



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS**

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

“El juego simbólico en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la unidad educativa particular nuevo mundo, de la ciudad de Riobamba, periodo 2020-2021”

**Trabajo de titulación para optar al título de Licenciada en Ciencias de la
Educación Inicial**

Autora:

Procel Guamán Evelyn Paola

Tutor:

Mgs. Jimmy Vinicio Román Proaño

Riobamba, Ecuador. 2021

AUTORÍA DE INVESTIGACIÓN

Esta investigación que se muestra como proyecto de grado, Previo a la obtención del título de Licenciatura en Educación Inicial. Qué nos corresponde exclusivamente a: **Evelyn Paola Procel Guamán** con cedula de N° **150104466-1** y del director de Proyecto: **Mg S. Jimmy Vinicio Román Proaño** el patrimonio intelectual de la misma a la Universidad Nacional de Chimborazo.



Evelyn Paola Procel Guamán
ESTUDIANTE

Correo electrónico: evelyn.procel@unach.edu.ec

Teléfono convencional: 062 889 577

Teléfono móvil: 0982736946

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR DE TUTOR

Yo, **Mg.S Jimmy Vinicio Román Proaño**, TUTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN Y DOCENTE DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

CERTIFICADO:

Que la investigación, con el tema “**EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR NUEVO MUNDO, DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PERIODO 2020-2021**” Realizado por la señorita Evelyn Paola Procel Guamán, de la Carrera de Educación Inicial es el resultado de un proceso riguroso, bajo mi dirección de apoyo y una asesoría permanente, cumpliendo con todas las condiciones teóricas y metodológicas exigidas por los reglamentos pertinentes, para la presentación y sustentación ante los miembros del tribunal correspondientes al proyecto de investigación.

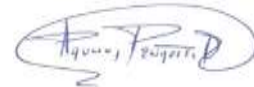


Mgs. Jimmy Román Proaño
TUTOR

MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Los miembros de tribunal revisarán y aprueban el informe de investigación, con el título “**EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR NUEVO MUNDO, DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PERIODO 2020-2021**”, proyecto de investigación de la carrera de educación Inicial aprobado a nombre de la Universidad Nacional de Chimborazo por el siguiente tribunal examinador de la estudiante Evelyn Procel.

Mgs. Miriam Peñafiel



Presidente de Tribunal

Mgs. Tannia Casanova



Miembro de tribunal

Mgs. Pilar Salazar



Miembro de tribunal

Mgs. Jimmy Román



Tutor

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

CERTIFICACIÓN

Que, **PROCEL GUAMÁN EVELYN PAOLA** con CC: **1501044661**, estudiante de la Carrera **EDUCACIÓN INICIAL**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado: **“EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR NUEVO MUNDO, DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PERIODO 2020-2021”**, cumple con el 6%, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **SISTEMA URKUND**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente, autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 06 de septiembre de 2021



Mgs. JIMMY ROMÁN

DEDICATORIA

Mi presente trabajo de investigación se lo dedico primeramente a Dios por darme haberme dado la vida y haberme guiado por el camino correcto.

A mis padres Mario Procel y Alicia Guamán por haberme formado y guiado para ser una buena persona e inculcado los valores en nuestro hogar.

A mi hijo Nicolas quien es mi principal motor en mi vida y llegó en el momento más importante quien con solo despertarme y ver su sonrisa me anima a seguir día a día a conseguir nuevas metas.

A mis docentes de la Universidad quienes brindaron y aportaron con sus conocimientos y guiaron para ser unos buenos profesionales.



Evelyn Paola Procel Guamán

ESTUDIANTE

Correo electrónico: evelyn.procel@unach.edu.ec

Teléfono convencional: 062 889 577

Teléfono móvil: 0982736946

AGRADECIMIENTO

Agradezco infinitamente a Dios por ser nuestro guía y darnos la sabiduría para enfrentarnos a un mundo lleno de oportunidades maravillosas que nos permite desarrollarnos como personas y como profesionales.

Agradecer a mis padres que han confiado en mí y me han apoyado día a día a pesar de que tuve muchos obstáculos ellos estuvieron siempre y gracias a ustedes hoy les he demostrado que con esfuerzo y sacrificio todo se puede.

Al Mgs. Jimmy Román por ser guía de mi proyecto de investigación quien supo apoyarme y guiarme para concluir con mi trabajo.

A mis maestros y maestras de la Universidad Nacional de Chimborazo que fueron quienes desde el inicio de mi carrera apoyaron e inculcaron valores y me hicieron ver que con mucha dedicación, esfuerzo y sacrificio se puede llegar alcanzar la meta propuesta.



Evelyn Paola Procel Guamán

ESTUDIANTE

Correo electrónico: evelyn.procel@unach.edu.ec

Teléfono convencional: 062 889 577

Teléfono móvil: 0982736946

ÍNDICE GENERAL

AUTORÍA DE INVESTIGACIÓN.....	ii
DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR DE TUTOR.....	iii
MIEMBROS DEL TRIBUNAL	iv
CERTIFICADO ANTIPLAGIO.....	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE DE FIGURAS	xvi
RESUMEN	xvii
ABSTRACT.....	xviii
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	3
PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	3

1.2	JUSTIFICACIÓN	4
2	OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	5
1.3.1.	OBJETIVO GENERAL.....	5
1.3.2.	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	5
CAPÍTULO II		6
2	EL JUEGO.....	6
2.1	DEFINICIÓN.....	6
2.1.1.	Teorías del juego según varios autores	6
Jean Piaget		6
2.1.2	Importancia del juego	7
2.1.3	El juego dentro del desarrollo del niño.....	7
•	Desarrollo socioemocional	7
•	Desarrollo cognitivo	8

2.2	TIPOS DE JUEGOS	8
2.3	Importancia del juego en el nivel inicial.....	8
2.4	El Juego Simbólico según varios autores	9
2.4.1	El juego simbólico según Piaget.....	9
2.6.3	El juego simbólico según Sigmund Freud	9
2.6.5	Características del Juego Simbólico	10
2.6.6	Importancia del juego simbólico.....	10
2.6.7	Capacidades desarrolladas a través del Juego Simbólico	10
	Capacidades sociales y emocionales.....	10
	Capacidades del lenguaje.....	10
	Capacidades del pensamiento	10
2.6.8	Fases del Juego Simbólico	11
1.	Juego simbólico individual	11

2.	Juego simbólico colectivo.....	11
2.6.9	Tipos de Juegos Simbólicos.....	11
	Juegos de Roles.....	11
	Juegos de Imaginación.....	11
	Los Personajes del Juego Simbólico.....	11
	Los Personajes Estereotipados.....	11
	Los Personajes de Ficción.....	12
2.7	El pensamiento.....	12
2.7.1	Definición	12
2.7.2	Tipos de pensamiento	12
2.8	Pensamiento creativo	12
2.8.1	Definición	12
2.8.2	Características del pensamiento creativo.....	13

2.9.4	Características de los niños creativos	13
2.9.6	Rincones de Juego Simbólicos	13
2.9.7	Tipos de rincones de juego simbólico.....	13
2.10	Definición de Términos Básicos.....	14
	Cognitivo	14
	Creatividad.....	14
	Desarrollo.....	14
	Juego Simbólico.....	14
	Juguetes.....	14
	Pensamiento Creativo	14
	CAPITULO III.....	15
3.	METODOLOGÍA	15
3.1	ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN	15

3.2	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	15
3.3	TIPOS DE INVESTIGACION	15
3.4	NIVEL-ALCANCE DE LA INVESTIGACIÓN	15
3.5	TIPO DE ESTUDIO	15
3.6	POR EL LUGAR.....	16
3.7	POBLACIÓN Y MUESTRA.....	16
	Tabla 1 Población.	16
3.7.2	Muestra.....	16
3.8	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	17
3.8.1	Técnicas	17
3.8.2	Instrumento	17
	CAPÍTULO IV	18
4.	RESULTADOS Y DISCUSIÓN	18

ACTIVIDADES.....	39
CAPÍTULO V	41
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	41
Conclusiones	41
Recomendaciones	41
BIBLIOGRAFÍA	42
ANEXOS	xvi
Anexo N°1: Ficha de observación	xvi
Anexo N°2: cuestionario dirigido a docentes	xvii
Anexo N°2: Croquis.....	xviii

ÍNDICE DE CUADRO

Tabla 1 Población.....	18
Cuadro N° 1 Crear historias.....	20
<i>Cuadro N° 2</i> Representa roles y objetos.....	21
Cuadro N.° 3 Asimila la realidad.....	22
Cuadro N.° 4 Reproducir acciones vividas.....	23
Cuadro N.° 5 Imita situaciones cotidianas.....	24
Cuadro N.° 6 Imita actividades de otros.....	25
Cuadro N.° 7 Crear representaciones mentales.....	26
Cuadro N.° 8 Representación gráfica.....	27
Cuadro N.° 9 Crear cuentos.....	28
Cuadro N.° 10 Elaborar ideas originales.....	29

ÍNDICE DE FIGURAS

Gráfico N° 1 Crear historias.....	20
Gráfico N° 2 Representa roles y objetos.....	21
Gráfico N° 3 Asimila la realidad.....	22
Gráfico N.º 4 Reproducir acciones vividas.....	23
Gráfico N.º 5 Imita situaciones cotidianas.....	24
Gráfico N.º 6 Imita actividades de otros.....	25
Gráfico N.º 7 Crear representaciones mentales.....	26
Gráfico N.º 8 Representación gráfica.....	27
Gráfico N.º 9 Crear cuentos.....	28
Gráfico N.º 10 Elaborar ideas originales.....	29



Universidad Nacional de Chimborazo

**Facultad de Ciencias de la Educación
Humanas y Tecnologías Carrera de**

Educación Inicial

RESUMEN

La presente investigación realizada sobre **“EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR NUEVO MUNDO, DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PERÍODO 2020-2021”** Con el fin de identificar cual es la importancia de trabajar la creatividad y cómo influye el juego simbólico en este proceso. Para el desarrollo de la propuesta se realizó una investigación cualitativa que permitió identificar qué factores afectan y como interviene en su creatividad, cuáles son los factores más comunes por lo cual las docentes no utilizan al juego como una metodología de enseñanza dentro de las aulas. Esta investigación se realizó de tipo bibliográfica, porque se obtuvo información de diferentes fuentes como libros, revistas, artículos, relacionados al tema de investigación. La muestra con la que se trabajó fue con cinco estudiantes y cuatro docentes. En este estudio se utilizó la ficha de observación y un cuestionario como instrumento para recolectar los datos de la presente investigación. En la interpretación de los resultados obtenidos nos da como resultados obtenidos que los niños se encuentran en un nivel donde ellos no desarrollan su creatividad mediante la utilización de los juegos simbólicos, por lo que las docentes no utilizan al juego como una metodología de enseñanza sino más bien como una diversión, concluyendo que el juego simbólico es una herramienta que le permite trabajar la atención en el niño desarrollando su creatividad.

Palabras clave: Juego, simbólico, desarrollo, creatividad.



National University of Chimborazo

**Faculty of Sciences and Technologies of
Human Education**

Initial Education Career

ABSTRACT

The current investigation research was carried out on "The symbolic game in the development of the creativity of children from 3 to 4 years old of Unidad Educativa Particular Nuevo Mundo, of Riobamba city, period 2020-2021", the aim is to identify the importance of working on creativity and how symbolic playing game influences this process. For the development of the proposal, qualitative research was carried out that allowed identifying which factors affect and how it intervenes in their creativity, which are the most common factors why teachers do not use the game as a teaching methodology in the classroom. This research was implemented on a bibliographical basis because the information was obtained from different sources such as books, magazines, articles, related to the research topic. The population consisted of five students and four teachers. In this study was used the observation sheet and a questionnaire as an instrument to gather the data of the current investigation. In the interpretation of the results obtained, the results obtained are that the children are at a level in which they do not develop their creativity through the use of symbolic games so the teachers do not use the playing game as a teaching methodology but rather as a fun, concluding that the symbolic game is a tool that allows them to work on the child's attention and develop their creativity.

