



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

“EL JUEGO SIMBÓLICO Y SU INFLUENCIA EN EL PENSAMIENTO CREATIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL DEL CNN “MIS PEQUEÑOS ANGELITOS”, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2014-2015”.

TRABAJO DE TITULACIÓN
Previo a la obtención del Título de:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PARVULARIA

AUTORA:

Karina del Rocío Rodríguez Villón

TUTOR:

MSc. Luis Miguel Mazón Arévalo

La Libertad - Ecuador

Febrero 2015

UNIVERSIDAD ESTATAL
PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

“EL JUEGO SIMBÓLICO Y SU INFLUENCIA EN EL PENSAMIENTO CREATIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL DEL CNN “MIS PEQUEÑOS ANGELITOS”, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2014-2015”

TRABAJO DE TITULACIÓN
Previo a la obtención del Título de:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PARVULARIA

AUTORA:

Karina del Rocío Rodríguez Villón

TUTOR:

MSc. Luis Miguel Mazón Arévalo

La Libertad - Ecuador
Febrero 2015

La Libertad, Febrero del 2015

APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

En calidad de Tutor del trabajo de Investigación: “EL JUEGO SIMBÓLICO Y SU INFLUENCIA EN EL PENSAMIENTO CREATIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL DEL CNN “MIS PEQUEÑOS ANGELITOS”, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2014-2015” elaborada por la Srta. Karina del Rocío Rodríguez Villón, egresada de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Escuela de Ciencias de la Educación, Carrera de Educación Parvularia, previo a la obtención del Título de Licenciada en Educación Parvularia, me permito declarar que ha sido orientado durante su ejecución, ajustándose a las normas establecidas por la Universidad Estatal Península de Santa Elena; por lo que lo apruebo en todas sus partes, debido a que reúne los requisitos y méritos indispensables para ser sometido a la evaluación del Tribunal.

MSc. Luis Mazón Arévalo

TUTOR

La Libertad, Febrero del 2015

AUTORÍA

Yo, Karina del Rocío Rodríguez Villón, portadora de la cédula de identidad N° 0915912034, egresada de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, Escuela de Ciencias de la Educación, Carrera de Educación Parvularia, en calidad de autora del trabajo de titulación: “EL JUEGO SIMBÓLICO Y SU INFLUENCIA EN EL PENSAMIENTO CREATIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL DEL CNN “MIS PEQUEÑOS ANGELITOS”, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2014-2015”, certifico que soy la autora del trabajo de titulación y soy responsable de las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en la misma, a excepción de las citas utilizadas para el presente trabajo.

Atentamente,

Karina del Rocío Rodríguez Villón
C.I # 0915912034

TRIBUNAL DE GRADO

Dra. Nelly Panchana Rodríguez. MSc.
**DECANA FACULTAD CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS**

Ed. Párv. Ana Uribe V. MSc.
**DIRECTORA CARRERA
EDUCACIÓN PARVULARIA**

Lcdo. Luis Mazón Arévalo. MSc
DOCENTE TUTOR

Lcda. Mónica Tomalá Chavarría. MSc.
DOCENTE DE ÁREA

Ab. Joe Espinoza Ayala. MSc.
SECRETARIO GENERAL

DEDICATORIA

El presente trabajo está dedicado a las personas que más amo, porque supieron entenderme y darme fuerza de voluntad para continuar adelante, a pesar de las adversidades que hay en el camino, nunca me protestaron por dejarlos solos durante el tiempo que era para ellos: Keila, David y Sarai; porque para ellos son mis grandes metas y anhelos por alcanzar y sobre todo mis triunfos.

A mis padres y a mi esposo por su apoyo moral, espiritual y económico y sobre todo a Dios nuestro Creador porque sin su protección no era posible nuestra vida acá en la tierra.

Karina

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi tutor Lcdo. Luis Mazón Arévalo. MSc, por saberme guiar en todo el proceso del trabajo de titulación.

A la Universidad Estatal Península de Santa Elena que con sus aportes académicos mediante sus docentes terminé mis años de estudio; y mi madre por su apoyo incondicional, por la paciencia que me tuvo y la dedicación de cuidar a mis hijos.

Karina

ÍNDICE GENERAL

Contenidos	Pág.
Portada	i
Portadilla	ii
Aprobación por el tutor	iii
Autoría de tesis	iv
Aprobación del tribunal de grado	v
Dedicatoria	vi
Agradecimiento	vii
Índice general	vii
Índice de cuadro	xiii
Índice de gráfico	xv
Índice de anexo	xvii
Resumen ejecutivo	xviii
INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I	
PROBLEMA	
1.1 Tema	4
1.2 Planteamiento del problema	4
1.2.1 Contextualización	5
1.2.2 Análisis crítico	7
1.2.3 Prognosis	8
1.2.4 Formulación del problema	9
1.2.5 Preguntas directrices	9
1.2.6 Delimitación del objeto de investigación	9
1.3 Justificación	10
1.4 Objetivos	12
1.4.1 General	12
1.4.2 Específicos	12

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Investigaciones previas	13
2.2 Fundamentaciones	14
2.2.1 Fundamentación Filosófica	14
2.2.2 Fundamentación Psicológica	16
2.2.3 Fundamentación Pedagógica	17
2.2.4 Fundamentación Legal	18
2.2.4.1 Ley Orgánica de Educación Cultural – Registro Oficial N° 417	19
2.2.4.1.1 Título I - De los principios generales – Capítulo único – Del ámbito, principios y fines.	20
2.2.4.1.2 Capítulo quinto – De la estructura del Sistema Nacional de Educación.	21
2.2.4.2 Plan Nacional del Buen Vivir (2009-2013) – un cambio de paradigma del desarrollo del Buen Vivir	21
2.2.4.2.1 Principios del Buen vivir: Hacia la unidad en la diversidad	21
2.2.4.3 Códigos de la niñez y adolescencia – Capítulo III - Derechos relacionados con el desarrollo.	22
2.3 Categorías fundamentales	23
2.3.1 El juego	23
2.3.2 El juego simbólico	24
2.3.2.1 Características del juego simbólico	25
2.3.2.2 Importancia del juego simbólico	26
2.3.2.3 El docente facilitador de realizar juegos simbólicos	26
2.3.2.4 Estructura del juego simbólico	27
2.3.2.5 El juego simbólico en el proceso enseñanza-aprendizaje	28
2.3.2.6 Áreas que facilitan el aprendizaje mediante el juego simbólico	28
2.3.2.7 La conducta del juego	30
2.3.2.8 Los elementos del juego simbólico	30
2.3.2.9 El valor del juego en el crecimiento del niño	31

2.3.3	Conceptualización de pensamiento	32
2.3.3.1	Los tipos de pensamiento	33
2.3.3.2	Importancia del pensamiento en el proceso enseñanza-aprendizaje	33
2.3.4	Creatividad	34
2.3.4.1	Tipos de creatividad	34
2.3.4.2	El pensamiento creativo en la enseñanza aprendizaje	36
2.4	Hipótesis	37
2.5	Variables	37
2.5.1	Variable Independiente	37
2.5.2	Variable Dependiente	37

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1	Enfoque Investigativo	38
3.2	Modalidad Básica de la Investigación	38
3.3	Nivel o tipo de investigación	39
3.3.1	Investigación bibliográfica	39
3.3.2	Investigación de campo	39
3.3.3	Resultados estadísticos	39
3.4	Población y muestra	39
3.4.1	Población	39
3.4.2	Muestra	40
3.5	Operacionalización de las variables	41
3.6	Técnicas e instrumentos	44
3.7	Plan de recolección de información	45
3.8	Plan de procesamiento de información	46
3.8.1	Procesamiento de encuestas a padres de familias y docentes	46
3.8.2	Procesamiento de entrevistas a director del CNN “Mis Pequeños Angelitos”.	46
3.8.3	Ficha de observación a estudiantes del CNN “Mis Pequeños	47

Angelitos”.	
3.9 Análisis e interpretación de resultados	48
3.9.1 Encuestas a 6 docentes	48
3.9.2 Encuestas a 35 padres de familias	56
3.9.3 Entrevista a Director	64
3.9.4 Ficha de observación dirigida a estudiantes	67
3.9.5 Conclusiones y recomendaciones	69
3.9.5.1 Conclusiones	69
3.9.5.2 Recomendaciones	70

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

4.1 Datos informativos	71
4.1.1 Título de la propuesta	71
4.1.2 Institución ejecutora	71
4.1.3 Beneficiarios	71
4.1.4 Equipo técnico responsable	72
4.2 Antecedentes de la propuesta	72
4.3 Justificación	73
4.4 Objetivos	74
4.4.1 Objetivo general	74
4.4.2 Objetivos específicos	74
4.5 Fundamentación	75
4.6 Metodología – Plan de acción	76
4.6.1 Metodología	76
4.6.2 Plan de acción	77
4.6.2.1 Contenido de la guía	77
4.6.2.2 Portada principal	78
4.7 Administración	96

CAPÍTULO V
MARCO ADMINISTRATIVO

5.1 Recursos	97
5.1.1 Institucionales	97
5.1.2 Humanos	97
5.1.3 Investigador	98
5.1.4 Materiales	98
5.1.5 Tecnológicos	99

MATERIALES DE REFERENCIA

1. Cronograma	100
2. Bibliografía	101
3. Anexos	104

ÍNDICE DE CUADROS

Contenido	Pág.
Cuadro N°1.- ¿Tiene conocimiento de que son los juegos simbólicos?	48
Cuadro N°2.- ¿Usted. sabe qué es el pensamiento creativo?	49
Cuadro N°3.- ¿Usted realiza actividades de juegos simbólicos con sus estudiantes?	50
Cuadro N°4.- ¿Cree usted que al incorporar actividades mediante juegos simbólicos, mejorará el pensamiento creativo de los estudiantes del nivel inicial?	51
Cuadro N°5.- ¿Cuenta con materiales didácticos, objetos, utensilios, instrumentos otros, dentro del aula de clases que permitan ser utilizados para la ejecución de actividades que despierten el pensamiento creativo de los estudiantes?	52
Cuadro N°6.- ¿Cree usted que los niños se motivarán y aprenderán mediante la ejecución de actividades con juegos simbólicos?	53
Cuadro N°7.- ¿Los niños muestran conocimiento de los juegos simbólicos?	54
Cuadro N°8.- ¿Está usted de acuerdo que se implemente una Guía de actividades de juegos simbólicos que permitan fortalecer el pensamiento creativo de los estudiantes?	55
Cuadro N°9.- ¿Conoce usted, cómo es el tipo de enseñanza-aprendizaje que recibe su hijo/a en la Institución?	56
Cuadro N°10.- ¿Ha observado a su hijo, dentro del hogar, jugar con objetos o materiales y de los cuales le da un nombre imaginativo?	57
Cuadro N°11.- ¿Conoce usted, qué es el juego simbólico?	58
Cuadro N°12.- ¿Tiene conocimiento si su hijo efectúa actividades con juegos simbólicos dentro del aula de clases?	59
Cuadro N°13.- ¿Considera usted que al incorporar actividades de juegos simbólicos dentro de la enseñanza, su hijo desarrollará su pensamiento creativo?	60
Cuadro N°14.- ¿Dedica tiempo a su hijo/a para realizar juegos simbólicos	

	en su hogar?	61
Cuadro N°15.-	¿Está usted de acuerdo que se diseñe una Guía de actividades de juegos simbólicos que permita fortalecer el pensamiento creativo de su hijo/a?	62
Cuadro N°16.-	¿Por qué cree importante que los niños a temprana edad desarrollen su pensamiento creativo?	63

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Contenido	Pág.
Gráfico N°1.- ¿Tiene conocimiento que son los juegos simbólicos?	48
Gráfico N°2.- ¿Usted sabe qué es el pensamiento creativo?	49
Gráfico N°3.- ¿Usted realiza actividades de juegos simbólicos con sus estudiantes?	50
Gráfico N°4.- ¿Cree usted que al incorporar actividades mediante juegos simbólicos, mejorará el pensamiento creativo de los estudiantes del nivel inicial?	51
Gráfico N°5.- ¿Cuenta con materiales didácticos, objetos, utensilios, instrumentos otros, dentro del aula de clases que permitan ser utilizados para la ejecución de actividades que despierten el pensamiento creativo de los estudiantes?	52
Gráfico N°6.- ¿Cree usted que los niños se motivarán y aprenderán mediante la ejecución de actividades con juegos simbólicos?	53
Gráfico N°7.- ¿Los niños muestran conocimiento de los juegos simbólicos?	54
Gráfico N°8.- ¿Está usted de acuerdo que se implemente una Guía de actividades de juegos simbólicos que permitan fortalecer el pensamiento creativo de los estudiantes?	55
Gráfico N°9.- ¿Conoce usted, cómo es el tipo de enseñanza-aprendizaje que recibe su hijo/a en la Institución?	56
Gráfico N°10.- ¿Ha observado a su hijo, dentro del hogar jugar con objetos o materiales y de los cuales le da un nombre imaginativo?	57
Gráfico N°11.- ¿Conoce usted qué es el juego simbólico?	58
Gráfico N°12.- ¿Tiene conocimiento si su hijo efectúa actividades con juegos simbólicos dentro del aula de clases?	59
Gráfico N°13.- ¿Considera usted que al incorporar actividades de juegos simbólicos dentro de la enseñanza, su hijo desarrollará su pensamiento creativo?	60
Gráfico N°14.- ¿Dedica tiempo a su hijo/a para realizar juegos simbólicos	

en su hogar?	61
Gráfico N°15.- ¿Está usted de acuerdo que se diseñe una Guía de actividades de juegos simbólicos que permita fortalecer el pensamiento creativo de su hijo/a?	62
Gráfico N°16.- ¿Por qué cree importante que los niños a temprana edad desarrollen su pensamiento creativo?	63

ÍNDICE DE ANEXOS

Contenido	Pág.
Anexo N°1.- Solicitud para realizar investigación en el CNN “Mis Pequeños Angelitos”	105
Anexo N°2.- Aprobación para realizar investigación en el CNN “Mis Pequeños Angelitos”	106
Anexo N°3.- Formato de encuesta a docentes	107
Anexo N°4.- Formato de encuesta a padres de familia	108
Anexo N°5.- Formato de entrevista a director	109
Anexo N°6.- Formato de ficha de observación a estudiantes	110
Anexo N°7.- Fotografías de encuestas dirigidas a docentes	111
Anexo N°8.- Fotografías de encuestas dirigidas a padres de familia	113
Anexo N°9.- Fotografías de entrevista a Director	114
Anexo N°10.- Fotografías de ficha de observación a estudiantes	115
Anexo N°11.- Socialización de guía.	116
Anexo N°12.- El juego simbólico por etapas	117
Anexo N°13.- Tipos de creatividad	118
Anexo N°14.- Tipos de creatividad	118
Anexo N°15.- Tipos de creatividad	118



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

TEMA: “EL JUEGO SIMBÓLICO Y SU INFLUENCIA EN EL PENSAMIENTO CREATIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL DEL CNN “MIS PEQUEÑOS ANGELITOS”, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2014-2015”.

AUTORA: Karina del Rocío Rodríguez Villón

TUTOR: MSc. Luis Mazón Arévalo.

RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo de titulación se efectúa, mediante una investigación realizada en el CNN “Mis Pequeños Angelitos”, localizado en el cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, el que tiene como objetivo identificar cómo el juego simbólico contribuye a que los niños y niñas del nivel inicial mejoren su pensamiento creativo. La investigación va sustentada en el Marco Teórico con temas referentes al Juego simbólico y pensamiento creativo, así como elementos básicos y teóricos de varios autores que emiten criterios referentes al tema propuesto. Se efectuó la metodología de la investigación utilizando instrumentos como son observación directa, encuestas emitidas a docentes y padres de familia y entrevista efectuada al Director de la institución que facilitaron la obtención de resultados para la ejecución factible de la propuesta que tiene como eje principal la elaboración de una Guía de actividades con juegos simbólicos que permita fortalecer el pensamiento creativo de los niños y niñas del nivel inicial. Para la ejecución y puesta en marcha de la guía se procederá a realizar un marco administrativo que conste con recursos de índole humanos, materiales y tecnológicos.

PALABRAS CLAVES: JUEGO, SIMBÓLICO, INFLUENCIA, PENSAMIENTO, CREATIVO, ESTRATEGIAS, ACTIVIDADES.

INTRODUCCIÓN

El juego dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje es de gran importancia, puesto que, permite que los niños y niñas del nivel inicial aprendan a interactuar con sus demás compañeros así como de desarrollar su pensamiento creativo mediante las actividades de juegos simbólicos que propicien en el niño desarrollar su creatividad e imaginación, dichas actividades serán: elaborar casas con cajas de cartón , utilizar sombreros, bolsos, calzado para disfraces, utilizar objetos viejos, utensilios de cocina, telas, sábanas, entre otros, cada uno de estos objetos servirán para motivar al niño a realizar actividades dentro del aula de clases.

La utilización de juegos permite el desarrollo integral de los estudiantes haciéndolos más libres, espontáneos, conscientes de sus propios actos, incluso, una manera en que adquiera conocimientos; el ser humano requiere de juegos, porque permite cambiar su estado de ánimo, hacerlo más feliz incluso, estimular sus sentidos y sacar provecho a su mentalidad.

Poner en marcha juegos de carácter simbólico logrará que los estudiantes se vayan relacionando con cada etapa de su crecimiento y formación, sobre todo, en el ámbito académico, puesto que, tiene necesidades de conocer, pensar, reflexionar y desarrollar habilidades (de razonamiento, de lógicas y de intelecto). Existe una gran diversidad de juegos simbólicos, cada uno de ellos con objetivos claros que potencien a los niños y niñas a aprender y sobre todo a adaptarlos a la sociedad.

El juego simbólico se ha convertido en una experiencia que posibilita a los niños y niñas a crear diferentes mundos, a vivir otras vidas, a jugar a ser otras personas, a transformar, pensar y sentir, en conclusión, permite a que el niño exprese sus sentimientos, siendo éste un ente de aprendizaje beneficioso en su proceso escolar, dejando que cada estudiante desarrolle su imaginación y lograr que interprete el mundo o su entorno a su manera.

Dentro de la pedagogía, utilizar juegos simbólicos es de gran importancia, los docentes, incluso no tienen que planificar las actividades, puesto que, los mismos niños al obtener recursos didácticos o materiales proceden a ejecutar sus destrezas. Tal situación, permite que dentro de la investigación a realizar se proponga una alternativa diferente en donde los niños y niñas del nivel inicial del CNN “Mis Pequeños Angelitos”, efectúen actividades de juegos simbólicos que les permita ampliar su pensamiento creativo, contribuyendo al buen desarrollo integral, intelectual y educativo de los mismos. El trabajo de titulación estará comprendido en cinco capítulos, cada uno de ellos estructurados de la siguiente forma:

Capítulo I.- Se plantea el problema, formulación del problema, prognosis, análisis crítico, preguntas directrices, justificación, objetivos generales y específicos acordes al tema planteado.

Capítulo II.- Se desglosa el Marco teórico, planteando temáticas acorde a las variables del tema propuesto como son: Juego simbólico y pensamiento creativo, además de incorporar fundamentaciones filosóficas, psicológicas, pedagógicas y sociológicas, así como de la incorporación de la fundamentación legal basada en el tema.

Capítulo III.- Se centra en la metodología derivada de los tipos, métodos, instrumentos y técnicas de investigación, así como la interpretación y análisis de resultados que permitan desarrollar, mediante, una hoja de Excel las tablas y gráficos estadísticos idóneos para la elaboración de la propuesta final.

Capítulo IV.- Se detalla la Propuesta final basada en ítems como: antecedentes, datos informativos, fundamentación, justificación, objetivo de la propuesta, plan de acción o actividades a proponer, así como el detalle administrativo y control; seguimiento de la propuesta, una vez implementados en la Institución.

Capítulo V.- Enmarca el detalle administrativo o desglose del presupuesto, mediante, recursos humanos, materiales y tecnológicos utilizados para la elaboración final del trabajo de titulación.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 TEMA

EL JUEGO SIMBÓLICO Y SU INFLUENCIA EN EL PENSAMIENTO CREATIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL DEL CNN “MIS PEQUEÑOS ANGELITOS”, CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2014-2015.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Dentro de los datos recolectados en el proceso enseñanza-aprendizaje, se puede decir, que el juego forma parte de la infancia ya que constituye un ejercicio preparatorio porque a través de actividades didácticas o creativas se adquieren un mejor conocimiento de habilidades que serán útiles en la vida de los niños y niñas de edades preescolares. Es decir, el juego simbólico se ha constituido como un nivel de desarrollo de ámbito creativo e intelectual transformándose como un método necesario para la maduración del niño hasta el final de su infancia.

