



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo

UNIDAD ACADÉMICA EDUCACIÓN

**CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA**

**LOS JUEGOS SIMBÓLICOS EN EL DESARROLLO DE
LA CREATIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS**

**TRABAJO DE TITULACIÓN O PROYECTO DE INTEGRACIÓN
CURRICULAR PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA**

AUTOR: TATIANA CAROLINA ARÉVALO ALVAREZ

DIRECTOR: LIC HILDA JOSEFINA TRELLES ASTUDILLO, MGS

CUENCA-ECUADOR

2020

*Yo me gradué en los
50 años de La Cato!*



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo

UNIDAD ACADÉMICA EDUCACIÓN

**CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA**

**LOS JUEGOS SIMBÓLICOS EN EL DESARROLLO DE LA
CREATIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS**

**TRABAJO DE TITULACIÓN O PROYECTO DE INTEGRACIÓN
CURRICULAR PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA**

AUTOR: TATIANA CAROLINA ARÉVALO ALVAREZ

DIRECTOR: LIC HILDA JOSEFINA TRELLES ASTUDILLO, MGS

CUENCA-ECUADOR

2020

*Yo me gradué en los
50 años de La Cato!*

“Los juegos simbólicos en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 a 4 años”

Tatiana Carolina Arévalo Alvarez
Universidad Católica de Cuenca
Unidad Académica de Educación
Cuenca – Ecuador
Tcarevaloa53@est.ucacue.edu.ec

Resumen

(Tamayo, 2017), “el juego simbólico es la acción que permite crear, transformar e imaginar con cualquier objeto que esté a su alrededor, siendo así una actividad inherente al ser humano vinculada al gozo, al placer y a la diversión”(p.25). En esta investigación tiene por objetivo determinar la incidencia de los juegos simbólicos en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 a 4 años del centro de educación inicial “Totoracocha”, de la ciudad de Cuenca. En primera instancia se conceptualizó las variables: juego simbólico y creatividad. Luego se realizó observaciones a 14 niños de 3 a 4 años con el fin de identificar la creatividad realizando juegos simbólicos con elementos concretos del entorno. Se evidenció que la mitad de los niños lograrán desarrollar la creatividad mediante el juego y el resto están a un en proceso. El juego simbólico es una actividad en la que los niños se expresan con libertad, asumiendo un rol o personaje y lo hacen con gestos, movimientos, sonidos y más, les procura felicidad, conocimiento y por ende un desarrollo integral.

Palabras claves: juego simbólico, niño, creatividad, pensamiento creativo.

Abstract

The symbolic game is the action that allows creating, transforming and imagining with any object that is around it, thus being an inherent activity of the human being linked to joy, pleasure and fun. The objective of this research is to determine the incidence of symbolic games in the development of creativity in boys and girls from 3 to 4 years old from the “Totoracocha” initial education center, in the city of Cuenca. In the first instance, the variables were conceptualized: symbolic play and creativity. Then, observations were made of 14 children from 3 to 4 years old in order to identify creativity by performing symbolic games with specific elements of the environment. It was evidenced that half of the children will be able to develop creativity through play and the rest are one in the process. Symbolic play is an activity in which children express themselves freely, assuming a role or character and they do so with gestures, movements, sounds and more, it provides them with happiness, knowledge and therefore an integral development.

Key words: symbolic play, child, creativity, creative thinking.

Introducción

En algunas instituciones educativas al juego se lo considera como una actividad que proporciona placer, como una forma de relajarse y no se lo toma como realmente es, una herramienta de enseñanza y aprendizaje para los pequeños. En el periodo de prácticas laborales se evidenció que al juego se considera como un entretenimiento y no como una estrategia o recurso didáctico. Es común observar que las maestras ponen mucho interés en enseñar mediante el uso del libro, de láminas, e imágenes y otorgan menos valor a la imaginación lo cual frena la creatividad de los niños; es por ello que se requiere investigar y determinar la incidencia de los juegos simbólicos en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 a 4 años.

Algunos pedagogos, dan su aporte con respecto al juego y su importancia en el desarrollo del niño. Se confirma que para Piaget el juego forma parte de la inteligencia del niño, para Fröbel, el juego es la expresión liberal de las emociones y la creatividad, Vygotsky sostiene que el juego es la necesidad de hacer contacto con los demás y María Montessori dice que el juego es una estrategia para que los niños adquieran de mejor manera su aprendizaje. (Briceño, 2008, p.12)

Sobre el juego simbólico, González (2014), indica que “el juego se construye de manera colectiva entre las ideas de los niños y el adulto” (p.290). De acuerdo con el autor se deduce que el juego es la actividad colectiva que tiene lugar en la relación social tanto con los adultos como con los otros niños.

Así mismo, Calle (2014), refiere que “el juego simbólico es importante para los niños porque es su lenguaje principal, ya que éstos se comunican con el mundo a través del juego, el cual

tiene siempre sentido según las experiencias y las necesidades particulares de los niños” (p.25).

Por ello, las instituciones educativas y más específicamente los establecimientos que atienden a niños pequeños deben emplear esta importante estrategia metodológica en todas las actividades diarias, tanto dentro como fuera del aula.

Para, Morales (2017), “la creatividad es vista como una habilidad cognitiva y potencial en el cual forma parte de las relaciones interpersonales y de comunicación” (p.56). De lo que se deriva que la creatividad como capacidad o habilidad cognitiva debe ser desarrollada en los niños desde edades tempranas con el fin de promover las relaciones interpersonales y el desarrollo de una comunicación efectiva.

De esta manera el juego simbólico se considera importante desarrollarlo en las instituciones educativas, pues pudiera ser el puente que los niños necesitan para potenciar su creatividad, comunicación y pensamiento y sea además, una herramienta pedagógica con la que el maestro pueda transformar la realidad, en un ambiente sano, cargado de estímulos que promueva el desarrollo integral del niño, pues con el uso de un simple objeto se puede transformar en un material necesario y útil para el tema que se está tratando, o con una nueva creación o un cambio de rol, desde su realidad. Considerando los conceptos antes expuestos surge la necesidad de investigar “Los juegos simbólicos y el desarrollo de la creatividad en niños de 3 a 4 años en el Centro de Educación Inicial Totoracocha” con el objetivo de determinar la incidencia de este tipo de juegos con la creatividad.

Marco Teórico

Juego simbólico

“El juego representa espacios de recreación, imaginación, narraciones, concepciones, creatividad y expresiones, aportando así a las capacidades sociales, emocionales, lingüísticas y de pensamiento de los niños” (Briceño, 2008, p.2).

El juego simbólico es una actividad infantil natural en el cual el niño imagina ser un personaje o hacer cosas que han visto en la vida real que les posibilita transformar, crear otros mundos, jugar a ser otros personajes y toman conciencia de que existen formas de pensar y sentirse diferentes. De allí que los objetos que se encuentra alrededor del niño tales como: piedras, palos, cajas, etc., recobran vida y construyen espacios de representaciones, donde el niño se fortalece como ser social al interpretar diferentes roles, en convivencia con sus pares. Además, el juego temático de roles sociales es una actividad social por su contenido interno, debido a que los niños extraen sus argumentos considerando condiciones específicas de la vida particular. Esta actividad orienta al niño sobre sentidos y significados universales de las interacciones humanas y el sentido de vida en general. Por medio del juego temático de roles sociales el niño expresa cómo percibe el mundo (González, 2015).

Dimensiones del juego simbólico

Las dimensiones del juego simbólico se refieren a la estructura del juego en su orden cronológico. Según (Bofarull y Vlader,) existe 4 dimensiones:

- 1.- Descentración que consiste en acciones diarias referidas al propio cuerpo, sin finalidad real y aparecen juegos dirigidos hacia otros partícipes, personas o juguetes.
- 2.- Sustitución de objetos consiste en que el niño desarrolla hacia la progresiva descontextualización en donde promueve la utilización de objetos reales a pequeña

escala para su juego y posteriormente es preparado para sustituir estos objetos por otros de uso indefinido, que abarca las relaciones existentes entre el objeto representado y el simbólico, es decir, que en primera instancia produce una conciencia y paulatinamente se va disociando de modo paralelo al desarrollo representacional.

3.- Integración: se refiere al grado de complicación estructural, es decir, al principio, son acciones simples y aisladas y a continuación se produce una transformación muy elemental que consiste en emplear el reemplazo de uno o más objetos al juego.

4.- Planificación, en este período, el juego simbólico parece ser provocado por la aparición de determinados objetos o juguetes y evoluciona hacia la exploración del material necesario para el juego. (p. 2012)

Tipos de juegos simbólicos

Juego de roles.

“El juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional”. (Gonzalo y Valdivia, 2017, p.13)

Es una herramienta esencial para el desarrollo del individuo que representa personajes reales desde su entorno, asume el papel de una situación previamente establecida como preparación para enfrentarse a una situación similar o para aproximarse a una situación lejana o antigua. El juego de roles se ajusta a reglas, los niños tienen autonomía para actuar y tomar decisiones de acuerdo a cómo interpretar las creencias, actitudes y valores del personaje que representa, el juego de roles constituye las condiciones y reglas, pero no existe un guión establecido.

Juego de imitación.

Los juegos de imitación no se pueden clasificar como tal por una fecha de creación u origen determinado. Todos ellos forman parte del desarrollo natural del ser humano en el que las personas van pasando etapas cuya utilización muchas veces de forma inconsciente, es de gran importancia para el desarrollo del potencial del individuo de una forma satisfactoria. (Tallo, 2011, p. 3)

Los juegos de imitación son parte del desarrollo del niño en su forma natural que imita emociones o sentimientos y consigue controlar su cuerpo, de esta manera, descubre así sus límites y aprende a expresarse sin palabras. Disponen también de la oportunidad de aprender y dominar las habilidades necesarias para desenvolverse en su entorno. Los niños desde pequeños imitan a los adultos de su entorno. Como por ejemplo, padres, tíos, abuelos, profesores, cuidadores, etc. lo que favorecerá el desarrollo del área cognitiva y permitirá adquirir destrezas y capacidades mediante la imitación. En el período sensoriomotor hasta los 2 años los niños mejoran su capacidad de imitación a través del lenguaje y del juego, imitando palabras que los adultos dirigen a los pequeños. De esta manera, poco a poco irán ampliando el vocabulario e interiorizando todas las palabras que escuchan en el día a día.

Juego de onomatopeyas.

La onomatopeya literaria como la repetición de un fonema o grupos de fonemas que imitan sonidos naturales, así se llega a un grado superior de expresividad del lenguaje ya que éste pasa a ser icónico y por tanto intenta reproducir la realidad. (Gómez, 2010, p.10)

Es decir que se representa los sonidos de animales o de cosas comunes, que estimulan la percepción auditiva siendo así parte fundamental en la adquisición del lenguaje y en el

desarrollo de memoria auditiva. La realización e imitación de las onomatopeyas es una herramienta extraordinaria para estimular el lenguaje de los niños.

Fundamento Teóricos del Juego Simbólico

El juego desde perspectivas teóricas es un espacio recreativo asociado con la interioridad y la imaginación para potenciar la lógica y la racionalidad, tiene como aspecto psicológico, pedagógico y social del ser humano.

Piaget.

La teoría piagetiana afirma que los niños con cualquier objeto demuestran sentido a las cosas mediante su acciones desde su entorno, también enfatiza al juego en combinaciones simbólicas: a) el símbolo imaginativo, medio de expresión y de extensión, y no un fin en sí mismo; y b) el juego de imaginación, que reproduce todo lo vivido por medio de representaciones simbólicas, es decir el juego es un puente de expresión y de representación simbólica desde su entorno formando parte de la inteligencia del niño y el desarrollo de las capacidades sensorias motrices, simbólicas y de razonamiento las que condicionan el origen y la evolución del juego. (Montealegre, 2016, p.12)

Es decir, el individuo empieza el juego con conductas simples y va incorporando objetos para dar sentido a la representación del personaje. Por ejemplo, representar beber de una copa o comer con un objeto parecido a la cuchara. De esta manera, el niño va avanzado con simples objetos que se requiere para jugar desde su realidad.

Friedrich Fröbel.

La teoría de Friedrich Fröbel centra al juego como proceso metodológico principal para el aprendizaje con el fin de transmitir conocimiento.

El juego es la forma típica que la vida tiene en la infancia, por lo que también vale la pena educar en el juego y mediante el juego; los niños jugando, hacen cosas que nunca harían de forma impuesta y autoritaria. (Tamayo y Restrepo, 2017, p.114)

Es decir desde la primera infancia el juego está presente en el desarrollo de niño el cuál favorece para la realización de actividades creativas y espontáneas sin ninguna autoridad. El juego es un beneficio puro y más espiritual del individuo en esta edad, mediante él se entra la relación directa con la naturaleza.

Según Soëtard (2013), “El juego es para Fröbel la expresión más profunda de la existencia humana” (p.47).

Es el medio que relaciona el mundo interior y el mundo exterior del niño posibilita la toma de conciencia del mundo y la apropiación de los objetos externos de manera autónoma.

Tamayo (2008), “El juego es una actividad, además de placentera, necesaria para el desarrollo cognitivo (intelectual) y afectivo (emocional) del niño” (p. 2).

El juego es una actividad placentera que favorece la maduración y el desarrollo del pensamiento creativo, de esta manera, aumenta el crecimiento cognitivo y afectivo del niño.

Lev Semiónovich Vygotsky.

La teoría Vygotskyana establece al juego como actividad social y la incorporación de los individuos al jugar de esta manera, el niño a través de esta actividad tiene contacto con la realidad y la expresión de sus emociones favoreciendo así su imaginación.

Para Restrepo (2017), “Vigostsky considera que el origen del juego placentero está en su imaginación, la relación con la realidad y las emociones” (p.115).

Se refiere al juego como principal fuente de diversión en donde fluye la imaginación y se relaciona con el entorno y las emociones, por lo tanto el juego es de tipo social.

Según Limiñana (2008), “Vigostky considera que la creatividad es el resultado de una compleja actividad mental que va más allá del registro y reproducción de la información” (p.40).

Es decir, el juego es una actividad creativa que va más allá de la información y parte de los elementos de la experiencia anterior, las nuevas ideas y la nueva conducta colabora a las nuevas creaciones, por lo tanto, la creatividad está vigente en el juego.

María Montessori.

La teoría de María Montessori considera que el juego es la relación con el mundo exterior en el cual experimentan y aprenden nuevos conocimientos.

El juego permite dar cabida a la posibilidad que tiene el sujeto de generar experiencias dentro de contextos específicos, esencialmente una experiencia de socialización que en el ser humano se manifiesta como una serie de impulsos que se van desarrollando gradualmente según el contexto social, donde el individuo experimenta, descubre, encuentra respuestas (correctas o no) y compara con otras. A partir de allí empieza a configurar sus formas de ver la realidad, las cuales le permitirán construir un lenguaje que determinarán sus acciones desde las experiencias vividas. (Tamayo y Restrepo, p.116)

De lo que se deriva que a través del juego se adquiere nuevas experiencias de socialización; por lo tanto favorece al desarrollo del lenguaje. Algunos neurocientíficos manifiestan que el juego ayuda de forma importante al transcurso de eliminación o poda de la sinapsis cerebral durante la infancia. El juego es una representación de aprendizaje en el que la mente juega con el cuerpo y el espíritu, permitiendo la deducción de la tensión y la expresión de las emociones de forma libre.