Keywords: playing game, symbolic, develop, creativity.

Reviewed by:
Dra. Nelly Moreano Ojeda
ENGLISH PROFESSOR
c.c. 1801807288

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

Es imprescindible recalcar que el juego tiene una gran trascendencia dentro de las aulas de clase del nivel inicial, con los niños de 3 a 4 años, por lo que ayuda a desarrollar sus propias habilidades y destrezas e influye en el desarrollo y crecimiento y desarrollo cognitivo, por eso es importante utilizar el juego, y más el juego simbólico como una estrategia en las aulas de nivel inicial para así poder desarrollar el pensamiento creativo en los niños.

El Juego Simbólico es un juego de imitación, en la cual imitan situaciones reales o imaginarias del entorno que ellos observan día a día, así aprende a conocer la realidad, por ello crean personajes imaginarios al momento de llevar a cabo el juego, también contribuye a mejorar el lenguaje, mejorar la autoestima y la convivencia con las demás personas que le rodea. Mediante el juego simbólico el niño crea situaciones ficticias e imaginarias a la vez que combina los hechos reales con la imaginación.

El Pensamiento Creativo ayuda al niño a pensar, razonar, resolver problemas que se le presentan a través de la creación de ideas originales y únicas desarrolladas de su creatividad, el pensamiento creativo ayuda mucho en la vida adulta por lo que a través de ello en un futuro el niño que haya desarrollado al máximo su creatividad, le será fácil resolver sus problemas que se presentan en la vida diaria.

Es por ello que el juego Simbólico tiene una gran importancia en el nivel inicial y se debe desarrollar dentro de las aulas de clase no solo como un juego sino como una actividad metodológica de aprendizaje, al jugar el niño mientras se divierte le ayuda a libera tensiones, a más de eso lo relaja como se manifestó tiene muchas ventajas ayuda mucho en el niño en su infancia.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A nivel Sudamérica, la sociedad en la que vivimos es cambiante y siempre está en continua transformación, como consecuencia de ello, los conocimientos que se tiene quedan anticuados, es por eso que el niño debe desarrollar su creatividad en el nivel inicial para que en su vida adulta pueda resolver con facilidad los problemas que se le presente en su diario vivir. El juego simbólico en el nivel inicial es básico y adecuado por lo que ayuda a desarrollar su pensamiento creativo.

Al respecto (Borges & Gutierrez, 1994) manifiestan que “el juego, es de gran importancia para el desarrollo integral del niño, por lo que a través de ello tienen sus conocimientos, habilidades y sobre todo le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea”.

En la provincia de Chimborazo se pudo evidenciar en las aulas de nivel inicial que el juego es poco incluyente como una estrategia de enseñanza, por lo que las docentes solo ven al juego como una forma de entretenimiento y diversión, por lo que su aprendizaje es limitado y restringido poco incluyente; Se ha observado que los padres de familia también tienen desconocimiento sobre los beneficios que aporta el juego simbólico, lo que también es solo utilizado como un entretenimiento; es por ello que el propósito del juego simbólico es que el niño desarrolle en el nivel inicial sus propias habilidades y destrezas.

En relación a lo mencionado se ha observado que en la Unidad Educativa Particular “Nuevo Mundo” en el nivel inicial existe la problemática de que los niños no son creativos y les cuesta imaginar al momento de realizar una actividad por lo que es muy lamentable que se desconozca todo lo que aporta el juego y más el juego simbólico en el desarrollo del niño, esta problemática se da por lo que los docentes tienen muy poca información y se desconocen sus ventajas y beneficios por lo que permiten que los niños jueguen, pero no por una forma de aprendizaje sino más como un pasatiempo o distracción, después de realizar actividades metodológicas dentro del aula.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera el juego simbólico permite desarrollar el pensamiento creativo en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa particular Nuevo Mundo, de la ciudad de Riobamba, período 2020-2021?

PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo se desarrolla el pensamiento creativo en los niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa particular Nuevo Mundo, de la ciudad de Riobamba, periodo 2020-2021?

¿Cuáles son los juegos simbólicos que utilizan los niños y niñas de 3 a 4 años de la unidad Educativa Particular Nuevo Mundo, de la ciudad de Riobamba, periodo 2020-2021?

¿Cómo influye el juego simbólico en el desarrollo del pensamiento de los niños y niñas de 3 a 4 años de la unidad Educativa Particular Nuevo Mundo, de la ciudad de Riobamba, periodo 2020- 2021?

1.2 JUSTIFICACIÓN

Con la presente investigación se está garantizando la importancia que tiene juego simbólico en el nivel inicial y como un instrumento esencial para el buen desarrollo del niño y niña, por lo que mediante el juego desarrollar el pensamiento creativo, además que aporta para desarrollar otras áreas, como es el área cognitiva, área de lenguaje y favorece al desarrollo emocional, así como también el desarrollo de sus habilidades y destrezas.

Se puede aseverar que el juego simbólico es esencial en la vida diaria del niño, por lo que ayuda en su desarrollo y crecimiento de su cuerpo, como en el conocimiento de su propio entorno en el que se desenvuelve, la cual esto ayudara que pueda desenvolverse y sentirse seguro de lo que realiza y con mucha facilidad en el novel educativo favoreciendo así al desarrollo integral de los niños, como base esencial para los futuros aprendizajes.

Las consecuencias de un niño que no ha desarrollado su creatividad e imaginación es que no pueda resolver los problemas por si solo y no desarrolle bien su parte cognitiva teniendo así problemas de aprendizaje a lo largo de su etapa estudiantil.

La presente investigación es conveniente realizarla porque aportará para conocer como el juego simbólico influye en el desarrollo del pensamiento creativo y viable, porque se cuenta con los recursos indispensables, como fuentes de información documental y bibliográfica, además de la colaboración del personal que laboran en la Unidad Educativa Particular Nuevo Mundo, también una gran importancia porque las docentes pueden poner en práctica dentro de sus aulas de clase.

2 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. OBJETIVO GENERAL

Analizar de qué manera el Juego simbólico permite desarrollar el pensamiento creativo en niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa particular Nuevo Mundo, de la ciudad de Riobamba.

1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Determinar la importancia del juego simbólico en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa particular Nuevo Mundo, de la ciudad de Riobamba.
- Identificar de qué manera el juego simbólico influye en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa particular Nuevo Mundo, de la ciudad de Riobamba.
- Proponer estrategias para la utilización del juego simbólico para el mejor desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa particular Nuevo Mundo, de la ciudad de Riobamba.

CAPÍTULO II

2 EL JUEGO

2.1 DEFINICIÓN

El juego es una actividad libre y voluntaria que realizan las personas, especialmente los niños la cual trae muchos beneficios para el desarrollo de habilidades que es un factor fundamental del niño, ayudan a liberar el estrés, tensiones, a más de ser divertido y producir alegría. Es importante que desarrolle ciertas habilidades que le ayudaran a que tome decisiones correctas en un futuro.

El niño que juega crea su mundo donde se ponen las cosas en el lugar que más le agrade al niño, en este mundo donde puede encontrar su zona de confort, en la cual se siente amado, protegido y valorado. (Freud, 1963)

El niño que más juega es feliz por lo que se siente seguro y protegido el lugar que esta por lo que el crea su zona de confort es decir su propio espacio que la agrada.

2.1.1. Teorías del juego según varios autores

Para (Klark, 1989), el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad.

Como manifiesta Klark, el juego es intuitivo un ejercicio preparatorio para la vida adulta del niño que mientras juega se está preparando para su futuro es decir si juega con una muñeca se está preparando para ser un buen padre o madre.

Jean Piaget

Para (Piaget, 1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Considera al juego como una forma para que el niño desarrolle sus capacidades motrices evolutivas, dejando de lado la importancia de las emociones y motivaciones, su principal enfoque es una lógica por lo que dice que el niño tiene 3 fases que desarrolla que es, el juego simple, reglado y el abstracto.

Vygotsky

Según (Vigotsky, 1924), el juego ayuda al niño a relacionarse con las demás personas que le rodean, a imitar situaciones que vive a diario en su entorno a representar roles y actividades de las personas que observa en su realidad.

Este filósofo considera al juego como una actividad social en la cual al momento del juego el niño se relaciona e interactúa con los demás, lo que ayuda mucho a que vaya adquiriendo roles y papeles que son complementarios al propio. Se enfoca mucho en el juego simbólico por lo que dice que el niño o niña con un simple objeto que tenga lo transforma o imagina como un objeto de juego o diversión.

2.1.2 Importancia del juego

Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando. (familia, 2015)

El Juego es de gran importancia para el ser humano, debido a que es una actividad que causa alegría, felicidad, emoción para quien lleva a cabo esta actividad. En los niños el juego le ayuda a conocer y desenvolverse en el entorno que le rodean, resolver conflictos, desarrollar la creatividad e imaginación.

2.1.3 El juego dentro del desarrollo del niño

El juego es utilizado como una metodología dentro del aula de clases, ayuda al desarrollo del niño tanto físico, motor, afectivo, social y cognitivo y se puede evidenciar de la siguiente manera:

- **Desarrollo socioemocional**

Permite que el niño exprese sus propias emociones para que se pueda sentir tranquilo y aliviar las tensiones y el estrés del día a día, proporcionándoles placer y mucha alegría, a la vez que es un medio en la cual le permite socializar y estar en contacto con el medio que lo rodea por lo que de la misma manera aprende normas de convivencia muy importantes para que desarrolle la personalidad.

Desarrollo psicomotriz corresponde al desarrollo de las posibilidades motrices que desarrolla el niño la cual le permite que crezca en un ambiente agradable, a la vez que va desarrollando por sí solo su motricidad fina y

gruesa a través de su propio cuerpo.

- **Desarrollo cognitivo**

El juego en el niño es importante porque le permite desarrollar habilidades y destrezas que le ayudaran en su aprendizaje y para poder desenvolverse en el entorno en el que vive, ya que al jugar el niño se relaciona con todo a su alrededor, adquiriendo nuevas experiencias, y conocimientos que le ayudaran a futuro cuando se convierta en una persona adulta.

2.2 TIPOS DE JUEGOS

- **Juegos Populares:** Es un juego muy general es decir muy conocido en cada lugar o región que se realiza en actividades de pueblo.
- **Juegos tradicionales:** Este tipo de juego es transmitido de generación en generación, conservando su propia identidad y cultura del lugar propio en el que habita la población, a la vez que estos juegos transmiten mucha alegría a quienes lo practican.
- **Juegos Infantiles:** Los juegos infantiles son muy conocidos especialmente por lo niños por lo que se lo puede practicar tanto en el interior como en el exterior de algún lugar ya sea patios, parques o como dentro del aula de clase por lo que es una herramienta de enseñanza.
- **Juego Simbólico:** El juego simbólico consiste en la representación de situaciones reales o ficticias es decir que el niño con sus propios objetos crea e imagina, además que representa roles y personajes.
- **Juego de Reglas:** Los juegos de reglas son aquellos que siguen una serie de instrucciones que se deben respetar, ganar en los niños solo es volver a empezar nuevamente el juego, en cambio en los adultos se propone alcanzar una meta especifica adecuándola con una seria de dificultades.
- **Juego de Construcción:** Este juego constan de un conjunto de piezas iguales o de distintas formas en las que el niño/a tiene que construir algo, utilizando para ello el correspondiente material como: legos, cubos, torres, etc.

2.3 Importancia del juego en el nivel inicial

El juego en el nivel inicial tiene una gran importancia, es esencial en el

crecimiento del niño por lo que favorece en el desarrollo de habilidades mentales, físicas y sociales.

Según (Josue, 1956) el juego es parte del crecimiento del niño por lo que es una actividad lúdica que contribuye en el desarrollo tales como:

- **Físico motor:** Aumenta la fuerza y fortalece el desarrollo muscular.

- **Intelectual:** Facilita la resolución de problemas u conflictos.

