

**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO**

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO-SOCIALES Y**

**EDUCACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION**



**TESIS**

**Estrategia didáctica del juego simbólico y el fomento de la creatividad  
infantil en la Institución Educativa N° 106, Moyobamba, San Martín, 2023**

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación,  
especialidad de Educación Inicial

**Investigadora:** Frias Moreto Lelia Ednith

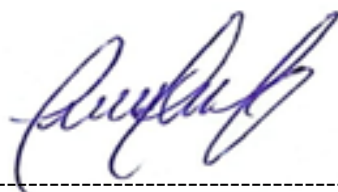
**Asesor:** Dr. Guevara Servigón Dante Alfredo

**Lambayeque-Perú**

**2024**


**Estrategia didáctica del juego simbólico y el fomento de la creatividad infantil en la Institución Educativa N° 106, Moyobamba, San Martín, 2023**

Tesis presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad de Educación Inicial.

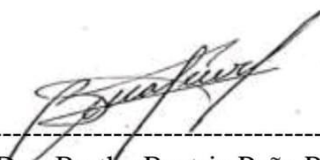


-----  
Lelia Ednith, Frias Moreto  
Investigadora

**Aprobado por:**



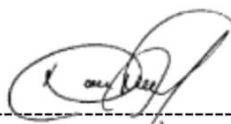
-----  
Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado  
Presidente del jurado



-----  
Dra. Bertha Beatriz Peña Pérez  
Secretario del jurado



-----  
Dra. Milagros del Pilar Cabezas Martínez  
Vocal del jurado



-----  
Dante Alfredo Guevara Servigón.  
**Asesor**

## ACTA DE SUSTENTACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO  
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN  
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



### ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

N° 228-2024

Siendo las 10:00 horas, del día Viernes 21 de junio de 2024 en los Ambientes de la FACHSE: DOCENTE  
03, por mandato de la Resolución N° 0834-2024-D-FACHSE de fecha 18 de junio de 2024 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N° 1524-2023-V-D-FACHSE de fecha 18 de julio de 2023; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado
Secretario(a)	: Dra. Bertha Beatriz Peña Pérez
Vocal	: M. Sc. Milagros del Pilar Cabezas Martínez
Asesor(es)	: Dr. Dante Alfredo Guevara Servigón
	:



Con la finalidad de evaluar la(es) Tesis titulada(o): ESTRATEGIA DIDÁCTICA DEL JUEGO SIMBÓLICO Y EL FOMENTO DE LA CREATIVIDAD INFANTIL EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 106, MOYOBAMBA, SAN MARTÍN, 2023 Presentada por FRIAS MORETO LELIA EDNITH para obtener el Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial.

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto sustentación, al término del cual y de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023), los miembros del jurado realizaron la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al/los sustentante(s), quien(es) respondió(eron) las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, obteniendo el calificativo de 14 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de Regular. Siendo las 11:00 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado  
PRESIDENTE(A)

Dra. Bertha Beatriz Peña Pérez  
SECRETARIO(A)

M. Sc. Milagros del Pilar Cabezas Martínez  
VOCAL

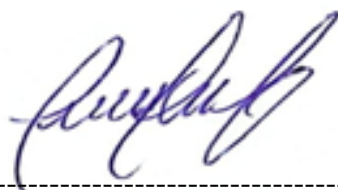
OBSERVACIONES: Si bien en la Res. N° 0834-2024-D-FACHSE,  
autoriza realizar la sustentación a las 09:00 hrs,  
esta por motivos de logística, se llevó a  
cabo a las 10:00 hrs.  
Corregir: Esquema de tesis, tipos, tablas, interpretación y  
análisis, instrumento, validación, considerar APS 7m de  
(Observaciones realizadas en Selgestium)

El presente acto académico se sustenta en el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) los artículos 20°, 33°, 46°, 54° o 66° del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo [aprobado con Resolución N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio del 2023 y su modificatoria aprobada por Resolución N° 385-2023-CU de fecha 11 de diciembre del 2023] y por la Resolución N° 403-2023-CU de fecha 27 de diciembre de 2023, esta última que amplía el límite de las fechas de sustentación de proyectos aprobados del 2017 al 2020.

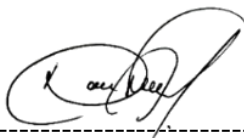
## DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Yo, Frías Moreto Lelia Ednith, investigadora principal, y Guevara Servigón Dante Alfredo, asesor del trabajo de investigación “Estrategia didáctica del juego simbólico y el fomento de la creatividad infantil en la Institución Educativa N° 106, Moyobamba, San Martín, 2023, declaramos bajo juramento, que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. En caso se demostrará lo contrario, asumo responsablemente la anulación de este informe y por ende el proceso administrativo a que hubiere lugar. Que puede conducir a la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

Lambayeque, diciembre, 2023



-----  
Lelia Ednith, Frias Moreto  
Investigadora



-----  
Dante Alfredo Guevara Servigón.  
Asesor

## CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD


Yo, Guevara Servigón Dante, usuario revisor del documento titulado: Estrategia didáctica del juego simbólico y el fomento de la creatividad infantil en la Institución Educativa N° 106, Moyobamba, San Martín, 2023.

El autor es Frías Moreto Lelia Ednith, identificado con documento de identidad N° 16665135, declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud de 12%, verificable en el Resumen de Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecidas en los protocolos respectivos.

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, 11 de junio del 2024



---

Dante Alfredo Guevara Servigón  
DNI: N° 16623450  
ASESOR

Se adjunta:

Recibo Digital

Resumen del Reporte automatizado de similitudes

## **Dedicatoria**

Este presente trabajo lo dedico a mi padre: Godofredo Frias Estela que siempre me ha enseñado desde niña a esforzarme en mis estudios. y a mis hijos como son: Yersin Rojas Frias y Dhanía Belén Rojas Frias

## **Agradecimiento**

En primer lugar, doy gracias a Dios, por darme la vida y haberme permitido lograr terminar mi carrera profesional, por bendecirme con sabiduría, salud y perseverancia.

A mis padres: Godofredo Frias Estela y Ceverina Moreto García por haberme encaminado y formado con buenos valores que me caracterizan por mi ética personal y social, por los incansables consejos que hasta hoy obtengo y por haberme acercado en la fe a Dios.

A mis hermanas(o), por el gran apoyo que me brindaron durante mi carrera profesional. A mi esposo y mis hijos por apoyarme en diferentes aspectos durante toda mi carrera profesional, a esta prestigiosa UNPRG, por haberme acogido y permitirme formarme profesionalmente.

A mi asesor de tesis: Doctor Dante Alfredo Guevara Servigón por brindarme constante asesoramiento durante la elaboración de mi tesis.

A los maestros, por su incansable labor, quienes además de transmitir conocimientos también me motivaron durante mi carrera profesional.

Gracias a todos los compañeros de estudios, ya que hemos compartido muchas experiencias, conocimientos y por motivarme siempre en momentos de nostalgia y alegría.

## Índice

Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento.....	iv
Índice.....	v
Índice de tablas .....	vii
Resumen.....	1
Abstract .....	2
Introducción .....	3
CAPITULO I. Diseño teórico .....	5
1.1. Antecedentes .....	5
1.2. Base teórica.....	8
1.3. Bases conceptuales.....	16
CAPITULO II: Métodos y materiales.....	21
2.1. Diseño metodológico .....	21
2.2. Población y muestra.....	21
2.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	22
CAPÍTULO III: Resultados y discusión .....	24
3.1. Resultados .....	24
3.2. Discusión de resultados.....	29
3.3. Diseño de la propuesta:.....	32
CAPITULO IV: Conclusiones .....	54
CAPITULO V: Recomendaciones.....	56
BIBLIOGRAFIA REFERENCIADA.....	57
ANEXOS .....	61
Anexo 1. Instrumento de evaluación – lista de cotejo .....	61



Anexo 2. Validación del instrumento .....	62
Anexo 3. Validación del programa .....	66

## Índice de tablas

<b>Tabla 1</b>	Dimensión originalidad .....	24
<b>Tabla 2</b>	Dimensión flexibilidad .....	25
<b>Tabla 3</b>	Dimensión fluidez.....	26
<b>Tabla 4</b>	Dimensión elaboración .....	27
<b>Tabla 5</b>	Variable creatividad infantil .....	28

## **Resumen**

En el presente trabajo de investigación denominado “Estrategia didáctica del juego simbólico y el fomento de la creatividad infantil en la Institución Educativa Inicial N° 106, Moyobamba, San Martín, 2023, se planteó como objetivo proponer estrategias didácticas basadas en el juego simbólico a fin de contribuir al desarrollo de la creatividad infantil, de los niños y niñas de 05 años, de la Institución Educativa Inicial N° 106, Moyobamba, San Martín. El tipo de investigación es descriptivo, no explicativo, propositivo. Es un trabajo cuali-cuantitativo. Con una población muestral de 22 niños de 05 años de la Institución Inicial N° 106, Moyobamba, San Martín, 2023. Entre las conclusiones-se tiene que las estrategias didácticas de juego simbólico tienen sus ejes centrales en la imitación diferida, en la imagen mental y en la habilidad comunicativa las mismas que propician el desarrollo creativo e imaginación infantil

**Palabras clave:** estrategias didácticas, creatividad, juegos didácticos, juego simbólico

## **Abstract**

In the present research work called “Didactic strategy of symbolic play and the promotion of children's creativity in the Initial Educational Institution No. 106, Moyobamba, San Martin, 2023, the objective was to propose didactic strategies based on symbolic play in order to contribute to the development of children's creativity, of 5-year-old boys and girls, of the Initial Educational Institution No. 106, Moyobamba, San Martin. The research topic is descriptive, not explanatory, propositional. It is a qualitative-quantitative work. With a sample population of 22 5-year-old children from the Institution Inicial N°. 106, Moyobamba, San Martin, 2023. Among the conclusions, we have that the didactic strategies of symbolic play have their central axes in deferred imitation, in mental image and communication skills, the same ones that promote creative development and children's imagination.

**Keywords:** teaching strategies, creativity, teaching games, symbolic play

## **Introducción**

Con el fenómeno de la globalización, diversas investigaciones en diferentes países del mundo, han podido concluir, que la creatividad en los niños de nivel inicial está bajando de forma significativa. Entre las causas que estarían originando este problema, está, en que los niños pasan muchas horas viendo televisión u otras actividades distractoras, que superan en número al tiempo que pasan realizando actividades educativo-creativas. Por otra parte, si bien es cierto que la creatividad es considerada como una capacidad que poseen todas las personas para crear y resolver problemas de forma novedosa y original, en particular en los niños, en que la creatividad se desarrolla a la par de las actividades lúdicas, como es el caso del juego; sin embargo, la educación se sigue centrando solo en el aprendizaje de conocimientos, olvidando o dejando de lado el desarrollo de otros aspectos igual de importantes y fundamentales como son la creatividad infantil y los valores morales. En esa perspectiva, Corte (2010) basándose en las afirmaciones de la Unesco (2009), dice que desde edades tempranas se puede estimular en un ambiente de afecto la creatividad y el arte, pues según este organismo internacional estas no brotan de la nada, sino que deben alimentarse con libertad y prosperar al amparo de una protección educativa y jurídica sin represión ni censura. Al respecto, Glaván, (1983) refiere que, en las instituciones educativas de inicial, en América Latina, en los currículos no se especifica el tiempo para realizar alguna clase de creatividad, dedicándose predominantemente a solo enseñar los cursos base; primando a su vez, el fomento de la memorización mecánica de temas, produciendo así respuestas estereotipadas, descontextualizadas y convencionales por parte de los estudiantes. En este sentido, se sabe muy bien que el juego constituye un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido, resulta necesario para su desarrollo intelectual, físico, social y afectivo. En la Institución Educativa Inicial N° 106, de Moyobamba, en la región San Martín se puede apreciar, que las niñas y niños de la educación inicial de cinco años, no muestran motivación

ni interés para construir historias, cuentos; y además de mostrar dificultad para expresarse, no toman iniciativa para la resolución de problemas propios de su edad. Por otra parte, se observa una escasa imaginación y fantasía para crear determinadas situaciones, así como dificultad para terminar historias con originalidad y sentido. En la Formulación del problema tenemos el siguiente planteamiento: ¿Qué estrategias didácticas del juego simbólico como medios favorecen el desarrollo de la creatividad infantil, de los niños y niñas de 05 años, de la Institución Educativa Inicial N° 106, Moyobamba, San Martin? Respecto al objetivo general se propone desarrollar estrategias didácticas basadas en el juego simbólico a fin de contribuir al desarrollo de la creatividad infantil, de los niños y niñas de 05 años, de la Institución Educativa Inicial N° 106, Moyobamba, San Martin. En cuanto a los objetivos específicos se tienen los siguientes: -Identificar a través de un diagnóstico situacional el nivel de desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 106, Moyobamba, San Martin; Organizar actividades didáctico-lúdicas basadas en los factores de fluidez, originalidad y motivación, a fin de contribuir al desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I N° 106, Moyobamba, San Martin; Organizar talleres educativos del juego simbólico a fin de propiciar el desarrollo de la creatividad a través de juegos de construcción, simbólicos y de roles en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 106, Moyobamba, San Martin; Validar los instrumentos de la investigación por un juicio de expertos. El planteamiento de la hipótesis consiste en: Si se diseñan estrategias didácticas del juego simbólico sustentadas en la teoría de la creatividad infantil de L. Vygotsky y en la teoría de la transferencia de Guilford entonces es posible contribuir al desarrollo de la creatividad infantil, de los niños y niñas de 05 años, de la Institución Educativa Inicial N° 106, Moyobamba, San Martin

## **CAPITULO I. Diseño teórico**

### **1.1. Antecedentes**

#### ***1.1.1. Antecedentes internacionales***

Bustamante y Mosquera (2021). El juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo de niños/as de nivel preparatoria. Universidad Técnica de Machala. Ecuador. Este trabajo de investigación tuvo como objetivo determinar la relación entre el juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo en niños y niñas de nivel preparatoria de la Escuela De Educación Básica “Bolivia Benítez”. La investigación es de nivel correlacional, con enfoque cuali-cuantitativo, el método fue hipotético deductivo, y el diseño fue descriptivo. Se tuvo una población de 24 niños y 4 docentes del nivel preparatoria, de los cuales se tomó como muestra mínima a 4 niños y 2 docentes. Se aplicó la técnica de la entrevista, donde se usó como instrumento un cuestionario que estuvo dirigido a los docentes y una ficha de observación que se la aplico a los niños de 5 años. Después de aplicar los instrumentos de investigación se tuvo como resultado que el 50% de los niños son creativos y expresan espontáneamente sus ideas y sus sentimientos, y que el 100% de la muestra de las docentes tienen conocimiento acerca del juego simbólico, pero no a profundidad debido a que no sabían de los beneficios que este ofrece, así como también los diferentes juegos que ayudaran al desarrollar ampliamente la creatividad de los niños permitiéndoles imaginar y crear un mundo de fantasía .

