<p>Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento.</p> <p>Revisa el escrito que ha dictado, en función de lo que quiere comunicar.</p>

### Secuencia didáctica

Procesos	Estrategias.	Med. y mat.
	<p>ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizamos el saludo respectivo.</li> <li>• Realizamos la oración de la mañana.</li> <li>• En el aula actualizamos el cartel del calendario y asistencia.</li> <li>• Se designa a dos niños en el cartel de responsabilidades para ayudar en clase.</li> <li>• Recordamos nuestros acuerdos de convivencia.</li> </ul> <p>UTILIZACIÓN LIBRE DE LOS SECTORES:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificaciones : El niño elige donde jugar</li> <li>• Organización : Se formulan normas y consignas</li> <li>• Ejecución : Relazan su juego compartiendo materiales</li> <li>• Orden : Ordenan sus juguetes</li> </ul>	<p>Tv o radiograbadora</p>



<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verbalización: Expresa lo que hizo</li> </ul> <p>Representación: Dibuja o modela lo que hizo.</p> <p>SABERES PREVIOS: ¿Cómo se llama tu mamá?, ¿En qué ayudas a tu mamá en casa?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: ¿Habrá niños que no viven junto a su mamá?</p> <p>PRÓSITO Y ORGANIZACIÓN: Comenta y escribe solo y a su manera la historia Las manos feas de mamá.</p>	
<p>DESARROLLO</p>	<p><b>GESTIÓN DE ACOMAÑAMIENTO:</b></p> <p><b>PLANIFICA:</b></p> <p>Sentados en semi círculo la docente presenta unos papelotes preguntando: ¿Qué habrá en estos papelotes?, ¿Será canciones o poesías?,¿Que les gustaría que fuera?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La docente empieza a sacar los papelotes despertando su interés de los niños y niñas y va pegando en la pizarra.</li> <li>• Dejamos que hagan sus posibles suposiciones</li> </ul> <div data-bbox="427 858 1872 1150" data-label="Image"> <p>The image consists of four small illustrations arranged horizontally, each with a small circle below it. From left to right: 1. A child is sitting up in a bed, looking towards the viewer. 2. A child is lying in bed, covered with a blue blanket, appearing to be asleep. 3. A young girl with a shocked or scared expression, her hands raised in front of her. 4. A young girl is looking at a decorated Christmas tree, with her hands near it as if touching or examining it.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La docente empieza a narrar la historia moviendo los papelotes en el orden que va contando; intercambiando tonos de voz y movimientos.</li> <li>• La docente lee cada imagen de la historia, luego los niños salen de manera voluntaria a leer la historia como ellos lo entendieron.</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preguntamos: ¿Qué le pasó a la mamá de César?, ¿A quién salvo la mamá de quemarse?, ¿Qué parte de su cuerpo estaban feas de la mamá de César?, ¿Qué hubiera pasado si la mamá de César hubiera huido de miedo?, ¿Tú harías lo mismo si tu mamá se estuviera quemando?, ¿Cuánto amas a tu mamá?</li> </ul> <p>TEXTUALIZA:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entregamos imágenes, para que ordenen y escriban solos y a su manera lo que entendieron de la historia.</li> <li>• Dictan a su docente lo que han escrito</li> </ul> <p>REVISA:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La docente juntamente con los niños revisan lo escrito y ella escribe de manera correcta debajo de lo han escrito los niños.</li> <li>• Cada niño tiene su propio texto de su historia según como lo entendieron e imaginan como deberá ser.</li> </ul>	
CIERRE	<p>¿Qué aprendieron hoy?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Cuántos días falta para celebrar el día de la madre?</p> <p>Se comprometen a dialogar con papá cómo van a celebrar el día de la madre y poder</p>	Diálogo
TALLER MUSICAL	<p style="text-align: center;"><b>APRENDEMOS LA CANCIÓN DE INICIO</b></p> <p style="text-align: center;"><b><u>MI AMIGA ES</u></b></p> <p>INICIO: Presentamos la canción en un papelote decorado Preguntamos ¿qué dirá en el papelote? Dejamos que argumenten y la docente copia las respuestas a un lado de la pizarra</p> <p>DESARROLLO: La docente lee la canción, de manera pausada en algunas palabras para decir que deduzcan como creen que se llama la canción. Lee renglón por renglón y pregunta: ¿Se parece a lo que escucharon alguna vez en clase?, ¿Qué será poesía o canción?, ¿Si fuera canción a que les hace recordar? Después de haber leído por repetidas veces juntamente con los niños y niñas, entona la canción acompañada con palmadas.</p> <p><b>CIERRE.</b> Dibujan lo que más les gustó de la canción. Terminado sus trabajos exhiben y comentan lo que realizaron.</p>	<p>Papelote</p> <p>Plumones</p> <p>Colores</p> <p>Papel bond</p>

### ORGANIZANDO NUESTROS SECTORES:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
COMUNICACIÓN	<p>Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adecúa el texto a la situación comunicativa,</li> <li>• Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</li> </ul>	<p>Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento.</p> <p>Revisa el escrito que ha dictado, en función de lo que quiere comunicar.</p>

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
	<p>ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizamos el saludo respectivo.</li> <li>• Realizamos la oración de la mañana.</li> <li>• En el aula actualizamos el cartel del calendario y asistencia.</li> <li>• Se designa a dos niños en el cartel de responsabilidades para ayudar en clase.</li> <li>• Recordamos nuestros acuerdos de convivencia.</li> </ul> <p>UTILIZACIÓN LIBRE DE LOS SECTORES:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificación: El niño elige donde jugar</li> <li>• Organización: Se formulan normas y consignas</li> <li>• Ejecución: Relazan su juego compartiendo materiales</li> <li>• Orden: Ordenan sus juguetes</li> <li>• Verbalización: Expresa lo que hizo</li> </ul>	<p>- Lámina de los sectores - Libros - Plumones acrílicos - Pizarra</p> <p>Hojas bond - Lápiz - Borrador - Plumones</p>

<p>INICIO</p>	<p>Representación: Dibuja o modela lo que hizo.  MOTIVACIÓN: Visitamos la aula de 04 años para que observen con cuantos sectores está organizado el aula.  SABERES PREVIOS:  ¿Cómo se llaman los sectores de la aula que visitaste?, ¿Cómo está organizado tu aula?, ¿Qué hacen ustedes ahí?, ¿Cómo están ordenados o desordenados?  PROBLEMATIZACIÓN:  ¿Le podrán poner su nombre a cada sector?  PRÓSITO Y ORGANIZACIÓN:  Hoy colocarán su nombre a cada sector de su aula.</p>	<p>- Tiras de papel o cartulina de colores</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p><b>GESTIÓN DE ACOMAÑAMIENTO:</b>  <b>PLANIFICA:</b>  <b>Se organiza a los niños en grupos de 3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Entregamos a cada grupo uno de los sectores y preguntamos:</li> <li>● ¿Cómo podemos identificar cada libro o material? Luego les pedimos que traten de leer cuál es el título; les decimos que se pongan de acuerdo y nos llamen cuando lo tengan. Preguntamos: ¿qué tipo de texto creen que serán?</li> <li>● Acordamos con los niños y las niñas escribir los títulos de los libros para saber cuáles se encuentran en la biblioteca del aula.</li> <li>● Entregamos una hoja de papel bond para que copien los títulos de los libros, elaborando una lista con ellos. Y al costado del título pueden escribir el tipo de texto que es.</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; background-color: #e0f7fa; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Por ejemplo:  Alicia en el país de las maravillas - Cuento</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Colaboramos con los niños y las niñas con el copiado de la siguiente manera: nos acercamos a cada grupo y observamos cómo están copiando, nos fijamos si copiaron todas las letras y el orden en el que se puede leer</li> </ul>	<p>Papelote, pintura, plastilina, témperas de colores.</p> <p>Plumones acrílicos</p>

Si no copiaron correctamente, les decimos que vean el orden de las letras de la palabra que quieren copiar y la que copiaron: ¿qué le falta aquí para que esté en el mismo orden?; yo te voy a leer qué dice aquí en el título del libro y voy a leer lo que tú copiaste: observa y sigue con tu dedo que letras has colocado o cuáles te faltan para que diga...

Si algún niño tiene dificultad para el copiado o si se pierde en el orden, nos damos un tiempo para ayudarlo poniendo su mano sobre la de él para guiar el trazo o, si se trata del orden de las letras, ayudamos a observar estas señalando cada una con el dedo.

- Entregamos tiras de papel o cartulina de colores para que cada grupo transcriba el nombre del texto que les tocó.
- Presentan sus tiras de papel. Leen los títulos y el tipo de texto para sus compañeros y compañeras.
- Preguntamos dónde van esos nombres de textos.
- Preguntamos a los niños y niñas si están de acuerdo. Luego colocan los nombres donde corresponden.

#### SECTOR DE HOGAR.

Se entrega los materiales al otro grupo para que trabajen de acuerdo a su creatividad de cada niño, mencionándoles que tenemos que ambientar el sector hogar y que ellos piensen ¿qué necesitamos en el sector hogar? y ¿qué materiales podemos hacer para ambientar dicho sector? También se les dice que cada grupo mencione cosas que podemos hacer y dibujar en el sector hogar y dictarán a la profesora lo que ellos quisieran hacer y la profesora irá copiando.

Seguidamente la profesora les mencionará a cada grupo que empiezan a trabajar con que materiales creen que se puede ambientar y todos los niños empiezan a coordinar en grupo que van a hacer y los materiales que utilizarán.

	<p><b><u>SECTOR CONSTRUCCIÓN</u></b></p> <p>La docente explica al grupo, en que consiste el trabajo que van a realizar.  Seguidamente se les entrega materiales para que elaboren y adornen el cartel para colocar en el aula en el lugar que corresponde. “PIENSO Y CONSTRUYO”</p> <p>Entrega los materiales a cada grupo para que trabajen de acuerdo a la creatividad de cada niño. También se les dice que cada grupo mencionen que cosas podemos hacer y dibujar en el sector construcción.</p> <p>Seguidamente la profesora les mencionará que ellos empiezan a trabajar con que materiales creen que se puede ambientar y todos los niños empiezan a coordinar en grupo que van a hacer y los materiales que ellos deseen pueden coger para trabajar.</p> <p><b>TEXTUALIZA:</b> Los niños escriben solos y a su manera el cartel que le corresponde por grupo, la docente construye juntamente con el grupo el nombre del sector que les tocó.</p> <p><b>REVISA:</b>  La docente juntamente con el grupo revisa lo escrito, la docente escribe de manera correcta debajo de lo que ha escrito el grupo. Luego cada grupo adorna con material de su contexto y colocan su cartel en el sector que le corresponde</p>	
CIERRE	¿Qué hicieron?, ¿Para qué lo hicieron?, ¿Será importante que todo tenga un nombre?, ¿Les gustó lo que hicieron?.	