- **Creativo:** Aumenta la imaginación.

- **Emocional:** Ayuda a que se libere de tensiones y estrés.

- **Social:** Aprende a desenvolverse de forma natural frente a los demás y ser sociable.

- **Cultural:** Mediante la imitación relaciona la cultura con el medio en el que vive.

2.4 El Juego Simbólico según varios autores

2.4.1 El juego simbólico según Piaget

Posteriormente se expone la conceptualización de los términos que delimitan al marco teórico.

Iniciando con la cita de (psicoactiva, 2015) quien expresa el juego simbólico según Piaget es:

Es la actividad que constituye la expresión y la condición del desarrollo del niño, que se caracteriza porque a cada etapa del desarrollo está vinculado un cierto tipo de juego, con una secuencia establecida, y que significa un verdadero relevador de la evolución mental del niño.

2.6.3 El juego simbólico según Sigmund Freud

Para el psicoanálisis el juego es el proceso que permite la reducción de las tensiones internas que surgen por la imposibilidad de realizar los deseos, que diferencia del sueño, se basa en una transacción permanentemente entre lo imaginario y lo real. (psicoactiva, 2015)

El juego es una de las actividades más divertidas que existe por lo que

todo niño que juega es feliz como manifiesta Freud, ayuda a liberar las tensiones e incentiva a la imaginación por lo que ayuda mucho en el desarrollo cognitivo a su vez prepara para que sea un buen ser humano y resuelva sus propios problemas o conflictos de mejor manera.

2.6.5 Características del Juego Simbólico

- Ayuda a la creatividad
- Fomenta la curiosidad
- Ayuda al desarrollo social del niño.

2.6.6 Importancia del juego simbólico

El Juego simbólico es fundamental en la vida del niño porque:

- El niño desarrolla su creatividad al representar situaciones reales o imaginarias de su entorno
- Desarrolla el lenguaje
- Asimilación del entorno que le rodea.
- Desarrollo la imaginación
- Desarrolla el pensamiento creativo

2.6.7 Capacidades desarrolladas a través del Juego Simbólico

Capacidades sociales y emocionales

El juego simbólico, permite y ayuda a que el niño pueda desenvolverse en el medio social de mejor manera es decir que interactúe con los demás, mediante el juego favorece a que se sienta feliz emocionalmente.

Capacidades del lenguaje

El juego simbólico, ayuda al niño a desarrollar su propio lenguaje por si solo porque mientras juega con sus juguetes u objetos interactúa con los demás que le rodean.

Capacidades del pensamiento

Mediante el juego el niño tiene más desarrollo de su pensamiento mediante la creatividad que desarrolla, es por eso que se recomienda que el

niño juegue y más el juego simbólico por lo que favorece en su desarrollo.

2.6.8 Fases del Juego Simbólico

"El juego simbólico -dice Piaget -es un juego de ejercicio lo que la inteligencia representa a la inteligencia sensorio-motora" (Piaget, 1956)

Según Jean Piaget el juego simbólico se divide en dos fases:

1. Juego simbólico individual

Comienza desde los 18 meses-3 años: A esta edad los niños tienen mucha imaginación y fantasía por lo que se dice que ellos juegan imitando es decir se ponen tristes, felices, enojados, furiosos; a su vez que juegan a las muñecas siendo la madre o padre, imitan lo que ven en sus hogares.

2. Juego simbólico colectivo

Comienza a los 3 años. En esta etapa el niño asimila la realidad en la que vive y observa es decir que imita a ser una maestra, enfermera, doctora exagerando pautas de conducta. También juega a comprar y vender es decir al estar en una tienda.

2.6.9 Tipos de Juegos Simbólicos

Juegos de Creación Fantasía

Son los juegos simbólicos en los que el niño crea historia al momento de jugar ya sean a través de hechos vividos o imaginarios.

Juegos de Roles

Es el juego simbólico en donde el niño imita a personajes de ficción o reales, mientras juega, es decir el niño asume el rol que desempeñan otros e imita sus actitudes y características mientras juega.

Juegos de Imaginación

Es el juego simbólico en donde el niño imagina sucesos ya sean por la imitación de situaciones cotidianas o ficticias que observa en su entorno y los utiliza mientras está jugando, para disfrutar de todos los beneficios que el juego simbólico propone.

Los Personajes del Juego Simbólico

Los niños/as al jugar el juego simbólico, utilizan dos tipos de personajes que son: los estereotipados y los de ficción.

Los Personajes Estereotipados

Los personajes estereotipados se caracterizan por la actitud que están desempeñando, logrando casi parecerse a la realidad en la que vivimos. Ejemplo: la niña cuida a su bebe, el niño trabajo en una mecánica arreglando carros.

Los Personajes de Ficción

Los personajes de ficción son en donde los niños crean o imaginan su propio personaje es decir ellos salen de los juegos, historias, televisión. A lo que mediante el juego ellos interpretan roles.

2.7 El pensamiento

2.7.1 Definición

Para (Kantor, 1924) “el pensamiento consiste en la manipulación manifiesta e implícita de cosas y situaciones como procesos preliminares frecuentemente dirigidos a prácticamente otras actividades inmediatas”

Como manifiesta Kantor, el pensamiento es una actividad intelectual la cual consiste en la manipulación de situaciones que realiza el ser humano, siendo este de vital importancia para el desarrollo.

2.7.2 Tipos de pensamiento

Deductivo: Es el conjunto de varias preposiciones de una idea, es decir que un perrito toma leche se concluye que es un mamífero.

Inductivo: Es una forma apuesta a la deductiva, es una idea particular para luego ser generalizada es decir si un perrito toma leche de igual manera los gatos toman leche es decir son animales mamíferos.

Analítico: Es propio de los seres humanos parte la realidad la cual es propio de una persona con mentalidad fría capaces de resolver un problema por sí solos.

Creativo: Es propio de las personas creativas, la cual ayuda a dar soluciones a los problemas. **Crítico:** Todos los seres humanos debemos desarrollar el pensamiento critico por lo que es una habilidad y cualidad que se debe tener, ser critico es ser mas curioso e investigativo sobre temas de interés por lo que ayuda mucho en la resolución de problemas.

2.8 Pensamiento creativo

2.8.1 Definición

Según (Halpern, 1984) manifiesta que "se puede pensar de la creatividad como la habilidad de formar nuevas combinaciones de ideas para llenar una necesidad".

Como menciona el autor la creatividad es la habilidad que tiene el ser humano para combinar ideas, pensamientos, para llegar a una conclusión.

Según (Aguirre, 2015), dice que la creatividad es el proceso de presentar un problema a la mente con claridad (ya sea imaginándolo, visualizándolo, suponiéndolo, meditando, contemplando, etc.) y luego originar o inventar una idea, concepto, noción o esquema según líneas nuevas o no convencionales.

La creatividad es la capacidad que uno tiene de resolver un problema u conflicto por lo que crea ideas originales e innovadoras.

2.8.2 Características del pensamiento creativo

- Crea ideas
- Transforma la realidad de los objetos
- Descubridor de nuevas cosas
- Habilidades cognitivas de nivel superior.
(academia.edu)

(http://www.academia.edu/7345588/El_pensamiento_creativo)

2.9.4 Características de los niños creativos

Para que se logre que un niño tenga u posea creatividad las docentes de inicial se recomienda tener los recursos necesarios para incentivar al niño a que sea creativo por lo que ayudara mucho en su desarrollo cognitivo.

2.9.6 Rincones de Juego Simbólicos para desarrollar el pensamiento creativo

Los rincones del juego simbólico son fundamentales que el niño conozca y se desenvuelva en el por lo que ayuda mucho a desarrollar la creatividad e imaginación.

2.9.7 Tipos de rincones de juego simbólico

La Casita: Se considera a este rincón de juego como el más importante por lo que es ahí en donde el niño imita roles, vivencias la cual imita a su

familia y lo que observa en su hogar.

Rincón del Hospital: En este rincón los niños imitan a los profesionales que laboran en los hospitales tales como los doctores, enfermeras, auxiliares.

Rincón de la Tienda: En este rincón el niño imita 2 acciones la de vender y comprar, a la vez que aprende matemáticas y geometría.

Rincón de la Peluquería: Este rincón es muy divertido para el niño, por lo que imita a un profesional de peluquería que es el estilista y realiza peinados, maquillaje, cortes; A su vez que le ayuda a socializar e interactuar con los demás.

Rincón del Castillo: Es un rincón simbólico, los niños juegan hacer princesas, caballeros, reyes; Desarrollan su creatividad e imaginación.

2.10 Definición de Términos Básicos.

Actividad

Acciones que realiza una determinada persona ya sea por el gusto de realizar, o por una orden encomendada.

Cognitivo

Área del cerebro que se enfoca en la parte del razonamiento de los seres humanos.

Creatividad

Habilidad de crear con sus propias manos, transformando un objeto o suceso ya establecido.

Desarrollo

Es la evolución y maduración de los seres vivos, especialmente del ser humano.

Juego Simbólico

Un Juego en la cual el niño crea e imagina que ciertos objetos de cualquier clase pueden realizar diferentes acciones.

Juguetes

Objeto que sirve para divertir y entretener al niño mientras juega, y está elaborado de distintos materiales.

Pensamiento Creativo

Consiste en el desarrollo de nuevas ideas y conceptos. Habilidad de formar nuevas combinaciones de ideas para llenar una necesidad.

CAPITULO III

3. METODOLOGÍA

3.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

El presente trabajo de investigación, tiene un enfoque cualitativo, porque considera técnicas cualitativas como entrevistas abiertas, técnicas de observación y va a describir lo que sucede mientras el grupo es observado dentro del aula de clase.

3.2 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

No experimental

Se utilizó el diseño no experimental porque permitió hacer un análisis de la realidad presente, es decir realizar la observación de la situación tal y como es, sin que existe manipulación de la variable.

3.3 TIPOS DE INVESTIGACION

Investigación Bibliográfica

Se va a realizar una investigación bibliográfica por lo que se conocerá y se comparara distintos enfoques, criterios y conceptualizaciones de diversas fuentes bibliográficas relacionadas a las variables que son: El juego simbólico y el desarrollo de la creatividad, formando así un marco teórico sólido que sustente la investigación y permita la interpretación de datos.

3.4 NIVEL-ALCANCE DE LA INVESTIGACIÓN

Descriptiva

De acuerdo al nivel de profundidad que se espera alcanzar de los resultados, la investigación será descriptiva y explicativa. Es descriptiva porque describe cómo influye el juego simbólico para desarrollar el pensamiento creativo en los niños, Es una investigación explicativa porque analiza causas y el efecto del problema planteado.

3.5 TIPO DE ESTUDIO

Transversal:

Este tipo de estudio permite realizar una investigación de observación, ya

que permitió analizar datos de las variables, recopilado en un periodo de tiempo determinado sobre una muestra predefinida y que no cambia con la investigación las variables.

3.6 POR EL LUGAR

De Campo:

La investigación pertenece a una investigación de campo porque se realiza en el lugar donde sucede, en contacto con la población, con el fin de conocer los fenómenos y hechos por lo que implica una combinación del método de observación de participante, entrevistas y análisis, al aplicar esta modalidad se tiene la opción de recolectar y registrar de forma ordenada la información lo que nos permite adentrarnos a la realidad del problema.

3.7 POBLACIÓN Y MUESTRA

La realización de esta investigación se llevará a cabo en el nivel inicial en la Unidad Educativa particular ‘‘Nuevo Mundo’’, de la ciudad de Riobamba, período 2020-2021 con niños y niñas de 3 años a 4 años. El tamaño de la muestra no sobrepasa el límite permitido según se aprecia en el siguiente cuadro.

Tabla 1 Población.

EXTRACTO	NÚMERO
NIÑOS	2
NIÑAS	3
MAESTRAS	4
TOTAL	9

Elaborado por: PROCEL, Evelyn.

3.7.2 Muestra

Se trabajó con toda la población, de forma que no es necesario determinar ningún cálculo de muestra.