Lázaro (2017). Aprender a pensar para enseñar a pensar en Educación Inicial. Desarrollo de habilidades del pensamiento. Universidad de Zaragoza. España. En este trabajo se presenta una fundamentación teórica en la que se analizan una serie de teorías y planteamientos sobre inteligencia, pensamiento, diferentes tipos de pensamiento y metacognición con las que se pretende aportar información para los educadores, con el fin de que sean conocedores de la importancia de desarrollar las habilidades del pensamiento desde

la primera infancia. Así mismo se añade un elenco de actividades con las cuales se pretende demostrar la viabilidad de llevar a cabo este tipo de propuestas al aula, destacando la importancia que tiene enseñar a los estudiantes a ser competentes a la hora de aprender a aprender y de aprender a pensar. Se destaca también la importancia de que el maestro sea conocedor de las estrategias de pensamiento, de que sea capaz de ponerlas en marcha y de la necesidad de saber enseñarlas a los infantes, con el fin de que puedan desarrollar habilidades del pensamiento, asumirlas como propias y utilizarlas en su beneficio.

Gonzáles y Rodríguez (2018). Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial. Facultad de ciencias de la Educación. Universidad Estatal De Milagro. El presente trabajo de investigación tiene como objetivo determinar la influencia que poseen las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de Educación Inicial. El enfoque que siguió la investigación fue documental, basada en la revisión bibliográfica de estudios previos sobre la aplicación de las estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje en la educación inicial.

### ***1.1.2. Antecedentes nacionales***

Común y Reátegui (2020). El juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 05 años en la I. E. I. N° 423 Virgen María, Pucallpa, 2019. El estudio se planteó como objetivo determinar la relación existente entre el juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 05 años de la IEI.N°423 Virgen María, 2019. El estudio fue no experimental con su diseño descriptivo correlacional transaccional, por otra parte, estuvo conformado por una población de 90 entre niños y niñas, con una muestra de tipo no probabilístico de 30 estudiantes. La técnica que empleó fue la observación y el instrumento fue la ficha de observación y cuaderno de campo, para medir la variable 1 Juego libre en los sectores y la variable 2 creatividad respectivamente, en el procesamiento de los datos obtenidos, se usó la estadística descriptiva e inferencial, al mismo tiempo se utilizó la



prueba de correlación de Rho de Spearman para contrastar y tomar las decisiones de aceptación o rechazo de las hipótesis. Se concluye que existe una relación significativa entre el juego libre en los sectores y la creatividad.

Altamirano (2021). Estrategia del juego simbólico basada en la dinámica del proceso para mejorar la creatividad en la producción de textos. Universidad Señor de Sipán. Pimentel. Lambayeque. El objetivo planteado por la autora 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.

Quispe (2021). El juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la creatividad en niños entre 4 a 5 años de edad del Kinder “Bethsabe Salmon Vda. de Beltrán. El presente informe y su estructura muestra como se ha contribuido a un enfoque general sobre la creatividad en el ámbito de la educación infantil, el aporte del juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la creatividad ayudo a mejorar la práctica docente, se obtuvieron aproximaciones generales de todo lo que implica el proceso creativo dentro del aula. En el desarrollo de la creatividad mediante el juego en las actividades realizadas se ha tomado en

cuenta la formación social que incluyen el relacionamiento, la identidad, y la autonomía en el lenguaje y comunicación, se ha considerado el lenguaje oral, lenguaje escrito, y el lenguaje artístico; en la parte lógico matemático, se consideró, el pensamiento matemático, y la cuantificación en la parte de relación con el medio ambiente se consideró a los seres vivos, la tecnología y conocimiento práctico.

Chacón y Pissani (2017). Aplicación de estrategias didáctico-lúdicas para desarrollar la creatividad en niños y niñas de cinco años del nivel inicial. Fachse-UNPRG. Lambayeque. El objetivo principal de la presente investigación fue desarrollar el nivel de creatividad de los niños y niñas de la I.E.I N°047 “Capullitos de María”, teniendo como base la teoría de la Transferencia de Paul Guilford considerando cuatro dimensiones: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. La investigación se llevó a cabo con estudiantes del segundo ciclo de Educación Inicial, específicamente con niños de 5 años. Para esto, se aplicaron diferentes estrategias didáctico-lúdicas tales como: juegos de construcción, juego dramático, juego reglado, juego simbólico y juego de roles.

## **1.2. Base teórica**

### **El juego por la acumulación de energía (1801- 1990)**

Según esta teoría, el exceso de energía depende de la forma en que, debido a las mejoras sociales, el individuo acumula mucha energía que dedicó a la resistencia. Esta gran cantidad de energías excedentes se traduce en ejercicios, 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. La infancia 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.

**Las fuerzas biológicas (1991 – 2000)** En esta etapa posterior, de acuerdo a Sigmund 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. Al respecto 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 arrebata 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). Por otra parte, Vargas, (1995) refiere que 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. Desde la mitad del siglo XIX a principios del XX, la hipótesis de la escolarización preescolar se difundió ampliamente con el creador de los jardines de infancia o jardín de infancia que fue 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, Froebel fundó el Instituto para la escolarización de la motivación dinámica de los niños. Fue una fundación destinada a 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. Por otra parte, Diesterweng, percibió 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 María Montessori (1870-1952), que en 1907 en Roma, plantea la hipótesis instructiva del juego, en el que destaca que el juego es un medio instructivo innovador que tiene un significado indudable para el método de enseñanza. Y dentro de esta tendencia están los psicólogos rusos Jukovskaia y Kruskaia (1959), que en esencia 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. Sostienen que el juego satisface la necesidad de jugar con la palabra en el ciclo de correspondencia que se configura.

### **La actitud o dinámica infantil (2001- 2020)**

Buytendijk (2002) destaca que el juego es como una acción derivada de una mentalidad o dinámica juvenil. Dice que en el caso de que un adulto no tenga este comportamiento enérgico, no puede participar en la importancia del juego. Lavega (2004) por su lado dice que 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 autor 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) por otra parte, dice que 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; sostiene que debe haber una opción entre la presión y la relajación. Citando a Platón y Aristóteles dice que éstos célebres filósofos griegos 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.

En base a éstas y otras concepciones sobre el juego, podemos decir que, 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.

### **Fundamentos teóricos del juego simbólico**

Mostacero (2015), sostiene que los juegos que realizan algunos niños 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 creatividad infantil según L. Vygotsky**

Vygotsky (1997) sostiene que la creatividad es una capacidad que puede desarrollar el sujeto siempre que sea estimulada a través de actividades donde se priorice la comunicación,

la observación, y la orientación, a fin de que el niño resuelva la tarea a un nivel real y potencial. Señala que la capacidad creadora, tiene como agente significativo a la imaginación, al pensamiento productivo y a la acción práctica; donde se demuestran, enfrentan y se solucionan los problemas. En esta perspectiva, el sentido la creatividad es el resultado del proceso de asimilación de las vivencias y las condiciones históricas donde vive el hombre. Es el aprendizaje contextualizado.

Vygotsky (1981) considera que la creatividad es una potencialidad que está latente en las personas, dispuesta a desplegarse, pero, siempre y cuando sea estimulada, mas no es exclusivamente de los genios como se concebía antiguamente, de tal modo que estas aptitudes poseen todos los seres humanos que tengan imaginación, transformen y produzcan algo que sea de mayor o menor magnitud. Por otra parte, Vygotsky (1995) refiere 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 niños van creando sus propios aprendizajes y sus propias realidades socioculturales. Vygotsky (1984, p. 12) dice que los juegos son actividades sociales, en las cuales los niños 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. Por otra el autor, en su obra *Pensamiento y lenguaje* (p. 15), defiende la idea de que la creatividad existe potencialmente en todos los seres humanos y que, por lo tanto, lo único que hay que hacer es desarrollarla.

En base a sus postulados, otras investigaciones más recientes han insistido en esta idea y han concluido, en consecuencia, que la creatividad se puede enseñar y aprender. 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.

### **Teoría del pensamiento divergente de Guilford**

Guilford (1983) manifiesta que “la creatividad es el resultado de una combinación de varias operaciones cognitivas con sustentos básicos como la originalidad, flexibilidad, fluidez y elaboración y un amplio bagaje de conocimientos” (p. 17). Guilford (1967) planteó cuatro habilidades del pensamiento divergente que estuvieran universalmente aceptadas, siendo estas:

-Flexibilidad: Viene a ser la habilidad para producir ideas en categorías diferentes cambiando de una línea de pensamiento a otra. Opuesta a la rigidez, imposibilidad, inmovilidad y a otras alternativas o puntos de vista.

-Fluidez: Es la diversidad de respuestas que da una persona a un problema determinado. Habilidad para producir el mayor número de respuestas en un lapso de tiempo mediante estímulos verbales o figurativos. Es la aptitud del sujeto para producir gran número de respuestas válidas a un problema.

-Originalidad: Es la capacidad del sujeto para emitir ideas fuera de lo común, pero a la vez consideradas válidas y novedosas Es lo único e irrepetible. Implica por lo tanto algo distinto a lo ya visto, sin precedentes

-Elaboración: Aptitud para desarrollar, ampliar o mejorar ideas.

### **La creatividad: Habitar lo singular de G. Winnicki**

Desde la perspectiva de G. Winnicki (2015) “La creatividad no se enseña, se estimula, a fin de que cada uno pueda desarrollar su propio potencial. Pero, así como puede estimularse también puede inhibirse” (p. 06). Sostiene que para hablar de creatividad tenemos

que hablar de juego. El juego es la raíz de la creatividad porque es el terreno fértil para el fluir de la imaginación y la fantasía, es la materia prima que el artista canaliza y organiza con todo su saber y su técnica. Sostiene que la creatividad es la capacidad de ordenar lo viejo y generar ideas nuevas, de encontrar soluciones distintas a diferentes problemas.

G. Winnicki (2015) manifiesta que la creatividad busca trabajar sobre la fluidez, la flexibilidad y la espontaneidad. Dice que “la fluidez es para facilitar los caminos y los recursos más adecuados; la flexibilidad es para tener mayor disponibilidad y apertura para adaptarse, la flexibilidad es maleable; y la espontaneidad es para producir ideas rápidas y llevarlas rápidamente a la acción” (p. 13). La autora entiende la creatividad como “movilidad, transformación y posibilidad en contraposición a pasividad, estancamiento e imposibilidad absoluta” (p.10). La creatividad es como el espacio interno para construir lo propio. Para dejar de ser masa homogénea y compacta y ser individuos con pensamientos propios capaces de transformar lo cotidiano” (p. 10) La autora sostiene que es necesario darle lugar a la creatividad, para abrir y no cerrar, para buscar alternativas y no seguir socavando en el mismo lugar” (p.10)

### **La teoría del juego de J. Piaget**

Según refiere el autor J. Piaget, (1979) 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. 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)



b. Clasificación de “El símbolo”: En esta clasificación de los juegos, “símbolo” quiere decir que los niños van a representar 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, (1979) el juego proporciona a los niños sus primeras experiencias e ideas de justicia, libertad, normas o reglas, verdad y falsedad. Tiene significado social, inclusive siendo individual. El juego se realiza con o sin objetos; desahoga sus emociones y sentimientos reprimidos; contribuye en su crecimiento y desarrollo físico. Además de ello, constituye un medio de descanso y recuperación después de gastar energías. Les permite dominar retos que todavía no se han conquistado; además de ello, es una forma de descargar energías, pues les permite enseñar realizaciones ya obtenidas. El juego ayuda a desarrollar capacidades mentales como la observación, percepción, representación, imaginación,

adquisición, elaboración, evaluación, etc. Por otra parte, Baquero, (2019) señala que el juego 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.

