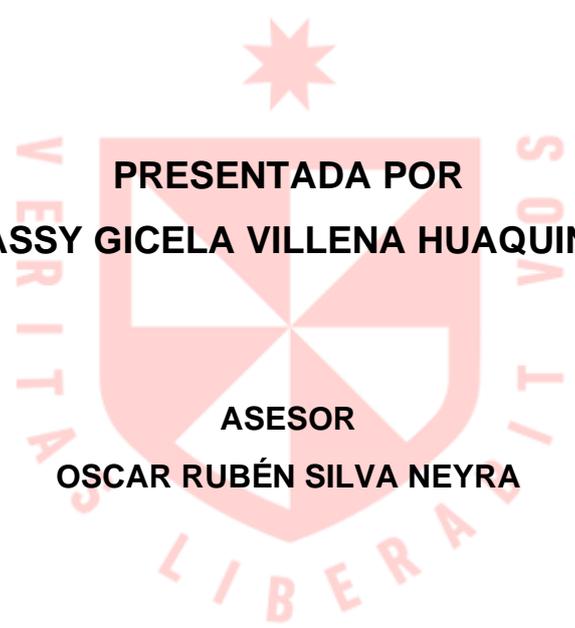


INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN

UNIDAD DE POSGRADO

**ROL METODOLÓGICO DEL DOCENTE EN EL JUEGO  
SIMBÓLICO Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO  
DE LAS CAPACIDADES CREATIVAS EN ESTUDIANTES  
DE NIVEL INICIAL**



**PRESENTADA POR  
DASSY GICELA VILLENA HUAQUINO**

**ASESOR  
OSCAR RUBÉN SILVA NEYRA**

**TESIS**

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRA EN EDUCACIÓN  
CON MENCIÓN EN DOCENCIA E INVESTIGACIÓN UNIVERSITARIA**

**LIMA – PERÚ  
2022**



**CC BY-NC-SA**

**Reconocimiento – No comercial – Compartir igual**

El autor permite transformar (traducir, adaptar o compilar) a partir de esta obra con fines no comerciales, siempre y cuando se reconozca la autoría y las nuevas creaciones estén bajo una licencia con los mismos términos.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



**INSTITUTO DE LA CALIDAD PARA LA EDUCACIÓN  
SECCIÓN DE POSGRADO**

**ROL METODOLÓGICO DEL DOCENTE EN EL JUEGO SIMBÓLICO Y SU RELACIÓN  
CON EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES CREATIVAS EN ESTUDIANTES DE  
NIVEL INICIAL**

**TESIS PARA OPTAR  
EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRA EN EDUCACIÓN  
CON MENCIÓN EN DOCENCIA E INVESTIGACIÓN UNIVERSITARIA.**

**PRESENTADO POR:  
DASSY GICELA VILLENA HUAQUINO**

**ASESOR:  
Dr. OSCAR RUBÉN SILVA NEYRA**

**LIMA, PERÚ**

**2022**

**ROL METODOLÓGICO DEL DOCENTE EN EL JUEGO SIMBÓLICO Y SU RELACIÓN  
CON EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES CREATIVAS EN ESTUDIANTES DE  
NIVEL INICIAL**

## **ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO**

### **ASESOR:**

Dr. Oscar Rubén Silva Neyra.

### **PRESIDENTA DEL JURADO:**

Dra. Patricia Edith Guillen Aparicio.

### **MIEMBROS DEL JURADO:**

Dra. Gilda Marlis Badillo Chumbimuni

Mg. Tulio Elías Florián Castillo

**DEDICATORIA.**

A mis padres Bertha y Glicerio, por el gran apoyo incondicional en este nuevo reto profesional. A mi hijo por motivarme a seguir superándome cada día.

## **AGRADECIMIENTO.**

A mis padres por darme aliento a seguir adelante. A mi hijo, le agradezco su comprensión.

A mi Asesor Dr. Oscar Silva Neyra, por su apoyo y consejos para poder realizar esta tesis.