3.8 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.8.1 Técnicas

La observación. - Esta técnica de investigación cualitativa permitió visualizar, constatar el desarrollo del proyecto de investigación” El juego simbólico en el desarrollo de la creatividad” porque fue de apoyo para la recolección de información.

Cuestionario. – Es una técnica que permite obtener información valiosa, es decir es una técnica destinada a obtener datos de varias personas, cuyas opiniones interesan al investigador.

3.8.2 Instrumento

Ficha de observación. -La ficha de observación se aplicó con la finalidad de conocer el problema en mención, la cual contaba con varios indicadores que permitió evaluar y recolectar datos, que fueron concretamente realizado a los niños y niñas de 3 a 4 años de edad del nivel inicial en la Unidad Educativa particular Nuevo Mundo, de la ciudad de Riobamba, período 2020- 2021.

Encuesta. – Aplicada a las maestras mediante la formulación de unas preguntas con lo que se pudo recabar información, de cómo los juegos simbólicos favorecen al desarrollo del pensamiento creativo de los niños y niñas de 3 a 4 años.

CAPÍTULO IV

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

A continuación, presentaré los resultados obtenidos en la ficha de observación realizada a los niños y niñas de 3 a 4 años del nivel inicial en la Unidad Educativa particular Nuevo Mundo, de la ciudad de Riobamba, período 2020-2021.

Indicador N°1:

¿El niño imagina historias al momento de jugar?

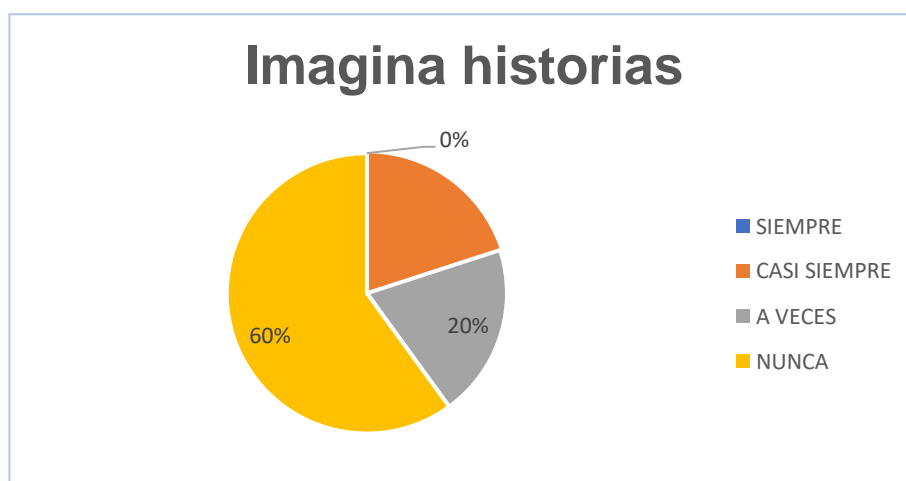
Cuadro N.º 1 Imagina historias

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0%
CASI SIEMPRE	1	20%
A VECES	1	20%
NUNCA	3	60%
TOTAL	5	100%

Fuente: Ficha de observación dirigida a los niños/as de 3 a 4 años en el nivel inicial en la Unidad Educativa particular Nuevo Mundo, de la ciudad de Riobamba.

Elaborado por: PROCEL, Evelyn.

Gráfico N° 1 Imagina historias



Fuente: Tabla N.º 1

Elaborado por: PROCEL, Evelyn.

Análisis

La ficha de observación que fue aplicada, muestra que de los 5 niños/as observados que constituye la muestra se evidencian los siguientes resultados: 0 niños/as que corresponde el 0 % siempre lo realizan, 1 niños/as que corresponde el 20 % casi siempre, 1 niños/as que corresponde al 20 % lo hacen a veces y 3 niños/as que corresponde el 60 % nunca lo realiza.

Interpretación

Según los resultados obtenidos nos damos cuenta que, aunque hay 2 niños que si imaginan historias al momento de jugar la gran mayoría no lo realiza.

Indicador N°2:

¿Al jugar el niño representa roles?

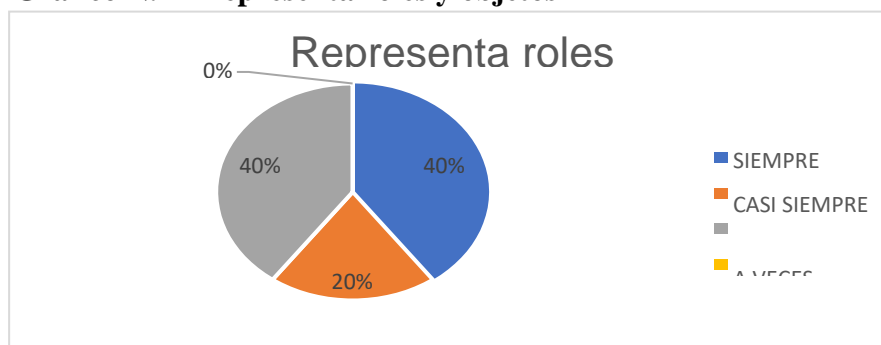
Cuadro N.º 2 Representa roles y objetos.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	40%
CASI SIEMPRE	1	20%
A VECES	2	40%
NUNCA	0	0%
TOTAL	5	100%

Fuente: Ficha de observación dirigida a los niños/as de 3 a 4 años en el nivel inicial en la Unidad Educativa particular Nuevo Mundo, de la ciudad de Riobamba.

Elaborado por: PROCEL, Evelyn.

Gráfico N.º 2 Representa roles y objetos



Fuente: Tabla N.º 2

Elaborado por: PROCEL, Evelyn.

Análisis

La ficha de observación que fue aplicada de los 5 niños/as observados que constituye la muestra se evidencian los siguientes resultados: 2 niños/as que corresponde el 40 % siempre lo realizan, 1 niños/as que corresponde el 20 % casi siempre, 2 niños/as que corresponde al 40 % lo hacen a veces y 0 niños/as que corresponde el 0 % nunca lo realiza.

Interpretación

En su gran mayoría los niños/as si representan roles al momento de jugar, pero un porcentaje considerable lo hace solo a veces y algunos nunca.

Indicador N°3:

¿El niño asimila la realidad al momento de jugar?

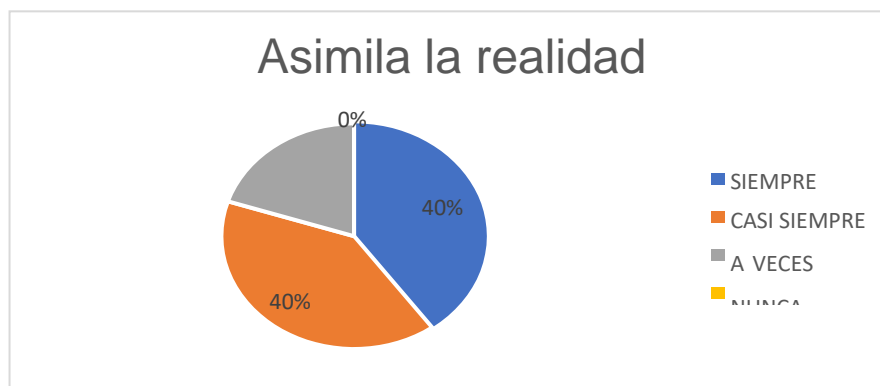
Cuadro N.º 3 Asimila la realidad al momento de jugar.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	40%
CASI SIEMPRE	2	40%
A VECES	1	20%
NUNCA	0	0%
TOTAL	5	100%

Fuente: Ficha de observación dirigida a los niños/as de 3 a 4 años en el nivel inicial en la Unidad Educativa particular Nuevo Mundo, de la ciudad de Riobamba.

Elaborado por: PROCEL, Evelyn

Gráfico N.º 3 Asimila la realidad.



Fuente: Tabla N.º 3

Elaborado por: PROCEL, Evelyn.

Análisis

La ficha de observación que fue aplicada de los 5 niños/as observados que constituye la muestra se evidencian los siguientes resultados: 2 niños/as que corresponde el 40 % siempre lo realizan, 2 niños/as que corresponde el 40 % casi siempre, 2 niños/as que corresponde al 40 % lo hacen a veces y 0 niños/as que corresponde el 0 % nunca lo realiza.

Interpretación

La gran mayoría de niños/as si asimila la realidad al momento de jugar, pero un porcentaje considerable a veces lo hace.

Indicador N°4:

¿El niño reproduce acciones vividas cuando utiliza el juego simbólico?

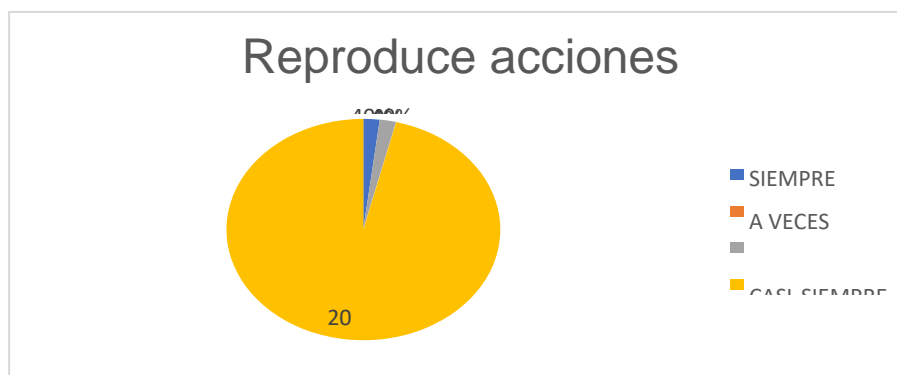
Cuadro N.º 4 Reproducir acciones vividas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	40%
A VECES	0	0%
CASI SIEMPRE	2	40%
NUNCA	1	20
TOTAL	100%	100%

Fuente: Ficha de observación dirigida a los niños/as de 3 a 4 años en el nivel inicial en la Unidad Educativa particular Nuevo Mundo, de la ciudad de Riobamba.

Elaborado por: PROCEL, Evelyn.

Gráfico N.º 4 Reproducir acciones vividas.



Fuente: Tabla N.º 4

Elaborado por: PROCEL, Evelyn.

Análisis

La ficha de observación que fue aplicada de los 5 niños/as observados que constituye la muestra se evidencian los siguientes resultados: 2 niños/as que corresponde el 40 % siempre lo realizan, 0 niños/as que corresponde el 0 % casi siempre, 2 niños/as que corresponde al 40 % lo hacen a veces y 1 niños/as que corresponde el 20 % nunca lo realiza.

Interpretación.

Para los niños es familiar reproducir en los juegos situaciones vividas, aunque algunos niños/as tienden a utilizar solo la imaginación.

Indicador N°5:

¿El niño imita situaciones cotidianas que vive en su entorno?

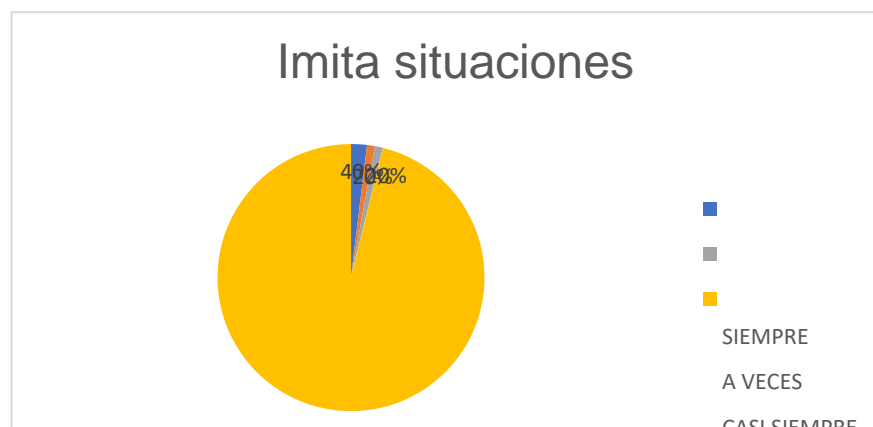
Cuadro N.º 5 Imita situaciones cotidianas.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	40%
A VECES	1	20%
CASI SIEMPRE	1	20%
NUNCA	1	20
TOTAL	5	100%

Fuente: Ficha de observación dirigida a los niños/as de 3 a 4 años en el nivel inicial en la Unidad Educativa particular Nuevo Mundo, de la ciudad de Riobamba.