De esta forma el juego simbólico se transforma en una actividad de índole intelectual porque a través del niño se desarrollará la capacidad de simbolizar o de contribuir a la comprensión y desenvolvimiento con éxito de cualquier tipo de

aprendizaje que los infantes tendrán en un futuro. Por lo tanto, es pertinente que el CNN “Mis Pequeños Angelitos”, cuente con una guía de actividades con juegos simbólicos que permita fortalecer el pensamiento creativo de los niños y niñas del nivel inicial, y cuyo objetivo principal es de favorecer a la comprensión y asimilación del entorno que rodea a los estudiantes, además de aprender y practicar conocimientos sobre los roles establecidos por la sociedad adulta, y propiciar la imaginación y creatividad.

1.2.1 Contextualización

El juego forma parte de la infancia ya que constituye un ejercicio preparatorio porque a través de actividades didácticas o creativas se adquieren un mejor conocimiento de habilidades que serán útiles en la vida de los niños y niñas del nivel inicial.

Es decir, el juego simbólico se ha constituido como un nivel de desarrollo de ámbito creativo e intelectual transformándose como un método necesario para el desarrollo de los niños y niñas hasta el final de su infancia.

Dentro de las instituciones educativas en la provincia de Santa Elena, es necesario que los juegos simbólicos se conviertan como esencia en un tipo de juegos de imitación, es decir, como representaciones mentales que serán de gran utilidad para poder enseñar a los niños y niñas a desenvolverse en su vida futura.

Dentro de los dos primeros años de edad, el juego es importante dentro del desarrollo integral e intelectual de los niños y niñas ya que al aplicarlos podrán repetir o varios movimientos poniendo en funcionamiento la parte funcional y motor, descubriendo además del dominio de sus capacidades motoras y creativas.

En el CNN “Mis Pequeños Angelitos”, ubicado en el cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, es necesario que dentro de las actividades que el docente transmite en su proceso enseñanza-aprendizaje estén vinculados a estimular a los niños y niñas mediante juegos o materiales didácticos a fin de avivar sus sentidos y sobre todo a desarrollar su pensamiento.

Puesto que a medida que el docente educa a los estudiantes mediante actividades de juegos simbólicos éstos despertarán su concentración y atención provocando en ellos el progreso y captación de aquellas actividades desarrolladas dentro del salón de clases.

Un niño o niña que adquiere conocimientos por medio de actividades de juegos simbólicos tendrá éxito en cualquier ámbito, notablemente, será más despierto(a), comprenderá mejor y se desenvolverá sin prejuicios en su entorno, con el desarrollo de actividades simbólicas en el aula de clases se contribuirá a despertar el pensamiento creativo de los estudiantes, de manera, que sean más audaces, y protagonistas de cada actividad que efectúen en su vida diaria.

1.2.2 Análisis crítico

Mencionar el juego simbólico, sin lugar a dudas, tiene muchos significados, dentro del ámbito pedagógico de estos juegos simbólicos se encuentran inmersos en experiencias y sensaciones que los niños y niñas van asimilando a medida que crecen; varios autores mencionan que este juego va relacionado también, al desarrollo del lenguaje infantil, debido a que el niño a medida que juega expresa verbalmente en acciones.

El juego simbólico se va constituyendo en etapas de desarrollo del niño, siendo un ejercicio diario, porque a través de las actividades que realice adquirirá conocimientos y desarrollará habilidades que serán indispensables y útiles en su vida. Además de promover a que el niño se socialice y comparta con compañeros de su misma edad sus sentimientos, destrezas, conocimientos, y actitudes mientras juega.

La incorporación de una Guía de actividades con juegos simbólicos permitirá desarrollar el pensamiento creativo de los niños y niñas del nivel inicial del CNN “Mis Pequeños Angelitos”, y cuyo objetivo es de lograr que el niño aprenda y practique los roles establecidos en la sociedad adulta, así como desarrollar el lenguaje donde los niños verbalicen, continuamente, lo que están realizando ya sean solos o acompañados, además, de favorecer la creatividad e imaginación de los mismos.

1.2.3 Prognosis

El proceso enseñanza-aprendizaje, en la actualidad, requiere incorporar nuevas técnicas y estrategias que permita al niño o niña interesarse en las actividades que realiza dentro del aula de clases, a través del juego, los niños no sólo aprenden a divertirse sino a adquirir conocimientos, a medida que usan un objeto ponen en marcha su imaginación llamado éste pensamiento creativo.

Con la implementación de una guía de actividades de juegos simbólicos los estudiantes podrán desarrollar las siguientes: La *capacidad emocional y social*: mediante el juego simbólico se logrará que los estudiantes aprendan a solucionar problemas, tomar responsabilidades, interpretar personajes, ser más responsables y sobre todo, aumentar la autoestima.

Capacidad del pensamiento.- En esta situación, el estudiante aprenderá a resolver problemas, constantemente, pondrá en funcionamiento sus capacidades cognitivas y de pensamiento, que estarán en movimiento en todo el juego.

Capacidades del lenguaje.- Enseñará al educando a poner en marcha las palabras, existirá una conexión entre el lenguaje hablado y escrito que a futuro lo ayudará al aprendizaje de la lectura. Si no se implementa la guía de actividades con juegos simbólicos se disminuirá el pensamiento creativo de los niños, existirá desmotivación y falta de atención en las tareas a realizar, además, del poco interés

al momento de efectuar las actividades escolares impidiendo el correcto desarrollo integral como intelectual.

1.2.4 Formulación del Problema

¿De qué manera el juego simbólico influye en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños y niñas del nivel inicial del CNN “Mis Pequeños Angelitos”, cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, año lectivo 2014-2015?

1.2.5 Preguntas directrices

- ¿Tiene conocimiento sobre el juego simbólico?
- ¿Cómo contribuye el juego simbólico en el pensamiento creativo de los niños y niñas del nivel inicial?
- ¿Considera necesario implementar una guía de actividades de juegos simbólicos que permitan fortalecer el pensamiento creativo?

1.2.6 Delimitación del objeto de investigación

Campo: Nivel Inicial

Área: Juegos simbólicos

Aspecto: Pensamiento creativo

Tema: El juego simbólico y su influencia en el pensamiento creativo de los niños y niñas del nivel inicial del CNN “Mis Pequeños Angelitos”, cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, año lectivo 2014-2015.

Delimitación temporal: año lectivo 2014-2015

Delimitación poblacional: Estudiantes del CNN “Mis Pequeños Angelitos”, cantón La Libertad, provincia de Santa Elena.

Delimitación contextual: El objeto de estudio se realizará a los estudiantes del nivel inicial del CNN “Mis Pequeños Angelitos”, cantón La Libertad, provincia de Santa Elena.

1.3 JUSTIFICACIÓN

La presente investigación realizada en el CNN “Mis Pequeños Angelitos”, tiene como importancia no solo divertir o propinar una actividad en los niños sino más bien tiene como objetivo principal haciendo que ,mediante, el juego aprendan e imaginen, cada vez, que el promotor utilice un objeto para simbolizar en los juegos determinadas cosas. Este proceso conlleva a que los promotores construyan en los niños y niñas capacidades esenciales en su desarrollo en donde se sientan capaces de poner en actividad su capacidad social y emocional, de lenguaje y pensamiento.

Para ello, las actividades de juego simbólico permitirán que los estudiantes sean sujetos activos, protagonistas de sus aprendizajes, mediante su propia acción en

contextos de interacción y la coparticipación tanto con sus compañeros, como de los promotores.

Es de gran utilidad, puesto que, el juego simbólico permitirá que los estudiantes experimenten diversos roles sociales y esto se logra a través de juegos de ámbito cooperativo, es decir, que aprendan a desarrollar sus propias responsabilidades, a compartir y sobre todo a experimentar la empatía. El aprendizaje de los niños y niñas se verá complementado cuando aprendan a entender sus propios sentimientos como del ajeno, así también, el de elevar su autoestima y logrando que descubran que puedan hacer cualquier actividad de lo que se imagine.

Es factible porque mediante la utilización de los juegos simbólicos los estudiantes descubrirán nuevas capacidades de lenguaje a medida que utilizan un objeto, es decir, existirá una mejor conexión del lenguaje hablado y con el futuro desarrollaran un lenguaje escrito.

Es viable porque se cuenta con el aporte del coordinador del CNN “Mis Pequeños Angelitos”, docentes, representantes legales y estudiantes que conforman la institución.

Los beneficiarios directos serán aquellos estudiantes de nivel inicial que se encuentran educándose en la institución en mención y que desean desarrollar su capacidad creativa.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo general

Determinar la importancia del juego simbólico para el desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas del nivel inicial del CNN “Mis Pequeños Angelitos” del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, año lectivo 2014-2015.

1.4.2 Objetivos específicos

- ✓ Identificar los referentes teóricos y metodológicos del juego simbólico en niños y niñas del nivel inicial.
- ✓ Determinar las características del juego simbólico y su influencia en el pensamiento creativo de los niños y niñas del nivel inicial del CNN “Mis Pequeños Angelitos”.
- ✓ Seleccionar actividades de juegos simbólicos para el desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas del CNN “Mis Pequeños Angelitos”, cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, año lectivo 2014-2015.
- ✓ Diseñar una guía con juegos simbólicos que permita desarrollar el pensamiento creativo de los niños y niñas Mis Pequeños Angelitos.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 INVESTIGACIONES PREVIAS

Varias investigaciones sobre la temática del juego simbólico consideradas como actividades donde los niños y niñas sólo efectúan juegos de índole corporal; sin embargo en el siglo XXI los niños y niñas buscan nuevas alternativas de enseñanza y éste método permite ubicarlos en la realidad del adulto, es decir, realizar actividades en dónde estén vinculados los niños y adultos, permitiéndolos desarrollen su agilidad adaptativa y perceptiva.

La presente investigación pretende dar a conocer estrategias de enseñanza-aprendizaje e incorporarlas en las aulas de clases para enseñar a estudiantes cómo trabajar con juegos simbólicos, que propicien el desarrollo del pensamiento creativo; situando al juego simbólico y el simbolismo como un horizonte donde pueden crear el diálogo enmarcados en la pedagogía, logrando mayor empatía entre compañeros y desarrollando la intuición de los educandos.

Para RUIZ DE VELASCO, Ángeles (2011. Pág. 21) menciona: “El juego simbólico es pura acción espontánea y libre, de significado como acto, sin un fin predeterminado y necesariamente, ajeno a la intervención del adulto, es decir,

aplicar el juego simbólico en niños permitirá que obtenga más seguridad de sí mismo, aunque pueden aparecer procesos de índole interno o denominado *psiquismo infantil*, sea éste de manera conscientes o inconscientes, poniendo en manifiesto necesidades, deseos, miedo, inquietudes que no son expresados y que sólo encuentra la salida perfecta mediante el juego.

Basado en la investigación previa, se determina que el juego simbólico es necesario ya que permite desarrollar el pensamiento creativo de los estudiantes, al aplicar sistema de simbolización se invertirán nuevas relaciones, reconocimientos de espacios y de objetos elaborando simbologías desde el Yo interior del estudiante conectándolos a una estructura simbólica haciendo posible el mejoramiento en todo el proceso educativo.

2.2 FUNDAMENTACIONES

2.2.1 Fundamentación Filosófica

El juego simbólico se ha convertido en una capacidad en las diferentes etapas de crecimiento del niño, en cada una de las mismas, incursiona la necesidad del aprendizaje, necesarios para tener una interacción con el único fin de desarrollar el pensamiento creativo de los estudiantes, logrando despertar en ellos destrezas y habilidades ya sea de orden lógico, de razonamiento, y de intelectualidad.

Para el filósofo NICOLICH, 1977; BATES Y COLS. 1979), en SÁNCHEZ, P (2008. Pág. 52): “El juego simbólico expresa en la dimensión de la integración referida a la complejidad estructural del juego. Un paso que va desde las acciones aisladas, en los primeros momentos del juego simbólico hasta las combinaciones en secuencias”.

Lo que notablemente, los autores mencionan que la dimensión aplicada a ésta integración abarca a un número de relaciones existente o modo paralelo a la representación del desarrollo mediante un objeto que puede ser utilizado en el juego, por lo tanto, la preparación previa de los niños, es necesaria, de ahí parte aplicar un plan de acción o actividades a ser ejecutada dentro del aula de clases con la utilización de diversos materiales que propicien la motivación e interés de los niños.

En la teoría de filósofo PIAGET, J (1967. Pág. 13): señala:

“La capacidad de pensar en objetos, hechos o personas ausentes marca el comienzo de la etapa pre operacional El niño demuestra una mayor habilidad para emplear símbolos, gestos, palabras, números e imágenes, con los cuales representa las cosas reales de su entorno”.

Lo mencionado por Piaget, aduce que el niño es capaz de comportarse en formas o efectuar actividades que no se hacían posible realizarlas, además, de utilizar objetos y contar, realizar juegos imitando incluso de expresar sus ideas observando imágenes, cada una de estas actividades por medio del juego

simbólico que tiene como único fin desenvolverse dentro del entorno que lo rodea. Fundamentadas las dos teorías dentro de la investigación filosófica se determina que: “El juego simbólico es una actividad en donde el niño aprende a desarrollar sin inhibiciones sus sentimientos, logrando poner en marcha su imaginación, creatividad y pensamiento”.

2.2.2 Fundamentación Psicológica

Los momentos indicados para el desarrollo del juego simbólico en niños es a partir de los 18 meses, pero más evidente que a partir de los 2 años de edad manifiesta varios tipos de acciones o llamados, también, juego simbólico. La siguiente fundamentación es de orden psicológico donde se detalla la importancia de los juegos simbólicos en el nivel inicial y la secuencia evolutiva que esta actividad general en el pensamiento de los niños dentro de su etapa estudiantil.

Para VIGOTSKY, según RODRÍGUEZ. M (2006. Pág. 2):

“El camino que va del niño al mundo pasa a través de otro”. Los signos dice, al principio son, siempre medios de relación social, de influencia sobre los demás y tan sólo, después, se transforman en medios de influencia sobre sí mismo”.

Los padres son, sin lugar a dudas influencia para sus hijos, pues, son los encargados de mostrar el mundo tal como es, aunque, el niño sin saber se halla en

un mundo con diversos significados donde otra persona le comprende, sin antes comprenderse ellos mismos.

2.2.3 Fundamentación Pedagógica

Pedagógicamente, los juegos son catalogados como conductas planeadas que cambian de forma a medida que el niño crece, convirtiéndose en parte fundamental para el desarrollo social, emocional y cognitivo, promoviendo la creatividad e imaginación.

Para el pedagogo BRUNER (1984), según SÁNCHEZ, P (2008.Pág. 5):

“La característica específica del juego simbólico es el desarrollo de un “escenario lúdico”, que presta su coherencia, y que puede informar de la visión ideal que tiene el niño de la vida diaria, o bien una mera transposición de ésta, que el niño pone en juego, y relacionado con esta característica, el juego es la exhibición pública del mundo interior infantil”.

El juego simbólico puede programarse en una actividad didáctica que permita la adquisición y fortalecimiento de nuevas y viejas conductas a ser representadas, el objetivo final es que el niño se sienta capaz de trascender aquella realidad de aspecto espacial como temporal, hablando, además, de estos objetos que se encuentran ausentes y transportándose en otro personaje.

PIAGET, J (1962.Pág. 3) considera al aprendizaje como: “Proceso, esencialmente activo a través del cual el niño incorpora contenidos informativos que permiten la

construcción del conocimiento, mediante la observación del mundo y acción sobre los sujetos”; Mientras más contenidos sean incorporados en la enseñanza a partir de los juegos simbólicos se facilitará que los niños obtengan un mejor desarrollo integral, insertándolos en el mundo del adulto y adaptándolos a la realidad de su entorno.

En conclusión, se fundamenta el ámbito pedagógico a la formación de los niños y niñas, mediante la incorporación de juegos, tomando en cuenta las necesidades, interés, individualidades, logrando en ellos explotar aquellas destrezas y potencialidades que gozan en el transcurso de estas edades.

2.2.4 Fundamentación Legal

Para sustentar la investigación amparada en el tema legal, se pone en consideración los siguientes artículos:

2.2.4.1 Ley Orgánica de Educación Cultural – Registro Oficial N° 417-considera:

Que, el Artículo 26 de la Constitución de la República reconoce a la educación como un derecho que las personas lo ejercen a largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado.

Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el Buen Vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo¹.

Que, el Artículo 44 de la Constitución de la República obliga al Estado, la sociedad y la familia a promover de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes y asegurar el ejercicio pleno de sus derechos; atendiendo al principio de sus interés superior, donde sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas.

Dentro del Art. 26 y 44 determina que la educación es un derecho que debe ser inexcusable, por lo que todo ser humano tiene derecho y responsabilidad de participar en este proceso educativo, ya que beneficia en lo largo de su vida a adquirir conocimientos, logrando niños y niñas capaces de adquirir competencia que beneficien su desarrollo integral.

2.2.4.1.1 Título I - De los principios generales – Capítulo único – Del ámbito, principios y fines.

Art. 2.- Principios.- La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales [...]. Según, el literal f. Desarrollo de procesos.-

¹ LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL-Registro Oficial N° 417

Los niveles educativos deben adecuarse a ciclos de vida de las personas, a su desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotriz, capacidades, ámbito cultural y lingüístico [...]. pág. 9. Como menciona el literal f), el nivel educativo de los niños y niñas deben estar enmarcados a los procesos que permitan a los estudiantes incrementar todo tipo de desarrollo integral e intelectual.

Art. 3.- Fines de la educación.- Son fines de la educación: g. La contribución al desarrollo integral, autónomo, sostenible e independiente de las personas para garantizar la plena realización individual, y la realización colectiva que permita en el marco del Buen Vivir [...]. pág. 11. El referente artículo en el literal g) de los fines de la educación menciona la prioridad que tiene la enseñanza-aprendizaje, puesto que, contribuirá a un buen desarrollo de los educandos en cada etapa de su vida, así, como de garantizar su independencia en las actividades a realizar en el ámbito educativo, familiar y social.

2.2.4.1.2 Capítulo quinto – De la estructura del Sistema Nacional de Educación.

Art. 40.- Nivel de Educación Inicial.- El nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social de identidad, autonomía y pertinencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad. La educación inicial se articula con la educación general básica para lograr una

adecuada transición entre ambos niveles y etapas del desarrollo humano. Pág.15.
Es decir, que tanto la educación inicial como básica son ideales para la educación y desarrollo integral de los niños y niñas que comprenda en rangos desde 3 a 5 años, permitiendo así lograr destrezas y habilidades dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.

2.2.4.2 Plan Nacional del Buen Vivir (2009-2013) – un cambio de paradigma del desarrollo del Buen Vivir.

2.2.4.2.1 Principios del Buen vivir: Hacia la unidad en la diversidad

Uno de los aspectos centrales en la concepción del Buen Vivir es la dimensión colectiva, que incorpora la relación armónica entre los seres humanos y con la naturaleza, [.....], De ahí la necesidad de reconocer la diversidad como parte sustancial de la sociedad y como elemento que coadyuva al Buen Vivir a través del aprendizaje intercultural, la generación de sinergias y las posibilidades abiertas para nutrirnos de saberes, epistemologías, cosmovisiones y prácticas culturales distintas. Pág. 35.

2.2.4.3 Código de la niñez y adolescencia – Capítulo III - Derechos relacionados con el desarrollo

En el referente artículo sólo se harán mención los literales acordes a la temática planteada del presente trabajo de titulación. Art. 37.- Derecho a la Educación.-

Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda un sistema educativo que:

- Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niñas a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente.
- Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, [.....] y recursos didácticos y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje.
- Este derecho incluye el acceso efectivo a la Educación Inicial de cero a cinco años, y por lo tanto, se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos. Pág. 6.

2.3 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

2.3.1 El juego

El juego se ha constituido como un aspecto de desarrollo en el ser humano, capaz de permitir que el niño desarrolle una actividad de forma educativa, emocionante, motivante. Según ZAPATA, Oscar (2008. Pág.15): define

“El juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del infante, en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño, en pocas palabras, el juego es la vida misma del niño”.

Lo que determina Zapata es que el juego es parte esencial del crecimiento de los niños y por tanto, está ligado al desarrollo del conocimiento, haciendo énfasis que el pensamiento es la clave perfecta para la adquisición de conocimientos en cada etapa de crecimiento del infante en donde es capaz de desenvolver sus habilidades, motricidad y de enfrentarse ante el entorno que lo rodea.

Para MAVILO Calero (1998. Pag.3): el juego presenta ciertas características que lo definen:

- El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego.
- El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividad que posee una tendencia propia.
- El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.
- El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su propia práctica.
- El juego oprime y libera, arrebatada, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.
- El juego es una tendencia de resolución, porque se “ponen en juego” las facultades de los niños y las niñas.
- El juego se rodea, fácilmente, de misterio, lo que lo vuelve más cautivante.
- El juego es una lucha por algo o una representación de algo.