El valor del juego simbólico

Observó que los juegos más elaborados se producen en presencia de un adulto, los juegos observados eran más ricos cuando los niños implicados en el juego eran dos o uno, el juego solitario del niño está dotado de una mayor riqueza y elaboración. (Guerra, 2010, p.2)

Es decir, los juegos con mayor elaboración siempre debe estar un adulto presente, en cual indicará en que consiste el juego y sus reglas, otro tipo de juego son los de observación que permite visualizar a los jugadores en que se basa el juego y por último el juego solitario que se obtiene mayor riqueza y elaboración en cual el niño juega solo.

Los defensores de posturas interactivas han visto al juego como proceso participativo que tiene un papel concentrado en la adquisición del lenguaje y el desarrollo cognitivo. Guerra (2010), “el juego parece ser un predictor de otras conductas representativas, como el lenguaje” (p.13).

De esta manera el juego adquiere conductas representativas y favorece al desarrollo del lenguaje y beneficia al desarrollo integral del niño.

Creatividad

La creatividad es un elemento indispensable en el desarrollo del ser humano, es el motor del desarrollo personal, por lo tanto es la capacidad de producir nuevas ideas y solucionar problemas de forma innovadora.

La creatividad como la cualidad de huir de lo obvio, lo seguro y lo previsible para producir algo que resulta novedoso. El pensamiento creativo trata de distanciarse, en la mayoría de las ocasiones, de lo convencional y lo estipulado por la inmensa mayoría. (Chavarría, 2016, p.16)

Es la capacidad de crear cosas e ingeniar nuevos juegos u objetos novedosos en cual se distancia de lo casual que favorece el pensamiento creativo, donde la originalidad es parte del resultado, también, es la capacidad de ejecutar obras exquisitas u otras que solicitan de la

imaginación en el cual generan ideas nuevas, responden a la capacidad de acción de las potencialidades inventoras del individuo.

Tipos de creatividad.

Chavarría (2016), en la creatividad se revela 8 tipos que favorece al desarrollo del ser humano:

1. **Creatividad normativa:** son ideas que surgen con el fin de analizar diferentes situaciones y dar solución a diferentes problemas. Este tipo de creatividad es más valorada en el campo laboral.
2. **Creatividad exploratoria:** las ideas se generan, no están necesariamente relacionadas con requerimientos y demandas específicas, o aun estando enfocadas a un tema, permiten la exploración de diferentes posibilidades aplicables a ese u otros problemas.
3. **Creatividad mimética:** se centra principalmente en copiar, en imitar, en reproducir algo exactamente igual, es la menos elaborada y más básica, de esta manera, requiere menor esfuerzo.
4. **Creatividad analógica:** busca conectar cualidades semejantes en seres, objetos e imágenes diferentes, un claro ejemplo de creatividad analógica está en figuras retóricas como la comparación, la imagen o la metáfora.
5. **Creatividad bisociativa:** se da cuando se unen dos ideas distintas para crear un nuevo resultado, producto u objeto.
6. **Creatividad narrativa:** la capacidad de crear nuevas historias para ello se vale de la conexión de diversos elementos como los personajes, el ambiente, las acciones, tiempo y ciertos recursos como el diálogo y el ejercicio gramatical.
7. **Creatividad intuitiva:** es capaz de crear una idea en la mente sin tener ninguna imagen prefijada, por lo tanto, requiere un alto poder de abstracción. Es la enorme

capacidad para la resolución de problemas, puesto que parte de la confianza de que todo problema tiene una posible solución.

8. **Creatividad por azar:** ocurre cuando la creatividad y la innovación son el resultado de lo que llamamos azar, cuando las ideas surgen gracias a un feliz accidente. (p.20)

Bloqueos de la creatividad.

A este propósito Chavarría (2016), menciona los siguientes tipos de bloqueo.

1. **Perceptivos:** tendencia a estereotipar y la saturación de tareas, conflictos y responsabilidades. Limitarse a una información sensorial discriminado a los otros sentidos.
2. **Emocionales:** carencia de estímulos, lo que incapacita para incubar ideas. Propensión al excesivo entusiasmo, sin utilizar en ningún momento la lógica.
3. **Culturales:** tendencia a no mezclar razón e intuición o a pensar que lo correcto tiene que ver únicamente con la lógica. Resistencia al cambio.
4. **Ambientales:** falta de apoyo organizacional, tendencia al estatismo y rechazo a todo lo novedoso que suponga una innovación.
5. **Expresivos:** diferentes percepciones de un mismo estímulo expresivo, deficiente habilidad comunicativa. (p.25)

Método

La presente investigación es de enfoque cuantitativo, de diseño y de tipo descriptiva que se refiere a describir las características de una población acerca de la importancia de los juegos simbólicos en el desarrollo de la creatividad.

La exploración de campo se realiza una carta de consentimiento a los padres de familia de una población de 24 estudiantes, en el cual la muestra para la investigación es de 14 niños en el área de inicial 1 de 3 a 4 años.

En la recolección de datos se utiliza 14 fichas de observación que se emplea 10 ítems con una valoración de Inicio (1-2 objetos) Proceso (3-4 objetos) y Logro (4-5 objetos), cada sesión se estableció de 1 hora con cada estudiante. Los datos se insertaron en una tabla de Excel en el cual se obtuvo los resultados. El segundo instrumento es una entrevista con la docente del área, la sección duró de 1 hora que consta de 7 preguntas acerca de los juegos simbólicos y la creatividad cada dato se insertó en una tabla de Excel para correlacionar las técnicas que la docente utiliza en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas. Los resultados se utilizarán para el logro de los objetivos propuestos, como, determinar la importancia de los juegos simbólicos en el desarrollo de la creatividad, en el Centro de Educación Inicial “Totoracocha”, y finalmente se procederá a proponer una guía de actividades

Resultados

La aplicación de la observación a los niños 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial “Totoracocha” arrojó los siguientes resultados:

Tabla 1. Es Creativo al jugar.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	2	14,29
Proceso	4	28,57
Logro	8	57,14
Total	14	100%

Fuente: CDI “Totoracocha”

Autor: Tatiana Arévalo

El 57% de los investigados están en el rango de logro (4-5 objetos), el 28.57 están rango de proceso (3-4 objetos) y el 14.29 % está en rango de inicio (1-2 objetos).

Tabla 2. Sustituye objetos indefinidos o ambiguos por otro con el que comparte alguna característica

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	2	14,29
Proceso	5	35,71
Logro	7	50,00
Total	14	100%

EL 50 % de los investigados están en el rango de logro (4-5 objetos), el 35,71% están en el rango de proceso (3-4 objetos) y el 14.29% están en el rango de inicio (1-2 objetos)

Tabla 3. Escenifica diferentes personajes de manera creativa.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	3	21,43
Proceso	8	57,14
Logro	3	21,43
Total	14	100%

Fuente: CDI “Totoracocha”

Autor: Tatiana Arévalo

Con el 21.43% están en el rango de logró (4-5 objetos), el 57.14% están en el rango de proceso (3-4 objetos) y el 21.43% están en el rango de inicio (1-2objetos)

Tabla 4. El rincón del hogar desarrolla juegos simbólicos, y es creativo.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	4	28,57
Proceso	9	64,29
Logro	1	7,14
Total	14	100%

Fuente: CDI “Totoracocha”

Autor: Tatiana Arévalo

El 7.14 % están en rango de logro (4-5 objetos), 64% está en el rango de proceso (3-4 objetos) y el 28.57 % está en rango de inicio (1-2 objetos)

Tabla 5. Usa diferentes objetos no convencionales en el juego y representa personajes.

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	3	21,43
Proceso	3	21,43
Logro	8	57,14
Total	14	100%

Fuente: CDI “Totoracocha”

Autor: Tatiana Arévalo

Con un 57% está en el rango de logro (4-5 objetos), el 21.43 % está en rango de proceso (3-4 objetos) y el 21.43% está en rango de inicio (1-2 objetos)

En la entrevista con la docente del área de Inicial 1 se obtuvo las siguientes opiniones: a la pregunta los niños desarrollan juegos simbólicos y creatividad en el rincón del hogar. La docente manifiesta que los juegos simbólicos son representaciones de la vida cotidiana y siempre desarrollan la creatividad, la docente manifiesta que la creatividad es innata no es ni adquirida ni heredada.

Discusiones

Con los resultados obtenidos se procede a hacer un análisis. Respecto a que si los niños dan un uso diferente a objetos no convencionales el 57,14 % tienen un nivel de logro. Lo que indica que se debe trabajar en el aula para incrementar el desarrollo de la creatividad. La creatividad es susceptible de ser desarrollada en el nivel inicial con cualquier objeto del entorno. La mitad los niños investigados tienen un nivel de logro en la sustitución de objetos indefinidos o ambiguos por otro con el que comparte alguna característica en sus juegos. Respecto a representar diferentes personajes de manera creativa la mitad de los niños investigados están en proceso. El rincón del hogar es un área preferido para la mayor parte de los niños Para realizar juegos simbólicos y juego de roles. De lo que se deriva que los niños del primero de inicial 1 requiere de mayor estimulación y oportunidades para desarrollar la creatividad como una condición necesaria en el desarrollo pensamiento y para la solución de problemas. Los resultados de esta investigación de alguna manera coinciden con los resultados de la investigación sobre Calle, Javier (2018) con el tema “El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral” quien manifiesta que el juego simbólico ayuda al desarrollo de la creatividad de los niños y niñas. Sostiene que el juego simbólico permite la sustitución de objetos para desarrollar la creatividad y generar nuevos elementos que ayuda a la solución de problemas.

En la investigación de Villalobos, Elena (2009). con el tema “El rol del maestro frente a la construcción” muestra que los juegos simbólicos es una herramienta esencial a los maestros que ofrece a los niños posibilidades de transformar nuevas experiencias y favorece al desarrollo de la creatividad. Burgos, Carlos (2010), en su investigación “La creatividad como práctica para el desarrollo del cerebro total” considera que la creatividad es educar para el

cambio y formar personas innovadoras, originales, flexibles, con visión futurista, iniciativa propia y confianza en sí mismos.

Para la realización de estudio también se obtuvo datos de la profesora de aula mediante una entrevista. Las opiniones de la docente coinciden con la mayor parte de los aspectos observados en los niños respecto al juego simbólico y la creatividad como también al uso del rincón del hogar para realizar juegos de roles. Sin embargo, la docente manifiesta que la creatividad es innata y no necesita ser desarrollada; esta afirmación evidencia un desconocimiento del tema lo cual discrepa con las afirmaciones de diversos autores, quienes sostienen que la creatividad es una capacidad propia del ser humano pero que se debe desarrollar mediante diversas actividades desde edades muy tempranas.

Los datos obtenidos de esta investigación evidencia la necesidad de promover actividades pendientes a desarrollar el juego simbólico y la creatividad en los niños de 3 a 4 años, considerando que esta capacidad los niños desarrollan de una manera prodigiosa cuando disponen de un ambiente favorable.

Conclusiones

- Los juegos simbólicos orientan al niño sobre sentidos y significados universales de las interacciones humanas y el sentido de la vida en general, el juego es un puente de expresión y de representación simbólica del entorno, mediante este el sujeto tiene la oportunidad de desarrollar su creatividad otorgando roles o funciones a objetos inanimados.
- El juego simbólico es una actividad que permite la exteriorización de conductas aprendidas mediante la observación y estimulan el aprendizaje de nuevas conductas mediante la cual los niños y niñas expresan sus emociones e imitan personajes del entorno y es una herramienta necesaria en el ámbito educativo. La creatividad es un proceso mental que nace de la imaginación y engloba varios procesos mentales entrelazados que permiten la creación de nuevos objetos y la resolución de problemas.
- Los juegos simbólicos que aportan al desarrollo de la creatividad son: juego de roles que permite representar funciones y personajes en una determinada situación, juegos de imitación reproducen escenarios de la vida real, permiten desencadenar la reproducción de acciones o cadenas de acción; permite exteriorizar al personaje a través de su cuerpo y los juegos onomatopéyicos son la repetición de un fonema o grupos de fonemas que imitan sonidos naturales, que posibilita la expresividad del lenguaje y la reproducción de la realidad.
- La creatividad es una capacidad innata del niño que requiere ser estimulada mediante la ejecución de juegos simbólicos por lo que como aporte de esta investigación se propone una guía que puede ser desarrollada tanto en las aulas de clases como en los hogares.

Referencias Bibliográficas

- Aldape, T. (2008). *Desarrollo de las competencias del docente*. España: LibrosEnRed.
- Arango, V., y Milena, C. (2006). *La imaginación creativa en la narrativa y el dibujo*.
Electrónica de Educación y psicología, 1-19.
- Arcila, P. A., y Mendoza, Y. L. (2010). *Comprensión del significado desde Vygotsky, Bruner y Gergen*. Diversitas: Perspectivas en Psicología, 37- 49.
- Artola, T. (2004). *Creatividad e Imaginación. Un nuevo instrumento de medida: La PIC*.
EduPsykhé,, 73-93.
- Batanero, C. (2013). *La comprensión de la probabilidad en los niños: ¿qué podemos aprender de la investigación?* Universidad de Granada, 1-13.
- Betancourt, L. F. (2006). *Aire puro para el maestro*. Bogotá: San Pablo.
- Bofarull, N., y Vlader, M. (2012). *Diferencias en la comunicación y juego simbólico en niñas sordas y oyentes*. Redalyc, 45-58.
- Branda, M. (2005). *Creatividad y Comunicación*. Buenos aires: Nobuko.
- Briceño, G. (2008). Reflexiones en torno al juego y el jugar. *Sinéctica*, 1-8.
- B. C. (210). *La creatividad como práctica para el desarrollo del cerebro total*. Scielo, 321-338.
- Calle, J. D. (2018). *El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años*. Universidad Cesar Vallejo , 1-114.
- Chavarría, M. Á. (2016). *La eficacia de la creatividad*. Colombia: Alfaomega Colombiana S.A.
- Correa, M., y Zuñiga, F. (2018). *Inclusión y Juego en la Infancia Temprana*. Latinoamericana de Educación Inclusiva, 181-199.

- Fuentes, R., Morales, K., y Retamal, N. (2012). *Jean piaget, aportes a la educación del desarrollo del juicio moral para el siglo XXI*. Convergencia educativa, 55-69.
- Fustier, M. (1975). *Pedagogía de la creatividad*. Madrid : Index .
- Guerra, M. (2010). *El juego simbólico*. Eduinnova, 10-13.
- Gómez, D. (2010). Estudio contrastivo de onomatopeyas animales españolas, italianas e iraníes para su aplicación a la enseñanza de e/le. *Marco Ele*, 1-56.
- González, M. C. (2014). *El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar*. Avances en Psicología Latinoamericana, 287-308.
- González, C. X. (2015). *Formación de la función simbólica por medio del juego temático de roles sociales en niños preescolares*. Facultad de Medicina, 235-241.
- Limaña, R. M. (2008). *Cuando crear es algo mas que un juego: Creatividad, Fantasía e Imaginación en los jóvenes* . Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales, 39-43.
- Linares, A. (2007). *Desarrollo cognitivo: Las teorías de Piaget y Vygotsky*. Universidad de Barcelona, 1-29.
- Maya, A. (2007). *El taller educativo* . Bogotá: Cooperativa editorial magisterio.
- Mechen, F. (2001). *Descubrir la creatividad* . Madrid : Anaya S.A.
- Montealegre, R. (2016). *Controversias Piaget-Vygotski en psicología del desarrollo*. Redalyc, 271-283.
- Morales, C. (2017). *La creatividad, una revisión científica*. Redalyc, 53-62.
- Schnarch, A. (2008). *Creatividad aplicada*. Bogotá: Ecoe ediciones.
- Soëtard, M. (2013). *Friedrich Fröbel*. Dialnet, 45-48.