Elaborado por: PROCEL, Evelyn.

Gráfico N.º 5 Imita situaciones cotidianas.



Fuente: Tabla N°5

Elaborado por: PROCEL, Evelyn.

Análisis

La ficha de observación que fue aplicada de los 5 niños/as observados que constituye la muestra se evidencian los siguientes resultados: 2 niños/as que corresponde el 40 % siempre lo realizan, 1 niños/as que corresponde el 20 % casi siempre, 1 niños/as que corresponde al 20 % lo hacen a veces y 1 niños/as que corresponde el 1 % nunca lo realiza.

Interpretación

La gran mayoría de niños/as siempre y casi siempre imita las situaciones que viven, pero uno prefiere no hacerlo.

Indicador N°6:

¿El niño imita actividades que realizan otras personas a su alrededor?

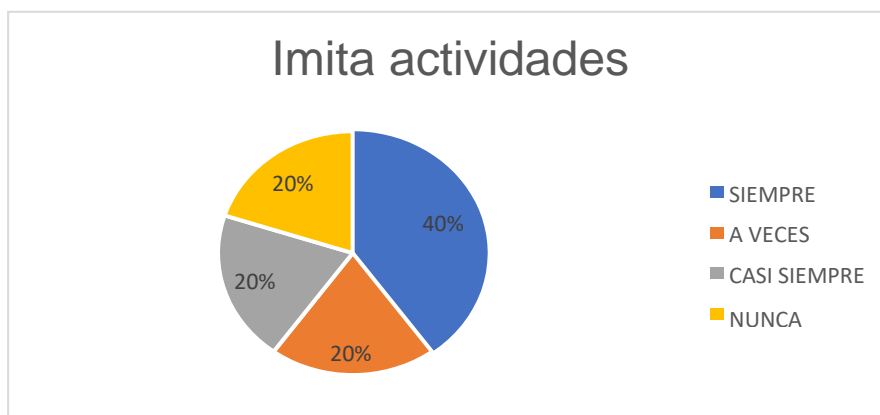
Cuadro N.º 6 Imita actividades de otros

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	40%
A VECES	1	20%
CASI SIEMPRE	1	20%
NUNCA	1	20%
TOTAL	5	100%

Fuente: Ficha de observación dirigida a los niños/as de 3 a 4 años en el nivel inicial en la Unidad Educativa particular Nuevo Mundo, de la ciudad de Riobamba.

Elaborado por: PROCEL, Evelyn.

Gráfico N.º 6 Imita actividades de otros.



Fuente: Tabla N.º 6

Elaborado por: PROCEL, Evelyn

Análisis

La ficha de observación que fue aplicada de los 5 niños/as observados que constituye la muestra se evidencian los siguientes resultados: 2 niños/as que corresponde el 40 % siempre lo realizan, 1 niños/as que corresponde el 20 % casi siempre, 1 niños/as que corresponde al 20 % lo hacen a veces y 1 niños/as que corresponde el 20 % nunca lo realiza.

Interpretación

Por lo regular los niños/as siempre imitan las actividades que hacen sobre todos los adultos, pero hay algunos no lo hacen.

Indicador N°7:

¿El niño crea representaciones mentales después de escuchar un cuento?

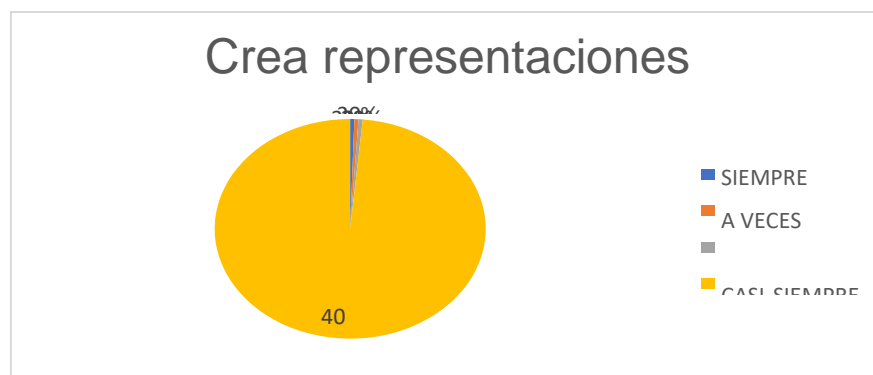
Cuadro N.º 7 Crear representaciones mentales.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SIEMPRE	1	20%
A VECES	1	20%
CASI SIEMPRE	1	20%
NUNCA	2	40
TOTAL	5	100

Fuente: Ficha de observación dirigida a los niños/as de 3 a 4 años en el nivel inicial en la Unidad Educativa particular Nuevo Mundo, de la ciudad de Riobamba.

Elaborado por: PROCEL, Evelyn.

Gráfico N.º 7 Crear representaciones mentales



Fuente: Tabla N.º 7

Elaborado por: PROCEL, Evelyn

Análisis

La ficha de observación que fue aplicada de los 5 niños/as observados que constituye la muestra se evidencian los siguientes resultados: 1 niños/as que corresponde el 20 % siempre lo realizan, 1 niños/as que corresponde el 20 % casi siempre, 1 niños/as que corresponde al 20 % lo hacen a veces y 2 niños/as que corresponde el 40 % nunca lo realiza.

Interpretación

Hay niños/as que, si crean representaciones mentales después de escuchar un cuento, pero un gran número de niños/as no lo hacen.

Indicador N°8:

¿El niño/a reproduce mediante la representación gráfica lo que observa en láminas o pictogramas?

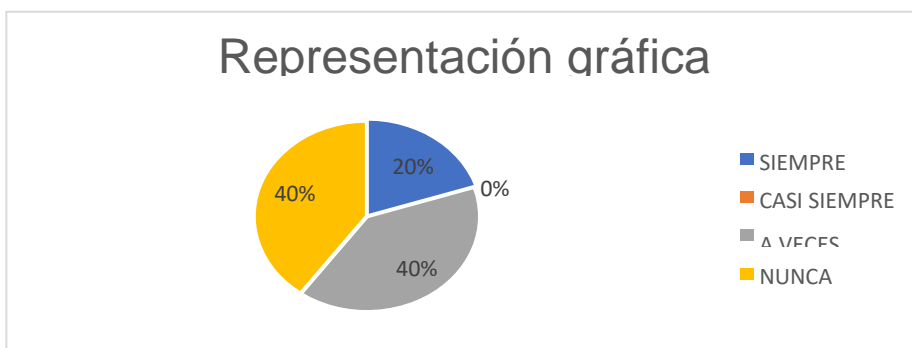
Cuadro N.º 8 Representación gráfica

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SIEMPRE	1	20%
CASI SIEMPRE	0	0%
A VECES	2	40%
NUNCA	2	40%
TOTAL	5	100%

Fuente: Ficha de observación dirigida a los niños/as de 3 a 4 años en el nivel inicial en la Unidad Educativa particular Nuevo Mundo, de la ciudad de Riobamba.

Elaborado por: PROCEL, Evelyn.

Gráfico N.º 8 Representación gráfica.



Fuente: Tabla N.º 8

Elaborado por: PROCEL, Evelyn

Análisis

La ficha de observación que fue aplicada de los 5 niños/as observados que constituye la muestra se evidencian los siguientes resultados: 1 niños/as que corresponde el 20 % siempre lo realizan, niños/as que corresponde el 0 % casi siempre, 2 niños/as que corresponde al 40 % lo hacen a veces y 2 niños/as que corresponde el 40 % nunca lo realiza.

Interpretación

La gran mayoría de niños/as lo hace a veces o nunca a las representaciones graficas de lo que observa en láminas y pictogramas, pero hay que rescatar que algunos niños/as si lo hacen.

Indicador N°9:

¿El niño/a crea cuentos por si solo cuando se le entrega pictogramas y se le pide que realice esta actividad?

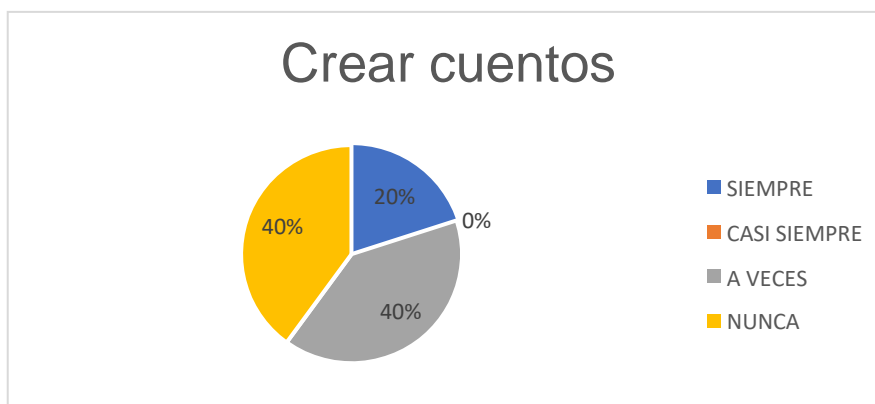
Cuadro N.º 9 Crear cuentos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	1	20%
CASI SIEMPRE	0	0%
A VECES	2	40%
NUNCA	2	40%
TOTAL	5	100

Fuente: Ficha de observación dirigida a los niños/as de 3 a 4 años en el nivel inicial en la Unidad Educativa particular Nuevo Mundo, de la ciudad de Riobamba.

Elaborado por: PROCEL, Evelyn.

Gráfico N.º 9 Crear cuentos



Fuente: Tabla N.º 9

Elaborado por: PROCEL, Evelyn

Análisis

La ficha de observación que fue aplicada a los 5 niños/as observados que constituye la muestra se evidencian los siguientes resultados: 1 niños/as que corresponde el 20% siempre lo realizan, 0 niños/as que corresponde el 0% casi siempre, 2 niños/as que corresponde al 40% lo hacen a veces y 2 niños/as que corresponde el 40% nunca lo realiza.

Interpretación

La tarea de crear cuentos a los niños de esta edad les resulta difícil por eso un porcentaje alto no lo hace, aunque alguno lo intenta a veces y aunque el porcentaje no es muy alto hay niños que si les gusta siempre hacerlo.

Indicador N°10:

¿El niño/a elabora ideas originales y las dice a la maestra en el momento de realizar alguna técnica grafo plástica?

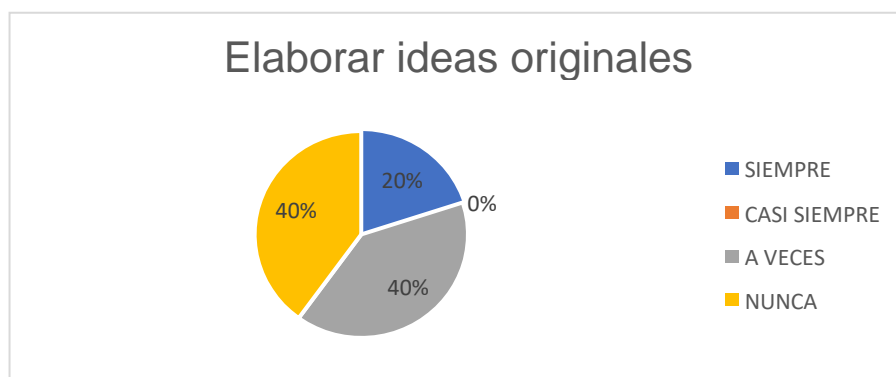
Cuadro N.º 10 Elaborar ideas originales.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	1	20%
CASI SIEMPRE	0	0%
A VECES	2	40%
NUNCA	2	40%
TOTAL	5	100%

Fuente: Ficha de observación dirigida a los niños/as de 3 a 4 años en el nivel inicial en la Unidad Educativa particular Nuevo Mundo, de la ciudad de Riobamba.