**“MIS AMIGOS SON GENIALES”**

<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDAD</b>	<b>DESEMPEÑOS</b>
<b>COMUNICACIÓN</b>	Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adecúa el texto a la situación comunicativa,</li> <li>• Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</li> </ul>	<p>Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento.</p>
			<p>Revisa el escrito que ha dictado, en función de lo que quiere comunicar.</p>

<b>PROCESOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>MEDIOS Y MATERIALES</b>
	<p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizamos el saludo respectivo.</li> <li>• Realizamos la oración de la mañana.</li> <li>• En el aula actualizamos el cartel del calendario y asistencia.</li> <li>• Se designa a dos niños en el cartel de responsabilidades para ayudar en clase.</li> <li>• Recordamos nuestros acuerdos de convivencia.</li> </ul> <p><b>UTILIZACIÓN LIBRE DE LOS SECTORES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificaciones : El niño elige donde jugar</li> <li>• Organización : Se formulan normas y consignas</li> <li>• Ejecución : Relazan su juego compartiendo materiales</li> <li>• Orden : Ordenan sus juguetes</li> </ul>	<p>papelote</p>

<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verbalización : Expresa lo que hizo</li> </ul> <p>Representación : Dibuja o modela lo que hizo.</p> <p>MOTIVACIÓN: Entonamos la canción YO TENGO UN AMIGO Yo tengo un amigo que me ama, me ama, me ama Yo tengo un amigo que me ama, su nombre es Jesús Y estaremos en su viña, trabajando, en la viña del señor Y estaremos en su viña, trabajando en la villa del señor TÚ tienes un amigo que te ama, te ama, te ama Tú tienes un amigo que te ama su nombre es..... Él tiene un amigo que lo ama....</p> <p>Preguntamos; ¿Te gustó la canción?,¿A quién está dedicada la canción?, etc</p> <p>SABERES PREVIOS: ¿Cómo se llaman tus amigos?, ¿Quién es tu mejor amigo?, ¿Cómo es tu amigo?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN: ¿Un amigo siempre tiene que apoyarnos?, ¿Cómo reconocerías el nombre de tu mejor amigo?</p> <p>PRÓSITO Y ORGANIZACIÓN: Hoy escribirás el nombre de tu mejor amigo.</p>	
<p>DESARROLLO</p>	<p><b>GESTIÓN DE ACOMAÑAMIENTO:</b> <b>PLANIFICA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La docente utiliza una pandereta para llamar a un niño y pedirle que se ubique detrás de ella y preguntará ¿quién está detrás de mí?, ¿cómo se llama?</li> <li>➤ Pedimos cojan a su mejor amigo y se formen en parejas, frente a frente dirá sus características de cada uno.</li> <li>➤ La docente deja los nombres escritos en una mesa, luego pide lo observen, pasando por cada uno de ellos, reconozcan el suyo y lo cojan.</li> <li>➤ Se entrega letras móviles para que armen su nombre luego quitan los cartelitos escritos, cuentan y comparan las letras de ellos y de sus compañeros.</li> <li>➤ Usando tizas de colores intentan transcribirlos en el piso los nombres formados, cogen las letras móviles y las vuelven armar, pero junto con el de su amigo favorito uno debajo del otro.</li> </ul>	<p>Carteles léxicos</p> <p>Letras móviles Goma papelotes</p> <p>Cuadernos del MED Pinturas</p> <p>Lápiz papel bond</p>



	<p>➤ Comparan cantidad de letras, tamaño, sonido inicial y final</p> <p><b>TEXTUALIZA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La maestra pide a los niños que utilicen las letras móviles para que armen su nombre, dibujen y escriban el nombre de su mejor amigo.</li> <li>- Los niños leen a su docente lo que han escrito.</li> </ul> <p><b>REVISAS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente ayuda a colocar el nombre de él y de su compañero de manera correcta.</li> <li>- Los niños exhiben y leen lo que han escrito.</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>	¿Qué hicieron?, ¿Para qué lo hicieron?, ¿Será importante que sepan cómo se escribe su nombre?, ¿Les gustó lo que hicieron? Comparten en sus casas sobre lo aprendido	

<b>TALLER DE PSICOMOTRIZ</b>	<b>JUGAMOS CON LOS AMIGOS</b>	
	<p>➤ <b>ASAMBLEA O INICIO</b> Nos sentamos en círculo y se les presenta el material a utilizar y construyen juntos las reglas o normas a tener en cuenta en el uso de los materiales, el uso del espacio y el respeto a sus compañeros.</p> <p>➤ <b>DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ</b> Se invita a los niños (as) que hagan el reconocimiento del espacio acompañados de un instrumento sonoro puede ser pandereta o botella, primero lento, rápido, más rápido, luego a la indicación de la maestra se cogerán en parejas dirán sus características, al sonido nuevamente trotaran al sonido se juntan con otro amigo, luego de 2, 3, 4, 5, etc. Luego decimos que busquen a su mejor amigo y caminen con un pie, en cuclillas, dando saltos, cargándose. Dejamos que ellos propongan otros juegos de pareja.</p> <p>➤ <b>RELAJACIÓN</b> Buscamos un espacio limpio para acostarse e inspirar y expirar, dejamos los brazos sueltos y hablamos lo que más nos gustó jugar con nuestro mejor amigo.</p> <p>➤ <b>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICA</b> Entregamos tizas de colores para que pasen el contorno de su amigo y luego el amigo dibuje a él</p> <p>➤ <b>CIERRE</b> Pedimos cantar la canción HOLA JESÚS y nos alistamos para salir</p>	<p>Pandereta Silbato</p> <p>Tizas de colores</p>

### ACUERDOS PARA VIVIR EN ARMONÍA

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
COMUNICACIÓN	Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adecúa el texto a la situación comunicativa,</li> <li>• Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</li> </ul>	<p>Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento.</p> <p>Revisa el escrito que ha dictado, en función de lo que quiere comunicar.</p>

PROCESOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
	<p>ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizamos el saludo respectivo.</li> <li>• Realizamos la oración de la mañana.</li> <li>• En el aula actualizamos el cartel del calendario y asistencia.</li> <li>• Se designa a dos niños en el cartel de responsabilidades para ayudar en clase.</li> <li>• Recordamos nuestros acuerdos de convivencia.</li> </ul> <p>UTILIZACIÓN LIBRE DE LOS SECTORES:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificaciones: El niño elige donde jugar</li> <li>• Organización: Se formulan normas y consignas</li> <li>• Ejecución: Relazan su juego compartiendo materiales</li> <li>• Orden: Ordenan sus juguetes</li> <li>• Verbalización: Expresa lo que hizo</li> </ul>	Pelota silbato

INICIO	<p>Representación: Dibuja o modela lo que hizo.</p> <p>MOTIVACIÓN:</p> <p>Dialogamos preguntándoles ¿Cómo ayudan en casa?, ¿Cómo está organizado tus juguetes?, ¿Qué responsabilidades tenemos en la casa?</p> <p>SABERES PREVIOS: ¿En qué ayudas en casa? ¿Sabes que es un organizar de responsabilidades del hogar? ¿Cómo crees que puede ser tu organizador? ¿Qué materiales vas a usar? ¿Cómo te sientes cuando tu casa está limpia y ordenada? ¿Cómo crees que podemos planificar las tareas diarias? Escuchamos sus respuestas.</p> <p>PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Hoy establecerán acuerdos para su aula y asumirán responsabilidades en las tareas de la casa. Además aprenderán a elaborar un organizador de tareas y repetirán rimas que los ayudarán a recordar las tareas acordadas en familia.</p>	
DESARROLLO	<p>ESTABLECIENDO ACUERDOS PARA VIVIR EN PAZ</p> <p>PLANIFICA:</p> <p>La docente indicará que aprenderemos a elaborar acuerdos para compartir y jugar sin agredirse. Se les presentará una lámina para observar atentamente las imágenes, luego nos dirán sus apreciaciones y dialogan ¿Qué observamos?, ¿Qué actividades realizan?, ¿Qué hacen los niños (as) al jugar?, ¿Durante su permanencia en la IE cómo debemos comportarse?, ¿Qué acuerdos debemos tomar para tener una convivencia de paz? La docente anota en un papelote las sugerencias de cada alumno. Luego lo lee y seleccionan en consenso las que más se usarán e indicándoles que en el transcurso del año escolar se irán modificando algunas de ellas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- También se les pregunta ¿Qué responsabilidades tienen en casa? ¿Ayudas a ordenar, limpiar, lavar? ¿En qué tarea podrías participar? ¿Te gustaría elaborar un organizador con las responsabilidades del hogar? ¿Cómo crees que puede ser tu organizador para planificar las tareas diarias? ¿Qué materiales vas a usar? ¿Cómo te sientes cuando tu casa está limpia y ordenada? Escuchamos sus ideas y tomamos nota de ellas.</li> <li>- Le comentamos que para vivir en armonía es necesario colaborar con las tareas de la casa, que se organicen los integrantes de la familia, por ejemplo, Yo cocino todos los días, tu papá lava los platos, el abuelo barre, la abuela pone la meza y tu hermano tiende su cama, de esta manera el niño o niña ira comprendiendo que es asumir una responsabilidad, al terminar de revisar la lista de responsabilidades, le proponemos crear un organizador semanal para esas responsabilidades que crearon. Por ejemplo: recoger juguetes pasarle un trapito a la mesa después del almuerzo, votar los desperdicios, tender la cama, guardar platos, etc.</li> </ul>	<p>Secuencias de imágenes</p> <p>papel bond</p> <p>lápiz</p> <p>colores</p> <p>cuadernos del MED</p> <p>cartulina</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Entregamos papel en blanco para que dibujen, pinten y escriban solos y a su manera un acuerdo de su aula y una responsabilidad en su casa, lo que nos quieren comunicar</li> <li>- Se entrega las hojas del cuaderno del MED 5 años pág. ... donde observan y describen cada escena. Recortan y las organizan siguiendo el orden y escriben a su manera.</li> </ul> <p>TEXTUALIZA:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La maestra pide a los niños que lean lo dibujado y escrito.</li> <li>- Los niños leen a su docente lo que han escrito.</li> </ul> <p>REVISA:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La docente ayuda a escribir de manera correcta su acuerdo de aula y su responsabilidad de casa.</li> </ul> <p>Los niños exhiben y leen lo escrito. Con todos los niños y uniendo palabras formamos una frase que nos identifique para convivir en armonía.</p>	
CIERRE	<p>Los niños (as) exponen sus trabajos y ubican sus trabajos en un lugar donde puedan observarlo y recordarlo diariamente.</p> <p>¿Cómo se sintieron?, ¿será importante compartir entre amigos?, ¿Es importante tener normas o acuerdos en casa para vivir bonito?, ¿Qué harás en casa para que vivan como una familia feliz?</p>	Diálogo. Panel de trabajos.
TALLER DE DANZA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- DANZANDO PARA MAMÁ</li> <li>- ASAMBLEA: Dialogamos a cerca de la actividad a realizar, recordando los acuerdos del aula</li> <li>- EXPLORACIÓN DEL MATERIAL: Observan una danza tradicional de nuestro Perú,</li> <li>- EXPRESIVIDAD MUSICAL: Escuchan la música y al compás de la misma les proponemos realizar pequeños movimientos en forma libre. Comparten alguno de sus pasos con sus compañeros y danzan libremente.</li> <li>- CIERRE: Expresan cómo se sintieron al realizar el baile en el aula, ¿Sí se puede agregar otros pasos? ¿Si se pueden aplicar estos pasos para un baile coreográfico? ¿Qué materiales necesitaremos? ¿Cómo nos organizaremos para preparar una danza?</li> </ul>	