2.3.2 El juego simbólico

Para varios autores, el juego simbólico se ha convertido en la capacidad de desarrollar actividades con la utilización de objetos o hechos realizables en el entorno. Según SÁNCHEZ, P (2008. Pág. 16): El juego simbólico: “La distinción de este juego radica en la utilización de símbolos que permiten “hacer como si” o “pretender”.

Es imaginativo, porque el niño puede, mediante actividades lúdicas simbólicas, ser cualquier persona o cosa y realizar cualquier actividad”.

La actividad a realizar, mediante el juego simbólico es la que va a potenciar al niño a desarrollar su función simbólica, es decir, mientras su proceso sea socializado y asimilado los conocimientos acerca de su realidad, la utilización de juegos simbólicos serán sujetos activos convirtiéndose el estudiante en protagonista.

La implementación de actividades mediante juegos simbólicos permite ser una estrategia beneficiosa dentro de las aulas de clases, incluso y sobre todo en el nivel inicial. La experiencia que obtendrán los niños será vital, puesto que, transformarán las actividades habituales en juegos que los transporten a ser otras personas, incluso, a incrementar su pensamiento que es vital para el desarrollo del niño.

2.3.2.1 Características del juego simbólico

Las características del juego deben estar basadas en rangos de edades, que hagan más óptimos las actividades de manera individual y colectiva (Ver anexo N°12. Juego simbólico por etapa).

Durante todo el proceso de desarrollo de un niño son utilizadas, constantemente, la imaginación, la misma que ayuda a crear representaciones mentales que serán útiles para resolver situaciones a largo plazo.

2.3.2.2 Importancia del juego simbólico

El juego simbólico se ha constituido, en la actualidad, como un medio de enseñanza que propicie a los niños a despertar más interés e imaginación, por lo que es necesario se tome en consideración estos beneficios:

- Favorece la recepción, asimilación y comprensión del entorno.
- Desarrolla la capacidad imaginativa y el lenguaje
- Permite realizar juegos colectivos
- Permite que el niño desarrolle situaciones reales o ficticias

Para que propicie una buena enseñanza-aprendizaje en los niños del nivel inicial, los juegos simbólicos deben ser empleados en niños y niñas de 2 a 7 años de edad logrando que el ser humano represente y comparta lo creado o imaginado.

2.3.2.3 El docente facilitador de realizar juegos simbólicos

Dentro de las actividades que el docente tiene que realizar para incorporar el juego simbólico a desarrollar en el aula de clases serán aquellas que propicien en el estudiante a contar con todos los recursos necesarios para ejecutar sin dificultad sus habilidades, entre ellas es necesario considerar las siguientes:

- Contar con el momento y tiempo necesario
- Contar con un entorno perfecto
- Proporcionar material idóneo para la realización de actividades
- Crear un rincón dentro del aula para ejecutar actividades mediante juegos simbólicos.
- Contar con juguetes
- Contar muñecos, utensilios, objetos, otros.

El docente al facilitar todos los recursos y materiales dejará que los niños dejen volar su imaginación, sin dejar interactuar con los mismos dentro de la enseñanza-aprendizaje.

2.3.2.4 Estructura del juego simbólico

Para reflejar en niños la conducta es necesaria la manifestación simbólica, que consiste en determinar la siguiente estructura:

- Dibujo.- El niño será capaz de imitar la realidad, realizan su primer dibujo por medio de un garabateo desordenado, es capaz de colocar una pieza faltante de un rompecabezas (poniendo en ejecución su mentalidad).
- Imitación diferida.- El niño logrará efectuar una acción estando ausente el modelo, además, evoca acciones, objetos y sucesos sintiéndose capaz de satisfacer sus deseos, posteriormente.
- Lenguaje.- Se origina por la exposición lingüística y avances de inteligencia que ha tenido el niño, originando representaciones de símbolos orales del pensamiento.

2.3.2.5 El juego simbólico en el proceso enseñanza-aprendizaje

PIAGET, J (1959. Página única): determina que el juego simbólico es capaz de expresar de manera intensa desde el segundo año del niño, sin embargo, es posible que los juegos estén programadas como actividades dentro del aula de clases, en donde los niños adquieran y fortalezcan sus representaciones lingüísticas. Además, que se sienta impulsado a trascender la realidad en base a aspectos

temporales o espaciales, es decir, se sienta capaz de trabajar con objetos y hablarles como si fuesen otra persona.

2.3.2.6 Áreas que facilitan el aprendizaje mediante el juego simbólico

Para que exista una buena enseñanza-aprendizaje, es necesario contar con áreas o escenarios de trabajo que propicien un espacio en donde los niños se organicen y puedan trabajar, cómodamente; y que cuente con el mobiliario y materiales adecuados para que los niños puedan crear, resolver problemas, elegir, explorar, idear, e imaginar, siendo éste una alternativa de orden metodológico en donde la interacción tendrá como resultado: Un educador facilitador, un niño participativo, y organización específica de espacio, material y motivación.

- **Un educador facilitador.-** Es un guía y orientador, es el encargado de proporcionar al niño los materiales necesarios para la realización efectiva de actividades, además, de lograr la estimulación adecuada, la creatividad, innovación y provocar reacciones en donde el niño se sienta capaz de realizar las cosas por sí mismo y no depender de los demás.
- **Niño participativo.-** Se logrará despertar el interés del niño en las actividades a realizar en clases, además, de estimularlo a que combine, compare, transforme y manipule materiales u objetos que logren despertar el pensamiento creativo del mismo.

- **Organización, espacio, material y motivación.**- Contar con el espacio necesario, una buena planificación y objetos o materiales adecuados se tendrá una enseñanza de calidad y amena.

2.3.2.7 La conducta del juego

El juego simbólico se ha convertido en una actividad necesaria dentro de la vida diaria del niño, es un instrumento en donde se mide diferente desarrollo y conducta importante dentro de cada etapa de crecimiento del infante.

Para GUERRA, María (2010. Pág. 13):

“El juego simbólico es un medio de enseñanza central dado que su sistematicidad y su carácter agradable hace que tanto el abordaje como el proceso de enseñanza sean, potencialmente, más fáciles, es decir, el niño se implica más y que los contenidos afectivos incluidos en el juego es un elemento facilitador del aprendizaje de importancia capital”.

Es necesario, enfatizar que el juego simbólico se ha convertido en un medio de enseñanza donde cada actividad se vuelve agradable y útil en el proceso educativo, sea cual sea la actividad que realice el niño, su significado siempre será considerado como un juego.

2.3.2.8 Los elementos del juego simbólico

Los elementos del juego simbólico están divididos en dos tipos: *Diferenciados* y *No diferenciados*, cada uno de ellos con objetivos claros en el desarrollo integral de los niños.

Elementos no diferenciados:

- Componente cognitivo: Desarrollar inteligencia, pensamiento.
- Estructura social: Relación con su entorno
- Componente motor: Desarrollo de motricidad.

Elementos diferenciados:

- Finalidad de la tarea: La actividad es ejecutada sin que esté dirigida.
- Dimensión afectiva: Placer a realizar las cosas

2.3.2.9 El valor del juego en el crecimiento del niño

El juego es una actividad que perdurará toda la vida en el desarrollo del ser humano, por lo que jamás, es abandonado, convirtiéndose en una actividad lúdica y de motricidad en la actividad esencial del niño.

Imagen N°1.- Juego simbólico



Fuente: Guerra, María (2010): El juego simbólico

El valor del juego en el desarrollo del niño es de gran importancia, aunque la definición de la relación y liquidación tienen pro y contra, es decir, Si el niño no desarrolla sus habilidades en el juego existirá una pérdida total de sus destrezas y de su interacción social, mientras, que si existe un control frecuente de conductas en el juego habrá efectos devastadores debido a que se restringe o se controla la actividad en el juego.

2.3.3 Conceptualización de pensamiento

Según la definición teórica, el pensamiento es aquello que se trae a la realidad por medio de la actividad intelectual. Es decir, el pensamiento es todo lo que se elabora en la mente, es el proceso racional o intelectual que desarrolla en primera instancia el ser humano.

Para Dewey el pensamiento “Es la relación entre lo que ya se ha mostrado en la memoria y de lo que se percibe”, también menciona que dentro de estas tres referencias que el pensamiento con todas las cosas que se crea y que infieren más allá de lo dado. La inferencia da a lugar a las sugerencias es decir, a todo lo que ve y recuerda un niño, a esto se lo denomina pensamiento, Dewey establece dos recursos innatos y básicos: estableciendo que unificados estos recursos se determina que el pensamiento conduce a una acción. Ideas espontáneas o sugerencias, y la curiosidad.

2.3.3.1 Los tipos de pensamiento

Dentro de los tipos de conocimiento presentan los siguientes:

- **Deductivo.-** Es utilizado a diario para comprender los hechos suscitados en el entorno.
- **Crítico.-** Analiza y evalúa ideas cuyo objetivo es obtener respuestas, ayuda al pensamiento a reforzar las convicciones a través de la observación activa.
- **Interrogativo.-** Permite cuestionar aspectos dependiendo del interés.
- **Sistémico.-** Interrelaciones, conceptos de manera compleja.
- **Inductivo.-** Se basa a una idea particular para, luego, ser generalizada.
- **Analítico.-** Parte de la realidad para ser evaluada a través de diversos mecanismos.

2.3.3.2 Importancia del pensamiento en el proceso enseñanza-aprendizaje

La enseñanza-aprendizaje en la actualidad requiere de estimular a los niños y niñas desde edades tempranas, al desarrollar la capacidad intelectual o pensamiento, se logrará la construcción de valores, la búsqueda de soluciones y razonamiento a aquellas actividades a realizarse dentro del aula de clases, siendo este indispensable para que el niño desarrolle destrezas y habilidades.

Es necesario que los docentes involucren, diariamente, o realicen ejercicios que favorezcan el desarrollo de pensamiento logrando que el niño a medida que los realiza sea capaz de receptar con facilidad, aprender y sobre todo, captar en su mente todo lo que efectúa.

2.3.4 Creatividad

La creatividad es denominada como una habilidad en donde el ser humano puede desarrollar y aplicar en sus actividades diarias. Para DE BONO, Edward (2008): “Por primera vez en la historia, se podrá considerar la creatividad, la conducta <<lógica>> de cierto tipo de sistema de información”.

Para De Bono la creatividad es vista, desde el cerebro del humano como un sistema de información auto organizado, la que forma patrones asimétricos, es decir que la creatividad se basa en el humor y comportamiento significativo del ser humano.

2.3.4.1 Tipos de creatividad

De acuerdo, con el profesor e investigador DEGRAFF, Jeff (2013.Pág. 1): “Todos somos creativos, pero en diferentes formas y grados, de manera que hay una gran distancia entre la manera de crear conceptos de una persona a otra”.

- **Creatividad mimética.-** Acto de imitar a otros.
- **Creatividad bisociativa.-** La mente se conecta con el pensamiento intuitivo de forma racional para producir momentos de iluminación.
- **Creatividad Analógica.-** El ser humano utiliza analogías para resolver problemas de gran complejidad.
- **Creatividad narrativa.-** Se refleja en la creatividad y capacidad de crear historias.
- **Creatividad intuitiva.-** Recibir ideas de forma intuitiva para luego crearlas en la mente sin necesidad de imágenes de origen externo.

La creatividad es denominada como la aptitud de crear cosas, producir, inventar novedades, también es la capacidad que tiene el cerebro para acceder a la solución de problemas de distintas formas. Para GUILFORD (2008. Artículo 1.Pág 1): Define a la creatividad en cuatro tipos: (Potencial, Fáctica, Filogenética, Cinética. (Ver anexo N° 13 – Tipos de creatividad).

Según MASLOW (2009. Pág. 2) existen dos tipos de creatividad: (1) Primaria enfocadas en el orden natural en donde el ser humano accede a la creatividad; (2) Secundaria accede a la individualidad y depende de la formación para desarrollar sus habilidades. (Ver anexo N° 14 – Tipos de creatividad).

Para TAFT (2008): define las siguientes categorías de creatividad como caliente (espontaneidad sin control) y fría (Explora nuevos conceptos basados en conflictos presentados). (Ver Anexo N°15.- Tipos de creatividad).

2.3.4.2 El pensamiento creativo en la enseñanza aprendizaje

El pensamiento creativo en la enseñanza – aprendizaje es una forma de ser o captar problemas, lagunas de conocimiento, deficiencias o elementos que muchas veces son pasados por alto, incluso hasta la falta de armonía.

Todo esto, está vinculado a un proceso en donde el ser humano debe emplear la motivación. Existe sensibilidad en estudiantes al solucionar una problemática ya que se detecta lagunas de información ya sea por la no captación de lo que realizó o efectuó en una tarea específica. Cualquiera que sea el inconveniente éste se verá afectado a medida que el docente enseña, cualquiera que sea el calificativo del educando sino sabe dar una solución o respuesta correcta tendrá inconvenientes en su proceso de enseñanza – aprendizaje por contar con un pensamiento y habilidades con baja producción lo que implica un buen desarrollo en la parte intelectual como integral.

La creatividad en el proceso enseñanza-aprendizaje se considera a una formulación de hipótesis, la misma que necesita ser verificada y en base a aquellos resultados se convertirá en un proceso donde un individuo buscará

resultados idóneos, puesto que, es necesario recordar que la personalidad creativa se hace a medida que uno crece, mas no cuando nace.

2.4 HIPÓTESIS

Con el diseño de la guía y aplicación de actividades de juego simbólico se fortalecerá el pensamiento creativo de los niños y niñas del nivel inicial del CNN “Mis Pequeños Angelitos”.

2.6 VARIABLES

2.6.1 Variable Independiente

Juego simbólico

2.6.2 Variable Dependiente

Pensamiento creativo

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Enfoque Investigativo

El presente trabajo de titulación se basa en la necesidad que tiene el CNN “Mis Pequeños Angelitos” del nivel inicial debido a que no es potenciado el juego simbólico que permitan a los niños y niñas desarrollar su pensamiento creativo, por lo que, es importante realizar una investigación de campo que permita obtener resultados óptimos para el diseño de la propuesta final, permitiendo así que los estudiantes adquieran conocimientos basados en juegos simbólicos e incentive a fortalecer su pensamiento creativo a través del juego.

3.2 Modalidad básica de la investigación

La investigación a realizar es de tipo descriptiva, ya que al obtener resultados de campo como son ficha de observación, encuestas y entrevista se tendrá como resultado la solución de la problemática. Además, de utilizar la modalidad de investigación cualitativa y cuantitativa que al aplicarlas al director, docentes, estudiantes y padres de familias se podrá verificar en base a los resultados, si la propuesta a plantear es factible y viable.

3.3 Nivel o tipo de investigación

3.3.1 Investigación bibliográfica.- Se utilizaron fuentes de información como: textos bibliográficos, Internet, biblioteca virtual, folletos, entrevistas, artículos, otros.

3.3.2 Investigación de campo.- Se tomará en cuenta la problemática de la Institución como es la no utilización de juegos simbólicos y cómo repercute en el pensamiento creativo de los niños y niñas del CNN “Mis Pequeños Angelitos” del nivel inicial.

3.3.3 Resultados estadísticos.- Mediante la recolección de datos en fichas de observación a realizarse a estudiantes, encuestas a promotores y representantes legales; y entrevistas a coordinador, se obtuvo resultados que propician llegar a la solución del problema, mediante, una propuesta alternativa.

3.4 Población y muestra

3.4.1 Población

Para el desarrollo de la investigación de campo, se efectuó en el CNN “Mis Pequeños Angelitos” contando con la siguiente población a detallar:

Tabla N°1.- Población

POBLACIÓN	FRECUENCIA	INSTRUMENTO
Coordinador CNN “Mis Pequeños Angelitos”	01	Ficha de entrevista
Promotores	06	Cuestionario de preguntas
Representantes legales	35	Cuestionario de preguntas
Niño y niñas de nivel inicial	35	Ficha de observación (ver pág. 68)
TOTAL	77	

Fuente: CNN “Mis Pequeños Angelitos”

Elaborado por: Karina Rodríguez Villón

3.4.2 Muestra

Por ser la población de 77 se tomará la recolección de encuestas y entrevistas, por lo tanto, no se aplica fórmula.

3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Variable independiente: El juego simbólico

VARIABLE	CONTEXTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	ÍTEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Independiente Juego simbólico	Capacidad de desarrollar actividades con la utilización de objetos o hechos realizables en el entorno.	Juego simbólico Capacidad Desarrollo Actividades	¿Tiene conocimiento de que son los juegos simbólicos? SI_ NO_ ¿Está usted de acuerdo que se implemente una Guía de actividades de juegos simbólicos que permitan fortalecer el pensamiento creativo de los estudiantes? SI_ NO_ ¿Tiene conocimiento si su hijo efectúa actividades con juegos simbólicos dentro del aula de clases? SI_ NO_	ENCUESTA DOCENTES PADRES DE FAMILIAS

Elaborado por: Karina Rodríguez Villón

Variable dependiente: Pensamiento creativo

VARIABLE	CONTEXTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	ÍTEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.
<p>Variable dependiente</p> <p>Pensamiento creativo</p>	<p>El pensamiento implica una actividad global del sistema cognitivo con intervención de los mecanismos de memoria, atención, procesos de comprensión, aprendizaje, etc. Es una experiencia interna e intrasubjetiva.</p> <p>El pensamiento tiene una serie de características particulares, que lo diferencian de otros procesos, como por ejemplo, que no necesita de la presencia de las cosas para que éstas existan, pero la más importante es su función de resolver problemas y razonar</p>	<p>Pensamiento creativo</p> <p>Guía de actividades juegos simbólico</p> <p>Actividades</p>	<p>¿Cuenta con materiales didácticos, objetos, utensilios, instrumentos otros, dentro del aula de clases que permita ser utilizados para la ejecución de actividades que despierten el pensamiento creativo de los estudiantes?</p> <p>¿Está usted de acuerdo que se diseñe una Guía de actividades de juegos simbólicos que permita fortalecer el pensamiento creativo de su hijo/a?</p> <p>¿Está usted de acuerdo que los docentes utilicen una Guía de actividades de juegos simbólicos que permita fortalecer el pensamiento creativo de los estudiantes del nivel inicial?</p> <p>¿Cree usted que con la incorporación de actividades de juegos simbólicos los niños y niñas del nivel inicial tendrá más creatividad, motivación e interés por su educación?</p>	<p>ENCUESTA DOCENTES PADRES DE FAMILIA</p> <p>ENTREVISTA DIRECTOR DEL CNN “Mis Pequeños Angelitos”</p>

Elaborado por: Karina Rodríguez Villón

3.6 Técnicas e instrumentos

Para la recolección de datos se utilizaron cuestionarios que servirán para obtener datos que conlleven a la ejecución de la propuesta final. Entre ellas:

Tabla N°2.-Técnicas e instrumentos de investigación

TÉCNICAS	INSTRUMENTO	POBLACIÓN
Cuestionario de 8 preguntas c/u.	Encuesta	35 Padres de familias 06 Docentes
Ficha de entrevista 6 preguntas	Entrevista	01 Director de la institución
Cuestionario de observación (11 ítems de evaluación)	Ficha de observación	35 Estudiantes

Fuente: CNN “Mis Pequeños Angelitos”

Elaborado por: Karina Rodríguez Villón

La ejecución de las mismas se efectuó en el CNN “Mis Pequeños Angelitos”, en tres días laborables y con ellos, la recolección de datos de entrevistas, encuestas y ficha de observación.

3.7 Plan de recolección de información

Para la recolección de información es necesario plantear las siguientes interrogantes con su explicación, tabla que permite ser viable la ejecución de la recolección de datos:

Tabla N°3.- Plan de recolección de información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Para qué?	Para recolectar información de los conocimientos que tengan los padres de familia, docentes y director de la Institución, acerca de los juegos simbólicos.
¿De qué persona u objetos?	Director, padres de familia, docentes y estudiantes.
¿Sobre qué aspectos?	En base a la temática de juegos simbólicos – pensamiento creativo.
¿Quién? ¿Quiénes?	Investigadora: Karina Rodríguez - Tutor. MSc. Luis Mazón
¿A quiénes?	Director, padres de familias, docentes y estudiantes.
¿Cuándo?	II Quimestre
¿Dónde?	CNN “Mis Pequeños Angelitos”, cantón La Libertad – Provincia de Santa Elena.
¿Cuántas veces?	Tres sesiones
¿Cómo?	Reunión de padres de familia, entrevista director, y observación a estudiantes en clase.
¿Qué técnicas de recolección?	Encuestas, entrevista y ficha de observación
¿Con qué?	Cuestionario de preguntas, ficha de entrevista, ficha de observación a estudiantes, cámara fotográfica y grabadora de audio.

Fuente: CNN “Mis Pequeños Angelitos”

Elaborado por: Karina Rodríguez.