Elaborado por: PROCEL, Evelyn.

Gráfico N.º 10 Elaborar ideas originales.



Fuente: Tabla N.º 10

Elaborado por: PROCEL, Evelyn.

Análisis

La ficha de observación que fue aplicada de los 5 niños/as observados que constituye la muestra se evidencian los siguientes resultados: 1 niños/as que corresponde el 20 % siempre lo realizan, 0 niños/as que corresponde el 0 % casi siempre, 2 niños/as que corresponde al 40 % lo hacen a veces y 2 niños/as que corresponde el 40 % nunca lo realiza.

Interpretación

La gran mayoría prefiere imitar lo que hace la maestra cuando trabaja con la técnica grafo plástica, pero hay ciertos niños/as que si tratan de crear algo nuevo y lo hacen conocer a su maestra para que les dé el visto bueno.

Cuestionario dirigido a docentes

Indicador N°1:

1.- ¿Emplea usted en su aula el juego simbólico para lograr que el niño cree historias?

Cuadro N° 1 Crear historias.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJES
SIEMPRE	2	50%
CASI SIEMPRE	1	25%
A VECES	1	25%
NUNCA	0	0%
TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes en el nivel inicial en la Unidad Educativa particular Nuevo Mundo, de la ciudad de Riobamba.

Elaborado por: PROCEL, Evelyn.

Gráfico N° 1. Crear Historias



Análisis

De los 4 docentes que constituye la muestra se evidencia los siguientes resultados: 2 docentes que corresponde el 50 % siempre lo realizan, 1 docente que corresponde el 25 % casi siempre, 1 docentes que corresponde el 25 % lo hacen a veces.

Interpretación

Según los resultados obtenidos nos damos cuenta que la gran mayoría de docentes si emplea dentro de su aula el juego simbólico para lograr que el niño cree historias.

Indicador N°2:

2.- ¿Utiliza al juego simbólico como un recurso de enseñanza aprendizaje?

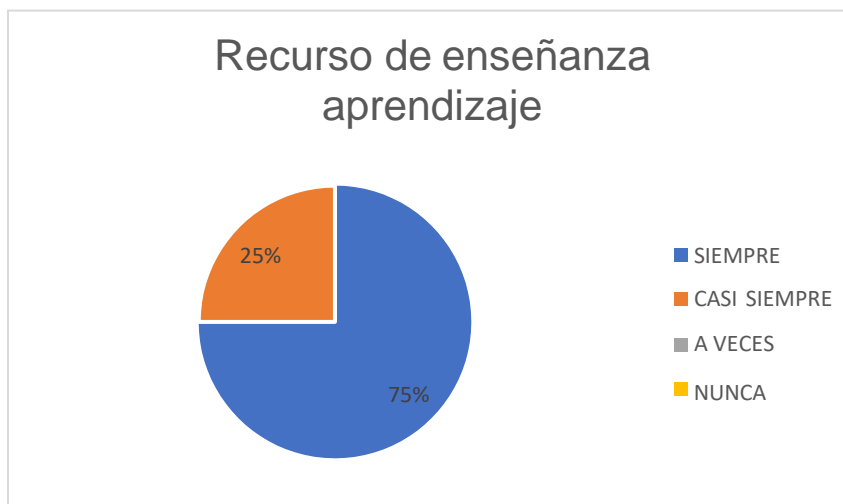
Cuadro N° 2 Recurso de enseñanza aprendizaje.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SIEMPRE	3	75%
CASI SIEMPRE	1	25%
A VECES	0	0%
NUNCA	0	0%
TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes en el nivel inicial en la Unidad Educativa particular Nuevo Mundo, de la ciudad de Riobamba.

Elaborado por: PROCEL, Evelyn.

Gráfico N° 2 Recurso de enseñanza aprendizaje.



Análisis

De los 4 docentes que constituye la muestra se evidencia los siguientes resultados: 3 docentes que corresponde el 75% siempre lo realizan, 1 docentes que corresponde el 25 % casi siempre, 0 docentes que corresponde al 0 % lo hacen a veces y 0 docentes que corresponde el 0 % nunca lo realiza.

Interpretación

Según los resultados obtenidos nos damos cuenta que la mayoría de docentes si emplea el juego simbólico como un recurso para que el niño represente roles y objeto.

Indicador N°3:

3.- ¿Utiliza la metodología del juego simbólico dentro del aula para que el niño aprenda a asimilar la realidad?

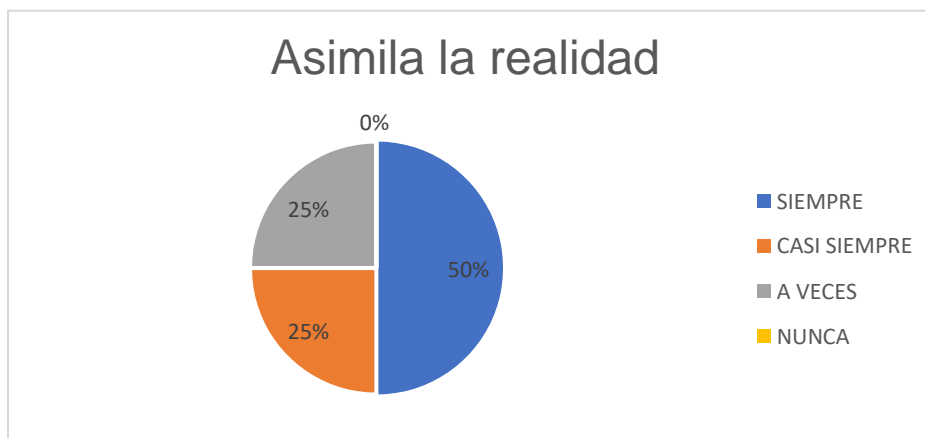
Cuadro N° 3 Asimila la realidad.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJES
SIEMPRE	2	50%
CASI SIEMPRE	1	25%
A VECES	1	25%
NUNCA	0	0%
TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes en el nivel inicial en la Unidad Educativa particular Nuevo Mundo, de la ciudad de Riobamba.

Elaborado por: PROCEL, Evelyn.

Gráfico N° 3 Asimila la realidad.



Análisis

De los 4 docentes que constituye la muestra se evidencia los siguientes resultados: 2 docentes que corresponde el 50 % siempre lo realizan, 1 docentes que corresponde el 25 % casi siempre, 1 docente que corresponde al 25 % lo hacen a veces y 0 que corresponde el 0 % nunca lo realiza.

Interpretación

Según los resultados obtenidos nos damos cuenta que la mitad de la muestra de los docentes utiliza la metodología del juego simbólico dentro del aula para que el niño aprenda a asimilar la realidad.

Indicador N°4:

4.- ¿En su aula de clase usted motiva al niño a que reproduzca acciones vividas?

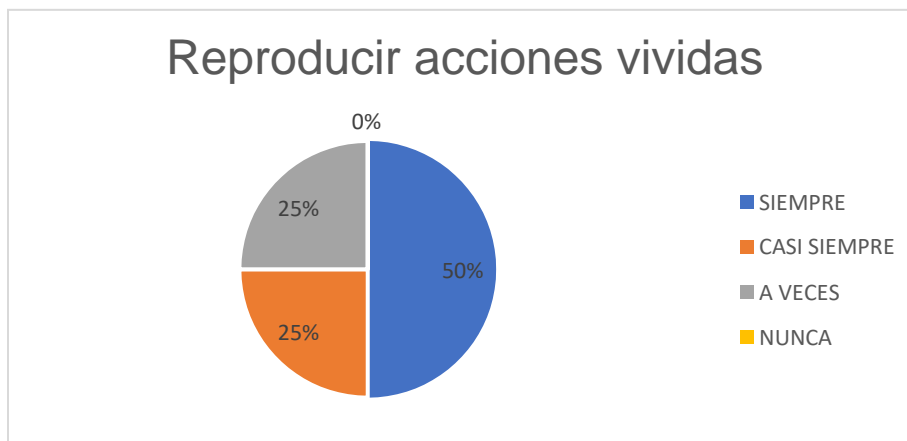
Cuadro N° 4 Reproducir acciones vividas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	50%
CASI SIEMPRE	1	25%
A VECES	1	25%
NUNCA	0	0%
TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes parvularios en el nivel inicial en la Unidad Educativa particular Nuevo Mundo, de la ciudad de Riobamba.

Elaborado por: PROCEL, Evelyn.

Gráfico N° 4 Reproducir acciones vividas.



Análisis

De los 4 docentes que constituye la muestra se evidencia los siguientes resultados: 2 docentes que corresponde el 50 % siempre lo realizan, 1 docentes que corresponde el 25 % casi siempre, 1 docentes que corresponde al 25 % lo hacen a veces y 0 docentes que corresponde el 0 % nunca lo realiza.

Interpretación

Según los resultados obtenidos nos damos cuenta que la mayoría de docentes dentro de su aula de clase motiva al niño a que reproduzca acciones vividas.

Indicador N°5:

5.- ¿Al utilizar el juego simbólico logra que el niño imite situaciones vivenciales?

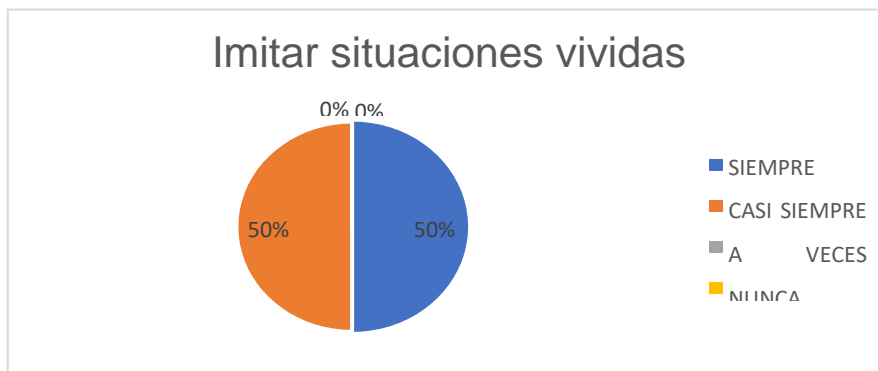
Cuadro N.º 5 Imita situaciones vivenciales

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	50%
CASI SIEMPRE	2	50%
A VECES	0	0%
NUNCA	0	0%
TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes en el nivel inicial en la Unidad Educativa particular Nuevo Mundo, de la ciudad de Riobamba.

Elaborado por: PROCEL, Evelyn.

Gráfico N° 5 Imitar situaciones vivenciales



Fuente: Tabla N.º 5

Elaborado por: PROCEL, Evelyn.

Análisis

De los 4 docentes que constituye la muestra se evidencia los siguientes resultados: 2 docentes que corresponde el 50 % siempre lo realizan, 2 docentes que corresponde el 50 % casi siempre, 0 docentes que corresponde al 0 % lo hacen a veces y 0 docentes que corresponde el 0 % nunca lo realiza.

Interpretación

Según los resultados obtenidos podemos ver que la mayoría de docente está de acuerdo que el uso del juego simbólico logra que el niño imite situaciones vivenciales.

Indicador N°6:

6.- ¿Cree usted que el juego simbólico ayuda al niño a imitar las actividades que realizan otras personas?