**“MI NOMBRE ES BELLO”**

<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIAS</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>INDICADORES</b>
<b>COMUNICACIÓN</b>	Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adecúa el texto a la situación comunicativa,</li> <li>• Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</li> </ul>	<p>Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento.</p>
			<p>Revisa el escrito que ha dictado, en función de lo que quiere comunicar.</p>

<b>PROCESOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>MEDIOS Y MATERIALES</b>
	<p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Realizamos el saludo respectivo.</li> <li>➤ Realizamos la oración de la mañana.</li> <li>➤ En el aula actualizamos el cartel del calendario y asistencia.</li> <li>➤ Se designa a dos niños en el cartel de responsabilidades para ayudar en clase.</li> <li>➤ Recordamos nuestros acuerdos de convivencia.</li> </ul> <p><b>UTILIZACIÓN LIBRE DE LOS SECTORES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Planificación: El niño elige donde jugar</li> <li>➤ Organización: Se formulan normas y consignas</li> <li>➤ Ejecución: Relazan su juego compartiendo materiales</li> <li>➤ Orden: Ordenan sus juguetes</li> <li>➤ Verbalización: Expresa lo que hizo</li> </ul>	

<p>INICIO</p>	<p>Representación: Dibuja o modela lo que hizo.</p> <p>Motivación: Nos sentamos en las alfombras cerca de la biblioteca y les leemos el cuento la niña que no tenía nombre. Había una vez una niña que vivía en un pueblito de la sierra y no tenía nombre, todos le llamaban la niña del jardín, siempre que paseaba por la calle los niños decían- ahí viene la niña del campo, hola niña del campo, la niña del campo ha enfermado, no ha venido a la escuela la niña del campo.</p> <p>Ella se sentía triste porque quería tener nombre igual que todos los niños.</p> <p>Un día en su sueño se apareció una Ada madrina que le dijo desde hoy te llamas Ana y así te llaman todos</p> <p>La niña feliz salió y grito en las calles; -Me llamo ANA, todos me llaman ANA de hoy en adelante.</p> <p>El pueblo se alegró que la niña ya tenía nombre y todos lo abrazaron y le dijeron desde hoy te llamaremos ANA y Ana fue muy feliz.</p> <p>¿Les gustó el cuento?, ¿Cómo le llamaban a la niña?, ¿quién le puso el nombre a la niña?, ¿Cómo le llamo la Ada madrina a la niña?</p> <p>Preguntamos: ¿Quién les puso nombre a las cosas? ¿Por qué las cosas tendrán nombre? ¿Todas las cosas tienen nombre?, ¿Tu nombre porque será así? ¿Qué crees que pasaría si no tuviéramos un nombre?</p> <p>Escuchamos sus respuestas.</p> <p>PROPÓSITO: Hoy vas a conocer la historia de tu nombre y porque te pusieron ese nombre.</p>	
<p>DESARROLLO</p>	<p>VALOREMOS HOY LA IMPORTANCIA DE TENER UN NOMBRE.</p> <p>PLANIFICA:</p> <p>Pedimos que salga un niño del aula, acordando que vuelva solamente cuando lo llamemos. Todos a una sola voz llamamos por su nombre, el niño regresa.</p> <p>Nos colocamos en círculo y cada niño dirá su nombre acompañado de movimientos o palmadas, cuentan acompañados de la docente los sonidos de su nombre, luego repartimos tarjetas para que comparen, se agrupen los que tienen la misma letra de inicio y sonido de letra.</p> <p>Intercambiamos las tarjetas, para comparar los sonidos y cantidad de letras</p> <p>Tiran al centro todas las tarjetas y la docente indica si conocen que esa tarjeta esta su nombre lo cojan y empiezan a buscarlo.</p>	

	<p>Entregamos letras móviles de los cuadernos de trabajo para que armen su nombre.          Observan el suyo y de sus compañeros          Entregamos las hojas del cuaderno del MED          5 años pág. 305 para que peguen su nombre luego lo escriben solos y a su manera su nombre y comentan como se sintieron al escribir o pegar su nombre.          TEXTUALIZA:          - La maestra pide a los niños que lean su nombre.          - Los niños leen a su docente lo que han escrito.          REVISAR:          - La docente ayuda a escribir de manera correcta debajo el nombre de cada niño o niña.          Los niños exhiben y leen su nombre y el de sus compañeros</p>	
CIERRE	<p>¿Cómo sabías cual era tu nombre?, ¿Todos los nombres son del mismo tamaño?, ¿Para qué sirve tener un nombre?          Juegan a decir sus nombres.</p>	Diálogo
TALLER GRAFICO PLÁSTICO	<p style="text-align: center;"><b>- ELABORAMOS NUESTROS SOLAPINES:</b></p> <p><b>ASAMBLEA</b>          Nos sentamos en semi círculo realizar acuerdos del trabajo.  <b>EXPLORACIÓN DEL MATERIAL.</b>          Observan el material y lo manipulan, se hacen posibles hipótesis sobre el uso del material, luego en consenso proponen utilizar el material.          Cada niño cumplirá con la responsabilidad que le corresponde:          La docente explica el trabajo a realizar.          La docente llevará cartulina o cartón dúplex en cuadraditos  <b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD.</b>          Todos los niños se disponen a escribir su nombre los que no pudieran serán ayudados por su maestra, una vez terminado con ayuda de la docente enmican con cinta de embalaje cada foto y al reverso colocan su nombre.  <b>VERBALIZACIÓN</b></p>	



	<p>Colocamos todos los CARTELES en una parte visible para observarlo y expliquen porque hicieron así, que características tienen, son iguales o diferentes unos de otros. Tienen el mismo tamaño, la misma cantidad de letras, etc.</p>	
--	---	--

**“CONOCEMOS Y VALORAMOS EL ROL DE LAS MAESTRAS”**

<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIAS</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>INDICADORES</b>
<b>COMUNICACIÓN</b>	Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adecúa el texto a la situación comunicativa,</li> <li>• Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</li> </ul>	<p>Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento.</p>
			<p>Revisa el escrito que ha dictado, en función de lo que quiere comunicar.</p>

<b>PROCESOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>	<b>M.M.E</b>
	<p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizamos el saludo respectivo.</li> <li>• Realizamos la oración de la mañana.</li> <li>• En el aula actualizamos el cartel del calendario y asistencia.</li> <li>• Se designa a dos niños en el cartel de responsabilidades para ayudar en clase.</li> <li>• Recordamos nuestros acuerdos de convivencia.</li> </ul> <p><b>UTILIZACIÓN LIBRE DE LOS SECTORES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificaciones: El niño elige donde jugar</li> <li>• Organización: Se formulan normas y consignas</li> <li>• Ejecución: Relazan su juego compartiendo materiales</li> <li>• Orden: Ordenan sus juguetes</li> <li>• Verbalización: Expresa lo que hizo</li> </ul> <p>Representación: Dibuja o modela lo que hizo.</p>	<p>- Papelote - Poesías</p>

<p><b>INICIO</b></p>	<p>Les pedimos que se ubiquen en asamblea.  <b>MOTIVACIÓN:</b>Presentamos en un papelote la poesía “A mi maestra”          La leemos por varias veces:</p> <div data-bbox="819 328 1581 724" data-label="Image"> </div> <p>Preguntamos: ¿Para quién es la poesía?, ¿Qué debe hacer la maestra en el jardín?, ¿Cómo se llama su maestra?, ¿Qué hace en el aula?, ¿Ella les agrada o no, por qué?, ¿Qué debería hacer?, ¿Qué no hace?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños responden a las interrogantes.</li> </ul> <p>Propósito: <b><u>Hoy vamos a aprender sobre el rol que cumplen las maestras</u></b></p>	
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p><b>PLANIFICA:</b>          Presentamos un organizador visual de las funciones de la maestra.</p> <div data-bbox="842 979 1458 1257" data-label="Diagram"> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Organizador</li> <li>- Hoja bond</li> <li>- Lápiz</li> <li>- Pinturas</li> <li>- Plumones</li> <li>- Papel de colores</li> <li>- Tijera</li> <li>- Goma</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comentamos con los niños sobre cada uno de estos roles y si es que les parece que lo estamos cumpliendo o no.</li> <li>• Presentamos un papelote con un recuadro dividido en 2, en el que anotaremos la opinión de nuestros niños que tienen sobre nosotros.</li> <li>• Decimos que nos dirán qué cosas les agrada de nosotros y que cosas no y vamos anotando sus opiniones en el papelote.</li> <li>• Prometemos enmendar aquellas cosas que no les agrada y mejorar las que sí.</li> <li>• Dialogamos sobre la importancia del trabajo de todos los maestros y decimos que gracias a ellos podemos aprender cosas nuevas.</li> <li>• Les preguntamos: ¿Cuál es el rol de la maestra en la escuela?</li> <li>• Decimos que mañana celebramos el Día del Maestro y por ello nos gustaría que los niños nos regalen un fuerte abrazo y nos prometan que van a ser unos niños obedientes y responsables, etc.</li> </ul> <p>TEXTUALIZA Les entregamos una hoja bond para que los niños dibujen a su maestra, escriban una frase y adornen libremente. Los niños leen a su docente lo que han escrito.</p> <p>REVISAS: La docente ayuda a escribir de bajo de su escrito de manera correcta. Los niños exhiben lo producido.</p>	
<b>CIERRE</b>	¿Qué aprendimos hoy?, ¿Qué fue lo que más te gustó?, ¿En qué tuviste dificultad?, ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil?	Diálogo