3.8 Plan de procesamiento de información

Una vez determinado el plan de recolección, es necesario procesarlo por lo cual se desarrollará el siguiente proceso:

3.8.1 Procesamiento de encuestas a padres de familia y docentes - ejecución de encuestas a padres de familia y docentes

- Organizar por separado cada encuesta.
- Tabular 35 encuestas de padres de familias y 06 de docentes.
- Elaborar tablas de datos y gráfico estadísticos de los resultados obtenidos.
- Argumentarlos e incorporarlos en el capítulo III.
- Realizar análisis e interpretación de cada pregunta.
- Verificar la factibilidad de los datos para llegar a efectuar la propuesta final.

3.8.2 Procesamiento de entrevistas a director del CNN “Mis Pequeños Angelitos”.

Entrevista a Director Redactar la entrevista e incorporarla en el III Capítulo, se anexará al final del trabajo de titulación el formato con fotografías de entrevista efectuada al Director del CNN “Mis Pequeños Angelitos”.

3.8.3 Ficha de observación a estudiantes del CNN “Mis Pequeños Angelitos”.

Ficha de observación a estudiantes

Efectuar estadística de los datos recolectados en fichas, se detallará el total de deficiencia que tienen los niños en temas de juegos simbólico y su incidencia en el pensamiento creativo.

3.9 Análisis e interpretación de resultados

Se procedió a realizar las encuestas a los 6 docentes, 35 padres de familia y 1 entrevista al director, las que constan en las tablas donde se detalla lo siguiente: la opción, frecuencia y porcentaje obtenido, para luego, efectuar el gráfico estadístico y finalizar con el análisis, el porcentaje mayoritario es el que impulsará a la viabilidad de la propuesta a plantear.

3.9.1 Encuestas a 6 docentes

Pregunta N°1.- ¿Conoce usted qué son juegos simbólicos?

Cuadro N°1.-

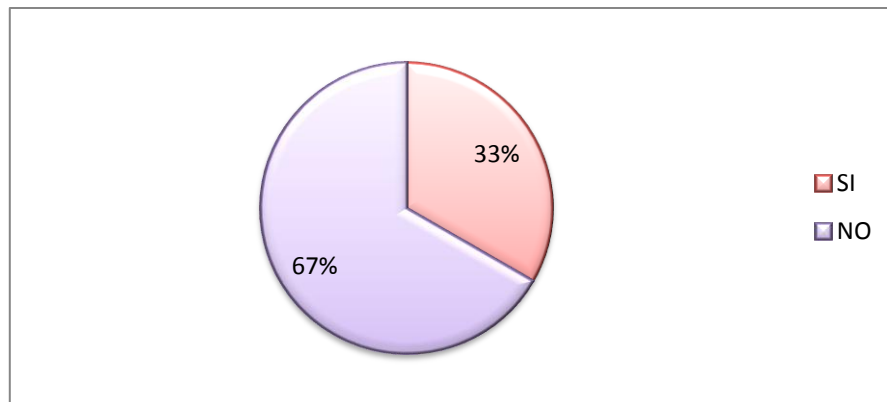
	OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Juegos motivacionales	2	33%
	Actividades didácticas	4	67%
	TOTAL	6	100%

Fuente: Encuesta dirigida a Docentes del CNN “Mis Pequeños Angelitos”

Elaborado por: Karina Rodríguez Villón

Gráfico N°1

LOS JUEGOS SIMBÓLICOS



Fuente: Encuesta dirigida a Docentes del CNN “Mis Pequeños Angelitos”

Elaborado por: Karina Rodríguez Villón

Análisis e interpretación de resultados: Obtenidos los resultados el 67% de docentes consideran que los juegos simbólicos son actividades didácticas, el 33% considera que es juego motivacional aplicados en la enseñanza.

Pregunta N°2.- ¿Cree usted que en gran medida los juegos simbólicos desarrollan el pensamiento creativo?

Cuadro N°2

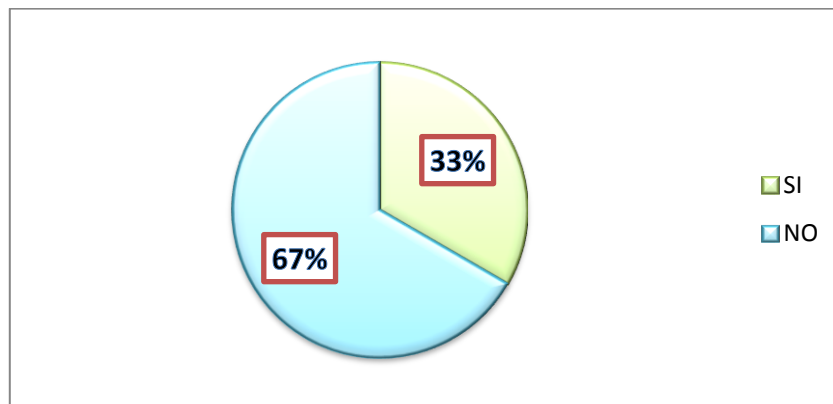
	OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
2	SI	2	33%
	NO	4	67%
	TOTAL	6	100%

Fuente: Encuestas dirigida a Docentes del CNN “Mis Pequeños Angelitos”

Elaborado por: Karina Rodríguez Villón

Gráfico N°2

LOS JUEGOS SIMBÓLICOS Y EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO



Fuente: Encuestas dirigida a Docentes del CNN “Mis Pequeños Angelitos”

Elaborado por: Karina Rodríguez Villón

Análisis e interpretación de resultados: 4 docentes encuestados que equivale al 67% no desarrollan el pensamiento creativo, el 33% restante conocen de la temática, y consideran que sí es importante, porque permite desarrollar en gran medida la creatividad del niño.

Pregunta N°3.- ¿Usted realiza actividades de juegos simbólicos con sus estudiantes?

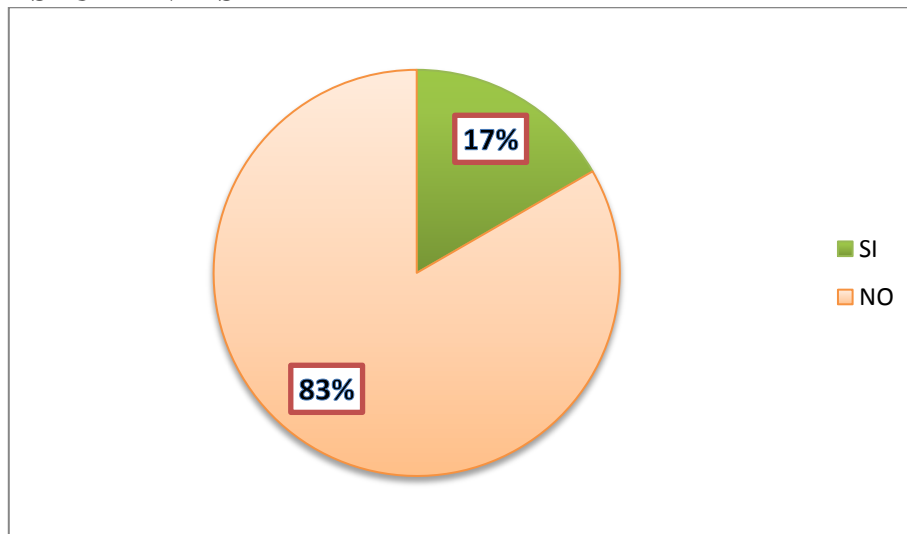
Cuadro N°3

	OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
3	SI	1	17%
	NO	5	83%
	TOTAL	6	100%

Fuente: Encuestas dirigida a Docentes del CNN “Mis Pequeños Angelitos”

Elaborado por: Karina Rodríguez Villón

**Gráfico N°3
REALIZACIÓN DE JUEGOS SIMBÓLICOS CON LOS ESTUDIANTES**



Fuente: Encuestas dirigida a Docentes del CNN “Mis Pequeños Angelitos”

Elaborado por: Karina Rodríguez Villón

Análisis e interpretación de resultados: El 83% de docentes no realiza actividades con juegos simbólicos, el 17% de docentes sí, y ha tenido excelentes resultados en su enseñanza ya que los estudiantes se motivan y aprenden.

Pregunta N°4.- ¿Cree usted que al incorporar actividades mediante juegos simbólicos, mejorará el pensamiento creativo de los estudiantes del nivel inicial?

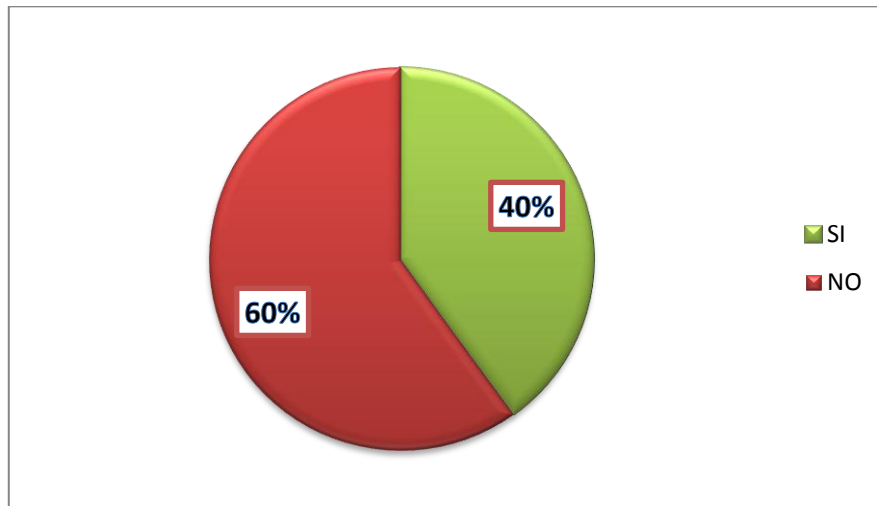
Cuadro N°4

	OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
4	SI	2	40%
	NO	3	60%
	TOTAL	5	100%

Fuente: Encuestas dirigida a Docentes del CNN “Mis Pequeños Angelitos”
Elaborado por: Karina Rodríguez Villón

Gráfico N°4

EL PENSAMIENTO CREATIVO EN ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL



Fuente: Encuestas dirigida a Docentes del CNN “Mis Pequeños Angelitos”
Elaborado por: Karina Rodríguez Villón

Análisis e interpretación de resultados: El 60% de docentes no considera que al incorporar juegos simbólicos fortalecerán el pensamiento creativo, el 40% sí está de acuerdo, porque desarrollarán a temprana edad sus conocimientos.

Pregunta N°5.- ¿Cuenta con materiales didácticos, objetos, utensilios, instrumentos otros, dentro del aula de clases que permitan ser utilizados para la ejecución de actividades que despierten el pensamiento creativo de los estudiantes?

Cuadro N°5

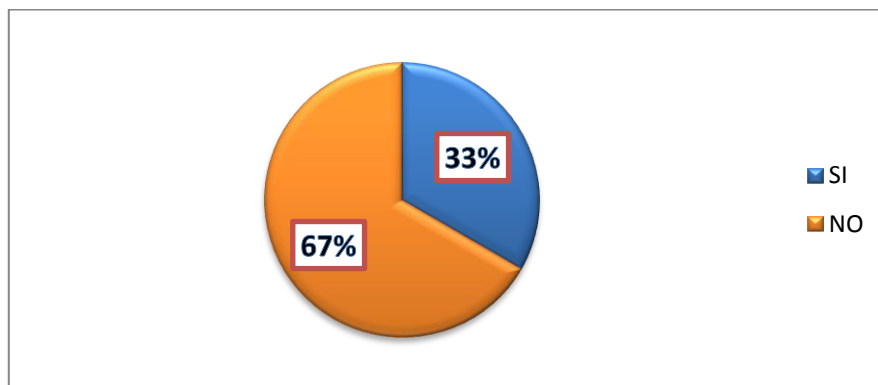
	OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
5	SI	2	33%
	NO	4	67%
	TOTAL	6	100%

Fuente: Encuestas dirigida a Docentes del CNN “Mis Pequeños Angelitos”

Elaborado por: Karina Rodríguez Villón

Gráfico N°5

MATERIALES DIDÁCTICOS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO



Fuente: Encuestas dirigida a Docentes del CNN “Mis Pequeños Angelitos”

Elaborado por: Karina Rodríguez Villón

Análisis e interpretación de resultados: Los resultados obtenidos determinan que el 67% de docentes no utilizan materiales para despertar en estudiantes su creatividad, mientras ,que el 33% si los han utilizado en clases haciendo más factible su enseñanza.

Pregunta N°6.- ¿Cree usted que los niños se motivarán y aprenderán mediante la ejecución de actividades con juegos simbólicos?

Cuadro N°6

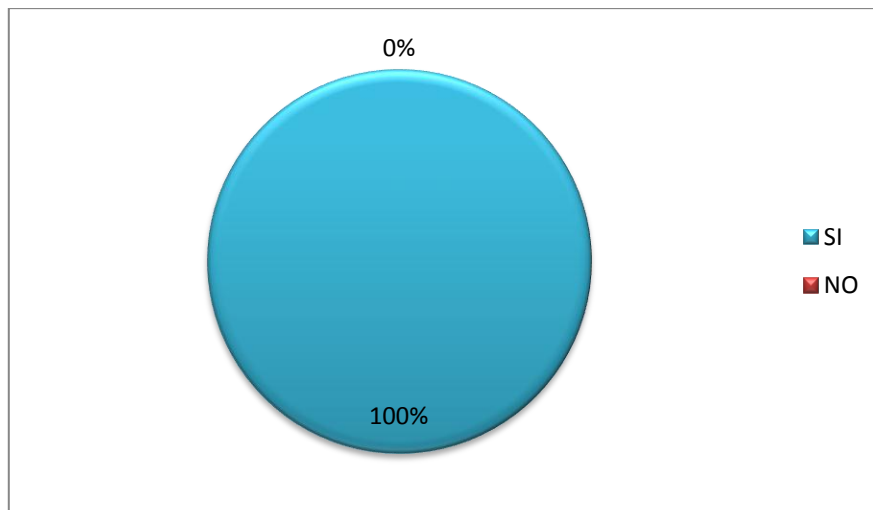
	OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
6	SI	6	100%
	NO	0	0%
	TOTAL	6	100%

Fuente: Encuestas dirigida a Docentes del CNN “Mis Pequeños Angelitos”

Elaborado por: Karina Rodríguez Villón

Gráfico N°6

MOTIVACIÓN PARA EL APRENDIZAJE



Fuente: Encuestas dirigida a Docentes del CNN “Mis Pequeños Angelitos”

Elaborado por: Karina Rodríguez Villón

Análisis e interpretación de resultados: El 100% de docentes están de acuerdo que al ejecutar juegos simbólicos en clases los niños sentirán más interés y motivación por su enseñanza.

Pregunta N°7.- ¿Los niños muestran conocimiento de los juegos simbólicos?

Cuadro N°7

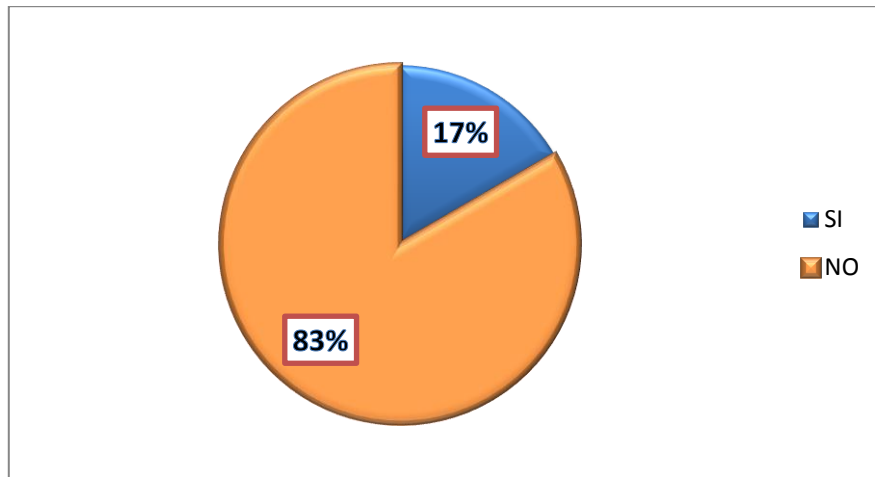
	OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
7	SI	1	17%
	NO	5	83%
	TOTAL	6	100%

Fuente: Encuestas dirigida a Docentes del CNN “Mis Pequeños Angelitos”

Elaborado por: Karina Rodríguez Villón

Gráfico N°7

CONOCIMIENTO SOBRE LOS JUEGOS SIMBÓLICOS



Fuente: Encuestas dirigida a Docentes del CNN “Mis Pequeños Angelitos”

Elaborado por: Karina Rodríguez Villón

Análisis e interpretación de resultados: Basados en los resultados obtenidos, el 83% de docentes encuestados determinan que los niños no tienen conocimiento de juegos simbólicos, el 17% considera que sí, porque los aplica en clases.

Pregunta N°8.- ¿Está usted de acuerdo que se implemente una Guía de actividades de juegos simbólicos que permita fortalecer el pensamiento creativo de los estudiantes?

Cuadro N°8

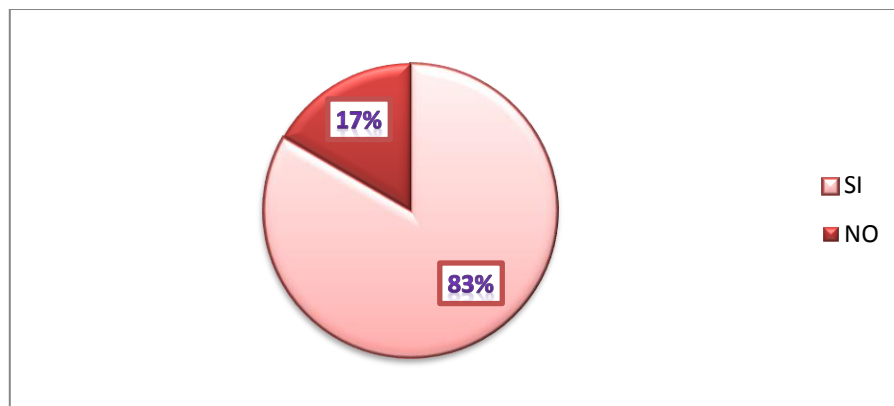
	OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
8	SI	5	83%
	NO	1	17%
	TOTAL	6	100%

Fuente: Encuestas dirigida a Docentes del CNN “Mis Pequeños Angelitos”

Elaborado por: Karina Rodríguez Villón

Gráfico N°8

PENSAMIENTO CREATIVO



Fuente: Encuestas dirigida a Docentes del CNN “Mis Pequeños Angelitos”

Elaborado por: Karina Rodríguez Villón

Análisis e interpretación de resultados: (5) docentes con el 83% consideran necesario la implementación de una guía con juegos simbólicos, será un aporte para el fortalecimiento del pensamiento en niños (1) el 17% indica que no es pertinente porque tiene su planificación estructurada.

3.9.2 Encuestas a 35 padres de familias

Pregunta N°1.- ¿Conoce usted como es el tipo de enseñanza-aprendizaje que recibe su hijo/a en la institución?

Cuadro N°9

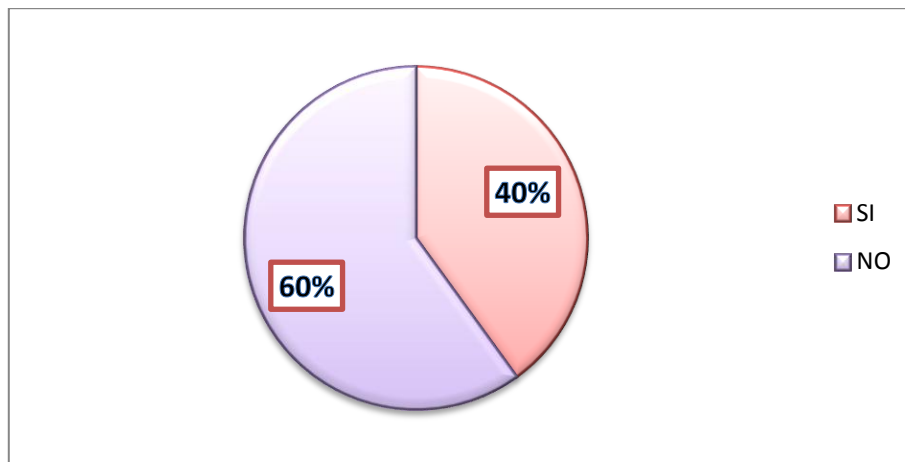
	OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
9	SI	14	40%
	NO	21	60%
	TOTAL	35	100%

Fuente: Encuestas dirigida a Padres de familia

Elaborado por: Karina Rodríguez Villón

Gráfico N°9

TIPO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE



Fuente: Encuestas dirigida a Padres de familia

Elaborado por: Karina Rodríguez Villón

Análisis e interpretación de resultados: (14 padres encuestados) con el 40% sí conocen de las enseñanzas que el CNN brinda, mientras que (21 padres encuestados) con el 60% desconocen, sólo envían materiales para que el docente se encargue de su enseñanza en la institución.