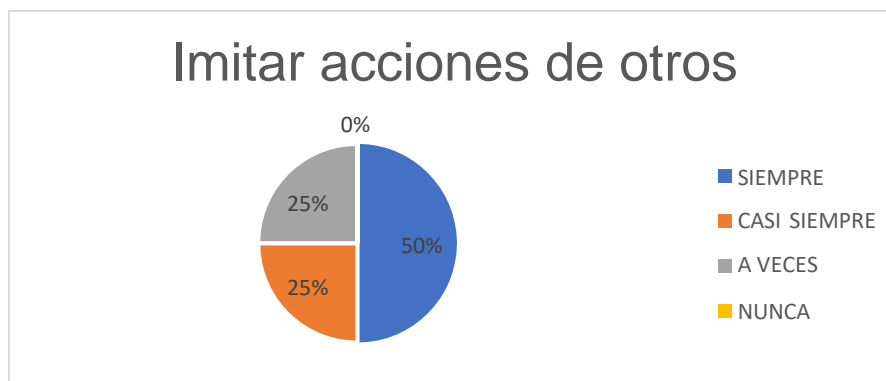
Cuadro N° 6 Imitar acciones de otros.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	50%
CASI SIEMPRE	1	25%
A VECES	1	25%
NUNCA	0	0%
TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes en el nivel inicial en la Unidad Educativa particular Nuevo Mundo, de la ciudad de Riobamba.

Elaborado por: PROCEL, Evelyn.

Gráfico N° 6 Imitar acciones de otros.



Análisis

De los 4 docentes que constituye la muestra se evidencia los siguientes resultados: 2 docentes que corresponde el 50 % siempre lo realizan, 1 docente que corresponde el 25 % casi siempre, 1 docente que corresponde al 25 % lo hacen a veces y 0 docentes que corresponde el 0 % nunca lo realiza.

Interpretación

Según los resultados obtenidos la mitad de docentes encuestados considera que el juego simbólico ayuda al niño a imitar las actividades que realizan otras personas.

Indicador N°7:

7.- ¿Considera usted que el juego simbólico puede contribuir a que el niño cree representaciones mentales?

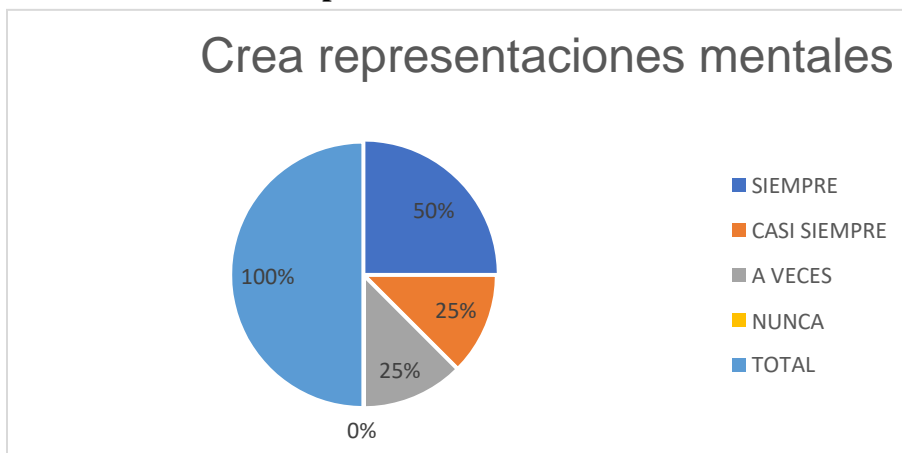
Cuadro N° 7 Crea representaciones mentales.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	50%
CASI SIEMPRE	1	25%
A VECES	1	25%
NUNCA	0	0%
TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes en el nivel inicial en la Unidad Educativa particular Nuevo Mundo, de la ciudad de Riobamba.

Elaborado por: PROCEL, Evelyn.

Gráfico N° 7 Crea representaciones mentales



Análisis

De los 4 docentes que constituye la muestra se evidencia los siguientes resultados: 2 docentes que corresponde el 50 % siempre lo realizan, 1 docente que corresponde el 25 % casi siempre, 1 docente que corresponde al 25 % lo hacen a veces y 0 docentes que corresponde el 0 % nunca lo realiza.

Interpretación

Según los resultados la mayoría de docentes considera que el juego simbólico puede contribuir a que el niño cree representaciones.

Indicador N°8:

8.- ¿Utiliza usted el juego simbólico en las actividades diarias con el niño para que pueda representar gráficamente?

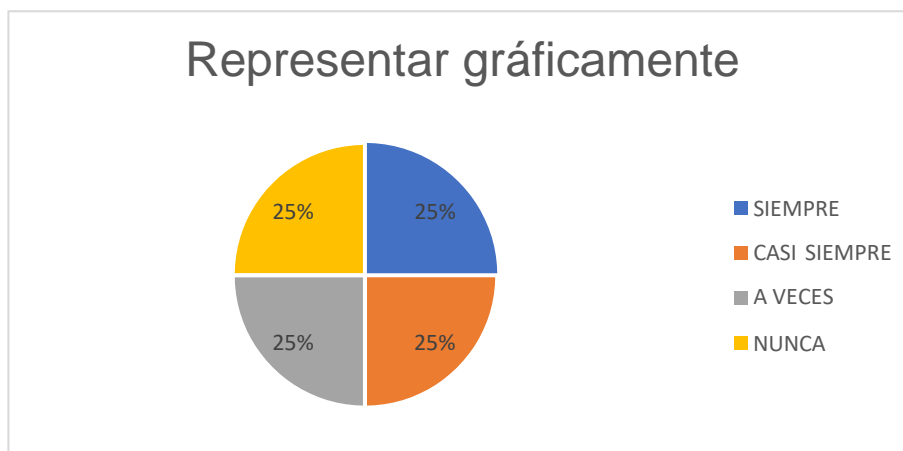
Cuadro N° 8 Representar gráficamente

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	1	25%
CASI SIEMPRE	1	25%
A VECES	1	25%
NUNCA	1	25%
TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes en el nivel inicial en la Unidad Educativa particular Nuevo Mundo, de la ciudad de Riobamba.

Elaborado por: PROCEL, Evelyn.

Gráfico N° 8 Representar gráficamente.



Análisis

De los 4 docentes que constituye la muestra se evidencia los siguientes resultados: 1 docente que corresponde el 25 % siempre lo realizan, 1 docentes que corresponde el 25 % casi siempre, 1 docentes que corresponde al 25 % lo hacen a veces y 1 docentes que corresponde el 25 % nunca lo realiza.

Interpretación

Según los resultados obtenidos nos damos cuenta que la mitad de docentes encuestados utiliza a veces el juego simbólico en las actividades diarias con el niño para que pueda representar gráficamente.

Indicador N°9:

9.- ¿Desarrolla juegos simbólicos en su aula de clase para motivar al niño a la creación de cuentos?

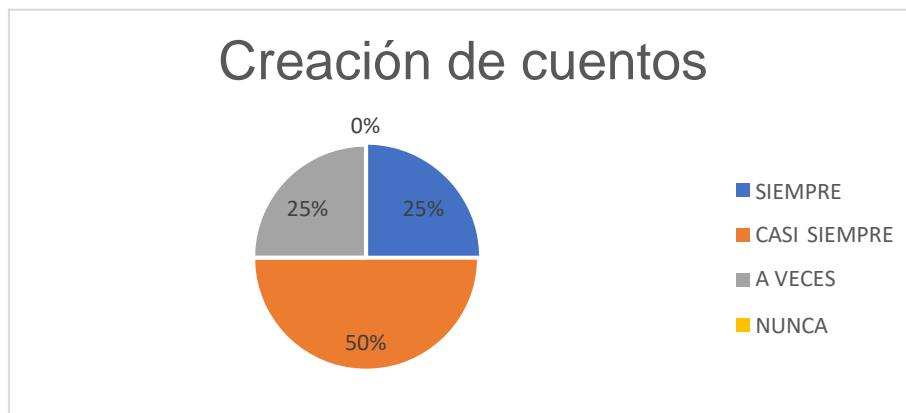
Cuadro N° 9 Creación de cuentos.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	1	25%
CASI SIEMPRE	2	50%
A VECES	1	25%
NUNCA	0	0%
TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes en el nivel inicial en la Unidad Educativa particular Nuevo Mundo, de la ciudad de Riobamba.

Elaborado por: PROCEL, Evelyn.

Gráfico N° 9 Creación de cuentos.



Análisis

De los 4 docentes que constituye la muestra se evidencia los siguientes resultados: 1 docente que corresponde el 25 % siempre lo realizan, 2 docentes que corresponde el 50 % casi siempre, 1 docentes que corresponde al 25 % lo hacen a veces y 0 docentes que corresponde el 0 % nunca lo realiza.

Interpretación

Según los resultados obtenidos podemos ver que los docentes casi siempre y algunos a veces desarrollan juegos simbólicos en su aula de clase para motivar al niño a la creación de cuentos.

Indicador N°10:

10.- ¿Contribuye el juego simbólico a que el niño desarrolle la capacidad de elaborar ideas originales?

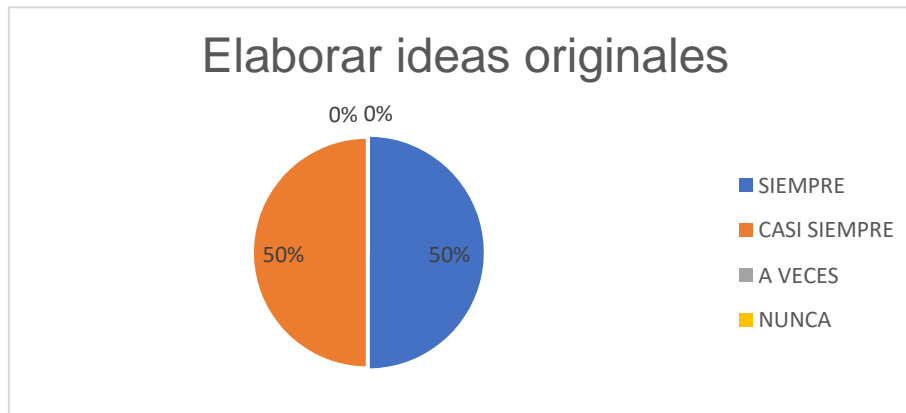
Cuadro N° 10 Elaborar ideas originales.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	50%
CASI SIEMPRE	2	50%
A VECES	0	0%
NUNCA	0	0%
TOTAL	4	100%

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes en el nivel inicial en la Unidad Educativa particular Nuevo Mundo, de la ciudad de Riobamba.

Elaborado por: PROCEL, Evelyn.

Gráfico N° 10 Elaborar ideas originales



Fuente: Tabla N.º 10

Elaborado por: PROCEL, Evelyn.

Análisis

De los 4 docentes que constituye la muestra se evidencia los siguientes resultados: 2 docentes que corresponde el 50 % siempre lo realizan, 2 docentes que corresponde el 25 % casi siempre, 0 docentes que corresponde al 0 % lo hacen a veces y 0 docentes que corresponde el 0 % nunca lo realiza.

Interpretación

Según los resultados obtenidos podemos ver que la mayoría de docente está de acuerdo que el juego simbólico contribuye a que el niño desarrolle la capacidad de elaborar ideas originales.

ACTIVIDADES

- Juegos sugeridos que incentivaron y motivaron en el proceso de enseñanza y aprendizaje a través de los juegos simbólicos.

1. **Nombre del Juego:** mamás y papás

Objetivo: Intercambiar roles

Desarrollo:

Los niños pueden jugar con los padres intercambiando roles, o con un bebé de juguete al que pueden alimentar, cuidar, pasear; Igual que hacen los papás con el bebé.

Conclusión:

Este tipo de juego, favorece el análisis y comprensión del mundo, desarrolla su imaginación, favorece su desarrollo cognitivo al relacionarse el juego y el lenguaje permite al niño y a la niña simular situaciones reales y vivirlas de forma ficticia.

2. **Nombre del juego:** Cocinar y ser cocineros

Objetivo: Desarrolla la autonomía

Desarrollo:

Los niños pueden jugar con sus padres en casa o con sus amigos, les divierte mucho eso de emplear sus manos para amasar, mezclar y probar texturas y sabores variados, deben utilizar utensilios que no les lastime y darle la libertad y seguridad para que aprendan y se diviertan.