<b>TALLER DE MÚSICA</b>	<p style="text-align: center;"><b>“A MI MAESTRA”</b></p> <p>Yo solo quiero darte las gracias, Yo solo quiero cantar muy fuerte, Pero no quiero cantar solito, Cantemos todos con alegría.</p> <p>Quiero cantarte a ti maestra Por tu amor y dedicación Yo quiero entregarte mi cariño</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Papelotes</li> <li>- Parlante</li> <li>- USB</li> <li>- Instrumentos musicales de la I.E.</li> </ul>
-------------------------	---	---

	<p>Y darte las gracias por tu amor. (bis)</p> <p><b><u>Asamblea</u></b></p> <p>Nos sentamos, escuchamos y aprendemos la canción (Adaptada de la canción un millón de amigos)</p> <p><b><u>Exploración del material</u></b></p> <p>Eligen los instrumentos musicales para acompañar la canción.</p> <p><b><u>Exploración musical</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• La docente lee toda la canción, luego la entona.</li><li>• Aprenden la canción párrafo por párrafo y finalmente toda la canción.</li><li>• Entonan toda la canción con su respectivo tono.</li><li>• Acompañan la canción con los instrumentos musicales.</li></ul>	
--	---	--

## CREANDO ADIVINANZAS CON LOS ALIMENTOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
COMUNICACIÓN	Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adecúa el texto a la situación comunicativa,</li> <li>• Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</li> </ul>	<p>Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento.</p> <p>Revisa el escrito que ha dictado, en función de lo que quiere comunicar.</p>

PROCESOS	ESTRATEGIAS	M.M.E
RUTINA DIARIA	<p>ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizamos el saludo respectivo.</li> <li>• Realizamos la oración de la mañana.</li> <li>• En el aula actualizamos el cartel del calendario y asistencia.</li> <li>• Se designa a dos niños en el cartel de responsabilidades para ayudar en clase.</li> </ul> <p>Recordamos nuestras normas.</p>	Dialogo
JUEGO LIBRE	<p>UTILIZACION LIBRE DE LOS SECTORES:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificaciones: El niño elige donde jugar</li> <li>• Organización: Se formulan normas y consignas</li> <li>• Ejecución: Relazan su juego</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Orden: Ordenan sus juguetes</li> <li>• Verbalización: Expresa lo que hizo</li> <li>Representación: Dibuja o modela lo que hizo</li> </ul>	
INICIO	<p><b>MOTIVACION:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nos ubicamos en asamblea para tomar acuerdos sobre nuestro comportamiento para trabajar el día de hoy.</li> <li>• Presentamos una bolsa de mercado conteniendo alimentos (Alverja , tomate, pepinillo) , cantamos una canción “Que será”.</li> <li>• Pedimos la participación de un niño voluntario ,el cual irá tocando sin ver al objeto que hay dentro de la bolsa para adivinar lo que es, si este no llega a la respuesta puede pedir ayuda a alguno de sus compañero para dar pase a otro compañero hasta terminar los alimentos llevados.</li> </ul> <p><b>SABERES PREVIOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Preguntamos a los niños: ¿les gusto el juego? Que había escondido dentro de la bolsa? Escuchamos sus opiniones.</li> </ul> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Preguntamos: ¿Cómo adivinaron que era una fruta, o alimentos lo que estaba dentro de la bolsa? Escuchamos sus respuestas.</li> </ul> <p><b>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencionamos que hoy crearemos adivinanzas con los alimentos</li> </ul>	<p>Dialogo</p> <p>bolsa de mercado.</p> <p>Arveja tomate pepinillo</p>
DESARROLLO	<p><b>GESTIÓN DE ACOMAÑAMIENTO PLANIFICA.</b></p>  <p>designed by freepik.com</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentamos a los niños uno por uno los alimentos que hemos traído, los niños observan y describen sus características y lo escribimos en un papelote.</li> <li>• Volvemos a leer las características de dicho alimento para ver si agregamos o quitamos algo.</li> <li>• De esta manera damos sentido al texto y creamos nuestra adivinanza</li> </ul>	<p>Diálogo</p> <p>Colores</p> <p>bolsa de mercado</p> <p>alimentos</p> <p>papelote</p> <p>plumones</p> <p>cartulina</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Damos lectura a las adivinanzas creadas y colocamos sus respuestas.</li> </ul> <p>TEXTUALIZA</p> <p>Les entregamos una hoja bond para que los niños dibujen a su maestra, escriban una frase y adornen libremente.</p> <p>Los niños leen a su docente lo que han escrito.</p> <p>TEXTUALIZA.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entregamos una cartulina tamaño hoja boom para que los niños escriban una adivinanza que más les gustó.</li> <li>• Los niños y niñas dan lectura a su adivinanza</li> </ul> <p>REVISA.</p> <p>La docente ayuda a escribir de bajo de su escrito de manera correcta.</p> <p>Los niños exhiben lo producido y conversan a su manera con sus compañeros sobre lo realizado.</p>	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preguntamos a los niños y niñas ¿Qué hicimos el día de hoy?, ¿Cómo se sintieron? ¿En que tuvieron dificultad?</li> <li>• Pedimos a los niños que en casa creen adivinanzas con ayuda de sus papas</li> </ul>	Diálogo



## JUGANDO CON LAS RIMAS DE LOS ALIMENTOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
COMUNICACIÓN	Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adecúa el texto a la situación comunicativa,</li> <li>• Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</li> </ul>	<p>Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento.</p> <p>Revisa el escrito que ha dictado, en función de lo que quiere comunicar.</p>

PROCESOS	ESTRATEGIAS	M.M.E
RUTINA DIARIA	<p>ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizamos el saludo respectivo.</li> <li>• Realizamos la oración de la mañana.</li> <li>• En el aula actualizamos el cartel del calendario y asistencia.</li> <li>• Se designa a dos niños en el cartel de responsabilidades para ayudar en clase.</li> </ul> <p>Recordamos nuestras normas.</p>	Dialogo
JUEGO LIBRE	<p>UTILIZACION LIBRE DE LOS SECTORES:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificaciones: El niño elige donde jugar</li> <li>• Organización: Se formulan normas y consignas</li> <li>• Ejecución: Relazan su juego</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Orden: Ordenan sus juguetes</li> <li>• Verbalización: Expresa lo que hizo</li> <li>Representación: Dibuja o modela lo que hizo</li> </ul>	
INICIO	<p>MOTIVACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nos ubicamos en asamblea para tomar acuerdos sobre nuestro comportamiento para trabajar el día de hoy.</li> <li>• Presentamos una rima en un papelote El pato Renato usa zapato</li> <li>• Damos lectura a la rima.</li> </ul> <p>SABERES PREVIOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Preguntamos a los niños. ¿Cómo se llama el pato?, ¿Qué usa el pato? Escuchamos sus opiniones.</li> </ul> <p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Preguntamos: ¿En que se parece la palabra pato con la palabra zapato? Escuchamos sus respuestas.</li> </ul> <p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN:</p> <p>Mencionamos que hoy crearemos y jugaremos con las rimas de los alimentos.</p>	<p>Dialogo</p> <p>Caja Plátano Pera Durazno Arveja Papa Frejol</p>
DESARROLLO	<p>GESTIÓN DE ACOMAÑAMIENTO</p> <p>PLANIFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentamos un sobre a los niños que contiene siluetas de alimentos y de imágenes que rimen igual ( manzana-Dayana , mote-camote, piña-niña) y mediante una canción vamos pegando en la pizarra.</li> <li>• Pedimos a los niños que eligen dos imágenes que tengan sonido parecido. Y lo pegamos en un papelote.</li> <li>• Preguntamos ¿Podremos hacer una rima con estas imágenes? Y ¿Cómo lo harían? Escuchamos sus respuestas</li> <li>• Luego pedimos que nos dicten ideas de las imágenes que seleccionaron para formar la rima y lo escribimos en un papelote.</li> <li>• Leemos el texto para ver si tiene sentido con la ayuda de los niños.</li> <li>• Vamos adecuando algunas palabras para formar las rimas con ayuda de los niños</li> <li>• Volvemos a leer el texto.</li> </ul>	<p>Diálogo</p> <p>siluetas Papelote limpia tipo. pizarra plumones cartulina Colores</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los niños y niñas verbalizan las rimas creadas.</li> </ul> <p>TEXTUALIZA.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entregamos una cartulina tamaño hoja boom para que los niños elijan y escriban las rimas creadas que más les gustó.</li> </ul> <p>REVISA.</p> <p>La docente ayuda a escribir de bajo de su escrito de manera correcta.</p> <p>Los niños exhiben lo producido y conversan a su manera con sus compañeros sobre lo realizado.</p>	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preguntamos a los niños y niñas ¿Qué hicimos el día de hoy?, ¿Cómo se sintieron? ¿En que tuvieron dificultad?</li> </ul> <p>Pedimos a los niños que en casa con la ayuda de sus padres creen rimas</p>	Diálogo

### **.3.2.5. Etapa de evaluación**

La evaluación del aporte se realiza a corto, mediano y largo plazo con la finalidad de ir dando cumplimiento a las acciones que se han concebido en cada una de las etapas que se han concebido, la que además tiene un carácter flexible.

### **3.4 Corroboración del aporte práctico mediante consulta de expertos.**

El aporte práctico fue validado por tres expertos los cuales presentan una formación en la especialidad y son conocedores de la realidad problemática.