Pregunta N°2.- ¿Ha observado a su hijo dentro del hogar jugar con objetos o materiales y de los cuales le da un nombre imaginativo?

Cuadro N°10

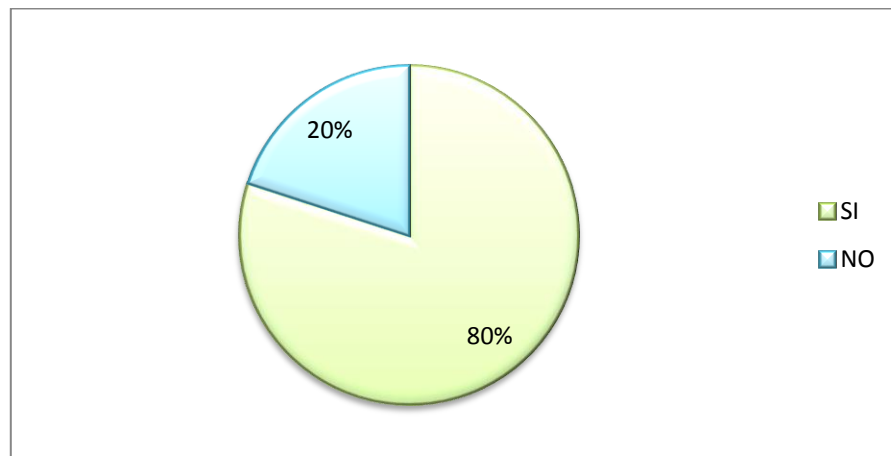
	OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
10	SI	28	80%
	NO	7	20%
	TOTAL	35	100%

Fuente: Encuestas dirigida a Padres de familia

Elaborado por: Karina Rodríguez Villón

Gráfico N°10

JUEGOS CON OBJETOS O MATERIALES



Fuente: Encuestas dirigida a Padres de familia

Elaborado por: Karina Rodríguez Villón

Análisis e interpretación de resultados: Se determinó que el 80% de padres de familia sí se percatan de sus hijos que al realizar juegos se imaginan los objetos utilizados como juguetes, el 20% no se percata, puesto que, son muy ocupados y pasan el mayor tiempo en sus lugares de trabajo.

Pregunta N°3.- ¿Conoce usted qué es el juego simbólico?

Cuadro N°11

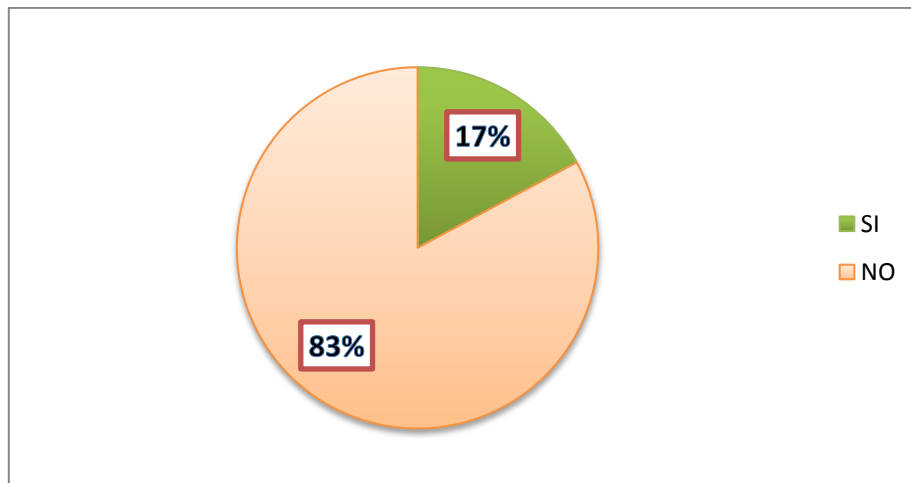
	OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
11	SI	6	17%
	NO	29	83%
	TOTAL	35	100%

Fuente: Encuestas dirigida a Padres de familia

Elaborado por: Karina Rodríguez Villón

Gráfico N°11

CONOCIMIENTO SOBRE JUEGO SIMBÓLICO



Fuente: Encuestas dirigida a Padres de familia

Elaborado por: Karina Rodríguez Villón

Análisis e interpretación de resultados: De las encuestas realizadas a padres de familia se obtuvo que el 83% no conoce qué es juego simbólico, mientras, que el 6% sí, ya que algunos de ellos, ejercen la docencia, entonces, conocen referencias del mismo.

Pregunta N°4.- ¿Tiene conocimiento si su hijo efectúa actividades con juegos simbólicos dentro del aula de clases?

Cuadro N°12

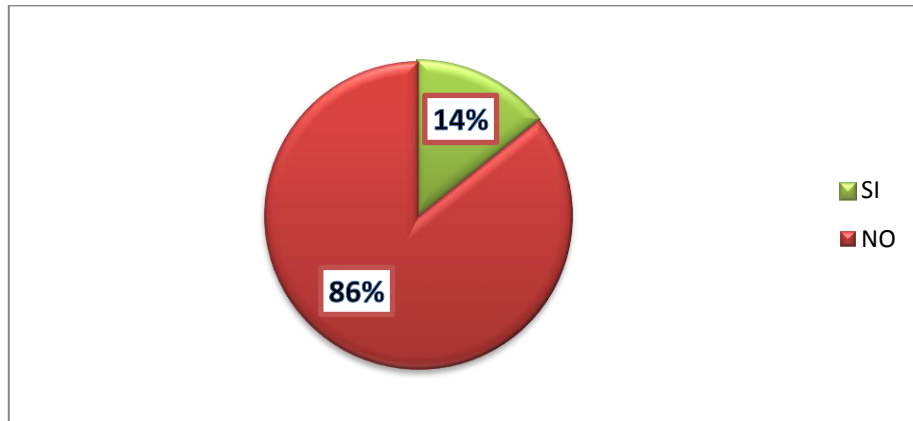
	OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
12	SI	5	14%
	NO	30	86%
	TOTAL	35	100%

Fuente: Encuestas dirigida a Padres de familia

Elaborado por: Karina Rodríguez Villón

Gráfico N°12

ACTIVIDADES DENTRO DEL AULA DE CLASES



Fuente: Encuestas dirigida a Padres de familia

Elaborado por: Karina Rodríguez Villón

Análisis e interpretación de resultados: El 86% no tienen conocimiento de las actividades que efectúan sus hijos en clases, es decir, desconocen, completamente los juegos simbólicos, 14% sí tiene conocimiento, puesto que, un docente las aplica en clases, pero no son frecuentes, por lo que los padres retroalimentan en casa.

Pregunta N°5.- ¿Considera usted que al incorporar actividades de juegos simbólicos dentro de la enseñanza, su hijo desarrollará su pensamiento creativo?

Cuadro N°13

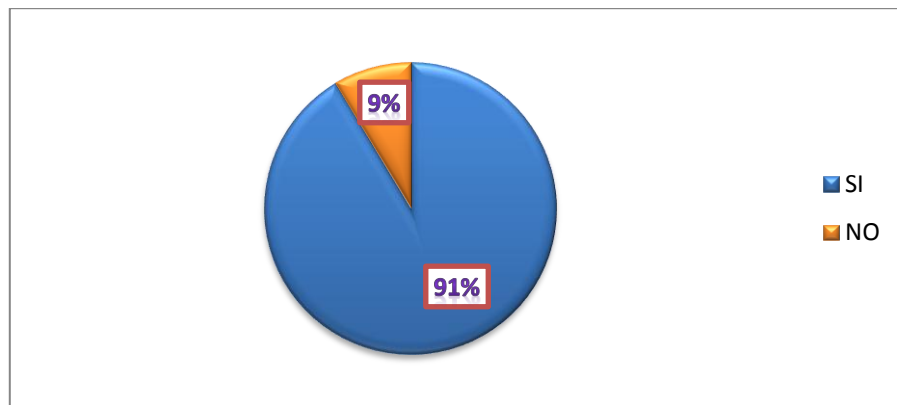
	OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
13	SI	32	91%
	NO	3	9%
	TOTAL	35	100%

Fuente: Encuestas dirigida a Padres de familia

Elaborado por: Karina Rodríguez Villón

Gráfico N°13

DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO



Fuente: Encuestas dirigida a Padres de familia

Elaborado por: Karina Rodríguez Villón

Análisis e interpretación de resultados: Los resultados determinan que el 91% de (32 padres) consideran que al aplicar juegos simbólicos los hijos desarrollaran más su pensamiento creativo, despertando en ellos, el interés por aprender, el 9% de 3 padres no consideran pertinente, puesto que, no beneficia en nada este procedimiento en la institución.

Pregunta N°6.- ¿Dedica tiempo a su hijo/a para realizar juegos simbólicos en su hogar?

Cuadro N°14

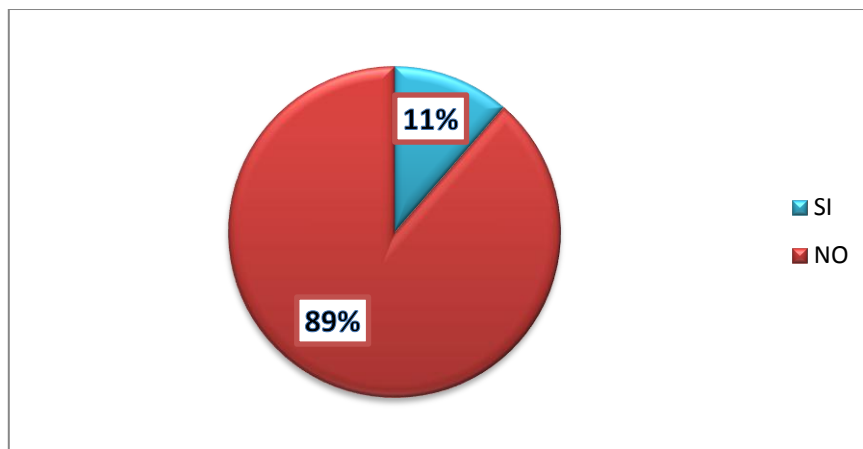
	OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
14	SI	4	11%
	NO	31	89%
	TOTAL	35	100%

Fuente: Encuestas dirigida a Padres de familia

Elaborado por: Karina Rodríguez Villón

Gráfico N°14

REALIZACIÓN DE JUEGOS EN EL HOGAR



Fuente: Encuestas dirigida a Padres de familia

Elaborado por: Karina Rodríguez Villón

Análisis e interpretación de resultados: El 89% de padres de familias encuestados no cuentan con tiempo suficiente para desarrollar actividades en casa, además, por desconocer cuáles son los juegos simbólicos, el 11% sí efectúa estas actividades porque son tareas que un docente envía a efectuar a sus hijos en sus hogares.

Pregunta N°7.- ¿Está usted de acuerdo que se diseñe una Guía de actividades de juegos simbólicos que permita fortalecer el pensamiento creativo de su hijo/a?

Cuadro N°15

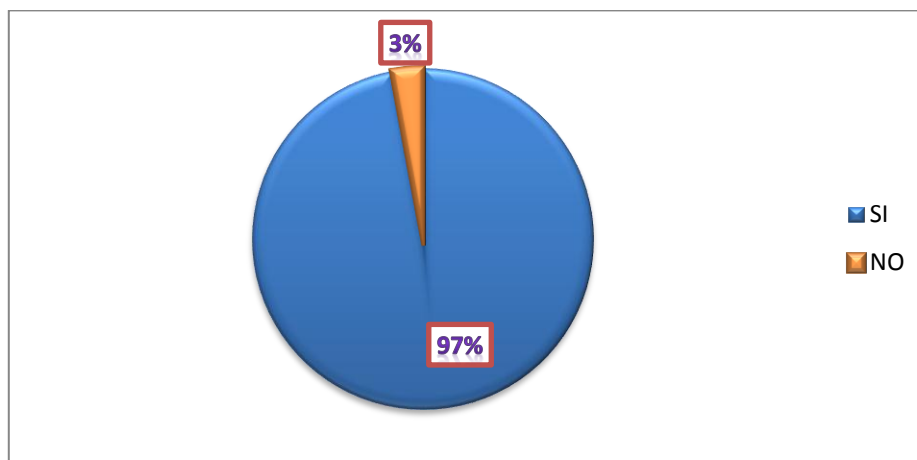
	OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
15	SI	34	97%
	NO	1	3%
	TOTAL	35	100%

Fuente: Encuestas dirigida a Padres de familia

Elaborado por: Karina Rodríguez Villón

Gráfico N°15

GUÍA DE ACTIVIDADES DE JUEGOS SIMBÓLICOS



Fuente: Encuestas dirigida a Padres de familia

Elaborado por: Karina Rodríguez Villón

Análisis e interpretación de resultados: 34 encuestados con el 97% están de acuerdo con incorporar una guía de actividades de juegos simbólicos, propiciando así la motivación a los niños y niñas, el 3% no considera factible, puesto que, ya va a finalizar el período lectivo.

Pregunta N°8.- ¿Por qué cree importante que los niños a temprana edad desarrollen su pensamiento creativo?

Cuadro N°16

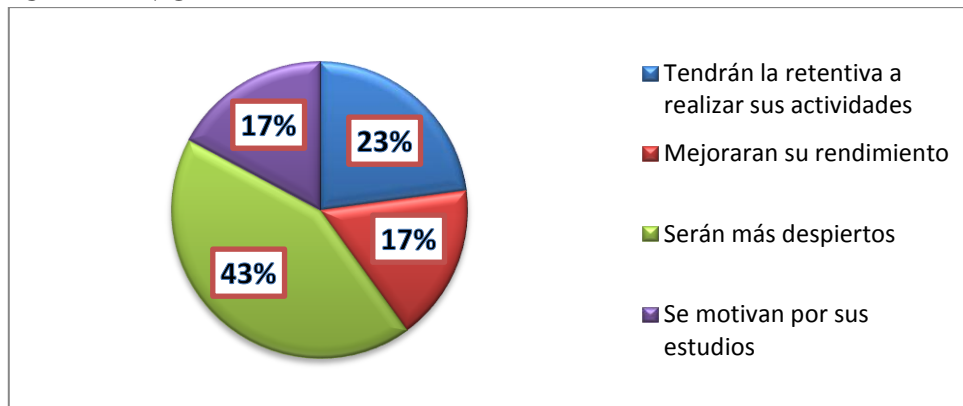
	OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
16	Tendrán la retentiva a realizar sus actividades	8	23%
	Mejorarán su rendimiento	6	17%
	Serán más despiertos	15	43%
	Se motivan por sus estudios	6	17%
	TOTAL	35	100%

Fuente: Encuestas dirigida a Padres de familia

Elaborado por: Karina Rodríguez Villón

Gráfico N°16

IMPORTANCIA DEL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO



Fuente: Encuestas dirigida a Padres de familia

Elaborado por: Karina Rodríguez Villón

Análisis e interpretación de resultados: Muchos de los padres determinan en un 43% que enseñarles a temprana edad se logrará que sean más los niños más despiertos; el 23% tendrán más retentiva y efectuarán actividades, y (2) del 17% mejorarán su rendimiento y se motivarán por sus estudios, en conclusión, es necesaria la enseñanza en edades tempranas.

3.9.3 Entrevista a Director

La entrevista al director consistió en verificar la importancia de la enseñanza en este siglo y cómo considera la incorporación de recursos en su institución.

Nombres y apellidos:

Institución: CNN “Mis Pequeños Angelitos”

Cargo y tiempo de prestación de servicio:

Entrevistador: Karina Rodríguez Villón

Fecha de entrevista: 13 Agosto del 2014

1.-¿Cómo considera la enseñanza en el siglo XXI?

Los procesos de enseñanza – aprendizaje, en la actualidad, toma gran apertura en éste siglo XXI como la innovación para las futuras generaciones, la trascendencia que ha tenido.

Ecuador, mediante, el nuevo mandato donde pone en manifiesto que la educación en lo principal, Siendo un eje motivador para quienes prestamos servicios de docencia, beneficiando a los estudiantes, padres e Institución, en general. Por aquello, la educación en el Siglo XXI forma parte de la nueva revolución de cambios, de tecnología e innovación.

2.-¿De qué manera ha aportado usted en la incorporación de nuevos métodos y técnicas de enseñanza en su institución?

El aporte brindado ha sido mediante la aprobación de talleres efectuados por la Prefectura de la Provincia de Santa Elena, ya que nos debemos a ellos, lo que ha permitido que el personal que labora dentro de la institución cuente con título profesional y talleres acordes a la enseñanza que brinda a nuestros niños y niñas del CNN.

3.- ¿Conoce usted que tipos de actividades didácticas utilizan los docentes dentro de la enseñanza-aprendizaje?

Cada docente maneja su planificación tengo conocimiento de que cada uno de ellos comienza con estimulación en los niños y por edades realizan actividades acordes al desarrollo de los mismos. Entre las actividades están la ejecución de rincones educativos y actividades dinámicas que efectúan dentro y fuera de clases con los estudiantes, detectando que sí requieren de nuevas técnicas para ejecutarlas, puesto que, los niños se sienten apagados y con poca participación.

4.- ¿Tiene conocimiento de qué son los juegos simbólicos?

No, no tengo conocimiento de aquello, pero haría referencia a juegos físicos implementados en el aula de clases, pero que sólo se encarga el profesor que es idóneo para esta asignatura, y que se está preparando en la rama.

5.-¿Está usted de acuerdo que los docentes empleen una Guía de actividades de juegos simbólicos que permita fortalecer el pensamiento creativo de los estudiantes del nivel inicial?

Una vez que he tenido conocimiento de juegos simbólicos, es necesario que cada docente maneje una guía que contengan estas actividades, es una manera en donde los niños desarrollen, activamente, su pensamiento, destrezas y habilidades, que es el propósito de la institución.

Por eso, si se la pone en ejecución dentro de los niveles iniciales se logrará que los niños desarrollen más sus habilidades a temprana edad.

6.- ¿Cómo aportaría usted para que este proyecto tenga la acogida y viabilidad necesaria para su ejecución dentro de la institución?

El apoyo de cada propuesta que tengan los docentes es factible, puesto que, la institución se debe a la Prefectura de la Provincia de Santa Elena, proyecto que ha sido desarrollado durante 5 años y que ha tenido la acogida de padres de familias, debido a que cada proyecto emprendedor ha sido ejecutable.

Como director aportaría a realizar las gestiones necesarias para obtener materiales y así los docentes ejecuten sus actividades en cada aula de clases.

7.-¿Cree usted que con la incorporación de actividades de juegos simbólicos los niños y niñas del nivel inicial tendrá más creatividad, motivación e interés por su educación?

Por supuesto, toda actividad, proyectos que tengan los docentes padres de familias o comunidad sin lugar a dudas, será para beneficio de los estudiantes, y más aún para incentivar a que los niños y niñas desarrollen su creatividad, habilidad e interés por la educación que recibe.

8.-¿Cuenta con el apoyo de docentes, padres de familia y estudiantes en las actividades que la Institución realiza con el único objetivo de obtener calidad de educación e imagen?

Si, cuento con todo el apoyo de padres, docentes y comunidad, cada actividad que realiza la institución es en beneficios de ellos, de los estudiantes, es necesario recordar, que está de por medio la imagen de la institución.