Tamayo, A., y Restrepo, J. (2017). *El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos*. Redalyc .

Tamayo, C. A. (2008). *El juego: un pretexto para el aprendizaje de las matemáticas* .
Universidad de los Andes, 1-4.

Tallo, L. (2011). Colección de juegos; juegos de imitación. *Museo del juego*, 1-25.

Villalobos, E. (2009). *El rol del maestro frente a la construcción*. Redalyc, 269-282.

ANEXO A

HOJA DE APROBACIÓN DE TEMA Y ASIGNACIÓN DE TUTOR

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN Y DE ARTES Y HUMANIDADES

El Consejo Directivo de la Unidad Académica de Educación y de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Cuenca, en sesión Extraordinaria del 31 de octubre de 2019, resolvió:

- Aprobar la elaboración del Ensayo o Artículo Académico **ARÉVALO ALVAREZ TATIANA CAROLINA**, estudiante de la carrera de Ciencias de la Educación mención Educación Inicial y Parvularia: **“LOS JUEGOS SIMBÓLICOS EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS”**.
- Designar a: **LIC. DEISY CHICA, MGS** como Director/a.



Ab. Johanna Pacheco Pacheco
SECRETARIA – ABOGADA

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN Y DE ARTES Y HUMANIDADES



UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN Y DE ARTES Y HUMANIDADES

El Consejo Directivo de la Unidad Académica de Educación y de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Cuenca, en Sesión Ordinaria on line de fecha 11 de mayo de 2020, resolvió:

En virtud de la reestructuración docente por disposición Institucional, a raíz de la emergencia sanitaria por el Covid-19;

- Designar a **LCDA. HILDA TRELLES ASTUDILLO, MGS.**, como nuevo Director/a, del Ensayo o Artículo Académico de **AREVALO ALVAREZ TATIANA CAROLINA**, estudiante de la carrera de Ciencias de la Educación mención Educación Inicial y Parvularia, con el tema: **“LOS JUEGOS SIMBÓLICOS EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS”**.

Atentamente,
DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO



Ab. Johanna Pacheco Pacheco
SECRETARIA – ABOGADA
UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN
Y DE ARTES Y HUMANIDADES



AB. JOHANNA
PACHECO
PACHECO
Documento
certificado
digitalmente por
Emergencia
Sanitaria en
Ecuador por
COVID-19
Cuenca-Ecuador
2020-06-03
22:13-05:00

ANEXO B

ANTEPROYECTO

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN
Carrera de Ciencias de la Educación mención

- EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA

COMPONENTES PARA EL TRABAJO DE TITULACIÓN

OPCIÓN ARTÍCULO ACADÉMICO

PERIODO: SEPTIEMBRE 2019- FEBRERO 2020

ASIGNATURA: DISEÑO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CONTENIDO

1. ESQUEMA DEL ANTEPROYECTO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

ESTUDIANTE: TATIANA CAROLINA ARÉVALO ALVAREZ

TUTOR: DR. DEYSI XIMENA CHICA ABAD, MGS

ESQUEMA DEL ANTEPROYECTO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

1. Título del Trabajo de Investigación

- a. Los juegos simbólicos en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 a 4 años.

2. Línea y sublínea de Investigación

- a. Línea: Arte, Creatividad y Nuevas Propuestas Pedagógicas.
- b. Ámbitos: Centros de Educación Inicial.

3. Problematicación

En el período de prácticas se evidenció en los distintos Centros Educativos del Nivel Inicial que las docentes utilizan los juegos como una forma de diversión y mas no como medio para adquirir experiencias de aprendizaje.

En la actualidad sabemos que el juego es muy significativo para el buen desarrollo de la creatividad obtiene altos logros de aprendizaje, siendo una herramienta esencial; aportando a la adquisición de nociones básicas, identidad, autonomía y a su estructura corporal.

Es por ello que se ve la necesidad de investigar los juegos simbólicos y el desarrollo de la creatividad, como ayuda a los niños en su formación integral ya que los niños expresan sus emociones, sentimientos y es la mejor estrategia para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El juego simbólico es aquel que se lleva a cabo de utilizar objetos para representar algo distinto, por ejemplo un palo lo representa como un caballo y así fomenta su imaginación

4. Antecedentes

Según Duhalde, Herzberg, & De Simone (2016) “El juego simbólico es un proceso que se despliega a través de secuencias temporales en las cuales se generan relaciones entre la facilitación del adulto y la simbolización y complejidad de la expresión simbólica del niño” (p. 264).

El juego simbólico es fundamental en el desarrollo integral del niño tanto en la parte cognitiva y emocional, que permite utilizar su capacidad de representación mental para recrear escenarios.

El juego simbólico permite la exteriorización de conductas aprendidas (imitación) mediante la observación por lo tanto estimula el aprendizaje de nuevas, así mismo facilita la expresión de sentimientos y la actividad de habilidades y competencias socioemocionales.

5. Justificación

En la mayoría de las instituciones educativas, el juego es considerado como una forma de entretenimiento mas no como una estrategia de aprendizaje ya que los infantes se mantienen realizando actividades manuales siendo de poco atractivo para los niños.

El juego como estrategia didáctica en educación inicial es una interrogante que se presenta en los docentes, muchos de estos momentos son considerados espacios agradables que disfruten con sus compañeros, son dados en ambientes abiertos o fuera de clases con el objetivo de entretenerse.

El juego simbólico utiliza una serie de significantes, propios y contruidos por él y que se adaptan a sus deseos, se estructura conjuntamente con las otras funciones de representación que son la imitación diferida, el lenguaje y el dibujo, que hacen posible la anticipación y la evocación. Su característica más importante es la ficción, el cómo sí, que permite que por

sustitución se pueda rellenar, inventar, modificar o adaptar lo desconocido a las necesidades infantiles. Se internalizan así los roles sociales, al mismo tiempo que se canalizan los conflictos, tensiones y angustias con que se enfrenta el niño.

6. Objetivos

a. Objetivo General

- b.** Determinar su incidencia de los juegos simbólicos y el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 a 4 años.

c. Objetivos específicos

- Generar un marco teórico de los juegos simbólicos y la creatividad.
- Identificar los juegos simbólicos que aportan en el desarrollo de la creatividad.
- Proponer una guía de los juegos simbólicos para el desarrollo de la creatividad

Preguntas científicas

- ¿Qué son los juegos simbólicos?
- ¿Es importante el aprendizaje de los niños a través del juego?
- ¿Cómo los juegos simbólicos influyen en el aprendizaje de los niños y niñas?

7. Fundamentación teórica

Juego simbólico

El juego temático de roles sociales es una actividad social por su contenido interno, debido a que los niños extraen sus argumentos considerando condiciones específicas de la vida particular. Esta actividad orienta al niño sobre sentidos y significados universales de las interacciones humanas y el sentido de vida en general. Por medio del juego temático de roles sociales el niño expresa cómo percibe el mundo. (González, 2015, p. 236)

El juego simbólico es una actividad natural de los pequeños en el cual imaginan ser o hacer cosas que han visto en la vida real, representando situaciones.

Según González (2015) el juego simbólico es la acción que les posibilita transformar, crear mundos, vivir otra vida y jugar a ser otros y así saber que existen formas de pensar y sentirse diferentes.

Representando espacios de recreación, imaginación, narraciones, concepciones, creatividad y expresiones.

Aportando a sus capacidades de recreación, imaginación, narraciones, concepciones, creatividad y expresiones.

El material son objetos que se encuentra a nuestro alrededor como: piedras, palos, cajas, en el cual recobran vida y construyen espacios de representaciones, en el que se fortalecen como seres sociales al interpretar diferentes roles, conviviendo y construyendo con otros mundos reales y posibles.

Dimensiones del juego simbólico

“Descentración. Consiste en acciones cotidianas referidas al propio cuerpo, sin finalidad real y además aparecen juegos dirigidos hacia otros participantes, personas o muñecos” (Bofarull y Vlader, 2012, p. 48).

Sustitución de objetos. Superado el primer periodo, el niño evoluciona hacia la progresiva descontextualización en donde empieza utilizando objetos reales a pequeña escala para su juego y posteriormente es capaz de sustituir estos objetos por otros de uso indefinido. (Bofarull y Vlader, 2012, p. 48)

Integración. Se refiere al grado de complejidad estructural. Al principio los juegos simbólicos son acciones simples y aisladas y posteriormente se produce una elaboración muy elemental

que consiste en aplicar la sustitución a dos o más objetos o agentes. (Bofarull y Vlader, 2012, p. 48)

“Planificación. En esta fase, el juego simbólico parece ser provocado por la presencia de determinados objetos o juguetes y evoluciona hacia la búsqueda del material necesario para el juego” (Bofarull y Vlader, 2012, p. 48).

Fundamento teóricos del juego simbólico

Piaget

Piaget enfatiza en las combinaciones simbólicas: a) el símbolo imaginativo, medio de expresión y de extensión, y no un fin en sí mismo; y b) el juego de imaginación, que reproduce todo lo vivido por medio de representaciones simbólicas. Piaget muestra siempre en el desarrollo cómo el sujeto va logrando dominar cada vez más los procesos de equilibración de sus estructuras cognitivas. (Montealegre, 2016, p. 10)

Para piaget la creatividad era el resultado de una compleja actividad mental que mas alla del registro y reproducción de la información, porque el cerebro no solo es el organo que conserva y reproduce nuestra expeiciencia anterior,sino que tambien es el organop que combina,tranforma y crea a partir de loselemtos de esta experiencia anterior las nuevas ideas y la nueva conducta (Limiñana,2008,p.40).

“El juego comienza con secuencias simples de conducta usando objetos reales; por ejemplo, fingir beber de una copa o comer con un objeto parecido a la cuchara” (Linares,2007,p.9).

“El desarrollo moral es un proceso cognitivo que se manifiesrta tambien en la asunción der roles sociales”(Fuentes, Morales y Retamal, p.59).

Friedrich Fröbel

El juego es la forma típica que la vida tiene en la infancia, por lo que también vale la pena educar en el juego y mediante el juego; los niños hacen jugando cosas que nunca harían de forma impuesta y autoritaria. (Tamayo y Restrepo, 2017, p. 114)

El juego es para Fröbel la expresión más profunda de la existencia. En el juego, la vida toma forma en libertad. El juego es el medio por excelencia que relaciona el mundo interior y el mundo exterior del niño. Mediante el juego y en el juego, el niño practica una actividad, toma conciencia del mundo y se apropia de los objetos externos de manera autónoma. (Soetard, 2013, p.47)

“El juego es una actividad, además de placentera, necesaria para el desarrollo cognitivo (intelectual) y afectivo (emocional) del niño. El juego espontáneo y libre favorece la maduración y el pensamiento creativo. Los niños tienen pocas ocasiones para jugar libremente”(Tamayo,2008,p.2).

Lev Semiónovich Vygotsky

“El origen del juego placentero está en su imaginación, la relación con la realidad y las emociones” (Tamayo y Restrepo, 2017, pág. 115).

María Montessori

Tamayo y Restrepo (2017) considera que el juego permite dar cabida a la posibilidad que tiene el sujeto de generar experiencias dentro de contextos específicos, ya que el juego es esencialmente una experiencia de socialización que en el ser humano se manifiesta como una serie de impulsos que se van desarrollando gradualmente según el contexto social, donde el individuo experimenta, descubre, encuentra respuestas (correctas o no), compara con otras, y a partir de allí empieza a configurar sus formas de ver la realidad, las cuales le permitirán construir un lenguaje que determinarán sus acciones desde las experiencias vividas, además una carga de sentido significado a las futuras acciones en las cuales se puede ver inmerso. (p. 116)

Según Vygostky los significados y las palabras sufren un proceso de transformación ya que evolucionan al mismo tiempo que el niño se desarrolla y de acuerdo con las diferentes formas en que funcionan el pensamiento (Arcilay Mendoza, 2010, p.41).

Características del juego simbólico

Actividad objetual

La actividad objetual consiste en conocer cómo el niño usa los objetos y qué tipo de acciones prácticas realiza con ellos. Los aspectos del lenguaje que se reflejan a través de diversas categorías gramaticales (características, acciones y nombres) se adquieren dentro de las acciones objetuales y no pueden ser concebidas fuera de ellas. (Moreno y Solovieva, 2017, p. 132)

Acciones materializadas simbólicas

“En las acciones materializadas simbólicas, el niño sustituye un objeto con medios externos, objetos y juguetes, gestos y sonidos” (Moreno y Solovieva, 2017, p. 132).

“Las acciones materializadas simbólicas se refieren a la posibilidad de sustituir un objeto por otro cuando se realiza una acción que representa al objeto que se sustituye” (Moreno y Solovieva, 2017, p. 132).

Acciones perceptivas simbólicas

“En el nivel perceptivo-simbólico, el niño representa de manera generalizada en el dibujo rasgos y características de objetos, fenómenos y situaciones” (Moreno y Solovieva, 2017, p. 132)

Importancia del juego simbólico

“El juego es un proceso cognitivo que se da a partir de las abstracciones que el niño realiza y sus respectivos significados, también por la forma de organización que se presenta de acuerdo con su propia experiencia” (Herrera y Barbosa, 2014, p. 43).

“El juego con su gran flexibilidad y múltiples dimensiones posibilita la demostración de afecto, preocupación y cuidado, favoreciendo la expresión de la creatividad y la fantasía” (Cáceres, Granada, y Correa, 2018, p. 185).

“Los juegos son tres: espontaneidad, motivación y la estimulación de la imaginación hacia una participación libre por parte del alumno, le permita aumentar su motivación dentro de la clase” (Herrera B. , 2017, p. 77).

“El valor del juego en relación con el desarrollo; cognitivo, lingüístico, inter-personal y social, señalamos a continuación su importancia en el aprendizaje, el control de la conducta y como fuente de placer” (López, Saldanha, y Guerrero, 2010, p. 659)

El valor del juego simbólico

Bruner observó que los juegos más elaborados se producen en presencia de un adulto, los juegos observados eran más ricos cuando los niños implicados en el juego eran dos un no uno, el juego solitario del niño está dotado de una mayor riqueza y elaboración. Bruner propone que el jugar juntos sirve como modelo para la actividad espontánea que caracteriza al juego solitario. (Guerra, 2010, p. 12)

Según Guerra, 2010: “Los defensores de posturas interactivas han visto el juego como proceso interactivo que tiene un papel central en la adquisición del lenguaje y el desarrollo cognitivo”. (pág. 12).

Para Bates el juego parece ser un predictor de otras conductas representativas, como el lenguaje. En el campo de las necesidades especiales, el juego simbólico también ha sido objeto de especial atención, con la doble finalidad de instrumento diagnóstico y rehabilitador. (Guerra, 2010, p. 13)

Creatividad

Chavarría, (2016) nos da a conocer:

La creatividad como la cualidad de huir de lo obvio, lo seguro y lo previsible para producir algo que resulta novedoso (...). El pensamiento creativo trata de distanciarse, en la mayoría de las ocasiones, de lo convencional y lo estipulado por la inmensa mayoría”.(p.16)

Es decir, es la capacidad de crear cosas, inventar para solucionar los problemas que se presentan, es un potencial de gran valor que necesita ser estimulado desde pequeños, requiere de una mirada diferente, donde la originalidad puede ser parte del resultado así que tiene dos acepciones: facultad de crear o capacidad de creación.

También es la capacidad de realizar obras artísticas u otras que requieren de la imaginación por lo tanto realizan como la conversión de elementos conocidos en algo nuevo, gracias a una imaginación. Es la capacidad de generar ideas nuevas, respondiendo a la capacidad de actuación de las potencialidades creadoras del individuo a través de la originalidad.