### **1.3. Bases conceptuales**

#### **Conceptos de creatividad**

Las distintas definiciones que han aportado los teóricos subrayan la complejidad y amplitud del concepto y señalan la relación de la creatividad con los procesos cognitivos del ser humano, con su afectividad y motivaciones, con su personalidad y con su entorno. La creatividad es la capacidad de una persona de buscar o crear nuevos productos a los que darle distintos fines. Se trata de una habilidad que puede estar presente en cualquier actividad humana, por más cotidiana y simple que pueda parecer. Gardner (1995) define al individuo creativo como “una persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo de un modo que al principio es considerado nuevo, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto” (p. 17).

#### **Creatividad infantil.**

Cuando el niño entra por primera vez a un centro de Educación Infantil, lo hace con unas características propias y no todos tienen las mismas capacidades. Algunas le vienen dadas por sus características innatas (madurez, inteligencia), pero también hay una parte aprendida en el hogar. Una familia rígida y poco motivadora no permitirá desarrollar la creatividad; un ambiente relajado, flexible y motivador mostrará un niño más creativo y seguro de sí mismo. Según Dacey (1989), el niño de Educación Infantil se encuentra en un período crítico en el que se realiza el mayor desarrollo neuronal en el ser humano. Si en este período existen presiones externas autoritarias, el pensamiento creativo decrece. Piaget (19878) sostiene que la imaginación creadora, que es la actividad asimiladora en estado de espontaneidad, no se debilita con la edad, sino que, gracias a los progresos correlativos de la

acomodación se reintegra gradualmente en la inteligencia, la cual se amplía en la misma proporción.” Es común creer que las personas con grandes habilidades creativas son expertas en todas las materias y temas.

### **Concepto de juego**

El juego integra en las características humanas como una actividad que se den a luz de forma se da a luz y niñas de todas las edades, sin importar de vengan. Señala al juego como una actividad dinámica que provoca que los niños interactúen con individuos y materiales por curiosidad natural y simple diversión.

El juego es una forma única para que los niños aprendan y envenenado. Es un proceso que abarca libertad y flexibilidad en que el infante interactúa continuando las instrucciones y objetivos que puede transformar o discutir, motivo que el juego como efecto no es tan importante como el propio del mecanismo del juego.

### **Funciones del juego**

En el proceso preescolar, los elementos de aprendizaje básicos de niños y niñas se centran en el progreso de habilidades y el aprendizaje (que de ocurren de forma conjunta en los primeros años).

En estos primeros años, la motivación para interactuar con individuos (adultos e infantes), materiales y ambientes ya que los niños que juegan poco o que ya no juegan pueden tener problemas de desarrollo, además retrasos. Gámez (1998) afirma que el juego en sí es un rasgo importante en el desarrollo, que contiene diversas funciones en la preparación de la persona y contribuye al desarrollo, aprendizaje y capacitación de habilidades del niño.

### **Función lúdica.**

Los juegos traen alegría y felicidad. Las personas, jóvenes y mayores, juega por diversión. La alegría es la base de la felicidad y la base del equilibrio emocional. Las buenas emociones son condición para un crecimiento saludable e hijo indispensable o al menos para

el aprendizaje. El masculino físico o psicológico puede reducir la capacidad de concentración y esfuerzo, lo que es esencial para el aprendizaje. Cuando los niños juegan, dominan y controlan las cosas, su cuerpo y su pensamiento.

### **Función de adaptación cognitiva y social.**

No obstante, el juego, el niño señala en su ambiente, manipular y descubren la dinámica con individuos, materiales y, lo que le facilita aprender todo tipo de conocimientos: física, química, biología, psicología, lógica-matemática. Los juegos te permiten aprender y habilidades de practicar motores, sociales e intelectuales, se tiene: Encender, apagar, manipular, mover. Comunicar, hablar, escucha, acaricia, cuida. Observar, clasificar, simbolizar, relacionar causa y efecto. Habilidades de dinámica: negociar, dar u ordenar, líder

### **Función de adaptación afectivo-emocional.**

La infancia establece un momento de la vida que señala ansiedad, conflictos que los niños deben superar y resolver. Conflictos se derivan de su evolución (ansiedad por separación, confirmación de tu identidad... o experiencias adquiridas a causa de conflictos (comer, dormir, dormir, control de esfínteres...), vivencias que transforman tu vida (desde que nace, separación de tus padres); ..); Dificultades por espacios nuevos (empezar el colegio, ir al médico...). Los infantes pequeños experimentan constantemente emociones y afectos que no comprenden ni reconocen, lo que los desequilibra y vuelve los ansiosos e inseguros. Los niños no presentan conocimiento suficiente o experiencia para tolerar y resolver los conflictos. Aún no han aprendido el idioma, pero ya tiene sensaciones.

### **Los juegos simbólicos.**

Estos juegos hacen que los niños hacen dinámicas recreativas, imaginación o imiten cosas, materiales, individuos, espacios, lo que se denomina símbolo significa algo representativo algo específico, son que requieren juegos inmenso ingenio, lo que vuelve los creativos. Y ampliar el pensamiento de los niños, se concurre la creatividad. El juego

simbólico facilita a los niños manifestar sus sentimientos, pensamientos, sensaciones, lo que realmente quieren y todo lo que saben, les permite utilizar las cosas y darles su propio significado. (Islas, 2015). Con el lenguaje hablado, el lenguaje, las habilidades sociales y emocionales y otras se desarrollan con el tiempo. De la que se encuentra Bárcenilla (2019.P.22) Los niños crean experiencias e ideas devoto mucho tiempo a dinámicas como juegos que les ayudan a convivir con otras personas, conectan los conectados con el mundo real y les ayudan a comunicarse con el mundo exterior a través de juegos, pueden comunicarse con el mundo exterior Mundo. Expresándose a través de un vínculo social dinámico, verbales y rápidas, hablan con las cosas, imaginan situaciones e imaginan que sus lugares favoritos deben tener siempre tiempo para jugar y observar el mundo mediante del juego. Los adultos sólo podrán guiarlos mientras exploran el mundo, pero ellos se insieran sus habilidades y problemas mediante la dinámica del juego

### **Estructura del juego simbólico**

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

Imitación diferida: se da cuanto 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.

### **Dimensiones del juego simbólico**

Según Guerra Guerra (2016), Según Guerra Guerra (2016), señala cronológicamente 4 dimensiones del juego simbólico que requieren un tipo diferente de desarrollo cognitivo, 4 dimensiones que son:

a.-Dimensión de integración: esta dimensión hace referencia a la complejidad de la estructura del juego, actividades desde hasta las dinámicas unilaterales mezcladas. Los infantes se vuelven a realizar de los hechos simbólicas más tener en cuenta las perspectivas de otros infantes. El autor Navarro y el autor Clemente afirman que la constitución señala a paso las acciones realizadas por las menores para que los niños puedan comandarlas y realizar una secuencia de "trabajo". (Guerra, 2016).

Dimensión de sustitución: Esta dimensión refiere explicaciones de manera siguiente: los niños reemplazan eventos ficticios por eventos reales y cosas inexistentes por cosas existentes, basándose en su imaginación en constante expansión y expansión. (Guerra, 2016).

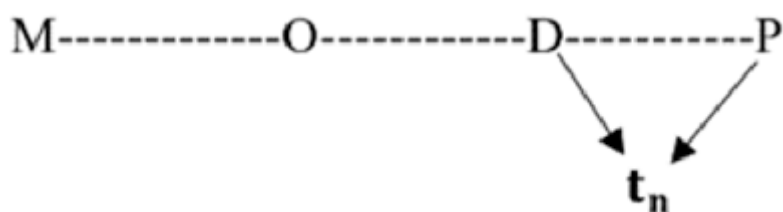
Dimensión excéntrica: La dimensión lúdica se refiere a la distancia entre la acción simbólica y el yo. A partir de los 12 meses, las dinámicas del menor son controladas por el propio niño, hasta que la paulatina ha llevado a cabo por los niños implicados. Estas otras personas considerados inicialmente componentes pasivos y posteriormente serán señaladas componentes activos (Guerra, 2016).

Dimensión de planificación: Esta fase muestra claramente que las actividades de juego son maduras y los infantes que planifican son mayores y tienen habilidades de discriminación más precisas (Guerra, 2016).

## **CAPITULO II: Métodos y materiales**

### **2.1. Diseño metodológico**

El presente trabajo de investigación se orienta hacia un diseño de tipo descriptivo, no experimental, con propuesta. En relación al diseño no experimental, Hurtado (1999), afirma que “son aquellos diseños en los cuales el investigador no ejerce control ni manipulación alguna sobre las variables de estudio”. En el informe no se construirá ningún evento, sino que la observación mediante situaciones existentes en relación a la estrategia que se plantearan a los docentes en la estimulación del pensamiento creativo de los niños y niñas de 05 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 106, Moyobamba, San Martín. En relación a la propuesta, la finalidad. Se trata de la trata de actividades interactivas, dinámicas, atractivas y en un entorno de aprendizaje libre, e independiente para estimular el desarrollo creativo de los niños de cinco años en términos de “fluidez, originalidad y flexibilidad” en la etapa de primaria de educación.



#### **Leyenda:**

**M:** Muestra de estudio

**O:** Información recogida

**D:** Diagnostico

**$t_n$ :** Fundamentación teórica

**P:** Propuesta

### **2.2. Población y muestra**

#### **2.2.1. Población**

El marco poblacional estará conformado por 22 niños de 05 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 106, Moyobamba, San Martín

### **2.2.2. Muestra.**

La población muestral tomada para este estudio fue el 100% dado a que la población es pequeña. Para la presente investigación la muestra quedará conformada una docente del nivel inicial y los 22 niños de 05 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 106, Moyobamba, San Martín

Se utilizará el muestreo no probabilístico, específicamente el muestreo intencional. Se ha considerado como criterio de inclusión todos los niños pertenecen al nivel inicial de 5 años.

<b>Grado</b>	<b>Sección</b>	<b>Varones</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Total</b>
5 años	Única	12	10	22

### **2.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

#### **La observación.**

La observación proceso dinámico que facilita percibir directamente los acontecimientos de la realidad objetiva sin intermediario. Los métodos observados se consideraron el método más apropiado para obtener datos que responden a las preguntas de la investigación. Las observaciones se pueden clasificar de diferentes formas y para este estudio se acaparase realizar se apoderó de realizar observaciones desde dos aspectos:

**a.-**Según la posición que adopte el sujeto en el proceso de la observación

**La observación participante:** Se refiere a una forma de entender un objeto desde su interior. Esto puede ser natural, el cual el investigador se vincula con comunidad observada, o artificial, el cual el investigador se une a la comunidad facilitando la recopilación de datos.



**La observación no participante:** Se saca de una situación en la que el observador no está plenamente en conciencia de lo que está observando. Aquí el observador estudia al grupo y permanece separado de él.

En esta investigación se utilizó la observación no participante debido a que el docente observo, pero no realizo intervención alguna en la investigación.

### **Instrumento**

El instrumento empleado fue una lista de cotejo.

La investigadora describió la **estadística descriptiva**: Es un conjunto de técnicas utilizadas para resumir y describir las características principales de un conjunto de datos. En este caso, se utilizó análisis de frecuencia, cuadros estadísticos y cálculo de la media aritmética para comprender mejor la distribución y las características de los datos recopilados. y **cuadros estadísticos**: Son tablas que organizan y presentan los datos de manera estructurada. Pueden incluir información como frecuencias, porcentajes, medias y otras medidas descriptivas.

## CAPÍTULO III: Resultados y discusión

### 3.1. Resultados

**Tabla 1**

*Dimensión originalidad*

Escala	F	%
Si	5	23%
No	17	77%
Total	22	100%

*Nota.* Elaborado en base a la lista de cotejo aplicada a los niños de 05 años de la Institución Educativa

Inicial N°106, Moyobamba, San Martin

#### **Interpretación**

Los resultados obtenidos a partir de la observación no participante de los niños en la Institución Educativa N° 106 de Moyobamba, San Martin, en el año 2023, revelan una tendencia significativa en relación con la dimensión de originalidad, específicamente, los indicadores evaluados se centraron en la capacidad de los niños para imitar los movimientos que realiza la docente y para accionar de manera diferente a las actividades propuestas por la docente.

La observación se realizó mediante una lista de cotejo, y los datos obtenidos muestran que solo el 23% de los niños cumplió con los indicadores de originalidad, demostrando comportamientos creativos y autónomos al accionar diferente a las actividades que la docente realiza, esto indica que una minoría de los niños observados exhiben características de originalidad, siendo capaces de desviarse de las instrucciones directas para explorar y crear sus propias formas de juego y aprendizaje. Por otro lado, un considerable 77% de los niños no cumplió con los indicadores de originalidad, lo cual indica que la mayoría de los niños tiende a seguir de manera estricta las instrucciones de la docente sin mostrar variaciones

significativas en sus acciones, este alto porcentaje indica una dependencia de las directrices del adulto y una falta de iniciativa para actuar de manera creativa o diferente.