Conclusión:

Este tipo de juego, permite a los niños experimentar sensaciones que pueden despertar su creatividad y fantasía.

3. **Nombre del juego:** Las profesiones

Objetivo: Reconozcan que todos los trabajos pueden ser realizados indistintamente por personas de uno u otro sexo, reconociendo y valorando el trabajo doméstico y el resto de oficios

Desarrollo:

Los niños pueden jugar con sus padres en casa a ser el maestro o maestra y el estudiante e interactuar con ellos.

Conclusión:

A través este tipo de juego el niño también desarrolla su lenguaje y aprende palabras y conceptos nuevos. Algunos de los términos que utiliza los ha escuchado con anterioridad, pero en el momento del juego, cuando interpreta a otra persona, es cuando les otorga un sentido y los incluye en su vocabulario.

4. Nombre del Juego: Los disfraces

Objetivo: Desarrollan ideas sobre el mundo que les rodea. **Desarrollo:**

Jugar a disfrazarse es un tipo de juego importante que cada niño necesita experimentar. Los niños lo buscan de forma natural. Cuando juegan a disfrazarse están representándose a sí mismos como otra persona. Podrían ser un policía, un panadero, un padre o un perro. Los niños se ponen la ropa, los zapatos, un sombrero o cualquier otra cosa y lo utilizan de apoyo para representar un papel o contar una historia.

Conclusión:

Mediante este juego el niño puede tomar decisiones importantes en cuanto a su comportamiento o su rol, lo que le ayudará a ir conociéndose a sí mismo poco a poco.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- Los beneficios que se logró después de aplicar las diferentes actividades sobre el juego simbólico son varias por lo que favoreció en el desarrollo de la creatividad los niños se sienten más alegres, seguros y confiados.
- Mediante la creatividad el niño logra aportar varias soluciones a los conflictos, mayor adaptabilidad al medio, que sean seguros y felices.
- Los tipos de juegos simbólicos no permiten solo trabajar en el aula de clase sino a mejor su estado de ánimo a sentirse seguro y desarrollar sus habilidades, es así que, al jugar el juego de disfraces, juegos de oficio está desarrollando su creatividad.

Recomendaciones

- Los juegos simbólicos que va a utilizar el niño deben ser adecuadas y apropiado para su edad, la cual permitirá un mejor desarrollo cognitivo y lo más importantes a sentirse seguros y confiados y que no sean utilizados solo como instrumento de distracción sino como un medio de aprendizaje.
- Es importante que las maestras de educación inicial incentiven al juego para que el niño pueda desarrollar su pensamiento creativo de esta manera se podrá desenvolver en el entorno que le rodea y pueda alcanzar a desarrollar todas sus capacidades y destrezas.
- Se debe utilizar diferentes tipos de juegos simbólicos como método de enseñanza- aprendizaje dentro de las aulas de clase por lo que ayuda a desarrollar habilidades y destrezas en los niños e influye en el desarrollo del pensamiento creativo.

BIBLIOGRAFÍA

- (18 de 06 de 2018). Obtenido de Definición: <https://definicion.de/dactilopintura/>
- (18 de 06 de 2018). Obtenido de UTC: <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/287/1/T-UTC-0289.pdf>
- (18 de 06 de 2018). Obtenido de Educación Inicial: <https://www.educacioninicial.com/c/001/195-para-que-sirve-dactilopintura/>
- (18 de 06 de 2018). Obtenido de UTB: <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/49000/2882/1/P-UTB-FCJSE-PARV-000043-.pdf>
- anonimo. (Jueves de 12 de 2009). *Docencia y Didactica*. Obtenido de Eco.bachillerato: <http://docenciaydidactica.ecobachillerato.com/2009/12/ventajas-y-desventajas-de-la-pdi.html>
- Baqués, M. (s.f.). conozco a mis compañeros. En M. Baqués, *600 juegos para Educación Infantil* (pág. 42).
- Belén, R. M. (2015). *La dactilopintura en el desarrollo de la cfreatividad de los niños*. España. Brand, N. (20 de 06 de 2017). *Cosas de Pequeños* . Obtenido de Los juegos didacticos para niños: <https://cosasdepeques.com/recomendados/que-son-los-juegos-didacticos-para-ninos-y-que-ventajas-tienen>
- Chacon, P. (julio de 2008). Obtenido de <http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20-%20EI%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Ense%C3%Blanza%20y%20Aprendizaje.pdf>
- Chateau, J. (1973). *Psicologia de los juegos* . Buenos aires : Kapelusz. Chingon, P. (2018). El juego didáctico. *Nueva Aula Virtual*, 5.
- Desconocido. (2007). El libro de mis primeros pasos. En Desconocido, *LOS NIÑOS GENIALES* (págs. 5-6). Buenos Aires: Circulolatino.
- Desconocido. (s.f.). <https://www.inclusion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/11/Protocolo-de-ADAPTACION-CIBV.pdf>. Obtenido de <https://www.inclusion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/11/Protocolo-de-ADAPTACION-CIBV.pdf>.

Educación, M. d. (2016). LA ADAPTACION. En M. Angeles, *LINEAMIENTOS TÉCNICOS PARA EL PERÍODO DE ADAPTACIÓN EN EDUCACIÓN INICIAL Y PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA*.

Elizabeth, V. L. (2012). *la dactilopintura en el desarrollo de la creatividad de los niños*.

latacunga .

Enciclopedia. (2017). *Ejemplo didactico* . Obtenido de <https://www.ejemplos.co/ejemplos-de-juegos-didacticos/>

Ferreiro, R. (2008). La creatividad . En R. Ferreiro, *La creatividad* (págs. 55,56). México. GALLEGO, M. R. (2011). *DIDÁCTICA Y CURRÍCULUM*. Madrid: DYKINSON, S.L. .

González, I. C. (s.f.). *metodologia de aprendizaje* . MADRID: Equipo cultural. González, L. C. (2004).

Metodologia de aprendizaje. Madrid: CULTURL,S.A.

google.com. (s.f.). Obtenido de google.com:

<https://www.inclusion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/11/Protocolo-de-ADAPTACION-CIBV.pdf>

Juan Fernando Gómez Ramírez, M. (2010). El juego infantil. En M. Juan Fernando Gómez Ramírez, *El juego infantil y su importancia en el desarrollo* (págs. 5,6,7,8,9).

Juan Fernando Gómez Ramírez, MD. (s.f.). *scp.com*. Obtenido de https://scp.com.co/precop-old/precop_files/modulo_10_vin_4/1_jtw.pdf

Landivar, R. (2000). *biblio3.url*. Obtenido de *Didactica general* : http://biblio3.url.edu.gt/Libros/didactica_general/1.pdf

luria. (1975). *la atencion motivando el aprendizaje*.

MARALES, M. R. (2009). EVALUACIÓN DEL DESARROLLO INFANTIL. En M. R. MARALES, *EVALUACIÓN DEL DESARROLLO INFANTIL* (págs. 45-46). MÉXICO.

Martínez, G. C.-R. (11 de 2008). *pdf*. Obtenido de <https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2008/11/orientacion-andujar-pautas-y-actividades-para-trabajar-la-atencion.pdf>

MEDRANO, T. J. (2014). *pdf*. Obtenido de [file:///C:/Users/USER/Downloads/TESIS%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/USER/Downloads/TESIS%20(1).pdf)

Metodología del aprendizaje. (2006). Madrid- España : Cultural C.A.

Moreno, D. (2016). BENEFICIOS DEL JUEGO PARA EL NIÑO. *Para el Aula ideas*, 12.

nacion, c. (2012). *la creatividad* .

Navarro, J. d. (s.f.). Juegos que promueven el desarrollo personal y social. En J. d. Navarro,

Juegos y Canciones para el aula preescolar (pág. 41). Barcelona: TRILLAS.

onlineejemplos, E. (2017). *Ejemplos.com*. Obtenido de Juego Didactico: <https://www.ejemplos.co/ejemplos-de-juegos-didacticos/>

PEQUES, E. (s.f.). *portal de educacion infantil y primaria*. Obtenido de <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/juegos-actividades-estimular-la-atencion.html>

Pérez, M. c. (1998). *Educación jugando*. lima: "SAN MARCOS".

Pilco, S. P. (2013). *La dactilipintura en el desarrollo de la creatividad* . Ambato .

Rodríguez., E. J. (08 de 2016). *LA IMPORTANCIA DEL JUEGO*. Obtenido de http://bloqs.xtec.cat/semedes/files/2012/01/La_importancia_del_juego_en_la_educacion1.pdf

Rosario Ahumada, A. M. (s.f.). JUEGOS DE ENTREGA. En R. Ahumada, *JUGANDO APRENDEMOS* (pág. 65). Riobamba: trillas.

Rüssel, A. (1985). Hablemos del niño. En A. Rüssel, *El juego de los niños* (pág. 17). Barcelona: Editorial Herder.

SANCHEZ, C. F. (2009). GUIA PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO INFANTIL. En C.

F. SANCHEZ, *GUIA PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO INFANTIL* (pág. 30). MEXICO .

securekind. (03 de 02 de 2006). Obtenido de <https://securekids.es/los-juegos-didacticos-un-metodo-de-aprendizaje/>

Torres, K. A. (s.f.). Obtenido de <https://www.psicopedagogia.com/atencion> Valero, J. M. (2000). *Educación personalizada*. México: Progreso.

ZARAGOZA. (07 de 2013). *zARAGOZA*. Obtenido de <http://www.psicoragon.es/wp-content/uploads/2013/07/EL-JUEGO.pdf>

ANEXOS

Anexo N°1: Ficha de observación

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

OBJETIVO:

Conocer el desarrollo del pensamiento creativo de los niños y niñas a través del juego simbólico.

ITEM		RESPUESTAS			
		S	CS	AV	N
1	El niño imagina historias al momento de jugar.				
2	El niño mientras juega presenta roles y objetos.				
3	El niño asimila la realidad al momento de jugar.				
4	El niño reproduce acciones vividas cuando utiliza el juego simbólico.				
5	El niño imita situaciones cotidianas que vive en su entorno.				
6	El niño imita actividades que realizan otras personas al su alrededor.				
7	El niño crea representaciones mentales después de escuchar un cuento.				
8	El niño reproduce mediante la representación gráfica lo que observa en láminas o pictogramas.				
9	El niño/a crea cuentos por sí solo cuando se le entrega pictogramas y se le pide que realice esta actividad.				
10	El niño elabora ideas originales y las dice a la maestra en el momento de realizar alguna técnica grafo plástica.				

Elaborado por: PROCEL, Evelyn

Anexo N°2: cuestionario dirigido a docentes

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

OBJETIVO

Conocer de qué manera el juego simbólico influye en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Particular Nuevo Mundo.

ITEM	ASPECTOS	RESPUESTAS			
1	Emplea usted en su aula el juego simbólico para lograr que el niño cree historias.				
2	Utiliza al juego simbólico como recurso de enseñanza aprendizaje.				
3	Utiliza la metodología del juego simbólico dentro del aula para que el niño aprenda asimilar la realidad.				
4	En su aula de clases usted motiva al niño que reproduzca acciones vividas.				
5	Al utilizar el juego simbólico logra que el niño imite situaciones vivenciales.				
6	Cree usted que el juego simbólico ayuda al niño a imitar las actividades que realizan otras personas.				
7	Considera usted que el juego simbólico puede contribuir que el niño cree representaciones mentales.				
8	Utiliza usted el juego simbólico en actividades cotidianas con el niño para que pueda representar gráficamente.				
9	Emplea juegos simbólicos en el aula de clases para motivar al niño a la imaginación.				
10	Considera que el juego simbólico ayuda al niño a que desarrolle la capacidad de elaborar ideas originales.				

Elaborado por: PROCEL, Evelyn

Anexo N°2: Croquis



Fuente: Unidad Educativa Particular “Nuevo Mundo”

Elaborado: PROCEL, Evelyn

Anexo N°3: Clase Virtual



Fuente: Estudiantes Inicial 1

Elaborado: PROCEL, Evelyn