8. Metodología

La presente investigación tiene un enfoque cuantitativo, de diseño y de tipo descriptiva que permite conocer los datos que se almacenarán mediante la exploración de campo, el mismo que será recolectado la información en el Centro de Educación Inicial “Totoracocha”.

Se realizará una entrevista con la docente y una ficha de observación a los niños y niñas, que se aplicará en el Centro de Educación Inicial “Totoracocha” a niños de 3 a 4 años.

9. Definición de variables

Variable independiente: Juego simbólico

Los juegos simbólicos son aquellos de ficción que hace referencia que el niño con un simple objeto lo transforma, por ejemplo, un palo en un caballo, de esta manera, asume roles como médico, profesor o arquitecto, desarrolla su creatividad e imaginación y recrea nuevos escenarios obteniendo así un aprendizaje significativo.

Variable dependiente: Creatividad

La creatividad es la capacidad o habilidad del ser humano para inventar o crear cosas que puede ser objetos físicos, ideas, representaciones o simplemente fantasías.

Se trata de la posibilidad de generar lo nuevo: nuevos conceptos, nuevas ideas o nuevas asociaciones entre ellos, lo cual conduce habitualmente a nuevas soluciones a problemas.

10. Cronograma

ACTIVIDAD	DOCUMENTO DE VERIFICACIÓN	FECHA INICIO	FECHA TÉRMINO
Presentación de solicitud indicando opción de titulación	Oficio de solicitud para la realización del trabajo de titulación aprobado por la Institución correspondiente	23/09/2019	26/09/2019
Presentación del diseño del trabajo de titulación en secretaría	Solicitud varia pidiendo aprobación de tema y designación de tutor (Previa presentación de documentos habilitantes en Secretaría: Certificado de Vinculación y Prácticas preprofesionales entre otros)	30/09/2019	25/10/2019
Investigación de campo	Documento digital, entrega al docente de metodología de la Investigación y al docente Tutor	28/10//2019	22/11/2019
Interpretación de resultados	Documento digital, entrega al docente de metodología de la Investigación y al docente Tutor		09/12/2019
PREGUNTAS CIENTÍFICAS		25/11/2019	
REDACCION DEL ARTICULO ACADÉMICO			
LOS ESTUDIANTES CRAGRÁN LA VERSIÓN DIGITAL EN LA TAREA DE EVEA	Documentos digitales, entrega al docente de metodología de la Investigación y al docente Tutor	10/12/2019	13/12/2019
SOLICITUD DE DESIGNACIÓN DE LECTORES	Documentos digitales, entrega al docente de metodología de la Investigación y al docente Tutor		20/12/2019
A LA SEÑORA DECANA		16/12/2019	
LESTURA DE LOS BORRADORES Y ENTREGA DE INFORMES	Documentos digitales para entrega al profesor de Met. De la Investigación y al profesor tutor.		08/01/2020
		02/01/2020	
LOES ESTUDIANTES VERIFICARAN LAS OBSERVACIONES DE ACUERDO A LAS SUGERENCIAS DE LOS REVISORES.	Documento completo e impreso del anteproyecto, que incluye el folio de aprobación suscrito por el tutor, se entrega en Secretaría conjuntamente con la solicitud de aprobación de anteproyecto.	09/01/2020	14/01/2020
ENTRGA DE DOCUMENTOS FINALES	Recopilación de encuestas contestadas, documento digital de tablas y gráficos (con la interpretación), se entrega al docente de Metodología de la Investigación y al tutor	15/05/2020	20/01/2020
DEFENSA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	Según calendario y proceso establecido. La defensa de acompaña de diapositivas, una copia digital de estas últimas será entregadas al profesor de Metodología	10/02/2020	21/02/2020

11. Referencias Bibliográficas

- Arteaga, I., Recalde, J., & Luna, J. A. (2015). Estrategia didáctica: una competencia docente en la formación para el mundo laboral. *Latinoamericana de Estudios Educativos*, 73-94.
- Bofarull, N., & Vlader, M. (2012). Diferencias en la comunicación y juego simbólico en niñas sordas y oyentes. *Redalyc*, 45-58.
- Bravo, P., & Carmona, C. (2015). Estrategias didácticas para la enseñanza de las asignaturas técnicas de estudio en la universidad nacional de Chimborazo. *Redalyc*, 271-290.
- Cáceres, F., Granada, A., & Correa, M. (2018). Inclusión y Juego en la Infancia Temprana. *Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 181-199.
- Chipana, S. (2019). Estrategias Didácticas en la Educación Superior. *Scientia*, 1-10.
- Duhalde, C., Herzberg, F., & De Simone, F. (2016). Estudio del juego adulto-niño en edad preescolar. Diferentes sistemas de observación. *Anuario de Investigaciones*, 261-269.
- González, C. X. (2015). Formación de la función simbólica por medio del juego temático de roles sociales en niños preescolares. *Facultad de Medicina*, 235-241.
- Guerra, M. (2010). El juego simbólico. *Eduinnova*, 10-13.
- Herrera, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la literatura. *Investigación*, 75-92.

- Herrera, M., & Barbosa, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Redalyc* , 41-63.
- López, M., Saldanha, P., & Guerrero, B. (2010). Discapacidad y Juego: Adaptaciones desde las teorías del procesamiento de la información. *Redalyc*, 657-665.
- Montealegre, R. (2016). Controversias Piaget-Vygotski en psicología del desarrollo. *Redalyc*, 271-283.
- Moreno, C., & Solovieva, Y. (2017). Efectos del juego grupal en el desarrollo psicológico de un niño con síndrome de Down. *Redalyc*, 127-145.
- Orozco, J. (2016). Estrategias didacticas y aprendizaje de las Ciencias Sociales. *Farem*, 65-80.
- Schejtman, C., Laplacette, J. A., & Vernengo, M. P. (2017). Estilos maternos y procesos de simbolizacion en interacciones ludicas madre-nino preescolar. *Anuarios de Investigaciones*, 301-307.
- Tamayo, A., & Restrepo, J. (2017). El juego como mediacion pedagogica en la comunidad de una institucion de proteccion, una experiencia llena de sentidos. *Redalyc* .
- Verdugo Lucero, J. C. (2014). Influencia del clima familiar en el proceso de adaptación social del adolescente. *Psicología desde el caribe*, 207-222.

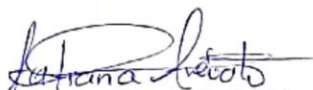
ANEXO C

CERTIFICADO DE COAUTORÍA

CERTIFICACIÓN DE COAUTORÍA

Cuenca, 29 de enero de 2020

La responsabilidad del contenido del Trabajo de Titulación: "LOS JUEGOS SIMBÓLICOS EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS Y NINAS DE 3 A 4 AÑOS", nos corresponde exclusivamente al estudiante Tatiana Carolina Arévalo Alvarez, Investigador y a Lic. Deysi Ximena Chica Abad Mgs., Director del Artículo Académico; y el patrimonio intelectual del mismo, a la Universidad Católica de Cuenca.



Tatiana Carolina Arévalo Alvarez

ESTUDIANTE

C.C.: 0150329753



Lic. Deysi Ximena Chica Abad Mgs

DIRECTOR

C.C.: 0102803574

CERTIFICACIÓN DE COAUTORÍA

Cuenca, 29 de junio de 2020

La responsabilidad del contenido del Trabajo de Titulación: " LOS JUEGOS SIMBÓLICOS EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS", nos corresponde exclusivamente al estudiante Tatiana Carolina Arévalo Alvarez, Investigador y a Lic. Hilda Josefina Trelles Astudillo, Mgs., Director del Artículo Académico; y el patrimonio intelectual del mismo, a la Universidad Católica de Cuenca.



Tatiana Carolina Arévalo Alvarez
ESTUDIANTE
C.C.: 0150329753



Lic. Hilda Josefina Trelles Astudillo, Mgs.,
DIRECTOR
C.C.: 0101547594

ANEXO D

CERTIFICACIÓN DE IDONEIDAD

CERTIFICACIÓN DE IDONEIDAD

Cuenca, 21 de Agosto de 2020

En mi calidad de Director del Trabajo de Titulación: Titulación “LOS JUEGOS SIMBÓLICOS EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS”, elaborado por Tatiana Carolina Arévalo Alvarez, estudiante de la Carrera de Ciencias de la Educación mención Educación Inicial y Parvularia en la Unidad Académica de Educación;

Certifico:

Que, fue dirigido observando los aspectos técnicos y reglamentarios de la norma vigente; además de haber cumplido las correcciones de acuerdo a las observaciones de los lectores.

Por lo tanto, declaro su idoneidad, autorizando la presentación del empastado final ante los organismos pertinentes, previo a la sustentación y defensa del Artículo Académico.


Lic. Hilda Trelles Astudillo, Mgs.

DIRECTOR

C.C.:

ANEXO E

INFORME TURNITIN SUSCRITO POR DOCENTE RESPONSABLE
DE INVESTIGACIÓN

TRABAJO DE GRADO 5

por Tatiana Arevalo

Fecha de entrega: 13-ago-2020 05:07p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 1369298911

Nombre del archivo: Trabajo_Tatiana_Arevalo1.docx (1,003.99K)

Total de palabras: 6220

Total de caracteres: 32760

TRABAJO DE GRADO 5

INFORME DE ORIGINALIDAD

7%

INDICE DE SIMILITUD

%

FUENTES DE
INTERNET

%

PUBLICACIONES

7%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

ENCONTRAR COINCIDENCIAS CON TODAS LAS FUENTES (SOLO SE IMPRIMIRÁ LA FUENTE SELECCIONADA)

1%

★ Submitted to Universidad Francisco de Vitoria

Trabajo del estudiante

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 10 words

Excluir bibliografía

Activo

ANEXO F

**INSTRUMENTOS, TABLAS, GRÁFICOS Y VALIDACIÓN DE
INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA

FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "TOTORACOCHA"

Esta ficha de observación de los niños/as nos ayuda a identificar los juegos simbólicos en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 a años.

Nombre:..... Fecha:..... N° Ficha:.....

N°	Dimensiones/ Ítems	Inicio	En proceso	Logro
1	Realiza secuencias de acciones ordenadas			
2	Es creativo al jugar			
3	Sustituye objetos indefinidos o ambiguos por otro con el que comparte alguna característica.			
4	Incluye a otros compañeros en el juego, teniéndolos en cuenta			
5	Representa personajes, sin objetos que lo represente			
6	Escenifica diferentes personajes de manera creativa			
7	Acude al rincón del hogar con frecuencia			
8	Crea objetos con materiales reciclados			
9	Cambia voces al momento de dramatizar			
10	Gusta disfrazarse			

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL Y
PARVULARIA**

ENCUESTA PARA LOS DOCENTES

Estimada docente me dirijo a usted con el propósito de solicitar información relacionada a los juegos simbólicos en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 a 4 años. La finalidad de esta investigación es obtener información valiosa que nos permita tomar decisiones para fortalecer el aprendizaje de los niños del Centro de Educación Inicial "Totoracocha".

Nombre:..... **Fecha:**.....

1. **¿Considera usted que el juego simbólico representa?**
 - a. Trabajar en equipo ()
 - b. Imitar, situaciones, circunstancias o personas ()
 - c. Apropiarse del mundo que le rodea()
2. **¿En qué ambientes de aprendizaje se puede desarrollar los juegos simbólicos?**
 - a. Rincón del Hogar()
 - b. Rincón de Construcción()
 - c. Rincón de Arte ()
3. **¿Los juegos de representaciones tanto de acciones de la vida cotidiana como de creaciones de su imaginación se denomina?**
 - a. Juegos espontáneos ()
 - b. Juegos paralelos ()
 - c. Juegos simbólicos ()
4. **¿Considera usted que los juegos simbólicos desarrollan la creatividad?**
 - a. Siempre()
 - b. A veces ()
 - c. Nunca()

5. **¿Cuándo considera usted que se desarrolla la creatividad?**

- a. Al pedir que dibujen lo que entendió de un cuento ()
- b. Al copiar la escritura de su nombre ()
- c. Al realizar una manualidad siguiendo un modelo ()

6. **¿De las siguientes opciones que considera que es la creatividad?**

a. La creatividad es un sentimiento de libertad que nos permite vivir en un estado de transformación permanente ()

b. Tendencia a estereotipar y la saturación de tareas, conflictos y responsabilidades.

Limitarse a una información sensorial discriminado a los otros sentidos ()

d. La creatividad es un don ()

7. **La creatividad puede ser:**

- a. Innata. ()
- b. Adquirida. ()
- c. Heredada ()

Gracias por su colaboración

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL MENCION EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA

FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "TOTORACOCHA"

Esta ficha de observación de los niños/as nos ayuda a identificar los juegos simbólicos en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 a años.

Nombre: *Damián Carangui* Fecha: *10 febrero del 2020* N° Ficha: *01*

N°	Dimensiones/ Ítems	Inicio	En proceso	Logro
1	Realiza secuencias de acciones ordenadas	✓		
2	Es creativo al jugar		✓	
3	Sustituye objetos indefinidos o ambiguos por otro con el que comparte alguna característica.		✓	
4	Incluye a otros compañeros en el juego, teniéndolos en cuenta		✓	
5	Representa personajes, sin objetos que lo represente		✓	
6	Escenifica diferentes personajes de manera creativa	✓		
7	Acude al rincón del hogar con frecuencia	✓		
8	Crea objetos con materiales reciclados		✓	
9	Cambia voces al momento de dramatizar	✓		
10	Gusta disfrazarse		✓	



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA

FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "TOTORACOCHA"

Esta ficha de observación de los niños/as nos ayuda a identificar los juegos simbólicos en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 a años.

Nombre: *Thiigo Ortega* Fecha: *10 Enero del 2020* N° Ficha: *02*

N°	Dimensiones/ Ítems	Inicio	En proceso	Logro
1	Realiza secuencias de acciones ordenadas	/		
2	Es creativo al jugar	/		
3	Sustituye objetos indefinidos o ambiguos por otro con el que comparte alguna característica.	/		
4	Incluye a otros compañeros en el juego, teniéndolos en cuenta	/		
5	Representa personajes, sin objetos que lo represente	/		
6	Escenifica diferentes personajes de manera creativa	/		
7	Acude al rincón del hogar con frecuencia	/		
8	Crea objetos con materiales reciclados	/		
9	Cambia voces al momento de dramatizar	/		
10	Gusta disfrazarse	/		

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA

FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "TOTORACOCHA"

Esta ficha de observación de los niños/as nos ayuda a identificar los juegos simbólicos en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 a años.

Nombre: *Dylan Calle* Fecha: *10 Enero del 2020* N° Ficha: *03*

N°	Dimensiones/ Ítems	Inicio	En proceso	Logro
1	Realiza secuencias de acciones ordenadas	/		
2	Es creativo al jugar	/		
3	Sustituye objetos indefinidos o ambiguos por otro con el que comparte alguna característica.	/		
4	Incluye a otros compañeros en el juego, teniéndolos en cuenta	/		
5	Representa personajes, sin objetos que lo represente	/		
6	Escenifica diferentes personajes de manera creativa	/		
7	Acude al rincón del hogar con frecuencia	/		
8	Crea objetos con materiales reciclados	/		
9	Cambia voces al momento de dramatizar	/		
10	Gusta disfrazarse	/		

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA

FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "TOTORACOCHA"

Esta ficha de observación de los niños/as nos ayuda a identificar los juegos simbólicos en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 a años.