**Tabla 2**

*Dimensión flexibilidad*

Escala	F	%
Si	8	36%
No	14	64%
Total	22	100%

*Nota.* Elaborado en base a la lista de cotejo aplicada a los niños de 05 años de la Institución Educativa

Inicial N°106, Moyobamba, San Martín

**Interpretación**

Los resultados obtenidos a partir de la observación no participante de los niños en la Institución Educativa N° 106 de Moyobamba, San Martín, en el año 2023, revelan información importante sobre la dimensión de flexibilidad, esta dimensión se evaluó mediante dos indicadores específicos: la capacidad de los niños para escoger una imagen propuesta por la docente y crear su propia historia, y su habilidad para elaborar una historia propia y recrearse a través de su imaginación.

El análisis de los datos recopilados mediante una lista de cotejo muestra que el 36% de los niños observados cumplieron con los indicadores de flexibilidad, estos niños demostraron la capacidad de tomar una imagen proporcionada por la docente y desarrollar su propia narrativa, además de elaborar historias originales y recrearse mediante su imaginación, este porcentaje indica que un poco más de un tercio de los estudiantes posee la habilidad para ser flexibles y creativos en sus actividades de juego simbólico, mostrando autonomía y capacidad imaginativa. Sin embargo, un 64% de los niños no cumplió con los indicadores establecidos para la dimensión de flexibilidad, este resultado indica que la mayoría de los estudiantes tiene dificultades para crear historias propias a partir de estímulos dados por la

docente o para elaborar narrativas originales utilizando su imaginación, la falta de flexibilidad creativa en este grupo mayoritario puede señalar una dependencia de instrucciones más directas y estructuradas, limitando así su capacidad para innovar y desarrollar historias independientes.

**Tabla 3**

*Dimensión fluidez*

Escala	F	%
Si	6	27%
No	16	73%
Total	22	100%

*Nota.* Elaborado en base a la lista de cotejo aplicada a los niños de 05 años de la Institución Educativa

Inicial N°106, Moyobamba, San Martín

### **Interpretación**

Los resultados obtenidos a partir de la observación no participante de los niños en la Institución Educativa N° 106 de Moyobamba, San Martín, en el año 2023, proporcionan una visión clara sobre la dimensión de fluidez, esta dimensión se evaluó mediante dos indicadores principales: la capacidad de los niños para desarrollar muchas ideas a partir de la elaboración de su propia historia y la confianza que demuestran al expresar sus ideas y experiencias.

El análisis de los datos recogidos a través de una lista de cotejo revela que solo el 27% de los niños observados cumplió con los indicadores de fluidez, estos niños demostraron una notable capacidad para generar múltiples ideas a partir de sus propias historias, mostrando creatividad y originalidad, además, exhibieron confianza al expresar sus pensamientos y experiencias, lo que indica un nivel significativo de comodidad y seguridad en la manifestación de su creatividad. No obstante, un 73% de los niños no cumplió con los indicadores de fluidez, este resultado indica que la mayoría de los estudiantes tiene dificultades para generar una variedad de ideas a partir de la elaboración de sus propias

historias, además, esta mayoría también carece de confianza al expresar sus ideas y experiencias, lo que puede limitar su participación activa y su desarrollo creativo.

**Tabla 4**

*Dimensión elaboración*

Escala	F	%
Si	7	32%
No	15	68%
Total	22	100%

*Nota.* Elaborado en base a la lista de cotejo aplicada a los niños de 05 años de la Institución Educativa

Inicial N°106, Moyobamba, San Martín

**Interpretación**

Los resultados obtenidos a partir de la observación no participante de los niños en la Institución Educativa N° 106 de Moyobamba, San Martín, en el año 2023, ofrecen una perspectiva clara sobre la dimensión de elaboración, esta dimensión se evaluó mediante dos indicadores específicos: la capacidad de los niños para recordar varias cosas de la historia que crearon y su habilidad para nombrar los personajes que intervienen en su historia.

El análisis de los datos recopilados mediante una lista de cotejo revela que solo el 32% de los niños observados cumplió con los indicadores de elaboración, estos niños demostraron una notable capacidad para recordar detalles de sus historias y pudieron nombrar los personajes involucrados en ellas, este porcentaje indica que una minoría de los estudiantes posee una habilidad desarrollada para estructurar y recordar narrativas complejas, lo que refleja un nivel significativo de elaboración en su proceso creativo. Sin embargo, un 68% de los niños no cumplió con los indicadores establecidos para la dimensión de elaboración, este resultado indica que la mayoría de los estudiantes tiene dificultades para recordar múltiples detalles de sus historias y para nombrar los personajes que participaron en ellas, la falta de

elaboración en este grupo mayoritario señala una necesidad de apoyo adicional para fortalecer su capacidad de crear y retener narrativas más complejas.

**Tabla 5**

*Variable creatividad infantil*

Escala	F	%
Si	7	32%
No	15	68%
Total	22	100%

*Nota.* Elaborado en base a la lista de cotejo aplicada a los niños de 05 años de la Institución Educativa

Inicial N°106, Moyobamba, San Martín

### **Interpretación**

Los resultados obtenidos a partir de la observación no participante de los niños en la Institución Educativa N° 106 de Moyobamba, San Martín, en el año 2023, proporcionan una visión comprensiva sobre la creatividad infantil, medida a través de cuatro dimensiones clave: originalidad, flexibilidad, fluidez y elaboración; la evaluación se realizó mediante una lista de cotejo, permitiendo identificar el grado en que los niños cumplen con los indicadores asociados a cada dimensión de la creatividad.

El análisis de los datos revela que solo el 32% de los niños observados cumplieron con los indicadores de creatividad infantil, este grupo de estudiantes demostró habilidades significativas en al menos una de las dimensiones evaluadas: originalidad, al mostrar comportamientos creativos y autónomos; flexibilidad, al ser capaces de crear y adaptar historias a partir de estímulos dados; fluidez, al generar múltiples ideas y expresar con confianza sus pensamientos; y elaboración, al recordar detalles y personajes de sus narrativas, este porcentaje indica que una minoría de los niños posee un nivel desarrollado de creatividad, capaz de manifestarse de diversas formas en su juego simbólico. Por otro lado, un 68% de los niños no cumplió con los indicadores establecidos para la creatividad infantil.

### 3.2. Discusión de resultados

En el presente trabajo de investigación denominado “Estrategia didáctica del juego simbólico y el fomento de la creatividad infantil en la Institución Educativa N° 106, Moyobamba, San Martín”; se asume que en la Institución Educativa Inicial N° 106, los niñas y niños de la educación inicial de cinco años, no muestran motivación ni interés para construir historias, cuentos; y además de mostrar dificultad para expresarse, no toman iniciativa para la resolución de problemas propios de su edad. Por otra parte, se observa una escasa imaginación y fantasía para crear determinadas situaciones, así como dificultad para terminar historias con originalidad y sentido. Mediante los resultados se pueden percibir estas falencias. En lo que respecta a la tabla 01, que el niño imita lo que la docente realiza, observamos que 23% de niños siempre imita los movimientos que realiza la docente; sin embargo, en el siguiente ítem se observa que para el 77% de niños no existe atracción de las actividades que la docente realiza. Se percibe una heterogeneidad en los comportamientos de los niños, no todos perciben y actúan igual. En esa perspectiva, G. Winnicki (2015) sostiene que la creatividad es como el espacio interno para construir lo propio. En ese sentido, este planteamiento conceptual se traduce en las acciones de imitación que los niños hacen, reflejó la poca o mucha atracción por las actividades pedagógicas desarrolladas por las docentes que no despiertan el interés y motivación en el resto de los niños. Busca trabajar sobre la fluidez, la flexibilidad y la espontaneidad. Dice que “la fluidez es para facilitar los caminos y los recursos más adecuados; la flexibilidad es para tener mayor disponibilidad y apertura para adaptarse, la flexibilidad es maleable; y la espontaneidad es para producir ideas rápidas y llevarlas rápidamente a la acción” (p. 13). La autora entiende la creatividad como “movilidad, transformación y posibilidad en contraposición a pasividad, estancamiento e imposibilidad absoluta” (p.10).

En la tabla 02 sobre “Crea y recrea sus propias historias con imaginación” se observa que el 36% de niños, si expresa su propia personalidad, expresa cierta originalidad en sus decisiones y creatividad de ideas; pues si escoge una imagen del carnaval y hace su propia historia; incluso el 64% de niños no recrea su propia historia a través de su imaginación. El trabajo tiene cierta coincidencia con lo plantado por Quispe, B. (2021), al manifestar que el juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la creatividad ayudo a mejorar la práctica docente, se obtuvieron aproximaciones generales de todo lo que implica el proceso creativo dentro del aula. En el desarrollo de la creatividad mediante el juego en las actividades realizadas se ha tomado en cuenta la formación social que incluyen el relacionamiento, la identidad, y la autonomía en el lenguaje y comunicación, se ha considerado el lenguaje oral, lenguaje escrito, y el lenguaje artístico; en la parte lógico matemático, se consideró, el pensamiento matemático, y la cuantificación en la parte de relación con el medio ambiente se consideró a los seres vivos, la tecnología y conocimiento práctico. Al respecto, Guilford (1989) refiere que la originalidad creativa es la capacidad del sujeto para emitir ideas fuera de lo común, pero a la vez consideradas válidas y novedosas Es lo único e irrepetible. Implica por lo tanto algo distinto a lo ya visto, sin precedentes. Este postulado teórico tiene relación con las acciones realizadas en la clase, al ser el 68% de los niños los que si recrearon su propia historia a través de su imaginación. Se expresa su originalidad, su espontaneidad creativa cuando el 68% expresa que si recrea su propia historia a través de su imaginación. G. Winnicki (2015) manifiesta que la creatividad busca trabajar sobre la fluidez, la flexibilidad y la espontaneidad. Dice que “la fluidez es para facilitar los caminos y los recursos más adecuados; la flexibilidad es para tener mayor disponibilidad y apertura para adaptarse, la flexibilidad es maleable; y la espontaneidad es para producir ideas rápidas y llevarlas rápidamente a la acción” (p. 13)



En la tabla 03 acerca de “Expresa con fluidez verbal sus ideas y experiencias” según Dacey (1989), dice que el niño de Educación Infantil se encuentra en un período crítico; si en este período existen presiones externas autoritarias, el pensamiento creativo decrece. Piaget (19878) sostiene que la imaginación creadora, que es la actividad asimiladora en estado de espontaneidad, no se debilita con la edad, sino que, gracias a los progresos correlativos de la acomodación se reintegra gradualmente en la inteligencia, la cual se amplía en la misma proporción”. Es común creer que las personas con grandes habilidades creativas son expertas en todas las materias y temas. En el caso del presente estudio, si existe cierta relación con lo expresado por el autor, pues, la docente en la clase al hablar acerca de la actividad del carnaval realizando preguntas a cada niño sobre ¿Cómo celebraron el carnaval?, el 27% respondió de manera fluida diferentes ideas de cómo celebraron el carnaval, mientras, que el 55% restante tuvieron dificultad al expresar sus ideas. Por otra parte, el 73% demuestra que, no tienen confianza con la maestra para expresar sus ideas y experiencias, y que no tienen temor al hablar y equivocarse.

En la tabla 04, en la clase la docente les contó el cuento titulado “El carnaval “, luego de esto interactuó con ellos preguntando: ¿Qué se hace en carnaval?, el 32% recordó que ellos salieron a la playa con su familia, que jugaban con el agua, etc. Esto demuestra que la mayoría de la muestra si crea representaciones mentales a partir de la narración de un cuento, ya que genera ideas acerca del tema tratado. Por otra parte, el 68% de niños observados no recordó con claridad que es lo que más le gustó del cuento del carnaval. Estos resultados tienen relación con el enfoque de Gardner (1995) que define al individuo creativo como “una persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo de un modo que al principio es considerado nuevo, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto” (p. 17). Sostiene que cuando el niño entra por primera vez a un centro de Educación Infantil, lo hace con unas características

propias y no todos tienen las mismas capacidades. Algunas le vienen dadas por sus características innatas (madurez, inteligencia), pero también hay una parte aprendida en el hogar

En la tabla 05 acerca “Realiza movimientos psicomotrices a través de su expresión corporal” según refiere J. Piaget, (1979) 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. El autor, dice que el niño realiza la actividad lúdica que le permite ejercer actividades o conductas, en donde se va dando cuenta de sus verdaderas capacidades físicas y mentales. Dice que, los niños van a representar algunas acciones a través de su imaginación algún objeto o cosas que no estén presentes. De acuerdo a los resultados existe cierta concordancia con lo planteado por Piaget, pues, en la clase la docente bailó la canción del carnaval mostrando diferentes tipos de movimientos, donde transmitió emoción y satisfacción al realizarlo, en el cual 64% de los niños realizaron diversos movimientos con su cuerpo, mostrando interés y emoción al realizarlos. Pudiendo constatar que este tipo de actividades es de gran interés de los niños y les ayuda a liberar energía, permitiéndoles la libertad de realizar cualquier movimiento para el desarrollo de habilidades y destrezas. Por otra parte, el 59% de niños si evidenció que el baile fue de mucho interés para ellos que sintieron libertad para crear y hacer muchos movimientos.