## ÍNDICE

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO .....	iii
DEDICATORIA .....	iv
AGRADECIMIENTO .....	v
ÍNDICE .....	vi
ÍNDICE DE TABLAS .....	viii
ÍNDICE DE FIGURAS .....	ix
RESUMEN .....	x
ABSTRACT .....	xi
INTRODUCCIÓN .....	12
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO .....	6
1.1. Antecedentes de la investigación. ....	6
1.1.1. Antecedentes nacionales .....	6
1.1.2. Antecedentes internacionales .....	7
1.2. Bases teóricas .....	8
1.2.1. Definición del Rol Metodológico del Docente. ....	8
1.2.2. Definición de las Capacidades Creativas. ....	14
1.3. Definición de términos básicos. ....	20
CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES .....	23
2.1. Formulación de hipótesis .....	23
2.1.1. Hipótesis principal .....	23
2.1.2. Hipótesis derivadas .....	23
2.2. Variables y definición operacional .....	23
2.2.1. Variable Rol Metodológico del Docente en el Juego Simbólico .....	23
2.2.2. Variables Desarrollo de las Capacidades Creativas. ....	24

2.2.3. Definición operacional del Rol Metodológico del Docente en el Juego Simbólico.....	24
<u>2.2.4. Definición operacional del Desarrollo de las Capacidades Creativas</u> .....	24
<b>CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>25</b>
3.1. Diseño metodológico.....	25
3.1.1 Tipo de Investigación.....	25
3.1.2. Diseño de investigación.....	26
3.1.3 Método.....	27
3.2. Diseño muestral.....	27
3.3. Técnicas de recolección de datos.....	28
3.4. Técnicas estadísticas para el procesamiento de la información.....	34
3.5. Aspectos éticos.....	34
<b>CAPÍTULO IV: RESULTADOS.....</b>	<b>36</b>
4.1.2 Variable del Desarrollo de Capacidades Creativas.....	37
4.2.1 Hipótesis General.....	41
4.2.2. Hipótesis Específicas.....	42
<b>CAPÍTULO V: DISCUSIÓN.....</b>	<b>47</b>
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>50</b>
<b>RECOMENDACIONES.....</b>	<b>52</b>
<b>FUENTES DE INFORMACIÓN.....</b>	<b>53</b>
<b>ANEXO 1: Matriz de consistencia.....</b>	<b>58</b>
<b>ANEXO 2: Variables y definición operacional.....</b>	<b>59</b>
<b>ANEXO 3: Matriz de operacionalización de variables.....</b>	<b>61</b>
<b>ANEXO 4: Instrumento de recopilación de datos.....</b>	<b>62</b>
<b>ANEXO 5: Formato de validez de expertos.....</b>	<b>69</b>
<b>ANEXO 6: Carta de consentimiento.....</b>	<b>70</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>54</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: matriz de operacionalización de la variable Rol Metodológico del Docente en el Juego Simbólico.....	24
Tabla 2: matriz de operacionalización de la variable Desarrollo de las Capacidades Creativas. ....	24
Tabla 3: distribución de la población de estudiantes del aula de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 209 del distrito de Ate, durante el año 2020. ...	27
Tabla 4: resumen de procesamiento de datos. ....	30
Tabla 5: estadísticas de fiabilidad. ....	30
Tabla 6: estadísticas del total de elementos.....	30
Tabla 7: criterios de evaluación para evaluar el grado de creatividad. ....	32
Tabla 8: resumen del procesamiento de datos.....	33
Tabla 9: estadísticas de fiabilidad. ....	33
Tabla 10: estadísticas del total de elementos.....	33
Tabla 11: Resultados del Rol metodológico del docente en el juego simbólico.....	36
Tabla 12: Resultados del Desarrollo de capacidades creativas. ....	37
Tabla 13: Resultados de los niveles del Desarrollo de Capacidades creativas de fluidez .....	38
Tabla 14: Resultados de los niveles del Desarrollo de Capacidades creativas de flexibilidad.....	39
Tabla 15: Dimensiones de la variable del Desarrollo de capacidades creativas de originalidad. ....	40
Tabla 16: Resultado de la correlación del Rho de Spearman.....	41
Tabla 17: Resultado de la correlación del Rho de Spearman.....	42
Tabla 18: Resultado de la correlación del rho de Spearman.....	44
Tabla 19: resultado de la correlación de Rho de Spearman.....	45

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Características del rol metodológico. ....	9
Figura 2: Juego simbólico. Beneficios para los estudiantes. ....	10
Figura 3: Espacios, materiales y recursos educativos.....	11
Figura 4: Detección de problemas .....	13
Figura 5: Aprendizajes diversos.....	14
Figura 6: Definiciones existentes en cuatro categorías.....	14
Figura 7: Tipos de fluidez.....	16
Figura 8: Tipos de flexibilidad .....	17
Figura 9: Niveles de creatividad .....	18
Figura 10: Características de las personas creativas .....	19
Figura 11: Resultados de los niveles del Rol metodológico del docente en el juego simbólico.....	36
Figura 12: Resultados de los niveles del Desarrollo de las capacidades creativas. ....	37
Figura 13: Desarrollo de las capacidades creativas de fluidez.....	38
Figura 14: Desarrollo de las capacidades creativas de flexibilidad.....	39
Figura 15; Desarrollo de las capacidades creativas de originalidad.....	40