Nombre: *Ana Sofía Calle* Fecha: *13 de Enero del 2020* N° Ficha: *04*

N°	Dimensiones/ Ítems	Inicio	En proceso	Logro
1	Realiza secuencias de acciones ordenadas		/	
2	Es creativo al jugar		/	
3	Sustituye objetos indefinidos o ambiguos por otro con el que comparte alguna característica.		/	
4	Incluye a otros compañeros en el juego, teniéndolos en cuenta			/
5	Representa personajes, sin objetos que lo represente		/	
6	Escenifica diferentes personajes de manera creativa		/	
7	Acude al rincón del hogar con frecuencia		/	
8	Crea objetos con materiales reciclados		/	
9	Cambia voces al momento de dramatizar		/	
10	Gusta disfrazarse		/	/

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA

FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "TOTORACOCHA"

Esta ficha de observación de los niños/as nos ayuda a identificar los juegos simbólicos en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 a años.

Nombre: *Cristina Quintanex*..... Fecha: *13 de Enero del 2020*..... N° Ficha: *05*.....

N°	Dimensiones/ Ítems	Inicio	En proceso	Logro
1	Realiza secuencias de acciones ordenadas		<input checked="" type="checkbox"/>	
2	Es creativo al jugar			<input checked="" type="checkbox"/>
3	Sustituye objetos indefinidos o ambiguos por otro con el que comparte alguna característica.		<input checked="" type="checkbox"/>	
4	Incluye a otros compañeros en el juego, teniéndolos en cuenta			<input checked="" type="checkbox"/>
5	Representa personajes, sin objetos que lo represente		<input checked="" type="checkbox"/>	
6	Escenifica diferentes personajes de manera creativa		<input checked="" type="checkbox"/>	
7	Acude al rincón del hogar con frecuencia		<input checked="" type="checkbox"/>	
8	Crea objetos con materiales reciclados			<input checked="" type="checkbox"/>
9	Cambia voces al momento de dramatizar		<input checked="" type="checkbox"/>	
10	Gusta disfrazarse			<input checked="" type="checkbox"/>



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA

FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "TOTORACOCCHA"

Esta ficha de observación de los niños/as nos ayuda a identificar los juegos simbólicos en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 a años.

Nombre: Alan Fojardo Fecha: 13 de Enero del 2020 N° Ficha: 06

N°	Dimensiones/ Ítems	Inicio	En proceso	Logro
1	Realiza secuencias de acciones ordenadas		✓	
2	Es creativo al jugar			✓
3	Sustituye objetos indefinidos o ambiguos por otro con el que comparte alguna característica.			✓
4	Incluye a otros compañeros en el juego, teniéndolos en cuenta			✓
5	Representa personajes, sin objetos que lo represente			✓
6	Escenifica diferentes personajes de manera creativa		✓	
7	Acude al rincón del hogar con frecuencia		✓	
8	Crea objetos con materiales reciclados			✓
9	Cambia voces al momento de dramatizar		✓	
10	Gusta disfrazarse			✓

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA

FIGHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "TOTORACOCCHA"

Esta ficha de observación de los niños/as nos ayuda a identificar los juegos simbólicos en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 a años.

Nombre: Rafael Barreto Fecha: 14 de Enero del 2020 N° Ficha: 07

N°	Dimensiones/ Ítems	Inicio	En proceso	Logro
1	Realiza secuencias de acciones ordenadas		/	
2	Es creativo al jugar			/
3	Sustituye objetos indefinidos o ambiguos por otro con el que comparte alguna característica.			/
4	Incluye a otros compañeros en el juego, teniéndolos en cuenta			/
5	Representa personajes, sin objetos que lo represente		/	
6	Escenifica diferentes personajes de manera creativa		/	
7	Acude al rincón del hogar con frecuencia		/	
8	Crea objetos con materiales reciclados			/
9	Cambia voces al momento de dramatizar		/	
10	Gusta disfrazarse			/

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA

FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "TOTORACOCHA"

Esta ficha de observación de los niños/as nos ayuda a identificar los juegos simbólicos en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 a años.

Nombre: Luisa Vera Fecha: 14 de Enero del 2020 N° Ficha: 02

N°	Dimensiones/ Ítems	Inicio	En proceso	Logro
1	Realiza secuencias de acciones ordenadas		✓	
2	Es creativo al jugar			✓
3	Sustituye objetos indefinidos o ambiguos por otro con el que comparte alguna característica.			✓
4	Incluye a otros compañeros en el juego, teniéndolos en cuenta			✓
5	Representa personajes, sin objetos que lo represente		✓	
6	Escenifica diferentes personajes de manera creativa		✓	
7	Acude al rincón del hogar con frecuencia		✓	
8	Crea objetos con materiales reciclados			✓
9	Cambia voces al momento de dramatizar		✓	
10	Gusta disfrazarse			✓

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA

FIGHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "TOTORACOCHA"

Esta ficha de observación de los niños/as nos ayuda a identificar los juegos simbólicos en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 a años.

Nombre: Ariana Rodas Fecha: 14 de Enero del 2020 N° Ficha: 09

N°	Dimensiones/ Ítems	Inicio	En proceso	Logro
1	Realiza secuencias de acciones ordenadas	/		
2	Es creativo al jugar		/	
3	Sustituye objetos indefinidos o ambiguos por otro con el que comparte alguna característica.		/	
4	Incluye a otros compañeros en el juego, teniéndolos en cuenta			/
5	Representa personajes, sin objetos que lo represente		/	
6	Escenifica diferentes personajes de manera creativa		/	
7	Acude al rincón del hogar con frecuencia		/	
8	Crea objetos con materiales reciclados		/	
9	Cambia voces al momento de dramatizar		/	
10	Gusta disfrazarse			/

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA

FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "TOTORACOCCHA"

Esta ficha de observación de los niños/as nos ayuda a identificar los juegos simbólicos en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 a años.

Nombre: Camila Pacheco Fecha: 15 de febrero del 2020 N° Ficha: 10

N°	Dimensiones/ Ítems	Inicio	En proceso	Logro
1	Realiza secuencias de acciones ordenadas		✓	
2	Es creativo al jugar			✓
3	Sustituye objetos indefinidos o ambiguos por otro con el que comparte alguna característica.			✓
4	Incluye a otros compañeros en el juego, teniéndolos en cuenta			✓
5	Representa personajes, sin objetos que lo represente		✓	
6	Escenifica diferentes personajes de manera creativa		✓	
7	Acude al rincón del hogar con frecuencia		✓	
8	Crea objetos con materiales reciclados	✓		
9	Cambia voces al momento de dramatizar		✓	
10	Gusta disfrazarse			✓

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA

FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "TOTORACOCHA"

Esta ficha de observación de los niños/as nos ayuda a identificar los juegos simbólicos en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 a años.

Nombre: Mateo Serrano Fecha: 15 de Enero del 2020 N° Ficha: 11

N°	Dimensiones/ Ítems	Inicio	En proceso	Logro
1	Realiza secuencias de acciones ordenadas			<input checked="" type="checkbox"/>
2	Es creativo al jugar			<input checked="" type="checkbox"/>
3	Sustituye objetos indefinidos o ambiguos por otro con el que comparte alguna característica.			<input checked="" type="checkbox"/>
4	Incluye a otros compañeros en el juego, teniéndolos en cuenta			<input checked="" type="checkbox"/>
5	Representa personajes, sin objetos que lo represente			<input checked="" type="checkbox"/>
6	Escenifica diferentes personajes de manera creativa			<input checked="" type="checkbox"/>
7	Acude al rincón del hogar con frecuencia		<input checked="" type="checkbox"/>	
8	Crea objetos con materiales reciclados			<input checked="" type="checkbox"/>
9	Cambia voces al momento de dramatizar			<input checked="" type="checkbox"/>
10	Gusta disfrazarse			<input checked="" type="checkbox"/>

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA

FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "TOTORACocha"

Esta ficha de observación de los niños/as nos ayuda a identificar los juegos simbólicos en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 a años.

Nombre: Nicolás Feijó Fecha: 15 de Enero del 2020 N° Ficha: 12

N°	Dimensiones/ Ítems	Inicio	En proceso	Logro
1	Realiza secuencias de acciones ordenadas		✓	
2	Es creativo al jugar			✓
3	Sustituye objetos indefinidos o ambiguos por otro con el que comparte alguna característica.			✓
4	Incluye a otros compañeros en el juego, teniéndolos en cuenta			✓
5	Representa personajes, sin objetos que lo represente			✓
6	Escenifica diferentes personajes de manera creativa		✓	
7	Acude al rincón del hogar con frecuencia	✓		
8	Crea objetos con materiales reciclados		✓	
9	Cambia voces al momento de dramatizar			✓
10	Gusta disfrazarse			✓

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA

FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "TOTORACOCHA"

Esta ficha de observación de los niños/as nos ayuda a identificar los juegos simbólicos en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 a años.

Nombre: *Christopher Cerinjo*..... Fecha: *16 de Enero del 2020*..... N° Ficha: *13*.....

N°	Dimensiones/ Ítems	Inicio	En proceso	Logro
1	Realiza secuencias de acciones ordenadas			/
2	Es creativo al jugar			/
3	Sustituye objetos indefinidos o ambiguos por otro con el que comparte alguna característica.			/
4	Incluye a otros compañeros en el juego, teniéndolos en cuenta			/
5	Representa personajes, sin objetos que lo represente			/
6	Escenifica diferentes personajes de manera creativa			/
7	Acude al rincón del hogar con frecuencia			/
8	Crea objetos con materiales reciclados			/
9	Cambia voces al momento de dramatizar			/
10	Gusta disfrazarse			/

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA

FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "TOTORACOCCHA"

Esta ficha de observación de los niños/as nos ayuda a identificar los juegos simbólicos en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 a años.

Nombre: Amelia Herrera Fecha: N° Ficha: 14

N°	Dimensiones/ Ítems	Inicio	En proceso	Logro
1	Realiza secuencias de acciones ordenadas	/		
2	Es creativo al jugar		/	
3	Sustituye objetos indefinidos o ambiguos por otro con el que comparte alguna característica.		/	
4	Incluye a otros compañeros en el juego, teniéndolos en cuenta		/	
5	Representa personajes, sin objetos que lo represente		/	
6	Escenifica diferentes personajes de manera creativa		/	
7	Acude al rincón del hogar con frecuencia		/	
8	Crea objetos con materiales reciclados		/	
9	Cambia voces al momento de dramatizar		/	
10	Gusta disfrazarse			/

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL Y
PARVULARIA

ENCUESTA PARA LOS DOCENTES

Estimada docente me dirijo a usted con el propósito de solicitar información relacionada a los juegos simbólicos en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 a 4 años. La finalidad de esta investigación es obtener información valiosa que nos permita tomar decisiones para fortalecer el aprendizaje de los niños del Centro de Educación Inicial "Totoracocha".

Nombre: Maritza Cabrera E. Fecha: 10 - Enero - 2020

1. **¿Considera usted que el juego simbólico representa?**
 - a. Trabajar en equipo ()
 - b. Imitar, situaciones, circunstancias o personas (x)
 - c. Apropriarse del mundo que le rodea ()
2. **¿En qué ambientes de aprendizaje se puede desarrollar los juegos simbólicos?**
 - a. Rincón del Hogar(x)
 - b. Rincón de Construcción(x)
 - c. Rincón de Arte (x)
3. **¿Los juegos de representaciones tanto de acciones de la vida cotidiana como de creaciones de su imaginación se denomina?**
 - a. Juegos espontáneos ()
 - b. Juegos paralelos ()
 - c. Juegos simbólicos ()
4. **¿Considera usted que los juegos simbólicos desarrollan la creatividad?**
 - a. Siempre(x)
 - b. A veces ()
 - c. Nunca ()

5. ¿Cuándo considera usted que se desarrolla la creatividad?

- a. Al pedir que dibujen lo que entendió de un cuento (x)
- b. Al copiar la escritura de su nombre ()
- c. Al realizar una manualidad siguiendo un modelo ()

6. ¿De las siguientes opciones que considera que es la creatividad?

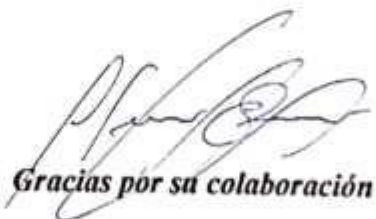
a. La creatividad es un sentimiento de libertad que nos permite vivir en un estado de transformación permanente (x)

b. Tendencia a estereotipar y la saturación de tareas, conflictos y responsabilidades. Limitarse a una información sensorial discriminado a los otros sentidos ()

d. La creatividad es un don ()

7. La creatividad puede ser:

- a. Innata. (x)
- b. Adquirida. (x)
- c. Heredada (x)


Gracias por su colaboración

Tablas

La ficha de observación brinda a identificar las acciones al momento del juego en los niños y niñas de 3 a 4 años, en cual se llevó a cabo en el Centro de Educación Inicial “Totoracocha”.

Tabla 1. Secuencias de acciones ordenadas.

Alternativas	Población	Porcentaje
Inicio	5	35,71
Proceso	7	50,00
Logro	2	14,29
Total	14	100%

El 50% reveló que se halla en el rango de proceso en secuencias de acciones ordenadas, es decir, que es un poco difícil él ordena o seguir una secuencia.

Tabla 2. Creativo al jugar.

Alternativas	Población	Porcentaje
Inicio	2	14,29
Proceso	4	28,57
Logro	8	57,14
Total	14	100%

El 57% se manifestó en el rango de logro al ser creativo al jugar, de esta manera nos señala que cualquier objeto que consiga aprovecha para el juego.

Tabla 3. Sustituye objetos indefinidos.

Alternativas	Población	Porcentaje
Inicio	2	14,29
Proceso	5	35,71
Logro	7	50,00
Total	14	100%

El 50 % revela la sustitución de objetos indefinidos demostrando al rango de logro

Tabla 4. Incluye a otros compañeros en el juego.

Alternativas	Población	Porcentaje
Inicio	2	14,29
Proceso	2	14,29
Logro	10	71,43
Total	14	100%

El 72% de los niños incluyen a otros compañeros en el juego llegando al rango de logro, por lo cual nos indica compañerismo en el aula.

Tabla 5. Representa personajes, sin objetos que lo represente.

Alternativas	Población	Porcentaje
Inicio	2	14,29
Proceso	7	50,00
Logro	5	35,71
Total	14	100%

El 50% de los niños observados representan personajes, sin objetos que lo represente, es decir, asume el rol de cualquier papel sin la necesidad de objetos que reluzca al personaje.

Tabla 6. Escenifica diferentes personajes de manera creativa.

Alternativas	Población	Porcentaje
Inicio	3	21,43
Proceso	8	57,14
Logro	3	21,43
Total	14	100%

Con el 57% indica que escenifica diferentes personajes de manera creativa verificando al rango de proceso, por ello utilizan cualquier objeto que este a su alrededor para así representar el rol que va a asumir, transformando estos objetos para su vestimenta o para el escenario.

Tabla 7. Acude al rincón del hogar.

Alternativas	Población	Porcentaje
Inicio	4	28,57
Proceso	9	64,29
Logro	1	7,14
Total	14	100%

El 64% manifiestan que al acudir al rincón del hogar está en proceso es decir la frecuencia es poca.

Tabla 8. Crea objetos con materiales reciclados.

Alternativas	Población	Porcentaje
Inicio	3	21,43
Proceso	3	21,43
Logro	8	57,14
Total	14	100%

Con un 57% se demuestra en el proceso de crear objetos con materiales reciclados, de esta manera observamos que los niños utilizan pocos objetos reutilizables en el juego.