### **3.3. Diseño de la propuesta:**

Estrategia didáctica del juego simbólico y el fomento de la creatividad infantil en niños de 05 años de la Institución Educativa N° 106, Moyobamba, San Martín.

#### **3.3.1. Presentación**

La propuesta busca brindar a los docentes de preparatoria una guía de estrategias donde se encuentren los diferentes tipos de juego simbólico y los resultados que esta da en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas, siendo esta guía un recurso

altamente didáctico en el trabajo docente facilitando procesos que generen en los niños aprendizajes significativos de manera integral. El objetivo principal de la propuesta es promover el juego simbólico a través de una guía metodológica de estrategias que contribuyan a que las docentes generen aprendizajes significativos en los niños y niñas de preparatoria, mejorando su enseñanza con procesos educativos dinámicos e interactivos. Las estrategias planteadas están desarrolladas en base a las dimensiones del juego simbólico para el desarrollo creativo del niño, vale decir: Integración, sustitución descentración y planificación, estrategias mediante las cuales permite desarrollar las diversas estrategias orientadas a mejorar las capacidades creativas de los niños de 05 años de la Institución Educativa N° 106, Moyobamba, San Martín.

### **3.3.2. Fundamentación**

Vygotsky (1997) sostiene que la creatividad es una capacidad que puede desarrollar el sujeto siempre que sea estimulada a través de actividades donde se priorice la comunicación, la observación, y la orientación, a fin de que el niño resuelva la tarea a un nivel real y potencial. Señala que la capacidad creadora, tiene como agente significativo a la imaginación, al pensamiento productivo y a la acción práctica; donde se demuestran, enfrentan y se solucionan los problemas. En esta perspectiva, el sentido la creatividad es el resultado del proceso de asimilación de las vivencias y las condiciones históricas donde vive el hombre. Es el aprendizaje contextualizado. Por su lado, Guilford (1983) manifiesta que “la creatividad es el resultado de una combinación de varias operaciones cognitivas con sustentos básicos como la originalidad, flexibilidad, fluidez y elaboración y un amplio bagaje de conocimientos” (p. 17). Guilford (1967) planteó cuatro habilidades del pensamiento divergente que estuvieran universalmente aceptadas, siendo estas: Flexibilidad: Viene a ser la habilidad para producir ideas en categorías diferentes cambiando de una línea de pensamiento a otra. Opuesta a la rigidez, imposibilidad, inmovilidad y a otras alternativas o puntos de vista. La fluidez: Es la

diversidad de respuestas que da una persona a un problema determinado. Habilidad para producir el mayor número de respuestas en un lapso de tiempo mediante estímulos verbales o figurativos. Es la aptitud del sujeto para producir gran número de respuestas válidas a un problema. La originalidad: Es la capacidad del sujeto para emitir ideas fuera de lo común, pero a la vez consideradas válidas y novedosas Es lo único e irrepetible. Implica por lo tanto algo distinto a lo ya visto, sin precedentes; y la elaboración que es la aptitud para desarrollar, ampliar o mejorar ideas. Desde el enfoque de G. Winnicki (2015) la creatividad no se enseña, se estimula, a fin de que cada uno pueda desarrollar su propio potencial. Pero, así como puede estimularse también puede inhibirse” (p. 06). Sostiene que para hablar de creatividad tenemos que hablar de juego. El juego es la raíz de la creatividad porque es el terreno fértil para el fluir de la imaginación y la fantasía, es la materia prima que el artista canaliza y organiza con todo su saber y su técnica. Sostiene que la creatividad es la capacidad de ordenar lo viejo y generar ideas nuevas, de encontrar soluciones distintas a diferentes problemas.

### ***3.3.3. Justificación***

Esta investigación nos permitió diagnosticar y hacer recomendaciones sobre la estrategia didáctica del juego simbólico y el fomento de la creatividad infantil en niños de 05 años de la Institución Educativa N° 106, Moyobamba, San Martín. Por otra parte, el presente trabajo contribuye a entender que 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, de personajes ficticios, héroes, caricaturas entre otros, todo ello que le llama mucho la atención a los niños; juegos simbólicos que 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.

### ***3.3.4. Justificación teórica***

El estudio representa una contribución a la formación teórica por cuanto, pretende servir de apoyo a todas aquellas personas, docentes, y comunidad en general que tienen en sus manos la responsabilidad de guiar, orientar a los niños desde los primeros años de su vida. Tomando en cuenta que el contexto social se convierte en escenario determinado por una serie de estímulos favorables y desfavorables que los llevan a construir aprendizajes y habilidades, los docentes tienen la responsabilidad de actuar en su vida profesional de docentes de inicial, con fundamentos basados en teorías, que les permita conducir científicamente y contextualmente su labor educativa

### ***3.3.5. Justificación práctica***

Desde el punto de vista didáctico, el presente estudio brinda un aporte significativo, pues a través de sus conclusiones y recomendaciones, le estará facilitando al personal docente de la institución educativa Inicial N° 106, Moyobamba, San Martín; las estrategias pedagógicas necesarias a través de los juegos simbólicos, para redimensionar la praxis educativa y, de esa forma fortalecer los procesos formativos y la forma en que son promovidas las capacidades creativas en los niños del nivel inicial.

### ***3.3.6. Justificación metodológica***

Desde la óptica metodológica, el estudio se hace relevante por cuanto servirá de base a nuevas investigaciones, dado que, los datos aportados revelan informaciones amplias acerca del papel que debe jugar la familia, escuela y adultos significativos en el desarrollo de la creatividad en los niños de 05 años.

### ***3.3.7. Objetivos***

#### **Objetivo General**

Proponer estrategias didácticas del juego simbólico a fin de favorecer el desarrollo de la creatividad infantil en los niños de 05 años de la Institución Educativa N° 106, Moyobamba, San Martín.

### **Objetivos específicos**

-Desarrollar un diagnóstico a fin de conocer las características que presentan en su creatividad los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 106, Moyobamba, San Martín.

-Organizar estrategias didácticas del juego simbólico en base a talleres grupales lúdicos de integración, con la finalidad de estimular en los niños el desarrollo del orden y las secuencias de sus acciones

-Establecer talleres lúdicos del juego simbólico basados en la integración, con la finalidad de desarrollar la imagen mental, la imaginación y los recuerdos de los niños.

-Organizar estrategias de juegos simbólicos basados en la dimensión de la sustitución a fin de favorecer el desarrollo de la habilidad de comunicarse, estimulando en los niños la sustitución de hechos reales por ficticios.

-Contribuir con juegos simbólicos basados en la descentración con el fin de que los niños desarrollen su imagen mental y sean protagonistas de sus propias acciones

-Proponer estrategias de juegos simbólicos basados en la planificación con la finalidad de propiciar en los niños el desarrollo de la imitación diferida y una mejor capacidad de discernimiento

### **3.5. Fases de implementación**

#### **Fase 1.**

#### **Elaboración de la propuesta**

**Paso 1** Justificación de la propuesta: Se trata de encontrar y plantear los motivos teóricos, metodológicos, técnicos y de resultados previos que demuestren la necesidad de la investigación.

**Paso 2.-** Plantear los objetivos: Este paso es muy importante, porque al plantear los objetivos ya sabremos lo que queremos alcanzar con la guía.

**Paso 3.-** Selección de los contenidos: Los contenidos estarán sustentados por teoría científicas, lo que les dará mayor solvencia teórica a nuestras estrategias.

**Paso 4.-** Selección de los tipos de juego simbólicos: Las estrategias planteadas de juegos simbólicos consideran dos aspectos esenciales. a.-Están desarrolladas de acuerdo a las dimensiones del juego simbólico, es decir, integración, sustitución, descentración y planificación; cada una de ellas está orientada hacia determinadas dimensiones de la creatividad como lo son. La originalidad, la fluidez, la flexibilidad y elaboración.

### **Fase 2.- La socialización**

Paso 1.- Solicitud al director de la institución educativa Inicial N° 106, Moyobamba, San Martín para una reunión con la docente del aula de 05 años y explicarle el motivo de nuestro trabajo.

Paso 2.- Socializar con la docente del aula; así como los niños base de nuestra investigación. Presentaremos nuestro planteamiento de trabajo sus objetivos, finalidad, y, los temas a tratar.

### **Fase 03: Recursos logísticos**

En consideración a la estructura metódica para elaborar las estrategias didácticas sobre el juego simbólico y su relación con el pensamiento creativo de los niños y niñas de inicial hace pertinente tomar en cuenta los recursos que se utilizarán para dar cumplimiento y viabilidad a la propuesta planteada en nuestro trabajo de investigación:

- Recurso humano: Docente, director y los niños
- Recursos tecnológicos: Computador, proyector, útiles de escritorio, etc.
- Conectividad: Acceso a internet y disponibilidad de redes virtuales

Otro recurso son los artículos científicos en donde seleccionamos teorías, definiciones, pensamientos u otros aportes acerca del juego simbólico, para determinar cuál es la relevancia de este en el ámbito educativo.

### 3.6. Plan de intervención:

TallerN° 1		Estrategia didáctica del juego simbólico para desarrollar la creatividad infantil.	
Dimensión : Integración			
Función desarrollada: <b>imitación diferida:</b> Se desarrolla cuando los niños copian a manera de repetición situaciones reales como personas, animales o cosas después de presenciar alguna actitud o convivencia.			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Realizo diferentes imitaciones con mis juguetes			
M O T I V A C I Ó N  Y E V A	Procesos didácticos	Estrategias pedagógicas	Recursos y materiales
	INICIO	La docente pedirá anticipadamente que cada niño traiga su juguete favorito.	
		La docente indica a los niños que formen un semicírculo, luego, recuerdan las normas de convivencia.	
		La docente presentará su juguete que trajo y explica cómo jugaba cuando era niña.  Todos los niños manipularán los juguetes que habían traído para explorarlos, luego contestarán a las preguntas como: ¿qué nombre lo han puesto? ¿qué actividades podremos realizar con nuestros juguetes?  La docente anotará las respuestas en un papelote.	
		Se pedirá a los niños formar grupos para poder trabajar, mientras se hace la dinámica “ el barco se hunde”	-Papelote



L U A C I O N  P E R M A N E N T E	PROCESO	Cuando estén formados los grupos, se les presentará fichas con imágenes de actividades q van a realizar.	-Plumones
		La docente explicará en forma breve las imágenes q fueron presentadas.	-Cinta
		Cada grupo imitará a cada imagen presentada.	Juguetes
		La docente entrega una hoja en blanco a cada niño y de manera individual dibujará lo que más le ha gustado de la actividad.	variados
	SALIDA	Cada niño expone su trabajo al frente, luego pegará en el papelote del museo de trabajos que realizaron.	-
		La docente dialoga con los niños sobre las experiencias vividas durante la actividad.	Papel
		Presentamos un cartel de preguntas como: ¿qué han realizado? ¿cómo lo han hecho? ¿qué dificultades tuvieron? ¿cómo lo solucionaron? ¿qué parte de la actividad les ha gustado más?	bond A4
		La docente anotará las respuestas en un papelote.	
		Se comentará sobre la importancia de dicha actividad.	

Taller N° 2		Estrategia didáctica del juego simbólico para desarrollar la creatividad infantil.	
Dimensión : Integración			
Función desarrollada: imitación diferida: Se desarrolla cuando los niños copian a manera de repetición situaciones reales como personas, animales o cosas des pues de presenciar alguna actitud o convivencia.			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Imitamos gestos y sonidos de los animales del Perú.			
M O T I V A C I Ó N  Y  E V A L	Procesos didácticos	Estrategias pedagógicas	Recursos y materiales
	INICIO	Pedimos a los niños sentarse formando un círculo para poder trabajar.	
		La docente comunica a los niños: Niños, estamos realizando actividades con juegos nuevos.	
		Recordamos juntamente con los niños las normas de convivencia para poder trabajar las actividades del día.	
	PROCESO	La docente invita a los niños ponerse de pie para empezar a trabajar.	Papelote
		Niños, hoy imaginaremos que estamos en diferentes lugares del Perú, para poder trabajar tendremos en cuenta las normas de convivencia.	Plumones

U A C I O N  P E R M A N E N T E		Para poder llegar a la selva, imaginaremos que subimos a un avión para llegar lo más rápido.	-  Cinta
		<p>Cuando aterricemos todos imaginaremos e imitaremos los sonidos de diferentes animales de la selva, cada niño imitará al animal que elija como al león, al lobo, al mono, etc.</p> <p>Luego viajaremos a la costa aterrizamos rápidamente, imaginaremos los movimientos y sonidos de algunos animales del mar.</p> <p>Rápidamente subimos al avión y viajamos a la sierra, aterrizamos rápidamente, imitaremos los movimientos y sonidos de algunos animales como: la llama, la oveja, etc.</p>	
	SALIDA	<p>La docente entrega una hoja A4 a cada niño para que dibujen la parte que más les gustó.</p> <p>Cada niño expone y explica lo que dibujó.</p>	-  Papel  bond A4
		<p>Formaremos un museo de todos los trabajos, pegando en el papelote.</p> <p>Presentamos un cartel de preguntas como:</p> <p>¿qué hemos realizado? ¿cómo lo han hecho?</p> <p>¿qué dificultades tuvieron? ¿cómo lo solucionaron?</p>	

Taller N° 3		Estrategia didáctica del juego simbólico para desarrollar la creatividad infantil.	
Dimensión : Integración			
Función desarrollada: <b>Imagen Mental</b> : Los niños retienen cosas como: caras, cosas, manifiestan reemplazando lo que no pueden conseguir en el momento, usando la imaginación y el recuerdo.			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Jugando me comunico con mi familia			
M O T I V A C I O N Y E V A L	Procesos didácticos	Estrategias pedagógicas	Recursos y materiales
	INICIO	Después de realizar las actividades permanentes, se pide a los niños sentarse formando un círculo para poder trabajar.	
		La docente muestra a los niños fotos e ilustraciones con integrantes de la familia: papá, mamá, hijos, hermanos, etc.  Luego les realizará las siguientes preguntas:¿Qué observan?¿Lo han visto alguna vez? ¿Dónde?  ¿Qué podemos realizar con las siguientes fotos?  Todas las respuestas serán anotadas en un papelote.  Comunicaremos el propósito de dicha actividad	
		Recordamos juntamente con los niños las normas de convivencia para poder trabajar las actividades del día.	