En tal sentido, los resultados de los tres expertos corroboraron Muy Adecuada y Bastante Adecuado el aporte práctico lo cual se anexa como parte de la corroboración de la tesis.

#### **IV. CONCLUSIONES**

- Se planteó la caracterización epistemológica del proceso del juego simbólico y su dinámica, concluyendo que a través de estrategias lúdicas se optimiza la producción de textos en los niños de 5 años.
- Las tendencias históricas del proceso del juego simbólico y su dinámica sustentan que es a través de lo sensitivo que el niño produce los textos sin la intervención de lo cognitivo.
- Actualmente con respecto a la dinámica del proceso del juego simbólico de los estudiantes de la Institución Educativa N° 411, se encontró que los maestros no desarrollan estrategias de enseñanza sustentadas en el juego, siendo las clases muy apáticas para los niños, encontrándose un nivel de creatividad medio e igualmente en las dimensiones de planifica, textualiza, revisa y evalúa.
- Se elaboró la estrategia para dinamizar el proceso del juego simbólico basada en el método Waldorf, quien trabaja lo sensitivo en el niño preescolar.
- Se validó la estrategia mediante juicio de tres expertos, quienes aseguraron la aplicabilidad del aporte en próximos estudios.

## **V. RECOMENDACIONES**

- Implementar el aporte práctico de esta investigación para incentivar la producción de textos en niños de cinco años para despertar así la creatividad.
- Promover la aplicación de sesiones de aprendizaje utilizando estrategias lúdicas que conlleven a despertar la creatividad en sus estudiantes.

Capacitar a los docentes del nivel inicial para promover el juego simbólico en sus sesiones de clase con el fin de promover la motivación en los estudiantes y se potencialice la creatividad de los niños

## VI. REFERENCIAS

- Ancajima, O., & Salvo, K. (2015). *Estrategias y técnicas en la aplicación del programa: "juego libre en los sectores del aula y el desarrollo comunicativo en los niños de cinco años de la institución educativa N° 035 Isabel Flores de Oliva*. San Juan de Lurigancho.
- Baquero, D. (2019). *El juego simbólico como propuesta pedagógica para desarrollar la expresión corporal en niños y niñas de 6 a 8 años de edad*. Tesis para optar por el título de especialista en docencia universitaria, Universidad Cooperativa de Colombia, Dirección de postgrados especialización en docencia universitaria, Bogotá.
- Barcenilla, M. (18 de Julio de 2019). Evaluación psicopedagógica basada en el juego en educación infantil: un análisis comparativo entre instrumentos. *Educação e Pesquisa Print version, vol.45*. Obtenido de [https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1517-97022019000100562&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1517-97022019000100562&script=sci_arttext)
- Bautista, L. (2014). *Estrategias metodológicas, para mejorar la producción de textos creativos narrativos (cuentos), en los estudiantes de quinto grado de primaria, en el área de comunicación, de la Institución Educativa "Aman Atinm*. Tesis para obtener el título de licenciadas en educación especialidad: educación primaria, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Facultad de ciencias histórico sociales y educación. Escuela profesional de Educación Especialidad de Educación Primaria, Lambayeque.
- Bustamante, C. (2018). *Implementación del programa 'Libre de juguetes' para el análisis de productos creativos con material no estructurado en niños de 5 años de un colegio por convenio. Arequipa, 2018*. Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación con especialidad en educación inicial, Universidad Católica San Pablo, Arequipa. Recuperado el 15 de 9 de 2019, de [http://repositorio.ucsp.edu.pe/bitstream/UCSP/15714/1/BUSTAMANTE\\_KOTHE\\_CAT\\_IMP.pdf](http://repositorio.ucsp.edu.pe/bitstream/UCSP/15714/1/BUSTAMANTE_KOTHE_CAT_IMP.pdf)
- Calle, D. (2018). *El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la I.E.I. "Juan Pablo II"- Callao*. Tesis para optar el grado académico de Maestra en Problemas de Aprendizaje, Universidad César Vallejo, Escuela de Posgrado, Lima. Obtenido de [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/12812/Calle\\_SDJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/12812/Calle_SDJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cañari, M. (2018). *El juego libre en los sectores y la creatividad lúdica en los niños de 4 años de la I.E.P. El Nazareno – Nuevo Chimbote*. Informe de investigación científica para obtener el título de licenciada en educación inicial, Universidad San Pedro, Facultad de Educación y Humanidades Escuela Profesional de Educación Inicial, Nuevo Chimbote.

- Chacón, S. (2017). *Aplicación de estrategias didáctico-lúdicas para desarrollar la creatividad, en niños y niñas de cinco años del nivel inicial*. Tesis para obtener la Licenciatura en Ciencias de la Educación Especialidad Educación Inicial , Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo”, Facultad de ciencias histórico Sociales y educación Escuela profesional de educación, Lambayeque.
- Chamorro, E. (2015). *El juego como estrategia didáctica para la producción de textos literarios en los estudiantes del grado quinto uno jornada de la mañana de la institución Educativa Municipal Normal Superior de Pasto*. Tesis para obtener la Licenciatura en lengua castellana y literatura , Universidad de Nariño, Facultad de educación, San Juan de Pasto, Colombia.
- Correa, E. (2018). *Programa estrategias creativas para elevar el nivel de producción de textos de los alumnos del tercer grado de la I.E. “Miguel Muro Zapata” de Chiclayo-2015*. Tesis para optar el grado académico de Maestra en Educación, Universidad Cédasar Vallejo, Chiclayo. Obtenido de [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/27375/Correa\\_SEM.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/27375/Correa_SEM.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cuba, N. (2015). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara*. Para optar al Título Profesional de Licenciado en Educación Especialidad: A. P. Educación Inicial , Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Facultad de Educación Inicial, Lima. Obtenido de <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/858/TL%20EI-Nt%20C94%202015.pdf?sequence=1>
- Cuellar, M. (abr.-jun de 2018). El juego en la educación preescolar. fundamentos históricos. (U. d. Cuba., Ed.) *Conrado*, vol.14(no.62). Recuperado el 15 de 11 de 2019, de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442018000200020](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000200020)
- Cuellar, M., T. M., & Castellón, G. (2017). El juego en la Educación Preescolar. Fundamentos. *Revista Conrado*, 4(62), 117-123. Obtenido de <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>
- Encalada, H. (2016). *Estrategias didácticas sustentadas en el pensamiento creativo para mejorar la capacidad de producción de textos informativos en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa N° 20055 “El Portón” – La Huaca – Paíta*. tesis para obtener el grado de maestra en educación mención: problemas de aprendizaje , Universidad Privada Antenor Orrego, Escuela de postgrado sección de postgrado en educación, Trujillo. Obtenido de [http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/upaorep/2291/1/RE\\_MAESTRIA.EDU\\_HI LIANA.ENCALADA\\_ESTRATEGIAS.DIDACTICAS.SUSTENTADAS.EN.EL.P ENSAMIENTO\\_DATOS.pdf](http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/upaorep/2291/1/RE_MAESTRIA.EDU_HI LIANA.ENCALADA_ESTRATEGIAS.DIDACTICAS.SUSTENTADAS.EN.EL.P ENSAMIENTO_DATOS.pdf)
- Gomez, M. (2015). *Programa me expreso jugando y su influencia en el lenguaje oral en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 111 de Bocanegra-Callao*. Tesis de Maestría, Lima. Obtenido de <https://bit.ly/2XULwop>



- Guba, E. y. (1981). *Una evaluación eficaz: La mejora de la evaluación de los resultados de la evaluación a través de los enfoques de respuesta y naturalista.* . San Francisco. : Jossey- Bass.
- Guerra, M. (Diciembre de 2016). El juego simbólico. *Revista digit@l Eduinnova* (27). Obtenido de <http://www.eduinnova.es/dic2010/dic02.pdf>
- Guevara, A. (2016). *Juegos activos en la habilidad social de comunicación en los niños de 03, 04 y 05 años de la I.E.I. N° 379 de La Granja.*. Tesis para optar el grado de Maestro en Educación con Mención en Psicopedagogía de la Infancia, Universidad Nacional de Cajamarca, Escuela de Postgrado Maestría en ciencias mención: gestión de la educación, Chota, Cajamarca. Obtenido de <http://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/UNC/1262/JUEGOS%20ACTIVOS%20EN%20LA%20HABILIDAD%20SOCIAL%20DE%20COMUNICACI%20C3%93N%20EN%20LOS%20NI%20C3%91OS%20DE%2003%20C%2004%20Y%2005%20A%20C3%91OS%20DELA%20I.E.I.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hernandez Sampieri, R. e. (1997). *Metodología de la Investigación Científica.* México: MCGRAW-HILL .
- Lopez, G. (2016). *Programa Jugar para Aprender para la mejora del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años del Liceo Naval Montero de San Miguel, 2016.* Tesis de maestría. Obtenido de <https://bit.ly/2XZVYuN>
- Maya, Y., & Estella, B. (2015). *Fomento de la producción textual en estudiantes de la Institución Educativa La Piedad del primer ciclo de la básica primaria mediante el empleo de diferentes estrategias lúdico pedagógicas.* Universidad Los Libertadores , Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia Especialización en pedagogía de la lúdica , Medellín, Antioquia . Recuperado el 10 de Junio de 2020, de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/457/MayaOspinaYasmid.pdf?sequence=2>
- Otero, R. (2015). *El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la institución educativa n° 349 Palao.* Tesis de maestría, Lima. Obtenido de <https://bit.ly/2F7H9zV>
- Rain, N. (2017). *Juego simbólico y de reglas entre iguales y la narrativa que lo sustenta en el contexto mapuche en Chile.* Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Madrid, Facultad de Psicología, Madrid.
- Salas, T. (2015). *el juego simbólico y su incidencia en el desarrollo de lenguaje en los niños y niñas de 3 a 5 años de edad del centro infantil “Ejército #3” ubicado en la ciudad de Quito.* Tesis previo a la obtención del título de licenciada en ciencias de la Educación Mención “Educación Infantil”, Universidad de la Fuerzas Armadas, Departamento de ciencias humanas y sociales. Carrera licenciatura en ciencias de la educación mención educación infantil., Quito.
- Sgreccia, E. (2001.). *La Bioética Personalista. Vida y Ética, Publicación del Instituto de Bioética, 2(2).*

Silva, G. (2019). *El juego simbólico en la Hora del Juego Libre en los Sectores*. Lima: Ministerio de Educación.