Tabla 9. Cambia voces al momento de dramatizar.

Alternativas	Población	Porcentaje
Inicio	3	21,43
Proceso	8	57,14
Logro	3	21,43
Total	14	100%

El 57% indica en el rango de proceso al cambio de voces al dramatizar, en cual, la mayoría de se dificulta transformar la voz del personaje.

Tabla 10. Gusta disfrazarse.

Alternativas	Población	Porcentaje
Inicio	2	14,29
Proceso	1	7,14
Logro	11	78,57
Total	14	100

El 79% de los niños observados manifiestan al rango de logro en disfrazarse, es decir, disfrutan vestirse y ver diferentes objetos y ropa de muchos colores.

Entrevista con la docente de la institución.

En la entrevista con la docente del área de Inicial 1 se obtuvo las siguientes opiniones: a la pregunta los niños desarrollan juegos simbólicos y creatividad en el rincón del hogar. La docente manifiesta que los juegos simbólicos son representaciones de la vida cotidiana y siempre desarrollan la creatividad, la docente manifiesta que la creatividad es innata no es ni adquirida ni heredada.

Cuenca, 08 de enero de 2020

Mgs.


Lidia Jimbo Cordero.

Es grato dirigirme a Usted para manifestarle mi saludo cordial. Dada su experiencia profesional y méritos académicos y personales, le solicito su inapreciable colaboración como experto para la validación de contenido de los ítems que conforman los instrumentos (anexos), que serán aplicados a una muestra seleccionada que tiene como finalidad recoger información directa para la investigación titulada: "Los juegos simbólicos en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 a 4 años para obtener el grado académico de licenciada en Ciencias de la Educación, mención Educación Inicial y Parvularia.

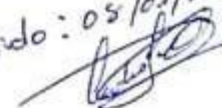
Para efectuar la validación del instrumento, Usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, para luego emitir su criterio profesional en la matriz correspondiente, para lo cual se adjunta tabla de operacionalización, el instrumento y la matriz de validación.

Se le agradece cualquier sugerencia relativa a la redacción, el contenido, la pertinencia y congruencia u otro aspecto que considere relevante para mejorar el mismo.

Muy atentamente,



Tatiana Carolina Arévalo Alvarez
CI. N° 0102285343

Recibido: 08/01/2020


VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

Datos de identificación:

Estudiante: Tatiana Carolina Arévalo Alvarez

Tema: Los juegos simbólicos en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 a 4 años.

Lugar y población: Estudiantes del área de Inicial 1 en el CDI "Totoracochoa".

Ítems	Claridad en la redacción		Coherencia		Inducción a la respuesta (Sesgo)		Lenguaje adecuado con el nivel del informante		Mide lo que pretende		OBSERVACIONES (Por favor, indique si debe eliminarse o modificarse algún ítem)
	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
1.	/		/		/		/		/		No
2.	/		/		/		/		/		No
3.	/		/		/		/		/		No
4.	/		/		/		/		/		No
5.	/		/		/		/		/		No
6.	/		/		/		/		/		No
7.	/		/		/		/		/		No
8.	/		/		/		/		/		No
9.	/		/		/		/		/		No
10.	/		/		/		/		/		No

Muchas gracias por su apoyo.

Grado Académico: Magister

Nombre y Apellido: Lidia Jimbo C.

Firma: 

Fecha: 07.01.2020

Validación de Instrumentos

Datos de identificación:

Estudiante: Tatiana Carolina Arévalo Alvarez

Tema: Los juegos simbólicos en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 a 4 años.

Lugar y población: Docentes del área de Inicial en el CDI "Totoraocha".

PREGUNTAS	Claridad en la redacción		Coherencia		Inducción a la respuesta (Sesgo)		Lenguaje adecuado con el nivel del informante		Mide lo que pretende		OBSERVACIONES (Por favor, indique si debe eliminarse o modificarse algún ítem)
	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
1.	/		/		/		/		/		No
2.	/		/		/		/		/		No
3.	/		/		/		/		/		No
4.	/		/		/		/		/		No
5.	/		/		/		/		/		No
6.	/		/		/		/		/		No
7.	/		/		/		/		/		No

Muchas gracias por su apoyo.

Grado Académico: Magister

Nombre y Apellido: Lidia Jimbo C.

Firma: 

Fecha: 04-01-2020

Cuenca, 08 de enero de 2020

Mgs.

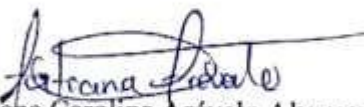
Ximena Pozo Aguilar.

Es grato dirigirme a Usted para manifestarle mi saludo cordial. Dada su experiencia profesional y méritos académicos y personales, le solicito su inapreciable colaboración como experto para la validación de contenido de los ítems que conforman los instrumentos (anexos), que serán aplicados a una muestra seleccionada que tiene como finalidad recoger información directa para la investigación titulada: "Los juegos simbólicos en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 a 4 años para obtener el grado académico de licenciada en Ciencias de la Educación, mención Educación Inicial y Parvularia.

Para efectuar la validación del instrumento, Usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, para luego emitir su criterio profesional en la matriz correspondiente, para lo cual se adjunta tabla de operacionalización, el instrumento y la matriz de validación.

Se le agradece cualquier sugerencia relativa a la redacción, el contenido, la pertinencia y congruencia u otro aspecto que considere relevante para mejorar el mismo.

Muy atentamente,



Tatiana Carolina Arévalo Alvarez
CI. N° 0102285343

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

Datos de identificación:

Estudiante: Tatiana Carolina Arévalo Alvarez

Tema: Los juegos simbólicos en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 a 4 años.

Lugar y población: Estudiantes del área de Inicial 1 en el CDI "Totoraococha".

Ítems	Claridad en la redacción		Coherencia		Inducción a la respuesta (Sesgo)		Lenguaje adecuado con el nivel del informante		Mide lo que pretende		OBSERVACIONES (Por favor, indique si debe eliminarse o modificarse algún ítem)
	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
1.	/		/		/		/		/		No
2.	/		/		/		/		/		No
3.	/		/		/		/		/		No
4.	/		/		/		/		/		No
5.	/		/		/		/		/		No
6.	/		/		/		/		/		No
7.	/		/		/		/		/		No
8.	/		/		/		/		/		No
9.	/		/		/		/		/		No
10.	/		/		/		/		/		No

Muchas gracias por su apoyo.

Grado Académico: Magister

Nombre y Apellido: Ximena Pazo Aguilar

Nombre y Apellido: Ximena Pazo Aguilar

Firma: Ximena Pazo Aguilar Fecha: 08.01.2020

Validación de Instrumentos

Datos de identificación:

Estudiante: Tatiana Carolina Arévalo Alvarez

Tema: Los juegos simbólicos en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 a 4 años.

Lugar y población: Docentes del área de Inicial en el CDI "Totoraococha".

PREGUNTAS	Claridad en la redacción		Coherencia		Inducción a la respuesta (Sesgo)		Lenguaje adecuado con el nivel del informante		Mide lo que pretende		OBSERVACIONES (Por favor, indique si debe eliminarse o modificarse algún ítem)
	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
1.	/		/		/		/		/		No
2.	/		/		/		/		/		No
3.	/		/		/		/		/		No
4.	/		/		/		/		/		No
5.	/		/		/		/		/		No
6.	/		/		/		/		/		No
7.	/		/		/		/		/		No

Muchas gracias por su apoyo.

Grado Académico: Magister

Nombre y Apellido: Ximena Pozo Aguilar

Firma: Ximena Pozo Aguilar Fecha: 08.01.2020

ANEXO G

REGISTRO DE SEGUIMIENTO Y TUTORÍA DE TRABAJO DE
TITULACIÓN



GUÍA DE SEGUIMIENTO Y TUTORÍA TRABAJOS DE TITULACIÓN

FACULTAD	UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN
CARRERA Y MENCIÓN	EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA
TUTOR	DR. DEYSI XIMENA CHICA ABAD, MGS
ESTUDIANTE	TATIANA CAROLINA ARÉVALO ALVAREZ

SESIÓN	ACTIVIDADES	FIRMAS		OBSERVACIONES
1	ANTEPROYECTO	Estudiante	Tatiana Arévalo	
		Tutor	Lcda. Deysi Chica, Mgs	
2	MARCO Y REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	Estudiante	Tatiana Arévalo	
		Tutor	Lcda. Deysi Chica, Mgs	
3	OBJETIVOS Y JUSTIFICACIÓN	Estudiante	Tatiana Arévalo	
		Tutor	Lcda. Deysi Chica, Mgs	
4	DEFINICIÓN DE LAS VARIABLES	Estudiante	Tatiana Arévalo	
		Tutor	Lcda. Deysi Chica, Mgs	
5	OPERALIZACIÓN DE LAS VARIABLES	Estudiante	Tatiana Arévalo	
		Tutor	Lcda. Deysi Chica, Mgs	
6	REALIZACIÓN DE LA METODOLOGÍA	Estudiante	Tatiana Arévalo	
		Tutor	Lcda. Deysi Chica, Mgs	
7	MODIFICACIÓN DEL ANTEPROYECTO	Estudiante	Tatiana Arévalo	
		Tutor	Lcda. Deysi Chica, Mgs	
8	ACEPTACIÓN DEL MARCO TEÓRICO	Estudiante	Tatiana Arévalo	
		Tutor	Lcda. Deysi Chica, Mgs	
9	REDACCIÓN DEL ARTÍCULO ACADÉMICO	Estudiante	Tatiana Arévalo	
		Tutor	Lcda. Deysi Chica, Mgs	
10	BORRADOR DEL ARTÍCULO ACADÉMICO	Estudiante	Tatiana Arévalo	
		Tutor	Lcda. Deysi Chica, Mgs	
11	CORRECIÓN DEL MARCO TEÓRICO	Estudiante	Tatiana Arévalo	
		Tutor	Lcda. Deysi Chica, Mgs	


F) DEL TUTOR


F) DEL ESTUDIANTE



GUÍA DE SEGUIMIENTO Y TUTORÍA TRABAJOS DE TITULACIÓN

FACULTAD	UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN
CARRERA Y MENCIÓN	EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA
TUTOR	LC. HILDA JOSEFINA TRELLES ASTUDILLO, MGS
ESTUDIANTE	TATIANA CAROLINA ARÉVALO ALVAREZ

SESIÓN	ACTIVIDADES	FIRMAS		OBSERVACIONES
12	CORRECIÓN DE LA INTRODUCCIÓN	Estudiante		
		Tutor		
13	CORRECIÓN DEL MARCO TEÓRICO	Estudiante		
		Tutor		
14	REVISIÓN DEL MARCO TEÓRICO	Estudiante		
		Tutor		
15	CORRECIÓN DE LA METODOLOGÍA	Estudiante		
		Tutor		
16	CORRECIÓN DE LA INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS	Estudiante		
		Tutor		
17	REVISIÓN DE LAS DISCUSIONES Y CONCLUSIONES	Estudiante		
		Tutor		
18	CORRECIÓN DE LAS DISCUSIONES	Estudiante		
		Tutor		
19	CORRECIÓN DE LAS DISCUSIONES	Estudiante		
		Tutor		
20	REVISIÓN DEL RESUMEN	Estudiante		
		Tutor		
21	CORRECIÓN DEL RESUMEN	Estudiante		
		Tutor		
22	ACEPTACIÓN DEL ARTICULO ACADÉMICO POR PARTE DE LA TUTORA	Estudiante		
		Tutor		

F) DEL TUTOR

F) DEL ESTUDIANTE

ANEXO H

PERMISO DEL AUTOR PARA SUBIR AL REPOSITORIO
INSTITUCIONAL

PERMISO DEL AUTOR DEL ARTÍCULO PARA SUBIR AL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Yo Tatiana Carolina Arévalo Alvarez , en calidad de autora y titular de los derechos patrimoniales del trabajo de titulación: “Los juegos simbólicos en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 a 4 años, de conformidad a lo establecido en el artículo 114 Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, reconozco a favor de la Universidad Católica de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos, así mismo; autorizo a la Universidad para que realice la publicación de éste trabajo de titulación en el Repositorio Institucional de conformidad a lo dispuesto en el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 24 de agosto de 2020



F:

0150329753

ANEXO I

CONSENTIMIENTO INFORMAL PARA PADRES

Consentimiento informado para Padres

Por favor lea atentamente este acuerdo de consentimiento antes de tomar una decisión sobre la participación de su hijo/representado en el estudio.

- La investigación sobre la importancia de Los juegos simbólicos para el desarrollo de la creatividad, tiene como objetivo determinar su incidencia de los juegos simbólicos y el desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial.
- Su hijo será observado en las distintas actividades planificadas sobre el juego simbólico, para considerar sus progresos en relación a la creatividad.
- El estudio requerirá aproximadamente para su hijo de 1 observación de 15 minutos, y la aplicación de juegos que se estimará de 10 minutos.
- No hay riesgos previstos en este estudio de ninguna índole para ninguno de los participantes.
- No hay beneficios directos de ningún tipo para usted o su hijo por participar en este estudio de investigación. Los resultados del estudio pueden ayudar a entender de mejor manera la problemática abordada para que la institución tome las medidas adecuadas, lo cuales serán usados con fines educativos y académicos.
- Se guardará la debida confidencialidad y no se usará los nombres de los menores ni de sus representantes en el escrito académico que revelará características generales de la situación investigada que va a contribuir la mejora de la calidad educativa.
- La participación de su hijo y/o su participación en el estudio es completamente voluntaria.

Si tiene preguntas sobre el estudio, comuníquese con:

Nombre del Docente Tutor: Lcda. Deysi Chica Abad, Mgs.
Nombre del investigador principal: Tatiana Carolina Arévalo Alvarez
Entidad a la que pertenece: Universidad Católica de Cuenca
Dirección: Avenida de las Américas y Humboldt
Correo electrónico: dechica@ucaecu.edu.ec
Teléfono de contacto: 0985848250

Nombre de mi hijo/representado: Mateo Serrano

Nombre del PP.FF/representante: Johanna Mendoza


Firma

Johanna Catalina Mendoza Guzmán

Nombres completos
CI. 070401041-6

Consentimiento informado para Padres

Por favor lea atentamente este acuerdo de consentimiento antes de tomar una decisión sobre la participación de su hijo/representado en el estudio.

- **La investigación sobre la importancia de** Los juegos simbólicos para el desarrollo de la creatividad, **tiene como objetivo determinar** su incidencia de los juegos simbólicos y el desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial.
- **Su hijo será observado en las distintas actividades planificadas sobre el juego simbólico, para considerar sus progresos en relación a la creatividad.**
- El estudio requerirá aproximadamente para su hijo de 1 observación de 15 minutos, y la aplicación de juegos que se estimará de 10 minutos.
- No hay riesgos previstos en este estudio de ninguna índole para ninguno de los participantes.
- No hay beneficios directos de ningún tipo para usted o su hijo por participar en este estudio de investigación. Los resultados del estudio pueden ayudar a entender de mejor manera la problemática abordada para que la institución tome las medidas adecuadas, lo cuales serán usados con fines educativos y académicos.
- Se guardará la debida confidencialidad y no se usará los nombres de los menores ni de sus representantes en el escrito académico que revelará características generales de la situación investigada que va a contribuir la mejora de la calidad educativa.
- La participación de su hijo y/o su participación en el estudio es completamente voluntaria.