U A C I O N  P E R M A N E N T E	PROCES  O	La docente presentará una caja de vestimenta, cada niño elige la vestimenta q prefiera para luego vestirse de acuerdo al personaje elegido.	-Papelote
		Cuando terminen de vestirse se pedirá que cada niño piense en alguna acción que pueda hacer dicho personaje, luego nos demuestre actuando.	-Plumones
		Cada niño saldrá al frente y les dirá a sus compañeros el nombre del personaje que le tocó.	-Cinta
	SALIDA	La docente entrega una hoja A4 a cada niño para que dibujen la actividad que más les gustó.	-Papel
		Cada niño expone y explica su trabajo.	bond A4
		<p>pegaremos todos los trabajos, pegando en el papelote.</p> <p>Presentamos un cartel de preguntas como: ¿qué hemos realizado? ¿cómo lo han hecho? ¿qué dificultades tuvieron? ¿cómo lo solucionaron?</p> <p>Se anotarás todas las respuestas en un papelote.</p> <p>Luego se dialoga con los niños sobre la importancia de la actividad.</p> <p>La docente recomienda que e n casa dialoguen con su familia sobre la actividad realizada.</p>	

Taller N° 4		Estrategia didáctica del juego simbólico para desarrollar la creatividad infantil.	
Dimensión del juego: <b>Sustitución</b>			
Función desarrollada: Comunicación: Se desarrolla cuando los niños expresan verbalmente lo que perciben, sus vivencias, personas o cosas, tratan de expresar lo que aprenden desarrollando su capacidad oral mediante la producción lingüística, lo que piensa y lo que va reteniendo.			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Juego con mis amigos			
M O T I V A C I O N  Y  E V A L	Procesos didácticos	Estrategias pedagógicas	Recursos y materiales
	INICIO	Pedimos a los niños sentarse formando un semicírculo para poder trabajar.	
		La docente les presentará a los niños una caja sorpresa acompañada con la canción “qué será” luego, se sacará uno por uno los juguetes que cada niño había traído anticipadamente.  Se realizará las siguientes preguntas: ¿qué juguetes han traído? ¿cómo lo utilizan? ¿Qué podemos hacer hoy con estos juguetes? La docente anota en un papelote todas las repuestas.	
		La maestra comunica el propósito de la actividad.	

U A C I O N  P E R M A N E N T E		Recordamos las normas de convivencia para poder trabajar de la mejor manera.	
	PROCESO	La docente invita a los niños que cojan su juguete q trajeron, luego que observen y manipulen.	-Papelote  -Plumones
		Cada niño en forma ordenada explicará a sus compañeros porqué ha traído ese juguete y qué significado tiene ese juguete o a quienes reemplaza.	-Cinta Caja
		Mientras los niños están participando, la docente les motiva para cumplir con las normas y acuerdos.	Carteles de preguntas
		Terminado su interacción de todos los niños invitamos a los niños sentarse en su silla para escuchar las siguientes indicaciones de la docente.	
	SALIDA	La docente entrega una hoja A4 a cada niño para que de manera individual dibuje a su juguete y a quién reemplaza Cada niño expone y explica lo que dibujó.	-Papel bond A4 -Lápiz -Colores
		Pegamos todos los trabajos expuestos en un solo papelote.  Presentamos un cartel de preguntas como: ¿qué han realizado? ¿cómo lo han hecho? ¿qué dificultades tuvieron? ¿cómo lo solucionaron? ¿qué les ha gustado más?	

Taller N° 5		Estrategia didáctica del juego simbólico para desarrollar la creatividad infantil.	
Dimensión : Descentración			
Función desarrollada: Imagen mental: Los niños retienen cosas como: caras, cosas, manifiestan reemplazando lo que no pueden conseguir en el momento, usando la imaginación y el recuerdo.			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Juego creando mi personaje favorito en un teatro			
M O T I V A C I Ó N  Y  E V A L	Procesos didácticos	Estrategias pedagógicas	Recursos y materiales
	INICIO	Después de las actividades permanentes, la docente motivará con una canción “a la rueda, rueda”	
		Les invita a formar grupos, cada grupo elegirá un representante.	
		Recordamos las normas de convivencia para poder trabajar las actividades del día.	
		Ubicamos sillas frente a un escenario imaginando tener un teatro. Para ello utilizan un marco de cartón decorado con material reciclado	-Papelote  -Plumones
		La docente invita a cada grupo que escoja una imagen con súper héroes que más les guste, los integrantes deben ponerse de acuerdo para elegir.	-Cinta  -cartón



U A C I O N  P E R M A N E N T E	PROCESO	La docente facilitará con diferentes objetos que deseen actuar como: máscaras, palos, títeres, instrumentos musical, etc.	-imágenes de súper-heroes
		Cada grupo saldrá de manera ordenada a dramatizar a su súper héroe que eligió.  La docente invita a todos los niños regresar a sus asientos.	
	SALIDA	La docente entrega una hoja A4 a cada niño para que dibujen la parte que más les gustó.  Cada niño expone y explica lo que dibujó.	-Papel bond A4
		Formaremos un museo de todos los trabajos, pegando en el papelote.  Presentamos un cartel de preguntas como: ¿qué han realizado? ¿cómo lo han hecho? ¿qué dificultades tuvieron? ¿cómo lo solucionaron? ¿qué les gustó más?  Toda la respuesta se anotará en un papelote.  La docente y niños dialogan sobre la importancia de lo realizado.	

Taller N° 6		Estrategia didáctica del juego simbólico para desarrollar la creatividad infantil.	
Dimensión : Descentración			
Función desarrollada: imitación diferida: Se desarrolla cuando los niños copian a manera de repetición situaciones reales como personas, animales o cosas des pues de presenciar alguna actitud o convivencia.			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Soy un gran inventor			
M O T I V A C I O N  Y  E V A L	Procesos didácticos	Estrategias pedagógicas	Recursos y materiales
	INICIO	Después de las actividades permanentes, la docente invita a sentarse en semicírculo.	
		Les invita a formar grupos, cada grupo elegirá un representante.	
		Recordamos las normas de convivencia para poder trabajar las actividades del día.	
		La docente entrega a cada grupo pequeñas imágenes con diferentes gestos de personajes.	-Papelote
		Los representante de cada grupo escogerá la imagen, luego les mostrará a sus compañeros.	-Plumones
		La maestra les presentará una caja pequeña con diferentes juguetes a cada grupo, para que escojan uno cada integrante.	-Cinta  -muñecos

U A C I O N  P E R M A N E N T E	PROCESO	Cada grupo imitará el gesto que eligieron, utilizando el juguete que eligió cada integrante.	-Papel  -bond A4
	SALIDA	La docente entrega una hoja A4 y colores a cada niño para que dibuje la imitación que más les gustó.  Cada niño expone y explica lo que dibujó.	
		Formaremos un museo de todos los trabajos, pegando en el papelote.  Presentamos un cartel de preguntas como: ¿qué han realizado? ¿cómo lo han hecho? ¿qué dificultades tuvieron? ¿cómo lo solucionaron? ¿qué les gustó más?  Toda la respuesta se anotará en un papelote.  La docente y niños dialogan sobre la importancia de lo realizado.	

Taller N° 7		Estrategia didáctica del juego simbólico para desarrollar la creatividad infantil.		
Dimensión : Planificación				
Función desarrollada: imitación diferida: Se desarrolla cuando los niños copian a manera de repetición situaciones reales como personas, animales o cosas después de presenciar alguna actitud o convivencia.				
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Juego creando mi personaje favorito en un teatro				
M O T I V A C I O N  Y  E V A L	Procesos didácticos	Estrategias pedagógicas	Recursos y materiales	
	INICIO	Después de las actividades permanentes, la docente motivará con una canción “a la rueda, rueda”		
		Les invita a formar grupos, cada grupo elegirá un representante.		
		Recordamos las normas de convivencia para poder trabajar las actividades del día.		
			Ubicamos sillas frente a un escenario imaginando tener un teatro. Para ello utilizan un marco de cartón decorado con material reciclado	-Papelote  -Plumones
			La docente invita a cada grupo que escoja una imagen con súper héroes que más les guste, los integrantes deben ponerse de acuerdo para elegir.	-Cinta  -cartón

U A C I O N  P E R M A N E N T E	PROCESO	La docente facilitará con diferentes objetos que deseen actuar como: máscaras, palos, títeres, instrumentos musical, etc.	-imágenes de súper- héroes
		Cada grupo saldrá de manera ordenada a dramatizar a su súper héroe que eligió.  La docente invita a todos los niños regresar a sus asientos.	
	SALIDA	La docente entrega una hoja A4 a cada niño para que dibujen la parte que más les gustó.  Cada niño expone y explica lo que dibujó.	-Papel  bond A4
		Formaremos un museo de todos los trabajos, pegando en el papelote.  Presentamos un cartel de preguntas como: ¿qué han realizado? ¿cómo lo han hecho? ¿qué dificultades tuvieron? ¿cómo lo solucionaron? ¿qué les gustó más?  Toda la respuesta se anotará en un papelote.  La docente y niños dialogan sobre la importancia de lo realizado.	

Taller N° 8	Estrategia didáctica del juego simbólico para desarrollar la creatividad infantil.
-------------	--

Dimensión : Descentración

Función desarrollada: imitación diferida: Se desarrolla cuando los niños copian a manera de repetición situaciones reales como personas, animales o cosas des pues de presenciar alguna actitud o convivencia.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Jugando creamos nuestra tienda.

M O T I V A C I Ó N  Y  E V A L U	Procesos didácticos	Estrategias pedagógicas	Recursos y materiales
	INICIO	Después de las actividades permanentes, la docente motivará con una canción “Me fui al mercado”	
		La docente invita a los niños a sentarse sobre sus almohadas formando un semicírculo	
		Se presentará a los niños una imagen se una tienda. Realizará las siguientes preguntas: ¿qué observan?¿han visto en algún lugar?¿dónde?¿qué podemos hacer con las etiquetas que han traído?	
		La docente comunicará el propósito de dicha actividad: hoy crearemos una hermosa tiendo. Recordamos las normas de convivencia para poder trabajar las actividades del día.	
		Cada niño presentará sus etiquetas de productos que se le pidió el día anterior.	-Papelote

A C I O N  P E R M A N E N T E	PROCESO	La docente invita a los niños que elijan un espacio dentro del aula para armar la tienda. Les facilita con materiales a utilizar como silicona papelote, tijera, etc.	-Plumones
		Todos los niños participan pegando sus etiquetas en la tienda.	-Cinta
		Una vez armada, los niños podrán jugar libremente actuando como comprar, vender, dar recibir, etc.	-cartón
	SALIDA	La docente invita a todos los niños regresar a sus asientos para continuar con el desarrollo de la actividad.	-tijera
		La docente entrega una hoja A4 a cada niño para que dibujen lo que más les ha gustado. Cada niño expone su trabajo y explica a sus compañeros lo que dibujó.	-silicona
		Formaremos un museo de todos los trabajos, pegando en el papelote.  Presentamos un cartel de preguntas como: ¿qué han realizado? ¿cómo lo han hecho? ¿qué dificultades tuvieron? ¿cómo lo solucionaron? ¿qué les gustó más? Toda la respuesta se anotará en un papelote.	- Papel  bond A4  colores

## **CAPITULO IV: Conclusiones**

Se puede percibir que en la Institución Educativa Inicial N° 106, de Moyobamba, en la región San Martín, los niños de 05 años de educación inicial tienen escasa motivación e interés para construir historias, cuentos; y además de mostrar dificultad para expresarse, no toman iniciativa para la resolución de problemas propios de su edad. Por otra parte, se observa una deficiencia en la imaginación y fantasía para crear determinadas situaciones, así como dificultad para terminar historias con originalidad y sentido.