Universidad de Sonora. (14 de 12 de 2018). *El Juego simbólico*. Obtenido de <http://tesis.uson.mx/digital/tesis/docs/6987/Capitulo2.pdf>

Uriol, R. (2017). *La creatividad y su relación con la producción de textos escritos descriptivos de los estudiantes del segundo grado de educación primaria de la Institución Educativa n.º 1234 - Lurigancho Chosica, 2016*. Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación primaria Programa de titulación en educación-PTIED, Universidad César Vallejo, Facultad de Educación e Idiomas, Lima.

Velásquez, J. (2018). *Programa de Juegos Infantiles para mejorar el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Estatal Nuevo Chimbote*. Tesis de maestría, Ancash. Obtenido de <https://bit.ly/2Cp93ES>

Zuccalá, G. (2015). *Producir textos en los inicios de la escolaridad: la producción de textos orales, dictados a un adulto y escritos, en sala de 5 y primer grado. comparación entre enfoques pedagógicos diferentes*. Tesis presentada para la obtención del grado de Magíster en Escritura y Alfabetización, Universidad Nacional de la Plata, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, La Plata, Argentina. Obtenido de <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.1162/te.1162.pdf>

## **Anexos**

Anexo 01: Matriz de consistencia

Anexo 02: Operacionalización de las variables.

Anexo 03: Instrumentos

Anexo 04: Validación de instrumentos por juicio de expertos

Anexo 05: Validación del aporte práctico de la investigación

## ANEXOS



### ANEXO N° 1 MATRIZ DE CONSISTENCIA

Manifestaciones del problema	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Timidez para expresar sus opiniones.</li> <li>- Permanecen callados aun cuando se les plantea interrogantes.</li> <li>- Negativa de los estudiantes para conformar equipos.</li> <li>- No mantienen el hilo temático del texto.</li> <li>- Escasa creatividad en sus dibujos libre.</li> <li>- Limitada creatividad en sus producciones</li> </ul>
Problema	Insuficiencias en el proceso del juego simbólico, limita la creatividad en la producción de textos.
Causas que originan el Problema	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Limitaciones prácticas en el proceso del juego simbólico en los estudiantes.</li> <li>- Insuficiente capacitación en el proceso del juego simbólico en padres de familia.</li> <li>- Deficiente orientación didáctica – metodológica de las docentes del nivel inicial para el desarrollo del juego simbólico.</li> </ul>
Objeto de la Investigación	El juego simbólico,
Objetivo General de la Investigación	Elaborar una estrategia del juego simbólico basada en la dinámica del proceso para el mejoramiento de la creatividad en la producción de textos en el área de comunicación de los estudiantes de Institución Educativa. N° 411- Cutervo.
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Caracterizar epistemológicamente el proceso del juego simbólico y su dinámica</li> <li>- Determinar las tendencias históricas del proceso del juego simbólico y su dinámica.</li> <li>- Diagnosticar el estado actual de la dinámica del proceso del juego simbólico de los estudiantes de la Institución Educativa N° 411.</li> <li>- Elaborar la estrategia para dinamizar el proceso del juego simbólico.</li> <li>- Validar la efectividad de la estrategia mediante juicio de expertos.</li> <li>- Verificar la factibilidad y el valor científico y metodológico de los resultados de la investigación.</li> <li>- Ejemplificación parcial de la aplicación del juego simbólico de los estudiantes de la Institución Educativa “N° 411- Cutervo”.</li> </ul>
Campo de la investigación	Por lo que el <b>campo de acción</b> se concreta como la dinámica del proceso del juego simbólico.

Título de la Investigación	“ESTRATEGIA DEL JUEGO SIMBÓLICO BASADA EN LA DINÁMICA DEL PROCESO PARA MEJORAR LA CREATIVIDAD EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS”.
Hipótesis	Si se elabora una estrategia <b>del juego simbólico</b> , que tenga en cuenta la relación entre la intencionalidad formativa y la apropiación del contenido, entonces se contribuye al mejoramiento de la creatividad en la producción de textos en los estudiantes de la Institución Educativa “N° 411- Cutervo”
Variables	<p><b>Variable independiente</b>  <b>Estrategia del juego simbólico.</b>  MINEDU, el juego simbólico, es la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida.</p> <p><b>Variable dependiente:</b>  <b>Producción de textos.</b>  Según Pérez, producción de textos, es la estrategia que se usa, para expresar ideas, sentimientos y experiencias, a través de escritos. Es un proceso cognitivo complejo en el cual intervienen un conjunto de habilidades mentales.</p>

**OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES**

<b>VARIABLES</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>
<b>V.</b> <b>INDEPENDIENTE</b>  Estrategia del juego simbólico basada en la dinámica del proceso	<b>Introducción-Fundamentación.</b>	Se establece el contexto y ubicación de la problemática a resolver. Ideas y puntos de partida que fundamentan la estrategia. Se indica la teoría en que se fundamenta el aporte propuesto.
	<b>Diagnóstico-</b>	Indica el estado real del objeto y evidencia el problema en torno al cual gira y se desarrolla la estrategia, protocolo, o programa, según el aporte práctico a desarrollar.
	<b>Planteamiento del objetivo general.</b>	Se desarrolla el objetivo general del aporte práctico. Se debe tener en cuenta que no es el de la investigación.
	<b>Planeación estratégica</b>	- Se definen metas u objetivos a corto y mediano plazo que permiten la transformación del objeto desde su estado real hasta el estado deseado. Planificación por etapas de las acciones, recursos, medios y métodos que corresponden a estos objetivos. Se debe tener en cuenta las dimensiones de la operacionalización de la variable dependiente.
	<b>Instrumentación</b>	Explicar cómo se aplicará, bajo qué condiciones, durante qué tiempo, responsables, participantes.
	<b>Evaluación</b>	Definición de los logros obstáculos que se han ido venciendo, valoración de la aproximación lograda al estado deseado

<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</b>	<b>FUENTES DE VERIFICACIÓN</b>
Creatividad en la producción de textos	<b>PLANIFICACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menciona con ayuda del adulto, el destinatario, el tema y el propósito de los textos que va a producir</li> <li>- Expresa de manera oral sus ideas</li> <li>- Propone ideas, personajes y situaciones para producir sus textos.</li> </ul>	Observación Lista de cotejos	Estudiantes
	<b>TEXTUALIZACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participa con entusiasmo en sus producciones individuales y grupales</li> <li>- Crea pequeños textos haciendo uso de su originalidad y fantasía</li> <li>- Dicta textos a su docente o escribe a su manera según su nivel de escritura, indicando el tema, el destinatario y el propósito</li> <li>- Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa, utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones.</li> <li>- Desarrolla sus ideas entorno a un tema con la intención de transmitir un mensaje</li> <li>- Usa un vocabulario de su ambiente familiar y local</li> </ul>		
	<b>REVISIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisa el escrito que ha dictado en función de lo que quiere comunicar</li> <li>- Menciona lo que ha escrito en sus textos a partir de los grafismos o letras que ha usado</li> <li>- Asume su rol de lector luego de haber escrito el texto.</li> </ul>		

**ANEXO N° 3 INSTRUMENTO**
**Lista de Cotejos**

Objetivo: Desarrolla con creatividad la producción de textos.

Nombre estudiante:

Fecha:

Lugar:

Docente:

Instrucciones:

- Para utilizar la siguiente lista, se solicita observar la presencia o ausencia absoluta del indicador.
- El docente registrara con una "X" en el casillero que corresponda al finalizar la actividad señalada.

<b>INDICADORES</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>Observación</b>
<b>PLANIFICA:</b>			
Menciona con ayuda del adulto, el destinatario, el tema y el propósito de los textos que va a producir			
Expresa de manera oral sus ideas			
Propone ideas, personajes y situaciones para producir sus textos.			
<b>TEXTUALIZA:</b>			
Participa con entusiasmo en sus producciones individuales y grupales			
Crea pequeños textos haciendo uso de su originalidad y fantasía			
Dicta textos a su docente o escribe a su manera según su nivel de escritura, indicando el tema, el destinatario y el propósito			
Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa, utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones.			
Desarrolla sus ideas entorno a un tema con la intención de transmitir un mensaje			
Usa un vocabulario de su ambiente familiar y local			
<b>REVISA:</b>			
Revisa el escrito que ha dictado en función de lo que quiere comunicar			
Menciona lo que ha escrito en sus textos a partir de los grafismos o letras que ha usado			
Asume su rol de lector luego de haber escrito el texto.			



### FICHA TÉCNICA

1. **Autor** : Luz Marina Altamirano Herrera
2. **Procedencia** : Chiclayo
3. **Administración** : Individual
4. **Duración** : 15 minutos
5. **Aplicación** : Estudiantes de la Institución Educativa N° 411 – Cutervo
6. **Significación** : Manejo de Información de Contenido
7. **Administración y Calificación:**  
 Se administró utilizando los siguientes materiales:
  - Hoja de Respuesta
  - Lápiz o lapicero
8. **Baremación** : Autora
9. **Opciones de respuesta**

**Tabla 1**

<i>N.º de Ítems</i>	<i>Nivel de creatividad</i>	
<i>1 al 12</i>	Bajo	[0 – 4]
	Media	[5 - 8]
	Alta	[9 - 12]

**Tabla 2**

<i>Dimensiones del Nivel de creatividad</i>			
<i>Categorías</i>	<i>Planifica</i>	<i>Textualiza</i>	<i>Participación</i>
Bajo	[0 – 1]	[0 – 2]	[0 – 1]
Media	[2]	[3 - 4]	[2]
Alta	[3]	[5 - 6]	[3]

**Tabla 2**  
**ANÁLISIS DE FIABILIDAD**

		N	%
	<i>Válidos</i>	<i>15</i>	<i>100,0</i>
<i>Casos</i>	<i>Excluidos</i>	<i>0</i>	<i>,0</i>
	<i>Total</i>	<i>15</i>	<i>100,0</i>

<b>Estadísticos de fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N de elementos
<i>0,907</i>	<i>12</i>

Se diseñó un cuestionario de 12 preguntas, se analizó la validez de contenido mediante la valoración de expertos; se evaluó la fiabilidad del cuestionario analizando la consistencia interna por el método del alfa de Cronbach.