3.9.4 Ficha de observación dirigida a estudiantes

Institución: CNN “Mis Pequeños Angelitos”

Fecha de observación: 19 de Agosto del 2014

Nº de estudiantes: 35 estudiantes

Tabla N°4.- RESULTADOS DE FICHA DE OBSERVACIÓN

OBSERVACIÓN	CALIFICACIÓN				TOTAL	CALIFICATIVO	%
	4 Mucho	3 Poco	2 Muy poco	1 Nada			
a). El docente motiva a los estudiante en sus clases.		6	2	27	35	Nada (27) de 35	77%
b) Observa niños apagados, desanimados y aislados dentro del aula.	22	13			35	Mucho (22) de 35	63%
c) Los docentes utilizan materiales reciclables, objetos o materiales para elaborar tareas con los estudiantes.			17	18	35	Nada (18) de 35	49%
d) En actividades de ocio, observa estudiantes que juegan con objetos imaginándose que son juguetes u otros.	11	22		2	35	Poco (22) de 35	63%
e) Cuenta con niños que dejan volar su imaginación a medida que realiza una actividad.	3	20	12		35	Poco (20) de 35	37%
f) Existe empatía entre compañeros.		29		6	35	Poco (29) de 35	83%
g) Los estudiantes prestan la atención y concentración a medida que el docente indica una tarea a realizar.		2	19	14	35	Muy poco (19) de 35	40%
h) Los estudiantes son activos y participativos.	16		19		35	Muy poco (19) de 35	54%
i) Los estudiantes desenvuelven con normalidad sus destrezas y habilidades.	26	8		1	35	Mucho (26) de 35	50%
j) Cuentan con ambiente favorable dentro del aula de clases.	32	2		1	35	Mucho (32) de 35	91%
k) Al socializar una actividad con juego simbólico los estudiantes se motivan e interesan.	32	1	2		35	Mucho (32) de 35	91%

De la ficha de observación efectuada a 35 estudiantes se determinó que los porcentajes mayoritarios detectados en estudiantes permite hacer viable la propuesta final, entre la observación se cuenta con los siguientes datos:

Elaborado por: Karina Rodríguez Villón

3.9.5 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

3.9.5.1 Conclusiones

Una vez realizada la investigación se concluye en lo siguiente:

- Cerca del 89.6% de los resultados efectuados determinan que los docentes no aplican estrategias que permita realizar un buen desarrollo del pensamiento creativo.
- El docente no actúa como facilitador de la adquisición de conocimiento.
- Los niños y niñas requieren de más motivación e interés para efectuar actividades donde la participación activa genere el desarrollo de los juegos simbólicos.
- El 59.6% de padres de familias se detectó que no realizan actividades creativas, que permita facilitar la adaptación.
- Se concluye además que dentro de la investigación se detectó falencias en estudiantes y docentes para lograr un buen desarrollo del pensamiento, de manera que es necesario plantear las siguientes recomendaciones:

3.9.5.2 Recomendaciones

Se realizan las siguientes recomendaciones:

- Para que la selección de actividades sea aprovechado al máximo es necesario que el docente tenga presente la importancia que requiere durante su desarrollo.
- Se requiere que los docentes promuevan la exploración de objetos y cree en el aula de clases un ambiente donde fomenten la creatividad e imaginación.
- Es necesario enriquecer el trabajo educativo y aprovechar cada momento para estimular el juego, además se pudo ver que aunque tienen un formato de evaluación del desarrollo que les facilita la guardería, no se evalúan aspectos relacionados con el juego simbólico.
- Es necesario ayudar a favorecer el desarrollo cognoscitivo, y que además le permitirá facilitar la adaptación cuando el niño curse el nivel inicial.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

4.1 DATOS INFORMATIVOS

4.1.1 Título de la propuesta

Diseño de una guía de actividades con juegos simbólicos que permita a desarrollar el pensamiento creativo en los niños y niñas del CNN “Mis Pequeños Angelitos”, cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, año lectivo 2014-2015.

4.1.2 Institución ejecutora

La institución ejecutora de la siguiente propuesta será el: CNN “Mis Pequeños Angelitos”, ubicada en el cantón La Libertad, provincia de Santa Elena.

4.1.3 Beneficiarios

La ejecución de la propuesta tendrá como beneficiarios a:

- Director

- Docentes
- Estudiantes
- Padres de familia

4.1.4 Equipo técnico responsable

Investigadora: Karina Rodríguez Villón

Tutor: MSc. Luis Mazón Arévalo

4.2 Antecedentes de la propuesta

De la investigación efectuada se detectó la problemática en el CNN “Mis Pequeños Angelitos”: no aplican, dentro de su enseñanza, los juegos simbólicos, repercutiendo en el pensamiento creativo de los niños, por lo que dificulta el desarrollo normal de sus destrezas y habilidades.

Dentro de los procesos educativos se encuentra con niños y niñas que cuentan con la problemática de lagunas de información, incongruencias y deficiencias en su actuar diario, cuando se detecta a estudiantes con este tipo de falencias, es cuando comienzan a reaccionar de forma inquietante, las respuestas son inadecuadas, no logrando tener una retentiva eficaz para lo que quiera decir lo que quiera hacer.

Es por tal razón, que la presente propuesta busca incorporar dentro de las planificaciones anuales del docente, actividades con juegos simbólicos que propicien a los estudiantes a desarrollar su pensamiento creativo desde temprana edad, logrando así el buen desarrollo de su creatividad y destrezas en el proceso educativo.

4.3 Justificación

La presente propuesta busca lograr en los estudiantes desarrollar su lenguaje de manera adecuada, efectuar juegos de orden colectivo y enfocadas a reglas que les permita seguir una determinada secuencia, además, de procurar desarrollar su capacidad imaginativa, poniendo de manifiesto sus representaciones mentales entre lo real e imaginario.

Una de las funciones importantes en la ejecución de juegos simbólicos con los estudiantes es lograr expresar en ellos, sus fantasías y miedos procurando liberar miedo, inhibiciones y preocupaciones que hacen que no afloren todas sus cualidades.

La incorporación de actividades con juegos simbólicos contribuirá a que los estudiantes desarrollen su parte emocional e intelectual, es un proceso que le permitirá al niño descubrir y asimilar el mundo que le rodea, además, de fomentar en los padres de familia, a fabricar juguetes para potenciar, aún más, estos juegos que ayuden a la maduración personal de los niños.

4.4 Objetivos

4.4.1 Objetivo general

Aplicar la guía de actividades de juegos simbólicos que permita desarrollar el pensamiento creativo en los niños y niñas en el CNN “Mis Pequeños Angelitos”, cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, año lectivo 2014-2015.

4.4.2 Objetivos específicos

- Desarrollar la imaginación y reflejos del pensamiento a través del juego simbólico.
- Estimular las áreas madurativas de concentración-atención; persuasiva-manipulativa; memoria, motricidad e inteligencia emocional.
- Incentivar a que tenga predisposición de su aprendizaje, generando confianza y autoestima.
- Socializar la guía de actividades con los docentes de la institución que permita ser aprobado para aplicar los niños y niñas del nivel inicial y lograr del desarrollo del pensamiento creativo, de manera que tenga participación activa dentro del aula de clases.

4.5 Fundamentación

El trabajo de titulación se fundamenta en el autor Abad Molina, Javier (2011. Pág. 17): que determina al juego simbólico como “la posibilidad de construir símbolos y representaciones asociadas a la realidad basada en la transmisión del conocimiento mediante la experiencia”.

Es decir, el niño estará capacitado para guardar imitación dentro de sí, y exteriorizarla cuando él decida, todos estos factores, hacen que el niño disponga en desarrollar su lenguaje oral, así como de la forma en que actúa ante sus demás compañeros, dejando la inhibiciones.

Fundamentado en la cita de Abad MOLINA, Javier (201.Pág. 20):

“El juego simbólico, el pensamiento infantil se va ajustando paulatinamente a las expectativas y necesidades de los demás, pues tiene resonancia en las relaciones que construyen y comparten en el día a día como narración y destino (en el narrarse, el niño toma conciencia de su propio <<yo>>)”.

Lo citado determina que el niño se ajusta a las necesidades a medida que aprende, ejecutar juegos simbólicos logrará que despierte su propio yo, aprenda a modular su lenguaje y a narrar sus experiencias. La construcción de conocimientos basados en estos juegos formará una pirámide de aprendizajes logrando adquirir un desarrollo emocional, integral y autónomo.

4.6 Metodología – Plan de acción

4.6.1 Metodología

La ejecución de la propuesta estará basada en las siguientes estrategias que determinarán la viabilidad de la implementación de la guía con actividades de juego simbólico.

Tabla N°5.- Metodología

Enunciados	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos
<p>Fin Diseñar una guía de actividades de juegos simbólicos que permita a los niños y niñas desarrollar su pensamiento creativo.</p>	Lograr que el 80 % de estudiantes desarrollen su pensamiento creativo mediante juegos simbólicos.	Ejecución de la propuesta. Control y seguimiento mediante encuesta	De no ejecutarse la guía dentro del aula de clases, los niños y niñas no desarrollarán su pensamiento creativo.
<p>Propósito Lograr en los niños la estimulación y predisposición de su aprendizaje</p>	Incorporar en las planificaciones anuales actividades de juegos simbólicos	Ficha de observación	De no lograr en los niños el desarrollo creativo mediante la realización de actividades de juegos simbólicos, estarán desmotivados y desinteresados en sus estudios.
<p>Propuesta Guía de actividades con juegos simbólicos</p>	Conseguir el 100% de la incorporación de la guía en la institución	Informes semanales, observación directa en clases.	De no implementarse la guía los estudiantes ejecutarán actividades de manera tradicional.
<p>Actividades Ejecutar en clases las actividades de juegos simbólicos.</p>	Lograr el 95% de la ejecución de actividades en clases.	Salón de clases.	Si no se ejecutan las actividades de juegos simbólicos los niños y niñas no mejoraran su pensamiento creativo.

Elaborado por: Karina Rodríguez Villón

4.6.2 Plan de acción

Para la ejecución del plan de acción se cuenta con las siguientes actividades a desarrollar de manera que sean incorporadas en las actividades diarias que el docente efectúa dentro de la Institución.

La ejecución de la propuesta, como es la guía de actividades de juegos simbólicos permitirá fortalecer el pensamiento creativo así como desarrollar las habilidades y destrezas de los niños y niñas del nivel inicial del CNN “Mis Pequeños Angelitos”.

4.6.2.1 Contenido de la guía

La portada principal de la guía contendrá el título de la propuesta, seguida de un subtítulo, el periodo lectivo, a quienes será dirigido, autor y editorial, el mismo que será en base a las siglas del autor ya que es diseño intelectual del mismo. El diseño fue elaborado en Publisher en 12 hojas que contiene: Texto, imágenes, material, además de:

- Página principal o portada
- Página 2 (Actividad n°1: Imitación de adultos; Actividad n° 2: imitación de animales).
- Página 3 (Actividad n°3: Imitación de profesiones; Actividad n° 4: conductas habituales).

- Página 4 (Actividad nº5: Escondiendo cosas; Actividad nº 6: dando clases).
- Página 5 (Actividad nº7: Viajando con la familia; Actividad nº 8: El escalador).
- Página 6 (Actividad nº9: Jugando a comer; Actividad nº 10: El tren).
- Página 7 (Actividad nº11: Armandos puzles; Actividad nº 12: Los superhéroes).
- Página 8 (Actividad nº13: Tocando instrumentos; Actividad nº 14: Dar de comer al bebé).
- Página 9 (Actividad nº15: El recepcionista y cliente; Actividad nº 16: La lavadora).
- Página 10 (Actividad nº17: Observando fotografías; Actividad nº 18 Seleccionando comida para alimentar animales).
- Página 11 (Actividad nº19: Utensilios de cocina; Actividad nº 20 El aseo).
- Página 12 (Contraportada).

Cada una de las actividades están enfocadas a realizar con niños en edades de 2 a 5 años que corresponde al nivel inicial. Los diseños debe efectuarlos, previamente, para que el estudiante pueda realizar sin novedad las actividades a desarrollarse día a día dentro del aula de clases. El docente será el encargado de planificar las actividades, contar con el material de la guía y tener la predisposición y actitud para efectuarlas.

4.6.2.2 Portada principal



♦ ACTIVIDAD Nº 1. IMITACIÓN DE ADULTOS

OBJETIVO: Con éste tipo de juego el estudiante asimilará el significado de los objetos y personas.

A partir de 2 años:

- ♦ El docente seleccionará grupos de 3 personas (entre niños y niñas).
- ♦ Distribuirá la vestimenta de hombre y mujer (ropa, zapatos, accesorios).
- ♦ Seleccionará dentro del aula de clases un lugar para efectuar la imitación de padres, de los cuales debe haber (Mamá, Papá, hijo).
- ♦ Dejar desarrollar las habilidades y destrezas de los estudiantes al efectuar la imitación.
- ♦ De existir signos de inhibición o temor en el niño o niña, buscar ayuda inmediata.
- ♦ El niño será capaz de desarrollar su pensamiento creativo al efectuar esta actividad.



♦ ACTIVIDAD Nº 2. IMITACIÓN DE ANIMALES

OBJETIVO: Con este juego los niños identificarán los animales.

A partir de 2 años:

- ♦ El docente seleccionará grupos de 2 personas (entre niños y niñas).
- ♦ Mostrará una imagen impresa de animales (de contar con sala audiovisual proyectará imagen y sonido de los animales a imitar).
- ♦ Los grupos tendrán que imitar el animal que seleccionó el docente.
- ♦ Para hacer más creativa la participación se pedirá a los padres de familia adecuar el vestuario correspondiente de cada animal estudiado en clases.
- ♦ Si se cuenta con material en la institución el docente efectuará disfraces sencillos acorde a los animales a enseñar. De manera que la actividad sea más interesante y motivadora.



Diseñado por: Karina Rodríguez

♦ ACTIVIDAD N° 3. IMITACIÓN DE PROFESIONES

OBJETIVO: Con este tipo de juego el estudiante desarrollará sus conocimientos previos que tiene en cuanto a las profesiones.

A partir de 2 años:

- ♦ El docente elaborará objetos con los materiales que cuenta dentro del aula de clases, entre ellos (Casco de bomberos, estetoscopio, herramientas de mecánica, libreta, computadora, etc.) cada uno de estos objetos basados en las profesiones.
- ♦ Se pedirá a un estudiante que escoja un objeto previamente elaborado por el docente.
- ♦ Dejará que realice imitación de lo escogido, si está equivocado corregirle oportunamente.
- ♦ Es necesario que cada estudiante escoja un objeto para que efectúe la imitación correspondiente.



♦ ACTIVIDAD N° 4. IMITACIÓN DE AMA DE CASA

OBJETIVO: Con Este tipo de juego el estudiante logrará desarrollar su motricidad y creatividad.

A partir de 2 años:

- ♦ Formar grupos de 3 personas distribuidos en niños y niñas.
- ♦ Seleccionar un lugar donde se coloquen todos los implementos a representar.
- ♦ Pedir a los estudiantes que usen materiales que se encuentren en el aula para representar las conductas habituales entre ellas (Cocinar, dar de comer a un bebé, conducir un coche, otros).
- ♦ Es necesario que se recree toda la escena.
- ♦ Preguntar a cada estudiante los tipos de objetos que utilizan.



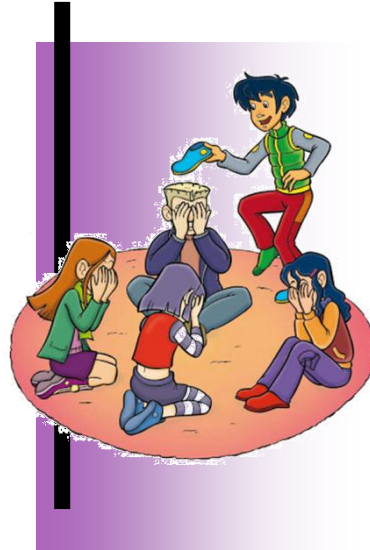
Diseñado por: Karina Rodríguez

♦ ACTIVIDAD N° 5. ESCONDIENDO COSAS

OBJETIVO: Con este tipo de juego se logrará llamar la atención de los estudiantes, además, de que adquieran nuevos conocimientos.

A partir de 2 años:

- ♦ El docente contará con un baúl de juguetes dentro del aula de clases.
- ♦ Formará un círculo con todos los estudiantes.
- ♦ Colocará el baúl en el centro del círculo.
- ♦ El docente pedirá que los niños agachen la mirada en su mesa o pupitre.
- ♦ El docente esconderá diez objetos.
- ♦ Formará parejas y pedirá a cada una de ellas ubicar el objeto que menciona.
- ♦ La actividad logrará identificar si el niño conoce previamente los objetos.



♦ ACTIVIDAD N° 6. DANDO CLASES

OBJETIVO: Con este tipo de juego los niños y niñas fortalecerán sus destrezas y retentiva de las actividades que observan dentro de las aulas de clases.

A partir de 2 años:

- ♦ Formar grupos de 3 personas
- ♦ Colocar a los dos niños en mesa y sillas.
- ♦ El tercer niño se colocará de frente como profesor/a.
- ♦ Se dejará a opción del estudiante utilizar todos los materiales y utensilios para que desarrolle su creatividad.
- ♦ Con esta actividad el niño y niña creará en su mente el objetivo profesional que tendrá cuando crezca.
- ♦ Es necesario que los tres estudiantes intercambien las actividades.



Diseñado por: Karina Rodríguez

♦ ACTIVIDAD Nº 7. VIAJANDO CON LA FAMILIA

A partir de 2 años:

- ♦ El docente elaborará, previamente, la parte frontal de un vehículo con cartón y fomix.
- ♦ Pedirá a 5 estudiantes imitar a un miembro de familia (Papá, mamá, hermanos y un abuelito) se colocarán detrás del dibujo como si fuera un vehículo real.
- ♦ El docente dejará desarrollar las destrezas de los niños.
- ♦ A medida que los niños comienzan a efectuar el viaje, desarrollarán su pensamiento creativo, convirtiéndose en los papeles designados.

Con este tipo de juego, los niños y niñas dejarán volar su imaginación poniendo en manifiesto su creatividad y conocimiento de la actividad.



♦ ACTIVIDAD Nº 8. EL ESCALADOR

OBJETIVO: Con este tipo de juegos, los niños y niñas utilizarán técnicas que les permita ingeniarse para lograr la meta u objetivo final.

A partir de 2 años:

- ♦ El docente contará con 10 hojas papel bond y un triángulo como banderín de color rojo y naranja hecho en fomix
- ♦ Entregará a cada estudiante 10 hojas y un banderín de distinto color.
- ♦ Se le indicará que tendrá que ir construyendo en el piso escalones de papel blanco (imaginando que suben una montaña con nieve) y al finalizar la hoja 10 colocará el banderín.
- ♦ El estudiante que realice la actividad más rápido logró captar la actividad y usar estrategias para ganar.
- ♦ Los estudiantes serán capaces de desarrollar su pensamiento en base a las estrategias y rapidez que utilizará para ser el ganador.



Diseñado por: Karina Rodríguez

♦ ACTIVIDAD N° 9. JUGANDO A COMER

OBJETIVO: Con éste tipo de juego, los estudiantes pondrán en funcionamiento su pensamiento, motricidad y normas de comportamiento.

A partir de 3 años:

- ♦ El docente formará grupos de 4 personas.
- ♦ Entregará al grupo materiales como (pelotas de fómix, plastilina, limpiapipas, otros)
- ♦ Se indicará al estudiante que tendrán que representar con esos materiales las frutas o verduras.
- ♦ Cada grupo pondrá en funcionamiento su pensamiento creativo y detallará al docente qué fruta o vegetal tiene en sus manos.
- ♦ Una vez identificados dejar que el niño represente la



♦ ACTIVIDAD N° 10. EL TREN

OBJETIVO: Con este tipo de juegos, los niños y niñas aparte de desarrollar su pensamiento creativo, les ayudará a tener más control y coordinación de su cuerpo.

A partir de 3 años:

- ♦ El docente formará con sticker fosforescente en el suelo, un círculo.
- ♦ Pedirá a 4 niños se ubiquen en el círculo.
- ♦ Indicará que van a representar un tren. El primer niño será la cabina principal, los tres restantes vagones,
- ♦ Cada niño se ingeniará los sonidos, movimientos, entre otros,
- ♦ El docente pedirá que el tren recorra el círculo, cuando diga "Alto" los niños se detendrán, no deben caerse, ni soltarse.
- ♦ Esta actividad permitirá que los estudiantes dejen volar su imaginación al actuar como tren.



Diseñado por: Karina Rodríguez

♦ ACTIVIDAD N° 11 ARMANDO PUZZLES

OBJETIVO: Con éste tipo de juegos, los estudiantes lograrán concentración, atención y motricidad. A demás, del interés y motivación por efectuar actividades en el aula de clases.

A partir de 3 años:

- ♦ El docente, previamente, elaborará un plywood que contenga formas de animales, personas, u otros.
- ♦ El docente formará grupo de tres, y entregará un puzle para proceder a armar.
- ♦ Cada grupo tendrá un tiempo determinado para armar el puzle.
- ♦ El que arme en el menor tiempo será el ganador.
- ♦ Cómo recompensa se le obsequiarán juegos, caramelos, u otros, que propicien la motivación de los niños a la hora de realizar una actividad.



♦ ACTIVIDAD N° 12. LOS SUPERHÉROES

OBJETIVO: Con este tipo de juegos, los niños y niñas aparte de desarrollar su pensamiento creativo, les ayudará a tener más control y coordinación de su cuerpo.

A partir de 3 años:

- ♦ El docente elaborará, previamente, capas con (pañolencia y cinta), agregando simbología que distinga al superhéroe.
- ♦ Además de elaborar antifaz de la misma simbología de la capa.
- ♦ Seleccionará 4 estudiantes
- ♦ Se entregará a cada uno de ellos el antifaz y capa
- ♦ Se debe Indicar al estudiante que será superhéroe por 5 minutos.
- ♦ Dejarlo que realice todo tipo de maniobras (no peligrosas)
- ♦ El estudiante que mejor desempeñe su función será el superhéroe de la clase.