Si tiene preguntas sobre el estudio, comuníquese con:

Nombre del Docente Tutor: Leda. Deysi Chica Abad, Mgs.
Nombre del investigador principal: Tatiana Carolina Arévalo Alvarez
Entidad a la que pertenece: Universidad Católica de Cuenca
Dirección: Avenida de las Américas y Humboldt
Correo electrónico: dchica@ucacue.edu.ec
Teléfono de contacto: 0985848250

Nombre de mi hijo/representado:

Thiago Nicolas Ortega Castro

Nombre del PP.FF/representante:

Diego Fernando Ortega Castro



Firma

Diego Fernando Ortega Castro

Nombres completos

CI...04917000.....

Consentimiento informado para Padres

Por favor lea atentamente este acuerdo de consentimiento antes de tomar una decisión sobre la participación de su hijo/representado en el estudio.

- **La investigación sobre la importancia de** Los juegos simbólicos para el desarrollo de la creatividad, **tiene como objetivo determinar** su incidencia de los juegos simbólicos y el desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial.
- **Su hijo será observado en las distintas actividades planificadas sobre el juego simbólico, para considerar sus progresos en relación a la creatividad.**
- El estudio requerirá aproximadamente para su hijo de 1 observación de 15 minutos, y la aplicación de juegos que se estimará de 10 minutos.
- No hay riesgos previstos en este estudio de ninguna índole para ninguno de los participantes.
- No hay beneficios directos de ningún tipo para usted o su hijo por participar en este estudio de investigación. Los resultados del estudio pueden ayudar a entender de mejor manera la problemática abordada para que la institución tome las medidas adecuadas, lo cuales serán usados con fines educativos y académicos.
- Se guardará la debida confidencialidad y no se usará los nombres de los menores ni de sus representantes en el escrito académico que revelará características generales de la situación investigada que va a contribuir la mejora de la calidad educativa.
- La participación de su hijo y/o su participación en el estudio es completamente voluntaria.

Si tiene preguntas sobre el estudio, comuníquese con:

Nombre del Docente Tutor: Lda. Deysi Chica Abad, Mgs.
Nombre del investigador principal: Tatiana Carolina Arévalo Alvarez
Entidad a la que pertenece: Universidad Católica de Cuenca
Dirección: Avenida de las Américas y Humboldt
Correo electrónico: dchica@ucacue.edu.ec
Teléfono de contacto: 0985848250

Nombre de mi hijo/representado: Alan Emmanuel Fajardo Condoy
Nombre del PP.FF/representante: Klaver Fajardo


Firma

Klaver Hernán Fajardo Condoy
Nombres completos
CI...0105221188.....

Consentimiento informado para Padres

Por favor lea atentamente este acuerdo de consentimiento antes de tomar una decisión sobre la participación de su hijo/representado en el estudio.

- La investigación sobre la importancia de Los juegos simbólicos para el desarrollo de la creatividad, tiene como objetivo determinar su incidencia de los juegos simbólicos y el desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial.
- Su hijo será observado en las distintas actividades planificadas sobre el juego simbólico, para considerar sus progresos en relación a la creatividad.
- El estudio requerirá aproximadamente para su hijo de 1 observación de 15 minutos, y la aplicación de juegos que se estimará de 10 minutos.
- No hay riesgos previstos en este estudio de ninguna índole para ninguno de los participantes.
- No hay beneficios directos de ningún tipo para usted o su hijo por participar en este estudio de investigación. Los resultados del estudio pueden ayudar a entender de mejor manera la problemática abordada para que la institución tome las medidas adecuadas, lo cuales serán usados con fines educativos y académicos.
- Se guardará la debida confidencialidad y no se usará los nombres de los menores ni de sus representantes en el escrito académico que revelará características generales de la situación investigada que va a contribuir la mejora de la calidad educativa.
- La participación de su hijo y/o su participación en el estudio es completamente voluntaria.

Si tiene preguntas sobre el estudio, comuníquese con:

Nombre del Docente Tutor: Lcda. Deysi Chica Abad, Mgs.
Nombre del investigador principal: Tatiana Carolina Arévalo Alvarez
Entidad a la que pertenece: Universidad Católica de Cuenca
Dirección: Avenida de las Américas y Humboldt
Correo electrónico: dehica@ucacue.edu.ec
Teléfono de contacto: 0985848250

Nombre de mi hijo/representado: Camila Astudillo Pacheco
Nombre del PP.FF/representante: Juan José Astudillo R.


Firma
Juan José Astudillo R.
Nombres completos
CI. 210421186-4

Consentimiento informado para Padres

Por favor lea atentamente este acuerdo de consentimiento antes de tomar una decisión sobre la participación de su hijo/representado en el estudio.

- La investigación sobre la importancia de Los juegos simbólicos para el desarrollo de la creatividad, tiene como objetivo determinar su incidencia de los juegos simbólicos y el desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial.
- Su hijo será observado en las distintas actividades planificadas sobre el juego simbólico, para considerar sus progresos en relación a la creatividad.
- El estudio requerirá aproximadamente para su hijo de 1 observación de 15 minutos, y la aplicación de juegos que se estimará de 10 minutos.
- No hay riesgos previstos en este estudio de ninguna índole para ninguno de los participantes.
- No hay beneficios directos de ningún tipo para usted o su hijo por participar en este estudio de investigación. Los resultados del estudio pueden ayudar a entender de mejor manera la problemática abordada para que la institución tome las medidas adecuadas, lo cuales serán usados con fines educativos y académicos.
- Se guardará la debida confidencialidad y no se usará los nombres de los menores ni de sus representantes en el escrito académico que revelará características generales de la situación investigada que va a contribuir la mejora de la calidad educativa.
- La participación de su hijo y/o su participación en el estudio es completamente voluntaria.

Si tiene preguntas sobre el estudio, comuníquese con:

Nombre del Docente Tutor: Lcda. Deysi Chica Abad, Mgs.
Nombre del investigador principal: Tatiana Carolina Arévalo Alvarez
Entidad a la que pertenece: Universidad Católica de Cuenca
Dirección: Avenida de las Américas y Humboldt
Correo electrónico: dchica@ucacue.edu.ec
Teléfono de contacto: 0985848250

Nombre de mi hijo/representado:

Rafael Alejandro Zarreto Guartancela

Nombre del PP.FF/representante:

Rafael Zarreto



Firma

Rafael Armando Zarreto Cañel

Nombres completos
CI...0103772973

Consentimiento informado para Padres

Por favor lea atentamente este acuerdo de consentimiento antes de tomar una decisión sobre la participación de su hijo/representado en el estudio.

- La investigación sobre la importancia de Los juegos simbólicos para el desarrollo de la creatividad, tiene como objetivo determinar su incidencia de los juegos simbólicos y el desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial.
- Su hijo será observado en las distintas actividades planificadas sobre el juego simbólico, para considerar sus progresos en relación a la creatividad.
- El estudio requerirá aproximadamente para su hijo de 1 observación de 15 minutos, y la aplicación de juegos que se estimará de 10 minutos.
- No hay riesgos previstos en este estudio de ninguna índole para ninguno de los participantes.
- No hay beneficios directos de ningún tipo para usted o su hijo por participar en este estudio de investigación. Los resultados del estudio pueden ayudar a entender de mejor manera la problemática abordada para que la institución tome las medidas adecuadas, lo cuales serán usados con fines educativos y académicos.
- Se guardará la debida confidencialidad y no se usará los nombres de los menores ni de sus representantes en el escrito académico que revelará características generales de la situación investigada que va a contribuir la mejora de la calidad educativa.
- La participación de su hijo y/o su participación en el estudio es completamente voluntaria.

Si tiene preguntas sobre el estudio, comuníquese con:

Nombre del Docente Tutor: Lda. Deysi Chica Abad, Mgs.
Nombre del investigador principal: Tatiana Carolina Arévalo Alvarez
Entidad a la que pertenece: Universidad Católica de Cuenca
Dirección: Avenida de las Américas y Humboldt
Correo electrónico: delhica@ucaene.edu.ec
Teléfono de contacto: 0985848250

Nombre de mi hijo/representado: Cristina Daniela Quimbura Jela

Nombre del PP.FF/representante: Sara Jela Gramán



Firma

Sara Jela Gramán

Nombres completos

CIAI.0214018-0.....

Consentimiento informado para Padres

Por favor lea atentamente este acuerdo de consentimiento antes de tomar una decisión sobre la participación de su hijo/representado en el estudio.

- **La investigación sobre la importancia de** Los juegos simbólicos para el desarrollo de la creatividad, **tiene como objetivo determinar** su incidencia de los juegos simbólicos y el desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial.
- **Su hijo será observado en las distintas actividades planificadas sobre el juego simbólico, para considerar sus progresos en relación a la creatividad.**
- El estudio requerirá aproximadamente para su hijo de 1 observación de 15 minutos, y la aplicación de juegos que se estimará de 10 minutos.
- No hay riesgos previstos en este estudio de ninguna índole para ninguno de los participantes.
- No hay beneficios directos de ningún tipo para usted o su hijo por participar en este estudio de investigación. Los resultados del estudio pueden ayudar a entender de mejor manera la problemática abordada para que la institución tome las medidas adecuadas, lo cuales serán usados con fines educativos y académicos.
- Se guardará la debida confidencialidad y no se usará los nombres de los menores ni de sus representantes en el escrito académico que revelará características generales de la situación investigada que va a contribuir la mejora de la calidad educativa.
- La participación de su hijo y/o su participación en el estudio es completamente voluntaria.

Si tiene preguntas sobre el estudio, comuníquese con:

Nombre del Docente Tutor: Lcda. Deysi Chica Abad, Mgs.
Nombre del investigador principal: Tatiana Carolina Arévalo Alvarez
Entidad a la que pertenece: Universidad Católica de Cuenca
Dirección: Avenida de las Américas y Humboldt
Correo electrónico: dchica@ucacue.edu.ec
Teléfono de contacto: 0985848250

Nombre de mi hijo/representado: Nicolas Feijoa
Nombre del PP.FF/representante: Diana Tzupenla


Firma

Diana Nagali Tzupenla Guzmán
Nombres completos
CI. 200.69.64794.....

Consentimiento informado para Padres

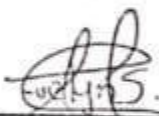
Por favor lea atentamente este acuerdo de consentimiento antes de tomar una decisión sobre la participación de su hijo/representado en el estudio.

- La investigación sobre la importancia de Los juegos simbólicos para el desarrollo de la creatividad, tiene como objetivo determinar su incidencia de los juegos simbólicos y el desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial.
- Su hijo será observado en las distintas actividades planificadas sobre el juego simbólico, para considerar sus progresos en relación a la creatividad.
- El estudio requerirá aproximadamente para su hijo de 1 observación de 15 minutos, y la aplicación de juegos que se estimará de 10 minutos.
- No hay riesgos previstos en este estudio de ninguna índole para ninguno de los participantes.
- No hay beneficios directos de ningún tipo para usted o su hijo por participar en este estudio de investigación. Los resultados del estudio pueden ayudar a entender de mejor manera la problemática abordada para que la institución tome las medidas adecuadas, lo cuales serán usados con fines educativos y académicos.
- Se guardará la debida confidencialidad y no se usará los nombres de los menores ni de sus representantes en el escrito académico que revelará características generales de la situación investigada que va a contribuir la mejora de la calidad educativa.
- La participación de su hijo y/o su participación en el estudio es completamente voluntaria.

Si tiene preguntas sobre el estudio, comuníquese con:

Nombre del Docente Tutor: Lcda. Deysi Chica Abad, Mgs.
Nombre del investigador principal: Tatiana Carolina Arévalo Alvarez
Entidad a la que pertenece: Universidad Católica de Cuenca
Dirección: Avenida de las Américas y Humboldt
Correo electrónico: delhica@ucacue.edu.ec
Teléfono de contacto: 0985848250

Nombre de mi hijo/representado: Ariana Rodas Sigüencia
Nombre del PP.FF/representante: Evelyn Sigüencia



Firma

Evelyn Dolores Sigüencia Aguila

Nombres completos
CI. 0105283212

Consentimiento informado para Padres

Por favor lea atentamente este acuerdo de consentimiento antes de tomar una decisión sobre la participación de su hijo/representado en el estudio.

- La investigación sobre la importancia de Los juegos simbólicos para el desarrollo de la creatividad, tiene como objetivo determinar su incidencia de los juegos simbólicos y el desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial.
- Su hijo será observado en las distintas actividades planificadas sobre el juego simbólico, para considerar sus progresos en relación a la creatividad.
- El estudio requerirá aproximadamente para su hijo de 1 observación de 15 minutos, y la aplicación de juegos que se estimará de 10 minutos.
- No hay riesgos previstos en este estudio de ninguna índole para ninguno de los participantes.
- No hay beneficios directos de ningún tipo para usted o su hijo por participar en este estudio de investigación. Los resultados del estudio pueden ayudar a entender de mejor manera la problemática abordada para que la institución tome las medidas adecuadas, lo cuales serán usados con fines educativos y académicos.
- Se guardará la debida confidencialidad y no se usará los nombres de los menores ni de sus representantes en el escrito académico que revelará características generales de la situación investigada que va a contribuir la mejora de la calidad educativa.
- La participación de su hijo y/o su participación en el estudio es completamente voluntaria.

Si tiene preguntas sobre el estudio, comuníquese con:

Nombre del Docente Tutor: Lcda. Deysi Chica Abad, Mgs.
Nombre del investigador principal: Tatiana Carolina Arévalo Alvarez
Entidad a la que pertenece: Universidad Católica de Cuenca
Dirección: Avenida de las Américas y Humboldt
Correo electrónico: dehica@ucacue.edu.ec
Teléfono de contacto: 0985848250

Nombre de mi hijo/representado: Damián Carangui
Nombre del PP.FF/representante: Elizabeth Farfan


Firma

Narcisca Elizabeth Farfan Gomez

Nombres completos
CI: 10529198-7

Consentimiento informado para Padres

Por favor lea atentamente este acuerdo de consentimiento antes de tomar una decisión sobre la participación de su hijo/representado en el estudio.

- **La investigación sobre la importancia de** Los juegos simbólicos para el desarrollo de la creatividad, **tiene como objetivo determinar** su incidencia de los juegos simbólicos y el desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial.
- **Su hijo será observado en las distintas actividades planificadas sobre el juego simbólico, para considerar sus progresos en relación a la creatividad.**
- El estudio requerirá aproximadamente para su hijo de 1 observación de 15 minutos, y la aplicación de juegos que se estimará de 10 minutos.
- No hay riesgos previstos en este estudio de ninguna índole para ninguno de los participantes.
- No hay beneficios directos de ningún tipo para usted o su hijo por participar en este estudio de investigación. Los resultados del estudio pueden ayudar a entender de mejor manera la problemática abordada para que la institución tome las medidas adecuadas, lo cuales serán usados con fines educativos y académicos.
- Se guardará la debida confidencialidad y no se usará los nombres de los menores ni de sus representantes en el escrito académico que revelará características generales de la situación investigada que va a contribuir la mejora de la calidad educativa.
- La participación de su hijo y/o su participación en el estudio es completamente voluntaria.

Si tiene preguntas sobre el estudio, comuníquese con:

Nombre del Docente Tutor: Lcda. Deysi Chica Abad, Mgs.
Nombre del investigador principal: Tatiana Carolina Arévalo Alvarez
Entidad a la que pertenece: Universidad Católica de Cuenca
Dirección: Avenida de las Américas y Humboldt
Correo electrónico: dchica@ucacue.edu.ec
Teléfono de contacto: 0985848250

Nombre de mi hijo/representado: Dylan Matias Adriano Calle
Nombre del PP.FF/representante: Jenny Marisol Calle Zumba

Jenny Marisol Calle Zumba

Firma

Jenny Marisol Calle Zumba

Nombres completos

CI..0105826807.....