Mediante la varianza de los ítems

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{\sum V_i}{V_t} \right]$$

Donde:

$\alpha$  = Alfa de Cronbach

K = Número de Ítems

$V_i$  = Varianza de cada Ítem

$V_t$  = Varianza total

Teniendo como resultado para este instrumento es de 0,907; indicando que es altamente confiable.

### DATOS REGISTRADOS

	P1	P2	P3	T1	T2	T3	T4	T1	T2	R1	R2	R3
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1
3	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1
9	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
12	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1
15	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1

## ANEXO N° 4 INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN NO EXPERIMENTAL POR JUICIO DE EXPERTOS

5	PT-5	Validación de Instrumentos
<b>INSTRUMENTO DE VALIDACION NO EXPERIMENTAL POR JUICIO DE EXPERTOS</b>		
<b>1.</b>	<b>NOMBRE DEL JUEZ</b>	Esther Sánchez Tarrillo
<b>2.</b>	<b>PROFESIÓN</b>	Magister en Educación
	<b>ESPECIALIDAD</b>	Primaria
	<b>GRADO ACADÉMICO</b>	Magister en Ciencias de la Educación
	<b>EXPERIENCIA PROFESIONAL (AÑOS)</b>	21 años
	<b>CARGO</b>	Directora
Título de la Investigación: Estrategia del juego simbólico basada en la dinámica del proceso para mejorar la creatividad en la producción de textos.		
<b>3. DATOS DEL TESISISTA</b>		
<b>3.1</b>	<b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>	Luz Marina Altamirano Herrera
<b>3.2</b>	<b>PROGRAMA DE POSTGRADO</b>	Maestría en Ciencias de la Educación con mención en Gestión Educativa.
<b>4.</b>	<b>INSTRUMENTO EVALUADO</b>	1. Entrevista ( ) 2. Cuestionario ( ) 3. Lista de Cotejo ( X ) 4. Diario de campo ( )

	<p style="text-align: center;"><b>GENERAL</b></p> <p>Desarrolla con creatividad la producción de textos.</p>
<b>5. OBJETIVOS DEL INSTRUMENTO</b>	<p style="text-align: center;"><b>ESPECÍFICOS</b></p> <p>1. Diagnosticar la dimensión planifica en los estudiantes.            2. Diagnosticar la dimensión textualiza en los estudiantes.            3. Diagnosticar la dimensión revisa en los estudiantes.</p>
<p>A continuación se le presentan los indicadores en forma de preguntas o propuestas para que Ud. los evalúe marcando con un aspa (x) en "A" si está de ACUERDO o en "D" si está en DESACUERDO, SI ESTÁ EN DESACUERDO POR FAVOR ESPECIFIQUE SUS SUGERENCIAS</p>	
<b>N</b>	<b>6. DETALLE DE LOS ITEMS DEL INSTRUMENTO</b>
01	Menciona con ayuda del adulto, el destinatario, el tema y el propósito de los textos que va a producir A( X )      D ( ) SUGERENCIAS:
02	Expresa de manera oral sus ideas A( X )      D ( ) SUGERENCIAS:
03	Propone ideas, personajes y situaciones para producir sus textos A( X )      D ( ) SUGERENCIAS:
04	Participa con entusiasmo en sus producciones individuales y grupales A( X )      D ( ) SUGERENCIAS:

05	Crea pequeños textos haciendo uso de su originalidad y fantasía	A( X )	D( )
		SUGERENCIAS:	
06	Dicta textos a su docente o escribe a sus amanaera según su nivel de escritura, indicando el tema, el destinatario y el propósito	A( X )	D( )
		SUGERENCIAS:	
07	Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa, utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones.	A( X )	D( )
		SUGERENCIAS:	
08	Desarrolla sus ideas entorno a un tema con la intención de transmitir un mensaje	A( X )	D( )
		SUGERENCIAS:	
09	Usa un vocabulario de su ambiente familiar y local	A( X )	D( )
		SUGERENCIAS:	
10	Revisa el escrito que ha dictado en función de lo que quiere comunicar	A( X )	D( )
		SUGERENCIAS:	
11	Menciona lo que ha escrito en sus textos a partir de los grafismos o letras que ha usado	A( X )	D( )
		SUGERENCIAS:	
12	Asume su rol de lector luego de haber escrito el texto.	A( X )	D( )
		SUGERENCIAS:	
<b>PROMEDIO OBTENIDO:</b>		A	

6 COMENTARIOS GENERALES

7 OBSERVACIONES

*B. J. J. J.*  
Juez Experto



*Esther Sánchez*  
Mg. Esther Sánchez Gamito  
DIRECTORA

**INSTRUMENTO DE VALIDACION NO EXPERIMENTAL POR JUICIO DE EXPERTOS**

<b>1. NOMBRE DEL JUEZ</b>		María Flordelina Navarro Flores
<b>2.</b>	<b>PROFESIÓN</b>	Magister en Educación
	<b>ESPECIALIDAD</b>	Inicial
	<b>GRADO ACADÉMICO</b>	Magister en Administración de la Educación
	<b>EXPERIENCIA PROFESIONAL (AÑOS)</b>	10
	<b>CARGO</b>	Directora
Título de la Investigación: Estrategia del juego simbólico basada en la dinámica del proceso para mejorar la creatividad en la producción de textos.		
<b>3. DATOS DEL TESISISTA</b>		
3.1	<b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>	Luz Marina Altamirano Herrera
3.2	<b>PROGRAMA DE POSTGRADO</b>	Maestría en Ciencias de la Educación con mención en Gestión Educativa
<b>4. INSTRUMENTO EVALUADO</b>	1. Entrevista ( ) 2. Cuestionario ( ) 3. Lista de Cotejo ( X ) 4. Diario de campo ( )	

<b>5. OBJETIVOS DEL INSTRUMENTO</b>	<u>GENERAL</u>	Desarrolla con creatividad la producción de textos.
	<u>ESPECÍFICOS</u>	1. Diagnosticar la dimensión planifica en los estudiantes. 2. Diagnosticar la dimensión textualiza en los estudiantes. 3. Diagnosticar la dimensión revisa en los estudiantes.
	A continuación se le presentan los indicadores en forma de preguntas o propuestas para que Ud. los evalúe marcando con un aspa (x) en "A" si está de ACUERDO o en "D" si está en DESACUERDO, SI ESTÁ EN DESACUERDO POR FAVOR ESPECIFIQUE SUS SUGERENCIAS	
<b>N</b>	<b>6. DETALLE DE LOS ITEMS DEL INSTRUMENTO</b>	
01	Menciona con ayuda del adulto, el destinatario, el tema y el propósito de los textos que va a producir	A( X )      D( ) SUGERENCIAS:
02	Expresa de manera oral sus ideas	A( X )      D( ) SUGERENCIAS:
03	Propone ideas, personajes y situaciones para producir sus textos	A( X )      D( ) SUGERENCIAS:
04	Participa con entusiasmo en sus producciones individuales y grupales	A( X )      D( ) SUGERENCIAS:

05	Crea pequeños textos haciendo uso de su originalidad y fantasía	A( X )	D( )
		SUGERENCIAS:	
06	Dicta textos a su docente o escribe a sus amanaera según su nivel de escritura, indicando el tema, el destinatario y el propósito	A( X )	D( )
		SUGERENCIAS:	
07	Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa, utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones.	A( X )	D( )
		SUGERENCIAS:	
08	Desarrolla sus ideas entorno a un tema con la intención de transmitir un mensaje	A( X )	D( )
		SUGERENCIAS:	
09	Usa un vocabulario de su ambiente familiar y local	A( X )	D( )
		SUGERENCIAS:	
10	Revisa el escrito que ha dictado en función de lo que quiere comunicar	A( X )	D( )
		SUGERENCIAS:	
11	Menciona lo que ha escrito en sus textos a partir de los grafismos o letras que ha usado	A( X )	D( )
		SUGERENCIAS:	
12	Assume su rol de lector luego de haber escrito el texto.	A( X )	D( )
		SUGERENCIAS:	
<b>PROMEDIO OBTENIDO:</b>		A	

6 COMENTARIOS GENERALES

---

7 OBSERVACIONES



*[Handwritten signature]*  
 Juez Experto

Maria Flordehina Navarro Flores  
 DIRECTORA (e)  
 DNI N° 27286641

**INSTRUMENTO DE VALIDACION NO EXPERIMENTAL POR JUICIO DE EXPERTOS**

<b>1. NOMBRE DEL JUEZ</b>		Juan Adelmo Coronel Sánchez.
<b>2.</b>	<b>PROFESIÓN</b>	Doctor en Educación.
	<b>ESPECIALIDAD</b>	Primaria.
	<b>GRADO ACADÉMICO</b>	Doctor en Administración de la Educación.
	<b>EXPERIENCIA PROFESIONAL (AÑOS)</b>	25
	<b>CARGO</b>	Director.
Título de la Investigación: Estrategia del juego simbólico basada en la dinámica del proceso para mejorar la creatividad en la producción de textos.		
<b>3. DATOS DEL TESISISTA</b>		
3.1	<b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>	Luz Marina Altamirano Herrera
3.2	<b>PROGRAMA DE POSTGRADO</b>	Maestría en Ciencias de la Educación con mención en Gestión Educativa.
<b>4. INSTRUMENTO EVALUADO</b>	1. Entrevista ( ) 2. Cuestionario ( ) 3. Lista de Cotejo ( X ) 4. Diario de campo ( )	

05	Crea pequeños textos haciendo uso de su originalidad y fantasía	A( X )	D( )
		SUGERENCIAS:	
06	Dicta textos a su docente o escribe a sus amanaera según su nivel de escritura, indicando el tema, el destinatario y el propósito	A( X )	D( )
		SUGERENCIAS:	
07	Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa, utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones.	A( X )	D( )
		SUGERENCIAS:	
08	Desarrolla sus ideas entorno a un tema con la intención de transmitir un mensaje	A( X )	D( )
		SUGERENCIAS:	
09	Usa un vocabulario de su ambiente familiar y local	A( X )	D( )
		SUGERENCIAS:	
10	Revisa el escrito que ha dictado en función de lo que quiere comunicar	A( X )	D( )
		SUGERENCIAS:	
11	Menciona lo que ha escrito en sus textos a partir de los grafismos o letras que ha usado	A( X )	D( )
		SUGERENCIAS:	
12	Asume su rol de lector luego de haber escrito el texto.	A( X )	D( )
		SUGERENCIAS:	
<b>PROMEDIO OBTENIDO:</b>		A	



6 COMENTARIOS GENERALES
7 OBSERVACIONES

 UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL  
LE N° 1024 - CUSCO  
*Dr. Mary Avelino Coronel Sanchez*  
DIRECCIÓN  
DIRECTOR

Juez Experto

ANEXOS N° 5

**VALIDACIÓN DEL APORTE PRÁCTICO DE LA INVESTIGACIÓN  
ENCUESTA A EXPERTOS**

**ESTIMADO MAGISTER:**

Ha sido seleccionado en calidad de experto con el objetivo de valorar la pertinencia en la aplicación del aporte práctico

**DATOS DEL EXPERTO:**

<b>NOMBRE DEL EXPERTO</b>	Juan Adelmo Coronel Sánchez
<b>PROFESION</b>	Doctor en Educación.
<b>TITULO Y GRADO ACADEMICO</b>	Doctor en Administración de la Educación.
<b>ESPECIALIDAD</b>	Primaria.
<b>INSTITUCION EN DONDE LABORA</b>	I.E. N° 10234-Cutervo.
<b>CARGO</b>	Director.