Diseñado por: Karina Rodríguez

♦ ACTIVIDAD N° 13 TOCANDO

OBJETIVO: Con éste tipo de juego el niño sabrá identificar objetos e interpretarlos

A partir de 3 años:

- ♦ El docente seleccionará 5 estudiantes.
- ♦ Distribuirá objetos musicales (Tambor, trompeta, guitarra, micrófono, flauta).
- ♦ Dejará que los niños realicen un concierto.
- ♦ Cada niño dejará volar su creatividad.
- ♦ Las acciones que realicen los niños serán acciones simples en donde ponen de manifiesto su pensamiento.
- ♦ A medida que realiza la acción simbólica enriquecerá su mente, y a medida que crece



♦ ACTIVIDAD N° 14. DAR DE COMER AL BEBÉ

OBJETIVO: Con este tipo de juegos los niños y niñas desarrollarán roles de la vida cotidiana y aprenderán a desarrollar el lenguaje oral.

A partir de 2 años:

- ♦ El docente tendrá dentro del aula de clases los siguientes materiales:
- ♦ 1 Mesa pequeña con silla
- ♦ Platos, cucharas, vaso, muñeco/a, babero, cubiertos (de ser necesario).
- ♦ El juego simbólico a reproducir el niño será de ejercer el papel de papá o mamá para alimentar a un bebé.
- ♦ Es necesario que deje volar la imaginación del niño.
- ♦ De querer el estudiante más utensilios lo hará conocer oportunamente al docente, logrando así la comunicación y desarrollo del lenguaje.
- ♦ Estas actividades las puede variar con bañar, hacer dormir, limpiar al muñeco/a.



Diseñado por: Karina Rodríguez

♦ ACTIVIDAD Nº 15 EL RECEPCIONISTA Y CLIENTE

OBJETIVO: Con éste tipo de juego, el niño enriquecerá su actividad lúdica y experimentará nuevas.

A partir de 3 años:

- ♦ En el aula de clases se contará con un teléfono convencional o celular, estantería o mesa, libros, esferos, otros.
- ♦ Se seleccionará a tres niños que efectúen actividades de recepcionista y clientes.
- ♦ Cada uno de ellos dejará aflorar su creatividad.
- ♦ Es necesario que cada objeto que el niño escoja, el docente se encargará de indicar su nombre, característica y para qué se utiliza, de manera que el niño adquirirá conocimientos y desarrollar nuevas actitudes de la actividad a realizar, puesto que ya tiene previos conocimientos.



♦ ACTIVIDAD Nº 16. LA LAVADORA

OBJETIVO: Con este tipo de juegos, los niños y niñas tendrán más coordinación en su cuerpo, relacionar objetos, sentirán curiosidad e interés a medida que efectúa el juego.

A partir de 3 años:

- ♦ El docente contará con los siguientes materiales:
- ♦ Cartón previamente, elaborado en forma de lavadora.
- ♦ Detergente, jabón, suavizante, cepillo, cloro, otros (materiales de juguete).
- ♦ Canasta de prendas de vestir.
- ♦ El docente preguntará a los niños dónde se encuentra la lavadora, quien la identifica saldrá a realizar la actividad.
- ♦ El docente indicará que las prendas están sucias y por eso requieren de lavado.
- ♦ El niño pondrá en manifiesto sus conocimientos, habilidades, y destrezas frente a esta actividad.



Diseñado por: Karina Rodríguez

♦ **ACTIVIDAD N° 17. OBSERVANDO FOTOGRAFÍAS**

OBJETIVO: Con éste tipo de juego el niño descubrirá nuevas cualidades y habilidades, además de expresar e identificar emociones a medida que observan

- ♦ A partir de 3 años:
- ♦ El docente contará en el aula de clases con muñecos, álbum de fotos, y revistas.
- ♦ Pedirá al estudiante coger un muñeco y sentarse con un álbum de fotos.
- ♦ Se observará a niños que cogen la mano del muñeco señalando las fotos.
- ♦ El niño actuará como si estuviera con su hermano o amigo indicándole las fotos del álbum o imágenes de revistas.
- ♦ En esta actividad el niño dejará fluir su creatividad, se logra, además, empatía y compañerismo.



♦ **ACTIVIDAD N° 18. SELECCIONANDO COMIDA PARA ALIMENTAR ANIMALES**

OBJETIVO: Con este tipo de juego, el niño y niña será capaz de identificar los tipos de alimentos y tipos de animales.

A partir de 3 años:

- ♦ El docente pondrá en la mesa diversos alimentos entre ellas (manzana, naranja, fresas, tomate, cebolla, pepino, carne, pollo, pescado, maíz, lechuga, pan, entre otros) estos materiales serán de plásticos (juguetes).
- ♦ En otra mesa estarán varios animales (vacas, caballos, dinosaurios, perros, gatos, otros) también, de juguetes.
- ♦ Se pedirá a los niños que escojan un alimento y procedan a dar de comer al animal que elijan.
- ♦ El docente observará previamente el conocimiento que tienen los niños en cuanto, a alimentar a animales y si estos alimentos escogidos por los niños son los adecuados.



Diseñado por: Karina Rodríguez

◆ ACTIVIDAD N° 19. UTENSILIOS DE COCINA

OBJETIVO: Con este tipo de juego los niños aprenderán a comportarse en la mesa y saber utilizar los cubiertos adecuadamente.

A partir de 3 años:

- ◆ El docente colocará en una mesa todos los utensilios de cocina (tenedor, cuchara, sartén, olla, cuchillo, vaso, platos, otros).
- ◆ Colocará a los niños en fila india, el primer niño tendrá que escoger un utensilio de la mesa e identificarlo, de no hacerlo el docente le ayudaría... el siguiente niño o niña en la fila realizará la misma secuencia pero con otro objeto.
- ◆ Una vez finalizada la identificación de utensilios, el docente pedirá a los estudiantes formar grupos de tres personas y pedirá que armen la mesa.
- ◆ Dejar desarrollar sus conocimientos puesto, que, son actividades cotidianas que efectúan.



◆ ACTIVIDAD N° 20. EL ASEO

OBJETIVO: Con este tipo de juego, los estudiantes aprenderán a mantener el aseo adecuado y dejarán desarrollar su creatividad haciendo burbujas con el jabón líquido.

A partir de 2 años:

- ◆ El docente contará con toalla, jabón en barra o líquido, jarra, cepillo de dientes, pasta dental, otros.
- ◆ Pedirá a cada estudiante efectúe su aseo comenzando con el lavado de manos.
- ◆ El estudiante se acercará a la mesa y elegirá los materiales de aseo.
- ◆ El Docente identificará quienes de los estudiantes tiene conocimiento previo de los materiales a utilizar.
- ◆ De encontrar falencias, el docente corregirá paso por paso los materiales y el aseo de manos y dientes



Diseñado por: Karina Rodríguez

♦ ACTIVIDAD N° 21. OBSERVANDO

OBJETIVO: Con este tipo de juego el niño pondrá en función su retentiva y habilidades, puesto que dejará fluir acciones acorde al personaje visto.

A partir de 3 años:

El docente trasladará a los niños a una sala que cuente con infocus.

- ♦ Observarán una película (animada).
- ♦ Contará con implementos y objetos acorde a la película que observan.
- ♦ Dejará que los objetos sean elegidos por los niños para que puedan interpretar lo observado.
- ♦ Cada uno de ellos dejará fluir el personaje que le impactó más.
- ♦ Luego, pedirá el docente a los niños dibujar en una hoja el personaje favorito de la película.



♦ ACTIVIDAD N° 22. JUGANDO A LA

OBJETIVO: Con este tipo de juego, el niño y niña pondrá en funcionamiento su creatividad desarrollando su retentiva de lo que ha observado.

A partir de 3 años:

El docente seleccionará grupos de 2 personas.

- ♦ Se trasladarán a la sala de cómputo, en donde se indicará cada parte del computador.
- ♦ Luego de lo observado, se trasladarán al salón de clases.
- ♦ Se entregará láminas de los dibujos de las partes del computador (elaborados con fomix, papel cartón, acuarela, otros)
- ♦ Pedirá a cada grupo armar el computador, tal como lo observaron en la sala de cómputo.
- ♦ Dejar que los niños armen a su criterio la computadora.



Diseñado por: Karina Rodríguez

♦ **ACTIVIDAD N° 23. EL CUADERNILLO CON DIBUJOS**

OBJETIVO: Con éste tipo de juego, los niños aprenderán a organizarse y desarrollar actividades acorde a su criterio e interés

A partir de 3 años:

- ♦ El docente, previamente, elaborará un cuadernillo con diversos dibujos infantiles.
- ♦ Entregará a cada niño un cuadernillo junto a materiales como (Gomero, papel rasgado, plastilina, lápices de colores, marcadores, brillo, acuarela),
- ♦ El niño será el encargado de trabajar en el dibujo ya sea pegando papeles, dibujando u otros.
- ♦ Es importante que cada niño reciba la ayuda necesaria para efectuar la actividad que él o ella desea.
- ♦ Es necesario, que el niño deje volar su creatividad y pensamiento a medida que efectúa la actividad.



♦ **ACTIVIDAD N° 24. BAILANDO CON GLOBOS**

OBJETIVO: Con este tipo de juego los niños y niñas efectuarán actividades sencillas, pero que dejarán en ellos conocimientos y motivación de lo efectuado.

A partir de 2 años:

- ♦ El docente procederá a inflar 10 globos, dentro del aula de clases habrá actividades que el niño debe realizar.
- ♦ Pedirá a los estudiantes hacer un círculo.
- ♦ Se utilizará música de fondo.
- ♦ Comenzará con el primer niño del lado derecho y pasará de niño en niño el globo, cuando la música pare, se procederá a reventar el globo y el niño tendrá que realizar la actividad que menciona el docente.
- ♦ El mismo proceso se efectuará hasta acabar los 10 globos.



Diseñado por: Karina Rodríguez

♦ ACTIVIDAD N° 25. LA POSTA

OBJETIVO: Con éste tipo de juego, los niños y niñas aprenderán a desarrollar su pensamiento creativo y a trabajar en grupo.

A partir de 3 años:

- ♦ El docente trasladará a los niños al patio de la Institución.
- ♦ Trabaja con grupos de 5 niños, cada uno colocados cada 20mts.
- ♦ Cada pieza tiene que ser pasada de niño en niños hasta llegar al último, el mismo que se encargará de armar el dibujo con las piezas que han pasado por la posta.
- ♦ Cuando la última pieza sea pasada, inmediatamente todos los niños correrán al dibujo para ayudar al compañero a armar por completo el gráfico.



♦ ACTIVIDAD N° 26. LOS MATERIALES RECICLABLES

OBJETIVO: Con éste tipo de juego, el estudiante será capaz de imaginarse y crear en su mente diversos juegos simbólicos.

A partir de 3 años:

- ♦ El docente tendrá dentro del aula de clases: (Tarros de leches, vasos plásticos, sorbetes, botellas grandes y pequeños, tela, esferas, etc). Colocará a los niños dentro del aula de clases en una media luna.
- ♦ Presentará a los niños los objetos y pedirá que los utilice para un juego simbólico.
- ♦ El niño, inmediatamente, interpretarán, los objetos como un juguete o cosa que se imaginen en el momento.
- ♦ Por ejemplo, el tarro de leche será utilizado como un tambor, los sorbetes como flauta, avión o trompeta.
- ♦ Los tipos de objetos quedará en el estudiante para su interpretación.



Diseñado por: Karina Rodríguez

♦ **ACTIVIDAD N° 27. TENDIENDO LA CAMA Y CUIDANDO AL BEBÉ**

OBJETIVO: Con este tipo de juego las niñas dejarán fluir su creatividad y habilidades frente a las actividades de aseo y cuidado.

A partir de 3 años:

- ♦ El docente tendrá, previamente, una cama de juguete, telas hechas sabana y colcha, además, de almohadas pequeñas, y un muñeco /a con ropa y accesorios.
- ♦ Se seleccionará 5 niñas, las mismas que procederán a jugar simbólicamente.
- ♦ Cada una imaginará su función en donde desarrollarán actividades de: (1) Tendido de cama, (2) limpieza de cuarto, (3) dar de comer a bebé (4) cambiar al bebe, (5) hacer dormir al bebe.
- ♦ Cada niña dejará fluir su imaginación a realizar cada una de sus funciones.



♦ **ACTIVIDAD N° 28. EL CUENTO**

OBJETIVO: Con este tipo de juego, los niños y niñas dejarán volar su imaginación e interpretarán a su manera los personajes del cuento.

A partir de 3 años:

- ♦ El docente tendrá entre sus materiales, un cuento, sábanas pequeñas color blanco, máscaras, y diversos materiales para la ejecución de la actividad.
- ♦ Pedirá a los niños y niñas sentarse en el piso de manera coordinada en filas de cuatro personas.
- ♦ Seleccionará a 5 niños y niñas, los mismos que estarán cerca de los materiales o vestimenta.
- ♦ Pedirá que cada uno se vista y recoja materiales para interpretar el cuento.
- ♦ Se dejará al niño que desarrolle su pensamiento, creatividad y habilidad.



Diseñado por: Karina Rodríguez

♦ ACTIVIDAD N° 29. CARITAS PINTADAS

OBJETIVO: Con este tipo de juego, los niños y niñas desarrollarán actitudes y emociones, logrando así captar en qué grado de madurez se encuentra cada uno.

A partir de 3 años:

- ♦ El docente junto al personal indicado, procederá a pintar las caritas de los niños y niñas de sus personajes favoritos.
- ♦ Pedirá a cada uno de ellos interpretarlos.
- ♦ Esta actividad consistirá en tener un día de relax junto a los niños y niñas en donde dejen desarrollar todas sus actitudes y habilidades dentro del aula de clases.



♦ ACTIVIDAD N° 30. LA TECNOLOGÍA

OBJETIVO: Con éste tipo de juego los niños pondrán de manifiesto su conocimiento frente a la tecnología.

A partir de 3 años:

- ♦ El docente contará dentro del aula de clases con dibujos, previamente, elaborados de celulares, Tablet, computadora, video juegos, otros.
- ♦ Cada estudiante elegirá uno de ellos.
- ♦ El docente pedirá que se reúnan grupos de 3 entre niños y niñas.
- ♦ Cada uno con su material en mano, y dejar que los niños dejen volar su imaginación.
- ♦ Se observará niños jugando a hablar por celular, otros trabajando en computadora, varios en tables, etc.



Diseñado por: Karina Rodríguez

* L A I N N O V A C I Ó N Y C R E A T I V I D A D S O N P A U T A S D E L



La presente guía cuenta con actividades de juegos simbólicos que permiten que el niño y niña del nivel inicial desarrolle su pensamiento creativo.

Busca además incorporar nuevas técnicas de enseñanza en donde el docente sea capaz de motivar al estudiante con materiales dinámicos e innovadores. Y lograr despertar en ellos el desenvolvimiento de sus destrezas y habilidades.

Las actividades incorporadas en la guía son autoría intelectual de Karina Rodríguez, basadas en la temática de los juegos simbólicos y su repercusión en el pensamiento creativo de los niños y niñas del nivel inicial del CNN "Mis Pequeños Angelitos".

La Libertad, Ecuador.

Fecha de elaboración: Agosto del 2014

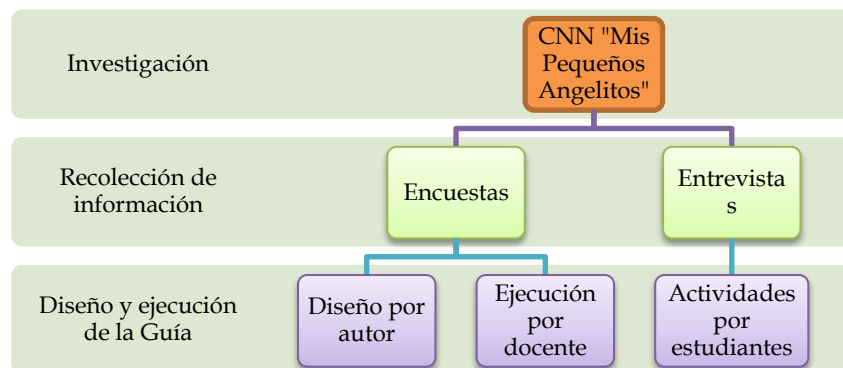
Fecha de impresión: Septiembre del 2014

Volumen: Nº1

4.7 Administración

La guía de actividades de juegos simbólicos será utilizada por el docente quien estará a cargo de su ejecución e incorporarla en su planificación anual. El correcto uso debe estar basado en lo siguiente: No rasgarlo, no arrancar hojas, no ensuciarlo, el uso es exclusivo del docente. Las actividades que contiene la guía deben ser realizadas por los estudiantes.

El proceso de aceptación para incorporar la guía debe pasar por los siguientes filtros:



Diseñado por: Karina Rodríguez Villón.

4.7.1 Previsión de la evaluación

Cada docente dentro de su planificación manejará el tipo de evaluación de cada estudiante, determinando escalas de eficiente muy bueno y bueno, dando prioridad a que los niños y niñas mejoren cada día su trabajo dentro del aula de clases hasta conseguir calidad y excelencia.

CAPÍTULO V

MARCO ADMINISTRATIVO

5.1 RECURSOS

5.1.1 Institucional

La propuesta a ejecutar se efectuará en el CNN “Mis Pequeños Angelitos”, cantón La Libertad, Provincia de Santa Elena.

5.1.2 Humanos

Los recursos humanos a utilizar para la factibilidad de la propuesta serán los siguientes:

- Director del CNN
- Docentes
- Estudiantes
- Padres de Familia
- Tutor
- Investigador

5.1.3 Recursos económicos del investigador

El investigador contará con el siguiente monto para ejecutar imprevistos en la ejecución de trabajo de titulación: \$80.00.

5.1.4 Recursos materiales

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	COSTO	TOTAL
Impresión de propuesta	04	2.20	\$8.80
Anillados	04	1.20	\$4.80
Especie valorada	03	3.00	\$9.00
CD	03	1.00	\$3.00
Pen drive	01	20.00	\$20.00
Transporte	-	27.00	\$27.00
Acceso a Internet	-	15.00	\$15.00
Compra materiales de oficina	-	18.60	\$18.60
Copias	100	0.03	\$3.00
TOTAL			\$109.20

5.1.5 Recursos Tecnológicos

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	COSTO	TOTAL
Laptop	01	785.30	\$785.30
Impresora a color	01	132.50	\$132.50
TOTAL			\$917.80

PRESUPUESTO TOTAL

RECURSO ECONÓMICO DEL INVESTIGADOR	\$80.00
RECURSO MATERIA	\$109.20
RECURSO TECNOLÓGICO	\$917.80
TOTAL FINAL	\$1107.00

MATERIAL DE REFERENCIA

Cronograma de actividades

		2014												2015																								
MES	SEMANAS	JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE				ENERO				FEBRERO				MARZO				
N	ACTIVIDADES	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Presentación propuesta de titulación a Consejo Académico	X																																				
2	Resolución Consejo Académico		X																																			
3	Revisión comisión		X	X																																		
4	Designación de tutor				X																																	
5	Tutorías			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
6	Elaboración Capítulo I					X	X	X																														
7	Elaboración Capítulo II							X	X	X	X																											
8	Elaboración Capítulo III											X	X	X	X																							
9	Ejecución de encuestas y entrevista														X	X																						
10	Análisis e interpretación de resultados obtenidos en campo																X	X	X																			
11	Elaboración Capítulo IV																		X	X																		
12	Revisión de urkund																											X										
13	Entrega de borrador a Consejo Académico																																					
14	Designación de tribunal de grado																																			X		
15	Calificación																																					
16	Pre defensa																																					
17	Defensa final de Trabajo de Titulación																																					

BIBLIOGRAFÍA

- ABAD MOLINA, J., & Ángeles, RUI Z. de VELASCO GÁLVEZ (2011) “El juego simbólico” Ed. GRAÓ Madrid.
- ALSINA, PEP (2010): 10 Ideas claves: El aprendizaje creativo. Editorial GRAO. Barcelona. España.
- CAMACHO, Javier (2012): Inteligencia creativa: Cómo tener ideas que lo cambian todo. Editorial EDAF. Madrid. España.
- CÁZARES, FIDEL (2009): Pensamiento creativo. México.
- CARTER, Carlos (2009): Orientación educativa.
- COTO, Alberto (2009): Fortalece tu mente: estrena tu cerebro con juegos de lógica e ingenio, problemas de cálculo y matemáticos, paradojas, pensamiento lateral, criptogramas y enigmas, cuadrados mágicos, sudokus. Editorial EDAF. Santiago. Chile.
- DE BONO, Edward (2010): Creatividad: 62 ejercicios para desarrollar la mente. Barcelona. España.
- GARCÍA, Jesús (2010): Imitación y juego simbólico. España.
- GARCÍA, J. Madruga y P. Lacasa (Cops.), (2009): Juego y desarrollo infantil Psicología Evolutiva, 2.
- GARCÍA, Ricardo (2011): Orientación educativa, atención a la diversidad y educación. Madrid.