-Las estrategias didácticas del juego simbólico en base a talleres grupales, integran a los niños para interactuar mediante las actividades: imitaciones con juguetes, imitaciones de gestos y sonidos de diferentes animales, jugando me comunico con mi familia, Juego con mis amigos, soy un gran inventor, juego creando mi personaje favorito en un teatro, Jugando creamos nuestra tienda. De esta manera se estimulará a los niños a desarrollar un orden y secuencia de sus acciones.

-Los talleres lúdicos del juego simbólico están basados en la integración, se desarrollará mediante la imagen mental que permitirá copiar eventos reales ya sea de personas, animales o cosas, después de presenciar alguna situación.

-Las estrategias de juegos simbólicos basados en la dimensión de la sustitución favorece en los niños el desarrollo de la habilidad de comunicarse, se despliega cuando los niños se expresan verbalmente lo que perciben en su entorno, expresando lo que aprenden, desarrollando la capacidad oral mediante la producción lingüística.

-Las estrategias didácticas del juego simbólico basadas en la dimensión de la descentración propician en los niños a ser protagonista de sus propias historias, desarrollando su imagen mental, reteniendo cosas como: objetos, caras; reemplazando lo que no pueden conseguir en el momento, usando la imaginación y el recuerdo.



-Los juegos simbólicos basadas en la dimensión de la planificación propician en los niños el desarrollo de la imitación diferida, copiando a manera de repetición, situaciones reales después de presenciar actitudes o convivencias. Los niños planifican el desarrollo de cada personaje que haya elegido, de esta manera desarrollan la capacidad del discernimiento.

## **CAPITULO V: Recomendaciones.**

-El directivo y docentes de la Institución Educativa Inicial N° 106, de Moyobamba, en la región San Martín deben de considerar como parte de su plan de actividades didácticas el desarrollo de juegos simbólicos para desarrollar la capacidad creativa y la imaginación infantil

-Es importante la incorporación de los juegos simbólicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños, las mismas que deben de estar basadas en las dimensiones de integración, sustitución, descentración y planificación a fin de promover la creatividad en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 106, de Moyobamba, en la región San Martín

## **BIBLIOGRAFIA REFERENCIADA**

- Altamirano, L. M. 2021. Estrategia del juego simbólico basada en la dinámica del proceso para mejorar la creatividad en la producción de textos. Universidad Señor de Sipán. Pimentel. Lambayeque <https://repositorio.uss.edu.pe/handle/20.500.12802/8469>
- Alejandro, D., & Juela, G. (2015). UNL Repositorio Digital. El juego simbólico como eje transversal en el desarrollo social de las niñas y niños del primer año de educación básica de la unidad educativa “Prof. Julio Ordoñez Espinosa” de la ciudad de Loja. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/11635>
- Arenas, L., & Laura, C. (2017). Aplicación de juegos simbólicos para estimular la socialización en niños de cinco años de la Institución Educativa Alto la Punta, Mollendo, Arequipa. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/6402>
- Bustamante, N. P. y Mosquera, J. A. 2021. El juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo de niños/as de nivel preparatoria. Universidad Técnica de Machala. Ecuador. <https://es.scribd.com/document/673466455/El-Juego-Simbolico-y-El-Desarrollo-Del-Pensamiento-Creativo-en-Ninos-de-Nivel-Preparatoria-Josselyn-Ariana-Mosquera-Ramos>
- Cuellar M, Tenreyro M y Castellón G. (2018). El juego en la educación preescolar. Fundamentos teóricos. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S199086442018000200020](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S199086442018000200020)
- Caballero, D. (2016). Pensamiento creativo y su influencia en el desarrollo de la imaginación en niños/as de 5 años de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno, del Cantón Babahoyo, Provincia de los Ríos. Universidad Técnica de Babahoyo. <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/2903>

- Común, S. & Reátegui, M. 2020. El juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 05 años en la I. E. I. N° 423 Virgen María, Pucallpa, 2019.  
<http://repositorio.unu.edu.pe/handle/UNU/4595>
- Domínguez J, Castillo S y Hernández B. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. Revista Educación.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44062184041>
- Flores, R., & Villamarin, S. (2016). Juego simbólico en el desarrollo de la inteligencia socioemocional de los niños de Primero de Básica de la Escuela República de Brasil de la ciudad de Quito, Universidad Central del Ecuador.  
<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/12084>
- Gonzáles, M. & Rodríguez, M. 2018. Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial. Facultad de ciencias de la Educación. Universidad Estatal De Milagro.  
<https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4139/2/LAS%20ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20COMO%20ESTRATEGIAS%20METODOL%C3%93GICAS%20EN%20LA%20EDUCACI%C3%93N%20INICIAL.pdf>
- Giraldo M, Gómez M y Klimenko O. (2015). Acercamiento a un programa de fortalecimiento de habilidades sociales en la etapa pre operacional a través del juego simbólico. Revista virtual de Ciencias sociales y humanas.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5165272>
- Gonzales C y Solovieva Y. (2016). Caracterización del nivel de desarrollo de la función simbólica en niños preescolares, Revista CES.  
<https://www.redalyc.org/pdf/4235/423548400006.pdf> Duhalde
- Guamán, J. (2019). El juego simbólico como estrategia didáctica para mejorar la convivencia en el aula de los niños de 5 a 6 años de la unidad educativa Fiscomisional Manuel José

Rodríguez de la parroquia Malacatos, cantón y provincia de Loja. Universidad Nacional de Loja.

<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/22081/1/JESENIA%20GUAMAN.pdf>

Lázaro, M. (2017). Aprender a pensar para enseñar a pensar en Educación Infantil. Desarrollo de habilidades del pensamiento. Universidad de Zaragoza. España. <https://core.ac.uk/download/pdf/289984465.pdf>

Lowenfeld. (1989). Desarrollo de la capacidad creadora. Kapeluz. <https://iesmarchetti-tuc.infod.edu.ar/sitio/wp-content/uploads/2020/03/El-desarrollo-de-la-capacidad-creadora.pdf>

Medina N, Velázquez M, Alhuay J y Aguirre F. (2017). La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea, Revista REICE. <https://revistas.uam.es/reice/article/view/7281>

Melchor, Z.; & Gallego, C. (2017); “Narrar es un cuento” secuencia didáctica para el fortalecimiento de la comprensión lectora mediante cuentos cortos. Universidad tecnológica de Pereyra. Facultad de educación. <https://repositorio.utp.edu.co/items/79da8f14-9a17-4643-ad65-2c15d2e0d109>

Matoso. (1992) El cuerpo, territorio escénico. Paidós. [https://www.educarjuntos.com.ar/wp-content/imagenes/cuerpo\\_-territorio\\_escenico.pdf](https://www.educarjuntos.com.ar/wp-content/imagenes/cuerpo_-territorio_escenico.pdf)

Mosquera, (1991) Otras maneras de abrir una puerta. Del libro: hacía la creatividad. Lugar Editorial. <https://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20180225093550/estrategiasen.pdf>

Moccio. (2005) Hacia la creatividad. Lugar editorial. <https://latam.casadellibro.com/libro-hacia-la-creatividad/9789509129399/355123>

- Menchén, F. (2001). Descubrir la Creatividad. Desaprender para volver a aprender. Vellón: Madrid. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=187556>
- Mangifesta, C. 2018. El juego como acto creador. Revista Kine No 4. [https://www.revistakine.com.ar/Sumarios/sum\\_01.html](https://www.revistakine.com.ar/Sumarios/sum_01.html)
- Sikora, J. (2003). Manual de Métodos Creativos. Buenos Aires: Kapelusz. <https://neuronilla.com/manual-de-metodos-creativos/>
- Salinas (2017). Programa “crearte” en la estimulación de la creatividad de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. “Cristo Salvador”. Universidad Cesar Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/7085>
- Torrance, E. P. (1965). Test de Capacidad de Pensamiento Creativo. Buenos Aires. Editor. Pacifico. <https://www.redalyc.org/pdf/3691/369155966015.pdf>
- Uralde (2011) La creatividad en la escuela. Vellón: Madrid. [https://www.researchgate.net/publication/314979156\\_La\\_Creatividad\\_en\\_los\\_Ninos\\_de\\_Prescolar\\_un\\_Reto\\_de\\_la\\_Educacion\\_Contemporanea](https://www.researchgate.net/publication/314979156_La_Creatividad_en_los_Ninos_de_Prescolar_un_Reto_de_la_Educacion_Contemporanea)
- Vygotsky, L. (1987). Imaginación y creación en la edad infantil. Lima, Perú: Educap. [https://www.proletarios.org/books/Vigotsky-Imaginacion\\_y\\_Creatividad\\_En\\_La\\_Infancia.pdf](https://www.proletarios.org/books/Vigotsky-Imaginacion_y_Creatividad_En_La_Infancia.pdf)
- Vygotsky, L. S. (2003). La imaginación y el arte en la infancia (Vol. 87). <http://maratavarespsictics.pbworks.com/w/file/74224682/20235083-Vigotsky-La-imaginacion-y-el-arte-en-la-infancia.pdf>
- Wernicke, G. (2015) El pensamiento creativo. Buenos Aires. Editor. Pacifico. <https://www.revista.unam.mx/vol.10/num12/art87/art87.pdf>

## ANEXOS

### Anexo 1. Instrumento de evaluación – lista de cotejo

#### EVALUAR LA CREATIVIDAD

Niño: \_\_\_\_\_

N°	Ítem	No (0)	Si (1)
1	Imita los movimientos que realiza la docente		
2	Acciona diferente a las actividades que la docente realiza		
3	Escoge una imagen propuesta por la docente y hace su propia historia		
4	Elabora su propia historia y se recrea a través de su imaginación		
5	Desarrolla muchas ideas a partir de la elaboración de su propia historia		
6	Tiene confianza al expresar sus ideas y experiencias		
7	Recuerda varias cosas de la historia que creó		
8	Puede nombrar los personajes que intervienen en su historia		

## **Anexo 2. Validación del instrumento**

### **Carta a los jueces expertos 1**

**Señor (a) Mag. Jovita Ruth Montalvo Heredia**

**Presente:**


**Asunto:** Validación de instrumento, por criterio de especialista

De mi especial consideración:

Es grato dirigirme a Usted, para expresarle un saludo cordial e informarle que como parte del desarrollo de la tesis del Programa de Licenciatura en Educación Modalidad Mixta (LEMM) de la Facultad de Ciencias Históricas Sociales y Educación de la Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo” de Lmbayeque, estamos desarrollando la tesis titulada: “Estrategia didáctica del juego simbólico y el fomento de la creatividad infantil en la Institución Educativa N° 106, Moyobamba, San Martín, 2023”; motivo por el cual se hizo necesario la elaboración de una matriz del instrumento, y ficha de validación. Por lo expuesto, con la finalidad de darle rigor científico necesario, se requiere la validación de dicho instrumento a través de la evaluación de Juicio de Expertos. Es por ello, que nos permitimos solicitarle su participación como juez, apelando su trayectoria y reconocimiento como profesional.

Agradeciendo por anticipado su colaboración y aporte en la presente nos despedimos de usted, no sin antes expresarle los sentimientos de nuestra consideración y estima personal.

Atentamente;



Frias Moreto, Lelia Ednith

DNI: 45296001

**Investigadora**



Variable	Dimensiones	Claridad			Objetividad			Consistencia			Coherencia		
		M	R	B	M	R	B	M	R	B	M	R	B
CREATIVIDAD	Originalidad			X			X			X			X
				X			X			X			X
	Flexibilidad			X			X			X			X
				X			X			X			X
	Fluidez			X			X			X			X
				X			X			X			X
	Elaboración			X			X			X			X
				X			X			X			X

**Leyenda: M: Malo R: Regular B: Bueno**

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD:**

<b>X</b>	Procede su aplicación.
	Procede su aplicación previo levantamiento de las observaciones que se adjuntan.
	No procede su aplicación.

**Apellidos y nombres de juez evaluador Mag. Jovita Ruth Montalvo Heredia**

**DNI: 16660475**

Especialidad del evaluador: Docente de pre y post grado. Especialista y Mag. en Ciencias de la Educación

Lambayeque, diciembre de 2023



Jovita Ruth Montalvo Heredia

DNI: 16660475

Evaluadora

## Carta a los jueces expertos 2

**Señor (a) Mg: Elita Altamirano Fernandez**

**Presente:**

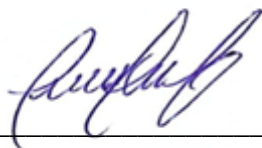
**Asunto:** Validación de instrumento, por criterio de especialista

De mi especial consideración:

Es grato dirigirme a Usted, para expresarle un saludo cordial e informarle que como parte del desarrollo de la tesis del Programa de Licenciatura en Educación Modalidad Mixta (LEMM) de la Facultad de Ciencias Históricas Sociales y Educación de la Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo” de Lmbayeque, estamos desarrollando la tesis titulada: “Estrategia didáctica del juego simbólico y el fomento de la creatividad infantil en la Institución Educativa N° 106, Moyobamba, San Martín, 2023”; motivo por el cual se hizo necesario la elaboración de una matriz del instrumento, y ficha de validación. Por lo expuesto, con la finalidad de darle rigor científico necesario, se requiere la validación de dicho instrumento a través de la evaluación de Juicio de Expertos. Es por ello, que nos permitimos solicitarle su participación como juez, apelando su trayectoria y reconocimiento como profesional.