**DATOS DE LA INVESTIGACIÓN:**

<b>TITULO DE LA INVESTIGACION</b>	Maestría en Ciencias de la Educación con mención en Gestión Educativa.
<b>LINEA DE INVESTIGACION</b>	Educación y Calidad
<b>NOMBRE DEL TESISISTA</b>	Luz Marina Altamirano Herrera
<b>APORTE PRÁCTICO</b>	La creatividad es uno de los procesos que desarrolla el ser humano durante toda la vida desde que nace para poder interactuar con los demás y aprender a solucionar sus problemas generando conocimientos, ideas y aspectos nuevos.

**Novedad científica del aporte práctico.**

Muy Adecuada (5)	Bastante Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	No Adecuada (1)
X				

Pertinencia de los fundamentos teóricos del aporte práctico.

Muy Adecuada (5)	Bastante Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	No Adecuada (1)
X				

Nivel de argumentación de las relaciones fundamentales aportadas en el desarrollo del aporte práctico.

Muy Adecuada (5)	Bastante Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	No Adecuada (1)
X				

Nivel de correspondencia entre las teorías estudiadas y el aporte práctico de la investigación.

Muy Adecuada (5)	Bastante Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	No Adecuada (1)
X				

Claridad en la finalidad de cada una de las acciones del aporte práctico propuesto.

Muy Adecuada (5)	Bastante Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	No Adecuada (1)
X				

Posibilidades de aplicación del aporte práctico.

Muy Adecuada (5)	Bastante Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	No Adecuada (1)
X				

Concepción general del aporte práctico según sus acciones desde la perspectiva de los actores del proceso en el contexto.

Muy Adecuada (5)	Bastante Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	No Adecuada (1)
X				

Significación práctica del aporte.

Muy Adecuada (5)	Bastante Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	No Adecuada (1)
X				

Observaciones generales:



UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL  
I.E. N° 10234 - CUTERVO  
*Juan Adelmo Coronel Sánchez*  
Dr. Juan Adelmo Coronel Sánchez  
DIRECTOR

**VALIDACIÓN DEL APOORTE PRÁCTICO DE LA INVESTIGACIÓN  
ENCUESTA A EXPERTOS**

**ESTIMADO MAGISTER:**

**Ha sido seleccionado en calidad de experto con el objetivo de valorar la pertinencia en la aplicación del aporte práctico**

**DATOS DEL EXPERTO:**

<b>NOMBRE DEL EXPERTO</b>	María Flordelina Navarro Flores
<b>PROFESION</b>	Magister en Educación
<b>TITULO Y GRADO ACADEMICO</b>	Magister en Administración de la Educación
<b>ESPECIALIDAD</b>	Inicial
<b>INSTITUCION EN DONDE LABORA</b>	IEI. N° 573-CUGUID
<b>CARGO</b>	Directora

**DATOS DE LA INVESTIGACIÓN:**

<b>TITULO DE LA INVESTIGACION</b>	Maestría en Ciencias de la Educación con mención en Gestión Educativa.
<b>LINEA DE INVESTIGACION</b>	Educación y Calidad
<b>NOMBRE DEL TESISISTA</b>	Luz Marina Altamirano Herrera
<b>APOORTE PRÁCTICO</b>	La creatividad es uno de los procesos que desarrolla el ser humano durante toda la vida desde que nace para poder interactuar con los demás y aprender a solucionar sus problemas generando conocimientos, ideas y aspectos nuevos.

**Novedad científica del aporte práctico.**

<b>Muy Adecuada</b>	<b>Bastante Adecuada</b>	<b>Adecuada</b>	<b>Poco Adecuada</b>	<b>No Adecuada</b>
<b>(5)</b>	<b>(4)</b>	<b>(3)</b>	<b>(2)</b>	<b>(1)</b>

X				
---	--	--	--	--

**Pertinencia de los fundamentos teóricos del aporte práctico.**

Muy Adecuada (5)	Bastante Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	No Adecuada (1)
X				

**Nivel de argumentación de las relaciones fundamentales aportadas en el desarrollo del aporte práctico.**

Muy Adecuada (5)	Bastante Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	No Adecuada (1)
X				

**Nivel de correspondencia entre las teorías estudiadas y el aporte práctico de la investigación.**

Muy Adecuada (5)	Bastante Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	No Adecuada (1)
X				

**Claridad en la finalidad de cada una de las acciones del aporte práctico propuesto.**

Muy Adecuada (5)	Bastante Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	No Adecuada (1)
X				

**Posibilidades de aplicación del aporte práctico.**

Muy Adecuada (5)	Bastante Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	No Adecuada (1)
X				

**Concepción general del aporte práctico según sus acciones desde la perspectiva de los actores del proceso en el contexto.**

Muy Adecuada (5)	Bastante Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	No Adecuada (1)
X				

**Significación práctica del aporte.**

Muy Adecuada (5)	Bastante Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	No Adecuada (1)
X				

**Observaciones generales:**



Maria Flordelina Navarro Flores  
DIRECTORA (e)  
DNI N° 27286641

**VALIDACIÓN DEL APOORTE PRÁCTICO DE LA INVESTIGACIÓN  
ENCUESTA A EXPERTOS**

**ESTIMADO MAGISTER:**

**Ha sido seleccionado en calidad de experto con el objetivo de valorar la pertinencia en la aplicación del aporte práctico**

**DATOS DEL EXPERTO:**

<b>NOMBRE DEL EXPERTO</b>	Esther Sánchez Tarrillo
<b>PROFESION</b>	Magister en Educación
<b>TITULO Y GRADO ACADEMICO</b>	Magister en Ciencias de la Educación
<b>ESPECIALIDAD</b>	Primaria
<b>INSTITUCION EN DONDE LABORA</b>	IEP. N° 10281El Cardón
<b>CARGO</b>	Directora

**DATOS DE LA INVESTIGACIÓN:**

<b>TITULO DE LA INVESTIGACION</b>	Maestría en Ciencias de la Educación con mención en Gestión Educativa.
<b>LINEA DE INVESTIGACION</b>	Educación y Calidad
<b>NOMBRE DEL TESISISTA</b>	Luz Marina Altamirano Herrera
<b>APOORTE PRÁCTICO</b>	La creatividad es uno de los procesos que desarrolla el ser humano durante toda la vida desde que nace para poder interactuar con los demás y aprender a solucionar sus problemas generando conocimientos, ideas y aspectos nuevos.

**Novedad científica del aporte práctico.**

<b>Muy Adecuada</b>	<b>Bastante Adecuada</b>	<b>Adecuada</b>	<b>Poco Adecuada</b>	<b>No Adecuada</b>
<b>(5)</b>	<b>(4)</b>	<b>(3)</b>	<b>(2)</b>	<b>(1)</b>



X				
---	--	--	--	--

**Pertinencia de los fundamentos teóricos del aporte práctico.**

Muy Adecuada (5)	Bastante Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	No Adecuada (1)
X				

**Nivel de argumentación de las relaciones fundamentales aportadas en el desarrollo del aporte práctico.**

Muy Adecuada (5)	Bastante Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	No Adecuada (1)
	X			

**Nivel de correspondencia entre las teorías estudiadas y el aporte práctico de la investigación.**

Muy Adecuada (5)	Bastante Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	No Adecuada (1)
X				

**Claridad en la finalidad de cada una de las acciones del aporte práctico propuesto.**

Muy Adecuada (5)	Bastante Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	No Adecuada (1)
X				

**Posibilidades de aplicación del aporte práctico.**

Muy Adecuada (5)	Bastante Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	No Adecuada (1)
	X			

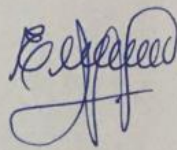
**Concepción general del aporte práctico según sus acciones desde la perspectiva de los actores del proceso en el contexto.**

Muy Adecuada (5)	Bastante Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	No Adecuada (1)
X				

**Significación práctica del aporte.**

Muy Adecuada (5)	Bastante Adecuada (4)	Adecuada (3)	Poco Adecuada (2)	No Adecuada (1)
X				

**Observaciones generales:**



Mg. Esther Sánchez Yarrillo  
DIRECTORA

### CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Luz Marina Altamirano Herrera identificado con DNI. 27284322, DECLARO:

Haber sido informado de forma clara, precisa y suficiente sobre los fines y objetivos que busca la presente investigación "ESTRATEGIA DEL JUEGO SIMBÓLICO BASADA EN LA DINÁMICA DEL PROCESO PARA MEJORAR LA CREATIVIDAD EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS", así como en qué consiste mi participación".

Estos datos que yo otorgue serán tratados y custodiados con respeto a mi intimidad, manteniendo el anonimato de la información y la protección de datos desde los principios éticos de la investigación científica. Sobre estos datos me asisten los derechos de acceso, rectificación o cancelación que podré ejercitar mediante solicitud ante el investigador responsable. Al término de la investigación, seré informado de los resultados que se obtengan.

Por lo expuesto otorgo **MI CONSENTIMIENTO** para que se realice la Entrevista/Encuesta que permita contribuir con el objetivo de la investigación: Elaborar una estrategia del juego simbólico basada en la dinámica del proceso para el mejoramiento de la creatividad en la producción de textos de los estudiantes de Institución Educativa N° 411- Cutervo.

Cutervo, 06 de diciembre del 2019