Consentimiento informado para Padres

Por favor lea atentamente este acuerdo de consentimiento antes de tomar una decisión sobre la participación de su hijo/representado en el estudio.

- **La investigación sobre la importancia de Los juegos simbólicos para el desarrollo de la creatividad, tiene como objetivo determinar su incidencia de los juegos simbólicos y el desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial.**
- **Su hijo será observado en las distintas actividades planificadas sobre el juego simbólico, para considerar sus progresos en relación a la creatividad.**
- El estudio requerirá aproximadamente para su hijo de 1 observación de 15 minutos, y la aplicación de juegos que se estimará de 10 minutos.
- No hay riesgos previstos en este estudio de ninguna índole para ninguno de los participantes.
- No hay beneficios directos de ningún tipo para usted o su hijo por participar en este estudio de investigación. Los resultados del estudio pueden ayudar a entender de mejor manera la problemática abordada para que la institución tome las medidas adecuadas, lo cuales serán usados con fines educativos y académicos.
- Se guardará la debida confidencialidad y no se usará los nombres de los menores ni de sus representantes en el escrito académico que revelará características generales de la situación investigada que va a contribuir la mejora de la calidad educativa.
- La participación de su hijo y/o su participación en el estudio es completamente voluntaria.

Si tiene preguntas sobre el estudio, comuníquese con:

Nombre del Docente Tutor: Lcda. Deysi Chica Abad, Mgs.
Nombre del investigador principal: Tatiana Carolina Arévalo Alvarez
Entidad a la que pertenece: Universidad Católica de Cuenca
Dirección: Avenida de las Américas y Humboldt
Correo electrónico: dchica@ucacue.edu.ec
Teléfono de contacto: 0985848250

Nombre de mi hijo/representado:

Dña Solía Calle Troya

Nombre del PP.FF/representante:

C. Do Troya



Firma

C. Do Boalig Troya Jimenez

Nombres completos

CI. 1103985048

Consentimiento informado para Padres

Por favor lea atentamente este acuerdo de consentimiento antes de tomar una decisión sobre la participación de su hijo/representado en el estudio.

- La investigación sobre la importancia de Los juegos simbólicos para el desarrollo de la creatividad, tiene como objetivo determinar su incidencia de los juegos simbólicos y el desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial.
- Su hijo será observado en las distintas actividades planificadas sobre el juego simbólico, para considerar sus progresos en relación a la creatividad.
- El estudio requerirá aproximadamente para su hijo de 1 observación de 15 minutos, y la aplicación de juegos que se estimará de 10 minutos.
- No hay riesgos previstos en este estudio de ninguna índole para ninguno de los participantes.
- No hay beneficios directos de ningún tipo para usted o su hijo por participar en este estudio de investigación. Los resultados del estudio pueden ayudar a entender de mejor manera la problemática abordada para que la institución tome las medidas adecuadas, lo cuales serán usados con fines educativos y académicos.
- Se guardará la debida confidencialidad y no se usará los nombres de los menores ni de sus representantes en el escrito académico que revelará características generales de la situación investigada que va a contribuir la mejora de la calidad educativa.
- La participación de su hijo y/o su participación en el estudio es completamente voluntaria.

Si tiene preguntas sobre el estudio, comuníquese con:

Nombre del Docente Tutor: Lcda. Deysi Chica Abad, Mgs.
Nombre del investigador principal: Tatiana Carolina Arévalo Alvarez
Entidad a la que pertenece: Universidad Católica de Cuenca
Dirección: Avenida de las Américas y Humboldt
Correo electrónico: dchica@ucacue.edu.ec
Teléfono de contacto: 0985848250

Nombre de mi hijo/representado: Christopher Cornejo
Nombre del PP.FF/representante: Estefanía Bermeo


Firma

Estefanía del Rocío Bermeo Palacios

Nombres completos
CI...0104104199.....

Consentimiento informado para Padres

Por favor lea atentamente este acuerdo de consentimiento antes de tomar una decisión sobre la participación de su hijo/representado en el estudio.

- La investigación sobre la importancia de Los juegos simbólicos para el desarrollo de la creatividad, tiene como objetivo determinar su incidencia de los juegos simbólicos y el desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial.
- Su hijo será observado en las distintas actividades planificadas sobre el juego simbólico, para considerar sus progresos en relación a la creatividad.
- El estudio requerirá aproximadamente para su hijo de 1 observación de 15 minutos, y la aplicación de juegos que se estimará de 10 minutos.
- No hay riesgos previstos en este estudio de ninguna índole para ninguno de los participantes.
- No hay beneficios directos de ningún tipo para usted o su hijo por participar en este estudio de investigación. Los resultados del estudio pueden ayudar a entender de mejor manera la problemática abordada para que la institución tome las medidas adecuadas, lo cuales serán usados con fines educativos y académicos.
- Se guardará la debida confidencialidad y no se usará los nombres de los menores ni de sus representantes en el escrito académico que revelará características generales de la situación investigada que va a contribuir la mejora de la calidad educativa.
- La participación de su hijo y/o su participación en el estudio es completamente voluntaria.

Si tiene preguntas sobre el estudio, comuníquese con:

Nombre del Docente Tutor: Lcda. Deysi Chica Abad, Mgs.
Nombre del investigador principal: Tatiana Carolina Arévalo Alvarez
Entidad a la que pertenece: Universidad Católica de Cuenca
Dirección: Avenida de las Américas y Humboldt
Correo electrónico: dchica@ucacue.edu.ec
Teléfono de contacto: 0985848250

Nombre de mi hijo/representado: Amelica Sobera Herrera Torres
Nombre del PP.FF/representante: Dayana Torres


Firma

Dayana Gisell Torres Vega

Nombres completos
CI. 0550488696.....

Consentimiento informado para Padres

Por favor lea atentamente este acuerdo de consentimiento antes de tomar una decisión sobre la participación de su hijo/representado en el estudio.

- **La investigación sobre la importancia de Los juegos simbólicos para el desarrollo de la creatividad, tiene como objetivo determinar su incidencia de los juegos simbólicos y el desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial.**
- **Su hijo será observado en las distintas actividades planificadas sobre el juego simbólico, para considerar sus progresos en relación a la creatividad.**
- El estudio requerirá aproximadamente para su hijo de 1 observación de 15 minutos, y la aplicación de juegos que se estimará de 10 minutos.
- No hay riesgos previstos en este estudio de ninguna índole para ninguno de los participantes.
- No hay beneficios directos de ningún tipo para usted o su hijo por participar en este estudio de investigación. Los resultados del estudio pueden ayudar a entender de mejor manera la problemática abordada para que la institución tome las medidas adecuadas, lo cuales serán usados con fines educativos y académicos.
- Se guardará la debida confidencialidad y no se usará los nombres de los menores ni de sus representantes en el escrito académico que revelará características generales de la situación investigada que va a contribuir la mejora de la calidad educativa.
- La participación de su hijo y/o su participación en el estudio es completamente voluntaria.

Si tiene preguntas sobre el estudio, comuníquese con:

Nombre del Docente Tutor: Lcda. Deysi Chica Abad, Mgs.
Nombre del investigador principal: Tatiana Carolina Arévalo Alvarez
Entidad a la que pertenece: Universidad Católica de Cuenca
Dirección: Avenida de las Américas y Humboldt
Correo electrónico: delica@ucacue.edu.ec
Teléfono de contacto: 0985848250

Nombre de mi hijo/representado: Luis Alejandro Vera Mora

Nombre del PP.FF/representante: Andrés Vera Durán



Firma

Andrés Ismael Vera Durán

Nombres completos
CI...0105083950

ANEXO J

OFICIO PARA LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

Cuenca, 6 de enero de 2020

Mgs. Luz María López
DIRECTORA DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL TOTORACOA
CUENCA

De mis consideraciones,

Reciba un cordial y atento saludo, el motivo de esta es solicitarle de la manera más comedida se digne autorizar a la Srta. TATIANA CAROLINA ARÉVALO ALVAREZ, con número de cédula 0150329753, estudiante de la Carrera de Educación Inicial y Parvularia de la Universidad Católica de Cuenca para que aplique una ficha de observación a los niños de Inicial I y una encuesta al docente sobre los juegos simbólicos para el desarrollo de la creatividad


Esta actividad es un componente del trabajo de titulación con el tema: "Los juegos simbólicos para el desarrollo de la creatividad en niños de 3 a 4 años", requisito previo para la obtención del título de Licenciada en la Carrera de Ciencias de la Educación mención Educación Inicial y Parvularia. El resultado de la investigación es de carácter confidencial y se hará llegar oportunamente a la institución

Por la favorable acogida que dé a la presente, anticipo mi más sincero agradecimiento.

Atentamente,

DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO

"AÑO JUBILAR, QUINCUAGÉSIMO ANIVERSARIO FUNDACIONAL"


Mgs. Hilda Trelles Astudillo
DIRECTORA DE CARRERA
EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA



Recibido y aprobado
08-01-2020

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA
"TOTORACOA"
DIRECCION

ANEXO K

PROPUESTA ESTRATÉGICA

GUÍA DE JUEGOS SIMBÓLICOS PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

Introducción

El juego es un puente de expresión y de representación simbólica del entorno, mediante éste el sujeto tiene la oportunidad de desarrollar su creatividad otorgando roles o funciones a objetos inanimados. El juego simbólico es una actividad que permite la exteriorización de conductas aprendidas mediante la observación y estimulan el aprendizaje de nuevas conductas mediante la cual los niños y niñas expresan sus emociones e imitan personajes del entorno, y es una herramienta necesaria en el ámbito educativo.

Esta guía de los juegos simbólicos sirve como herramienta para la docente del nivel inicial y para el aprendizaje, también como un entretenimiento en el aula de clase para que los niños desarrollen mediante el juego su imaginación y el pensamiento divergente. Estas actividades se constituyen en un recurso didáctico para los niños de 3 a 4 años, quienes se encuentran en una etapa idónea para potenciar su creatividad. Cada una de estas actividades esta estructurada en: El objetivo que persigue la tarea, los materiales que se requiere y proceso.

Familia de animales

Objetivo: Imitar los sonidos de los animales para favorecer el desarrollo del lenguaje.

Materiales: Objetos del entorno: Figuras de animales, cinta pegante, papel bond, cartulina de diferentes colores y un espacio abierto.

Descripción: La maestra entrega a cada niño un papel doblado en la que se encuentra dibujado la figura de un animal, pide que mantenga doblado el papel hasta que dé la señal. Cuando se da la señal los niños deben desdoblar los papeles y cada uno imita a su animal y tiene que encontrarse con el compañero que hace el mismo sonido.



El veterinario

Objetivo: Favorece al desarrollo del lenguaje e imitar roles.

Materiales: Batas blancas, canasto de juguetes de animales

Descripción: La maestra divide a los niños en grupos, el primer grupo será los veterinarios, el segundo grupo será los clientes con sus mascotas enfermas. La maestra preparará un canasto lleno de juguetes de animales. Los niños se acercarán a escoger su animal de su preferencia, cuando cada uno tiene su juguete se acerca al grupo de los veterinarios, quienes están vestidos con bata blanca y listos para curar a los animalitos. La maestra les dice bienvenidos e indica que cada niño debe acercarse al grupo de los veterinarios para que les examinen a los animalitos.



Hoy voy a cazar

Objetivo: Favorece al desarrollo de la creatividad del niño con el juego de roles.

Materiales: Cinta, espacio abierto.

Descripción: Se divide al grupo en equipos, un grupo que imitará a los animales que puede ser león, tigre, oso, etc., y otro grupo se designa como los cazadores. La docente marca un espacio con una cinta donde los animales correrán a ese lugar para estar a salvo. El juego comienza cuando la docente gritará en voz alta “hoy voy a cazar un tigre” y el grupo de los tigres correrán al espacio que se marcó con la cinta y los cazadores atraparan a los tigres, y así sucesivamente seguirá con los demás grupos de animales.



Jugar al restaurante:

Objetivo: Imitar los roles de cocineros, clientes y cajero para favorecer el desarrollo del lenguaje.

Materiales: objetos de cocina (platos, vasos, cocina, cuchara, ollas), cartulina de color verde.

Descripción: La docente divide al grupo en dos equipos, el primer equipo será los clientes que llegarán al restaurante y se les entregarán unas tarjetas de color verde que pagarán al cajero, el segundo equipo serán los cocineros que prepararán la comida, servirán los platos, y dentro de este equipo se designarán a uno que sea el cajero, ya elegido los grupos la docente en voz alta dirá “Juguemos al restaurante” y el juego comenzará.



Jugar a hacerse el dormido:

Objetivo: Imitar hacerse el dormido de forma creativa.

Materiales: Canasta, juguetes, ropa

Descripción: Se coloca un canasta en frente de la clase con varios juguetes, la maestra indicará que se acerquen a escoger un juguete que les acompañara y los vestirán para irse a dormir, luego de escoger regresarán a sus puestos y los arroparán. La docente con voz suave dirá “Todos a dormir” y el juego empezará.



Jugar a los médicos:

Objetivo: Favorece al desarrollo de la imaginación del niño mediante el juego de roles del lenguaje.

Materiales: Termómetro de cartulina, batas, inyecciones, pastillas, etc.

Descripción: Se divide a los niños en dos grupos, el primer equipo será los doctores que vestirán una bata blanca y el segundo equipo serán los pacientes. La maestra da la orden a los pacientes que se acerquen al médico con alguna molestia como por ejemplo: me duele el estómago, y los médicos atenderán a cada uno de ellos y les preguntarán que dolor tienen y utilizaran los materiales que se prepararon.



Mamá y papá:

Objetivo: Desarrollar la imaginación y la creatividad mediante el juego de roles de papá y mamá.

Materiales: Canasta, juguetes, ropa de bebé, espacio abierto

Descripción: La docente divide al grupo en parejas, los niños serán el rol de papá y las niñas el rol de mamá, al frente se encontrarán una canasta con juguetes de bebé, cada pareja escogerá un bebé en cual deberán cuidarlo, alimentarlo y pasear con él. El juego comenzará cuando la maestra en voz alta dirá “Mi familia”.



Jugar a los maestros:

Objetivo: Imita el rol del maestro narrando un cuento infantil.

Materiales: Cuento, juguetes, aula de clases.

Descripción: La maestra divide en grupos de 4 niños, en cada grupo se elegirá a un niño que será el profesor/a, la docente le entregará un cuento que ellos mismo contarán a sus estudiantes. El juego comienza cuando la maestra dirá “Bienvenidos maestros”.



Supermercado

Objetivo: Imita los roles de clientes y de vendedores.

Materiales: juguetes, frutas, panes, cartulina amarilla

Descripción: Se coloca un pequeño supermercado con secciones de frutería, panadería y juguetería, la docente divide al grupo en equipos, el primer equipo serán los que atiendan una frutería, el segundo equipo se encargarán de la panadería, el tercer equipo atenderán la juguetería y el cuarto equipo serán los clientes y se entregarán unas tarjetas de color amarillo en cual podrán comprar cualquier objeto, cada producto se cobrará una tarjeta de cualquier sección.



Personajes de cuento

Objetivo: Favorecer la comprensión lingüística.

Materiales: Preparar los elementos de los cuentos: personajes, protagonistas, decorados, etc.- en entretela blanca.

Descripción: Se reparten entre los niños las figuras y cada niño recibirá una figurita. El docente va contando el cuento elegido, los niños irán adhiriendo las figuritas sobre la entretela blanca y seguirán contando el cuento y así sucesivamente todos los personajes del cuento.