Agradeciendo por anticipado su colaboración y aporte en la presente nos despedimos de usted, no sin antes expresarle los sentimientos de nuestra consideración y estima personal.

Atentamente;



---

Frias Moreto, Lelia Ednith

DNI: 45296001

Investigadora

Variable	Dimensiones	Claridad			Objetividad			Consistencia			Coherencia		
		M	R	B	M	R	B	M	R	B	M	R	B
CREATIVIDAD	Originalidad			X			X			X			X
				X			X			X			X
	Flexibilidad			X			X			X			X
				X			X			X			X
	Fluidez			X			X			X			X
				X			X			X			X
	Elaboración			X			X			X			X
				X			X			X			X

**Leyenda: M: Malo R: Regular B: Bueno**

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD:**

<b>X</b>	Procede su aplicación.
	Procede su aplicación previo levantamiento de las observaciones que se adjuntan.
	No procede su aplicación.

**Apellidos y nombres de juez evaluador Mag. Elita Altamirano Fernandez**

**DNI: 41858874**

Especialidad del evaluador: Docente de pre y post grado. Especialista y Mag. en Ciencias de la Educación



Elita Altamirano Fernandez

DNI: 41858874

Evaluadora

### Anexo 3. Validación del programa

#### JUICIO DE EXPERTOS PARA EVALUAR LA PROPUESTA ACADÉMICA

##### 1. Identificación del Experto

Nombres y Apellidos: César Fernando Díaz Alarcón

Centro laboral: Universidad César Vallejo

Grado: Magister

##### 2. Instrucciones

Estimado(a) especialista, a continuación, se muestra un conjunto de ítems, el cual tienes que evaluar con criterio ético, la calidad de la propuesta académica (véase anexo N° 1). Para materializar la evaluación, marca con un aspa (x) una de las categorías contempladas en el cuadro: 1: Muy bajo 2: Bajo 3: Medio 4: Alto 5: Muy alto

##### 3. Estructura (véase cuadro adjunto)

INDICADORES / ÍTEMS	CATEGORÍAS					OBSERVACIÓN/ SUGERENCIAS
	5	4	3	2	1	
<b>Cualidades básicas de la propuesta - proyectividad</b>						
1. Pertinencia (adecuada al contexto y a las características del estudiante).	X					
2. Relevancia (importante desde el punto de vista teórico y práctico).	X					
3. Originalidad (poco estudiado).	X					
4. Viabilidad (según la proyectividad, el desarrollo de la propuesta será un éxito).	X					
<b>Claridad</b>						
5. Justificación consistente para el desarrollo de la propuesta.	X					
6. Lenguaje empleado.	X					
7. Propósito.	X					
<b>Consistencia teórica</b>						
8. Las bases científicas presentadas a manera de síntesis.	X					
9. El modelo teórico sintetiza la propuesta (síntesis gráfica) y es coherente con las bases científicas seleccionadas.	X					

10. Las actividades de aprendizaje, garantiza el logro del propósito esperado.	X					
<b>Calidad técnica</b>						
11. Estructura técnica básica de la propuesta.	X					
12. Coherencia interna entre los componentes de la propuesta.	X					
<b>Metodología</b>						
13. Explícita y orientada a lograr el propósito esperado.	X					
<b>Extensión</b>						
14. El programa es específico y abarca un aspecto limitado del problema.	X					
<b>Evaluabilidad</b>						
15. Objetivos explícitos y evaluables de la propuesta.	X					
16. La evaluación descrita es fácil de materializarse.	X					
<b>Puntaje parcial.</b>	80					
<b>Puntuación total.</b>	80					

Nota: Índice de evaluación propuesta (ivp) = [puntuación total / 80] x 100= 100%

#### 4. Escala de valoración

Muy baja	Baja	Intermedia	Alta	Muy Alta
00-20 %	21-40 %	41-60 %	61-80%	81-100%

#### 5. Veredicto final

El (título). Su enfoque es innovador y accesible, por lo tanto, ofrece un valioso recurso educativo, siendo aplicable.

Lambayeque, diciembre 2023


  
 FIRMADO: \_\_\_\_\_  
 DNI: 16729057  
 CELULAR: 945124865  
 DIRECTOR

## JUICIO DE EXPERTOS PARA EVALUAR LA PROPUESTA ACADÉMICA

### 1. Identificación del Experto

Nombres y Apellidos: Zoila Catalina Zelada Cortez

Centro laboral: Directora en una institución

Grado: Magister

### 2. Instrucciones

Estimado(a) especialista, a continuación, se muestra un conjunto de ítems, el cual tienes que evaluar con criterio ético, la calidad de la propuesta académica (véase anexo N° 1). Para materializar la evaluación, marca con un aspa (x) una de las categorías contempladas en el cuadro: 1: Muy bajo 2: Bajo 3: Medio 4: Alto 5: Muy alto

### 3. Estructura (véase cuadro adjunto)

INDICADORES / ÍTEMS	CATEGORÍAS					OBSERVACIÓN/ SUGERENCIAS
	5	4	3	2	1	
<b>Cualidades básicas de la propuesta - proyectividad</b>						
1. Pertinencia (adecuada al contexto y a las características del estudiante).	X					
2. Relevancia (importante desde el punto de vista teórico y práctico).	X					
3. Originalidad (poco estudiado).	X					
4. Viabilidad (según la proyectividad, el desarrollo de la propuesta será un éxito).	X					
<b>Claridad</b>						
5. Justificación consistente para el desarrollo de la propuesta.	X					
6. Lenguaje empleado.	X					
7. Propósito.	X					
<b>Consistencia teórica</b>						
8. Las bases científicas presentadas a manera de síntesis.	X					
9. El modelo teórico sintetiza la propuesta (síntesis gráfica) y es coherente con las bases científicas seleccionadas.	X					

10. Las actividades de aprendizaje, garantiza el logro del propósito esperado.	X					
<b>Calidad técnica</b>						
11. Estructura técnica básica de la propuesta.	X					
12. Coherencia interna entre los componentes de la propuesta.	X					
<b>Metodología</b>						
13. Explícita y orientada a lograr el propósito esperado.	X					
<b>Extensión</b>						
14. El programa es específico y abarca un aspecto limitado del problema.	X					
<b>Evaluabilidad</b>						
15. Objetivos explícitos y evaluables de la propuesta.	X					
16. La evaluación descrita es fácil de materializarse.	X					
<b>Puntaje parcial.</b>	80					
<b>Puntuación total.</b>	80					

Nota: Índice de evaluación propuesta (ivp) = [puntuación total / 80] x 100= 100%

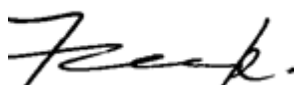
#### 4. Escala de valoración

Muy baja	Baja	Intermedia	Alta	Muy Alta
00-20 %	21-40 %	41-60 %	61-80%	81-100%

#### 5. Veredicto final

El (título). Su enfoque es innovador y accesible, por lo tanto, ofrece un valioso recurso educativo, siendo aplicable.

Lambayeque, diciembre 2023



Zoila Catalina Zelada Cortez

DNI: 16786665

## JUICIO DE EXPERTOS PARA EVALUAR LA PROPUESTA ACADÉMICA

### 1. Identificación del Experto

Nombres y Apellidos: Martha Rios Rodriguez

Centro laboral: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo

Grado: Doctora

### 2. Instrucciones

Estimado(a) especialista, a continuación, se muestra un conjunto de ítems, el cual tienes que evaluar con criterio ético, la calidad de la propuesta académica (véase anexo N° 1). Para materializar la evaluación, marca con un aspa (x) una de las categorías contempladas en el cuadro: 1: Muy bajo 2: Bajo 3: Medio 4: Alto 5: Muy alto

### 3. Estructura (véase cuadro adjunto)

INDICADORES / ÍTEMS	CATEGORÍAS					OBSERVACIÓN/ SUGERENCIAS
	5	4	3	2	1	
<b>Cualidades básicas de la propuesta - proyectividad</b>						
1. Pertinencia (adecuada al contexto y a las características del estudiante).	X					
2. Relevancia (importante desde el punto de vista teórico y práctico).	X					
3. Originalidad (poco estudiado).	X					
4. Viabilidad (según la proyectividad, el desarrollo de la propuesta será un éxito).	X					
<b>Claridad</b>						
5. Justificación consistente para el desarrollo de la propuesta.	X					
6. Lenguaje empleado.	X					
7. Propósito.	X					
<b>Consistencia teórica</b>						
8. Las bases científicas presentadas a manera de síntesis.	X					
9. El modelo teórico sintetiza la propuesta (síntesis gráfica) y es coherente con las bases científicas seleccionadas.	X					



10. Las actividades de aprendizaje, garantiza el logro del propósito esperado.	X					
<b>Calidad técnica</b>						
11. Estructura técnica básica de la propuesta.	X					
12. Coherencia interna entre los componentes de la propuesta.	X					
<b>Metodología</b>						
13. Explícita y orientada a lograr el propósito esperado.	X					
<b>Extensión</b>						
14. El programa es específico y abarca un aspecto limitado del problema.	X					
<b>Evaluabilidad</b>						
15. Objetivos explícitos y evaluables de la propuesta.	X					
16. La evaluación descrita es fácil de materializarse.	X					
<b>Puntaje parcial.</b>	80					
<b>Puntuación total.</b>	80					

Nota: Índice de evaluación propuesta (ivp) = [puntuación total / 80] x 100= 100%

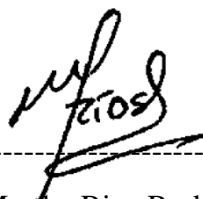
#### 4. Escala de valoración

Muy baja	Baja	Intermedia	Alta	Muy Alta
00-20 %	21-40 %	41-60 %	61-80%	81-100%

#### 5. Veredicto final

El (título). Su enfoque es innovador y accesible, por lo tanto, ofrece un valioso recurso educativo, siendo aplicable.

Lambayeque, diciembre 2023



Martha Rios Rodriguez

DNI: 16655814

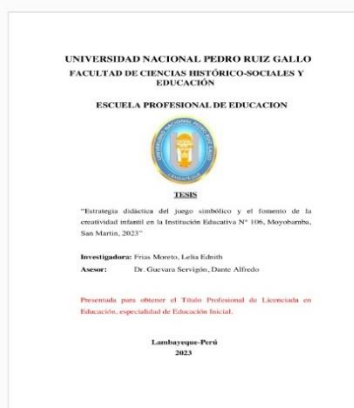


## Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Lelia Ednith Frias Moreto  
Título del ejercicio: Quick Submit  
Título de la entrega: "Estrategia didáctica del juego simbólico y el fomento de la ...  
Nombre del archivo: TESIS\_SUBSANADA\_DE\_LELIA\_FRIAS\_MORETO\_1.docx  
Tamaño del archivo: 5.39M  
Total páginas: 82  
Total de palabras: 17,094  
Total de caracteres: 91,580  
Fecha de entrega: 15-may.-2024 12:35a. m. (UTC-0500)  
Identificador de la entrega: 2379826452



Derechos de autor 2024 Turnitin. Todos los derechos reservados.

Dr. Guevara Servigón, Dante Alfredo  
**Asesor**

"Estrategia didáctica del juego simbólico y el fomento de la creatividad infantil en la Institución Educativa N° 106, Moyobamba, San Martín, 2023"

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unprg.edu.pe	4%
	Fuente de Internet	
2	repositorio.utmachala.edu.ec	2%
	Fuente de Internet	
3	hdl.handle.net	2%
	Fuente de Internet	
4	repositorio.uss.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
5	repositorio.usil.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
6	repositorio.unu.edu.pe	<1%
	Fuente de Internet	
7	www.fundacionmaternal.es	<1%
	Fuente de Internet	
8	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez	<1%
	Trabajo del estudiante	



Dr. Guevara Servigón, Dante Alfredo  
**Asesor**

9	www.researchgate.net	<1 %
	Fuente de Internet	
10	repositorio.uladech.edu.pe	<1 %
	Fuente de Internet	
11	manglar.uninorte.edu.co	<1 %
	Fuente de Internet	
12	repositorio.unprg.edu.pe:8080	<1 %
	Fuente de Internet	
13	Submitted to Universidad Loyola Andalucia	<1 %
	Trabajo del estudiante	
14	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo	<1 %
	Trabajo del estudiante	
15	docplayer.es	<1 %
	Fuente de Internet	
16	www.cde.ca.gov	<1 %
	Fuente de Internet	
17	Submitted to Universidad de Las Palmas de Gran Canaria	<1 %
	Trabajo del estudiante	
18	repositorio.upao.edu.pe	<1 %
	Fuente de Internet	

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo



Dr. Guevara Sérvigón, Dante Alfredo  
**Asesor**