- JOHNSON. Andrew (2011): El desarrollo de las habilidades de pensamiento: Aplicación y planificación para cada disciplina. Editorial Troquel. Argentina.
- LANGUÍA, María José (2008): Rincones de actividades en la escuela infantil (0 a 6 años).
- LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL (2011): Ley y normativas. Quinto, Ecuador.
- LINAZA, J. L., & Maldonado, A. (2010). Juego y desarrollo infantil. JA García Madruga y P. Lacasa (Cops.), Psicología Evolutiva, 2.
- LINARES, I. D. (2011). Juego infantil y su metodología. Editorial Paraninfo.
- LUCERGA, R., Sanz, M. J., Rodríguez-Porrero, C., & Escudero, M. (2008). Juego simbólico y deficiencia visual. Madrid: ONCE.
- MARCHESIS, Álvaro (2010): Desarrollo del lenguaje y el juego simbólico
- MEZA, Lucía de Fátima (2009): inteligencia y juego simbólico en niños de 3 años de edad, con pérdida auditiva del colegio "Fernando Wiese Eslava" (CPAL)
- MILLER, Karen (2009): Paso a paso: más de 300 actividades para el desarrollo de niños de entre dos meses y dos años. Editorial CEAC. España.
- RUIZ DE VELASCO, Á., & Abad, J. (2011). El juego simbólico.
- SARLÉ, P. (2011). Juego y educación inicial.

CONSULTA BIBLIOTECA VIRTUAL UPSE

Cázarez, Fidel (2006): Pensamiento crítico: tomado de la biblioteca virtual UPSE,

LINK:

http://bibliotecas.upse.edu.ec/pmb/opac_css/index.php?lvl=notice_display&id=750

Campos, Gladys (2000): El juego en la educación física básica tomado de la

biblioteca virtual UPSE, LINK:

http://bibliotecas.upse.edu.ec/pmb/opac_css/index.php?lvl=notice_display&id=4713

CONSULTAS DE PÁGINA DE INTERNET

Lucerga, R., et al. "Juego simbólico y deficiencia visual." Madrid: ONCE (1992).

Sarlé, Patricia M. Enseñar el juego y jugar la enseñanza. Buenos aires: Paidós, 2006.

Linaza, José Luis, and A. Maldonado. "Juego y desarrollo infantil." JA García

Madrugá y P. Lacasa (Cops.), Psicología Evolutiva 2 (1990).

Revuelta, Rosa María Lucerga. Juego simbólico y deficiencia visual. 1992.

www.googleacademico.com/Garvey, Catherine. El juego infantil. Vol. 7. Ediciones Morata, 1985.

Silva, Giselle. "El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial. Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y en la familia." Educación, procesos pedagógicos y equidad. Cuatro informes de investigación, Lima: GRADE (2004).

www.googleacademico.com Hernández Chiquito, Mabel Alina. "La Estimulación Temprana y su Incidencia en el Desarrollo Cognitivo de los niños y niñas del Nivel de Educación Inicial uno del Centro Infantil Del Buen Vivir "Gotitas De Esperanza", de la Cooperativa Santa Martha sector 6, Parroquia Rio Verde del cantón Santo Domingo, Provincia Santo Domingo De Los Tsachilas." (2014).

- Revista digital Universitaria, tomado de .

tomado de www.interac.es/../&documetacion.?creta.

ANEXOS

Anexo N°1.- Solicitud para realizar investigación en el CNN “Mis Pequeños Angelitos”

Santa Elena, 2 de junio del 2014

Sr.
Director
En su despacho
De mis consideraciones:


Yo, **KARINA DEL ROCÍO RODRÍGUEZ VILLÓN**, con cédula de identidad N° 0915912034. Egresada de la UPSE, carrera de **EDUCACIÓN PARVULARIA**, modalidad semi-presencial.

Me dirijo ante usted para solicitarle, **realizar mi trabajo de investigación de tesis** que consiste en encuesta con el objetivo de obtener mi título de **LICENCIADA PARVULARIA**, el mismo que tiene como tema **(EL JUEGO SIMBÓLICO Y SU INFLUENCIA EN EL PENSAMIENTO CREATIVO DE LOS NIÑOS(AS) DEL NIVEL INICIAL DEL C.N.N. “MIS PEQUEÑOS ANGELITOS”, DEL CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA).**

De antemano agradezco su atención.

Atentamente;


.....
Karina Rodríguez Villón
0915912034

GOBIERNO AUTÓNOMO DESCENTRALIZADO
PROVINCIAL DE SANTA ELENA

10 JUN 2014 10:45
UNIDAD DE TALENTO HUMANO

Anexo N°2.- Aprobación para realizar investigación en el CNN “Mis Pequeños Angelitos”

Santa Elena, 2 de junio del 2014

Sr.
Director
En su despacho
De mis consideraciones:

Yo, **KARINA DEL ROCÍO RODRÍGUEZ VILLÓN**, con cédula de identidad N° **0915912034**.
Egresada de la UPSE, carrera de **EDUCACIÓN PARVULARIA**, modalidad semi-presencial.

Me dirijo ante usted para solicitarle, **realizar mi trabajo de investigación de tesis** que consiste en encuesta con el objetivo de obtener mi título de **LICENCIADA PARVULARIA**, el mismo que tiene como tema **(EL JUEGO SIMBÓLICO Y SU INFLUENCIA EN EL PENSAMIENTO CREATIVO DE LOS NIÑOS(AS) DEL NIVEL INICIAL DEL C.N.N. “MIS PEQUEÑOS ANGELITOS”, DEL CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA)**.

De antemano agradezco su atención.

Atentamente;


.....
Karina Rodríguez Villón
0915912034

GOBIERNO AUTÓNOMO DESCENTRALIZADO
PROVINCIAL DE SANTA ELENA



02 JUN 2014

HORA:
15:00

UNIDAD DE TALENTO HUMANO

Anexo N°3.- Formato de encuesta a docentes



UNIVERSIDAD ESTATAL
PENÍNSULA DE SANTA ELENA
Creación: Ley N° 110 R.O. N° 366 (Suplemento) 1998-07-22
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

ENCUESTA A DOCENTES

Objetivo: Identificar qué tipos de materiales didácticos y motivaciones son utilizados en los niños y niñas del nivel inicial del CNN “Mis Pequeños Angelitos”.

Instrucciones: Marcar con una X la respuesta que crea más conveniente, de querer ampliar su criterio hacerlo dentro de las líneas señaladas en las preguntas.

1.- ¿Brevemente selecciones qué es para usted un juego simbólico?

Juegos motivacionales ___

Actividades didácticas ___

2.- ¿Cree usted que en gran medida los juegos simbólicos, desarrollan el pensamiento creativo?

SI_ NO_

3.- ¿Usted realiza actividades de juegos simbólicos con sus estudiantes?

SI_ NO_

4.-¿Cree usted que al incorporar actividades mediante juegos simbólicos, mejorará el pensamiento creativo de los estudiantes del nivel inicial?

SI_ NO_

5.-¿Cuenta con materiales didácticos, objetos, utensilios, instrumentos otros, dentro del aula de clases que permita ser utilizados para la ejecución de actividades que despierten el pensamiento creativo de los estudiantes?

SI_ NO_

6.-¿Cree usted que los niños se motivarán y aprenderán mediante la ejecución de actividades con juegos simbólicos?

SI_ NO_

7.-¿Los niños muestran conocimiento de los juegos simbólicos?

SI_ NO_

8.-¿Está usted de acuerdo que se implemente una Guía de actividades de juegos simbólicos que permitan fortalecer el pensamiento creativo de los estudiantes?

SI_ NO_

Anexo N°4.- Formato de encuesta a padres de familia



UNIVERSIDAD ESTADAL
PENÍNSULA DE SANTA ELENA
Creación: Ley N° 110 R.O. N° 366 (Suplemento) 1998-07-22
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

Objetivo de la investigación: Identificar qué clases de juegos simbólicos son utilizados dentro del proceso enseñanza-aprendizaje que reciben los estudiantes del nivel inicial del CNN “Mis Pequeños Angelitos”.

Instrucciones: Marcar con una X la respuesta que crea más conveniente, de querer ampliar su criterio hacerlo dentro de las líneas señaladas en las preguntas que las contienen.

1.- ¿Conoce usted como es el tipo de enseñanza-aprendizaje que recibe su hijo/a en la Institución?

SI_ NO_

2.- ¿Ha observado a su hijo dentro del hogar jugar con objetos o materiales y de los cuales le da un nombre imaginativo?

SI_ NO_

3.- ¿Conoce usted qué es el juego simbólico?

SI_ NO_

4.- ¿Tiene conocimiento si su hijo efectúa actividades con juegos simbólicos dentro del aula de clases?

SI_ NO_

5. ¿Considera usted que al incorporar actividades de juegos simbólicos dentro de la enseñanza, su hijo desarrollará su pensamiento creativo?

SI_ NO_

6.- ¿Dedica tiempo a su hijo/a para realizar juegos simbólicos en su hogar?

SI_ NO_

7.-¿Está usted de acuerdo que se diseñe una Guía de actividades de juegos simbólicos que permita fortalecer el pensamiento creativo de su hijo/a?

SI_ NO_

8.-¿ Por qué cree importante que los niños a temprana edad desarrollen su pensamiento creativo?

Tendrá retentiva al desarrollar actividades ___

Mejorarán su rendimiento___

Serás más despiertos ___

Se motivan más por sus estudios_

Anexo N°5.- Formato de entrevista a director



UNIVERSIDAD ESTATAL
PENÍNSULA DE SANTA ELENA
Creación: Ley N° 110 R.O. N° 366 (Suplemento) 1998-07-22
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

ENTREVISTA A DIRECTOR

Objetivo: Verificar si los docentes aplican actividades con juegos simbólicos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

DATOS PERSONALES:

NOMBRES Y APELLIDOS:

INSTITUCIÓN:

CARGO TIEMPO DE PRESTACIÓN

DE SERVICIO:

1.- ¿Cómo considera la enseñanza en el siglo XXI?

.....

2.- ¿De qué manera ha aportado usted en la incorporación de nuevos métodos y técnicas de enseñanza en su Institución?

.....

3.- ¿Conoce usted que tipos de actividades didácticas utilizan los docentes dentro de la enseñanza-aprendizaje?

.....

4.- ¿Tiene conocimiento de que son los juegos simbólicos?

5.- ¿Está usted de acuerdo que los docentes manejen una Guía de actividades de juegos simbólicos que permita fortalecer el pensamiento creativo de los estudiantes del nivel inicial?

.....

6.- ¿Cómo aportaría usted para que este proyecto tenga la acogida y viabilidad necesaria para su ejecución dentro de la institución?

.....

7.-¿Cree usted que con la incorporación de actividades de juegos simbólicos los niños y niñas del nivel inicial tendrá más creatividad, motivación e interés por su educación?

.....

8.-¿Cuenta con el apoyo de docentes, padres de familias y estudiantes en las actividades que la institución realiza con el único objetivo de obtener calidad de educación e imagen?

Anexo N°6.- Formato de ficha de observación a estudiantes



**UNIVERSIDAD ESTATAL
PENÍNSULA DE SANTA ELENA
Creación: Ley N° 110 R.O. N° 366 (Suplemento) 1998-07-22
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

GUÍA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A ESTUDIANTES

DATOS PERSONALES:

INSTITUCIÓN:

FECHA DE OBSERVACIÓN:

N° DE ESTUDIANTES:

Objetivo: Verificar si los docentes aplican actividades con juegos simbólicos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La calificación que dará el investigador estarán bajo los rangos de 4 (Excelente); 3 (muy bueno); 2 (bueno); 1 (regular).

OBSERVACIÓN	CALIFICACIÓN	4 (Mucho)	3 (Poco)	2 (Muy poco)	1 (Nada)
a). El docente motiva a los estudiante en sus clases.					
b) Observa niños apagados, desanimados y aislados dentro del aula.					
c) Los docentes utilizan materiales reciclables, objetos o materiales para elaborar tareas con los estudiantes.					
d) En actividades de ocio, observa estudiantes que juegan con objetos imaginándose que son juguetes u otros.					
e) Cuenta con niños que dejan volar su imaginación a medida que realiza una actividad.					
f) Existe empatía entre compañeros.					
g) Los estudiantes prestan la atención y concentración a medida que el docente indica una tarea a realizar.					
h) Los estudiantes son activos y participativos.					
i) Los estudiantes desarrollan con normalidad sus destrezas y habilidades.					
j) Cuentan con ambiente favorable dentro del aula de clases.					
k) Al socializar una actividad con juego simbólico los estudiantes se motivan e interesan.					

Anexo N°7.- Fotografías de encuestas dirigidas a docentes del nivel inicial del CNN



Socialización y realización de encuestas a docentes de Nivel Inicial del CNN “Mis Pequeños Angelitos”



Desarrollo de actividades docentes y padres de familias

Anexo N°8.- Fotografías de encuestas dirigidas a padres de familia del nivel inicial



Desarrollo y recolección de datos por medio de encuestas dirigidas a padres de familias.

Anexo N°9.- Fotografías de entrevista a director



Entrevista a Coordinador de CNH “Mis Pequeños Angelitos” – Lcdo. William Pozo

Anexo N°9.- Fotografías de ficha de observación a estudiantes



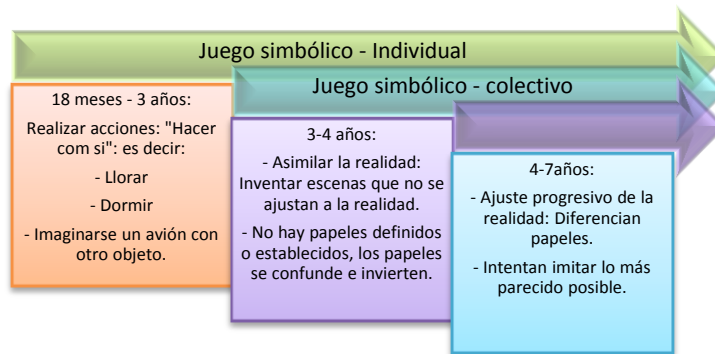
Ficha de observación realizada a estudiantes en el mes de Diciembre del 2014

Anexo N°11.- Socialización de guía a estudiantes del nivel inicial



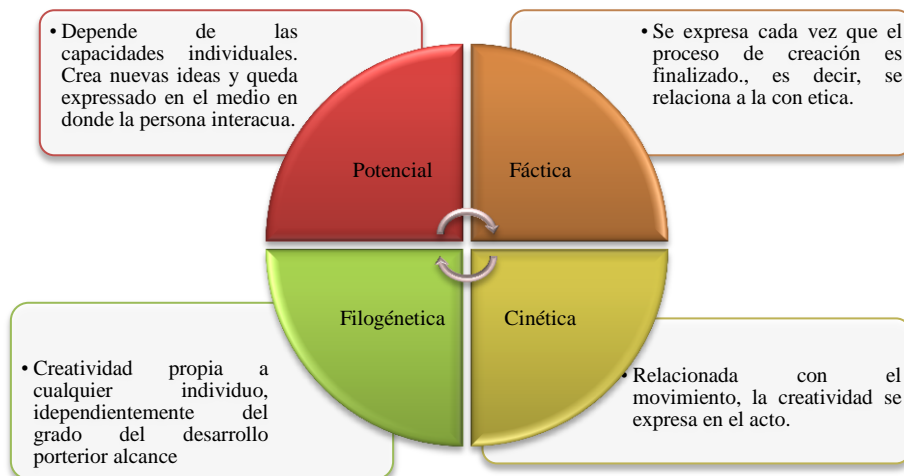
Ejecución de actividad N° 28 “El Cuento”

Anexo N°12.- El juego simbólico por etapas



Fuente: Tomado de Blog spot/características del juego simbólico.html

Anexo N°13.- Tipos de creatividad



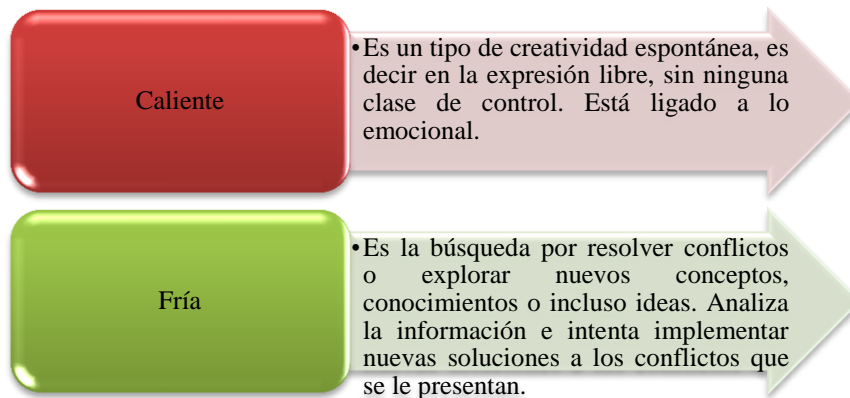
Fuente: <http://-tipos-de-creatividad/.html> – basado en teoría de GUILFORD (2008)

Anexo N°14.- Tipos de creatividad



Fuente: <http://tipos-de-creatividad/.html> – basados en la teoría de MASLOW (2009)

Anexo N°15.- Tipos de creatividad



Fuente: <http://tipos-de-creatividad/.html> - Según Taft 2008

CERTIFICADO DE REVISIÓN DE LA REDACCIÓN Y ORTOGRAFÍA

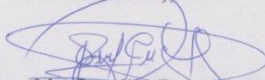
Yo, Magíster, Oswaldo Flavio Castillo Beltrán, Certifico: Que he revisado la redacción y ortografía del contenido del proyecto educativo: **"EL JUEGO SIMBÓLICO Y SU INFLUENCIA EN EL PENSAMIENTO CREATIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL DEL C.N.N. "MIS PEQUEÑOS ANGELITOS" CANTÓN LA LIBERTAD, PROVINCIA DE SANTA ELENA**, elaborado por la egresada, Rodríguez Villón Karina Del Rocío, previo a la obtención del título de: **LICENCIADA EN EDUCACIÓN PARVULARIA**.

Para efecto he procedido a leer y analizar de manera profunda el estilo y la forma del contenido del texto:

- Se denota pulcritud en la escritura en todas sus partes
- La acentuación es precisa
- Se utilizan los signos de puntuación de manera acertada
- En todos los ejes temáticos se evita los vicios de dicción
- Hay concreción y exactitud en las ideas
- No incurre en errores en la utilización de las letras
- La aplicación de la Sinonimia es correcta
- Se maneja con conocimiento y precisión de la morfosintaxis
- El lenguaje es pedagógico, académico, sencillo y directo, por lo tanto es de fácil comprensión.

Por lo expuesto y en uso de mis derechos como Magíster en Docencia y Gerencia en Educación Superior, recomiendo la VALIDEZ ORTOGRÁFICA de su tesis previo a la obtención del Título de Licenciada y deja a vuestra consideración el certificado de rigor para los efectos legales correspondientes.

Atentamente,



Dr. Oswaldo Castillo Beltrán. Mg
Registro SENESCYT 1006-11-733293
Cuarto Nivel

UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA.

La Libertad 18 de septiembre 2014

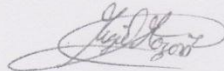
Para: Lcda. Anita Uribe Veintimilla. MSc.
Directora de carrera de Educación Parvularia.
De: Lic. Luis Miguel Mazón Arévalo. MSc.
Docente de la carrera de Educación Parvularia.

ASUNTO: Informe de los resultados del servicio documental Urkund.

Por medio de este comunicado hago llegar a usted, los resultados obtenidos en la Tesis del señorita: **Karina del Rocío Rodríguez Villón** una vez pasado el debido proceso de revisión en el servicio Urkund, en el cual se detectó el 4% de similitud el mismo que va por debajo de indicadores considerados plagio, de la misma manera solicitar el paso para la defensa de la Tesis para la obtención al Título de Licenciada en Educación Parvularia.

De ante mano agradezco su tiempo y pronta respuesta.

Atentamente,



Lic. Luis Miguel Mazón Arévalo. MSc.
Docente de la carrera de Educación Parvularia.

Documento: documento para URKUND.docx [D11471819]

Alrededor de 4% de este documento se compone de texto más o menos similar al contenido de 67 fuente(s) considerada(s) como la(s) más pertinente(s).

La más larga sección comportando similitudes, contiene 88 palabras y tiene un índice de similitud de 98% con su principal fuente.

TENER EN CUENTA que el índice de similitud presentado arriba, no indica en ningún momento la presencia demostrada de plagio o de falta de rigor en el documento.

Puede haber buenas y legítimas razones para que partes del documento analizado se encuentren en las fuentes identificadas.

Es al corrector mismo de determinar la presencia cierta de plagio o falta de rigor averiguando e interpretando el análisis, las fuentes y el documento original.