## RESUMEN

La presente investigación titulada, Rol metodológico del docente en el juego simbólico y su relación con el desarrollo de las capacidades creativas en estudiantes de nivel inicial – 2020, tuvo como objetivo, precisar de qué manera el rol metodológico del docente en el juego simbólico se relaciona con el desarrollo de las capacidades creativas en la población de referencia. El método empleado fue analítico y descriptivo, correlacional y de corte transversal cuantitativo, con un diseño observacional no experimental. La muestra de estudio fue no probabilística conformado por 20 estudiantes y 01 docente de la Institución Educativa Inicial N° 209, Ate. Se aplicó el Cuestionario de Rol metodológico del docente en el juego simbólico (adaptado del cuestionario del MINEDU 2009), con escala tipo Likert para medir el nivel de esta variable, y la rúbrica del desarrollo de las capacidades creativas con escala de Likert para medir el grado de creatividad. El resultado más importante fue que el rol metodológico del docente en el juego simbólico se relaciona significativamente con el desarrollo de las capacidades creativas, pues el coeficiente de correlación de Spearman fue 0,868, lo cual significa que existe una correlación positiva muy fuerte y el mayor valor de correlación entre las dimensiones del rol metodológico del docente en el juego simbólico con el desarrollo de las capacidades creativas fue el de fluidez, pues el coeficiente de correlación de Spearman fue de 0,967 lo cual significa que existe una correlación positiva alta muy fuerte.

**Palabras claves:** rol metodológico del docente, juego simbólico, capacidades creativas, fluidez, flexibilidad, originalidad.

## ABSTRACT

The present investigation entitled, Methodological role of the teacher in the symbolic game and its relationship with the development of creative abilities in initial level students - 2020, had the objective of specifying how the methodological role of the teacher in the symbolic game is related with the development of creative abilities in the reference population. The method used was analytical and descriptive, correlational and quantitative cross-sectional, with a non-experimental observational design. The study sample was non-probabilistic made up of 20 students from the Initial Educational Institution No. 209, Ate. The Questionnaire on the methodological role of the teacher in the symbolic game (adapted from the MINEDU 2009 questionnaire) was applied, with a Likert-type scale to measure the level of this variable, and the rubric of the development of creative abilities with a Likert scale to measure the level of this variable. degree of creativity. The most important result was that the methodological role of the teacher in the symbolic game is significantly related to the development of creative abilities, since Spearman's correlation coefficient was 0.868, which means that there is a very strong positive correlation and the highest value The correlation between the dimensions of the teacher's methodological role in the symbolic game with the development of creative abilities was fluency, since Spearman's correlation coefficient was 0.967, which means that there is a very strong high positive correlation.

Keywords: methodological role of the teacher, symbolic play, creative abilities, fluency, flexibility, originality.

NOMBRE DEL TRABAJO

**ROL METODOLÓGICO DEL DOCENTE EN  
EL JUEGO SIMBÓLICO Y SU RELACIÓN C  
ON EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDA  
DE**

AUTOR

**DASSY GICELA VILLENA HUAQUINO**

RECUENTO DE PALABRAS

**16244 Words**

RECUENTO DE CARACTERES

**93251 Characters**

RECUENTO DE PÁGINAS

**81 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**1.6MB**

FECHA DE ENTREGA

**Jan 15, 2023 10:54 PM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

**Jan 15, 2023 10:55 PM GMT-5**

### ● 19% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 13% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 17% Base de datos de trabajos entregados
- 4% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

### ● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Fuentes excluidas manualmente
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)

  
Dr. OSCAR RUBEN SILVA NEYRA  
Asesor  
ORCID: 0000-0003-4808-1236

## INTRODUCCIÓN.

En diferentes países del mundo, los niños y niñas afrontan diversos retos para que puedan ejercer su derecho al juego y a la creatividad y a menudo el juego es ignorado como parte de la vida de los infantes. Muchos adultos piensan que cuando los niños y niñas juegan, están perdiendo el tiempo, prefiriendo tenerlos ocupados en sus tiempos libres en programas de estudios para que obtengan mejores calificaciones en las escuelas.

En varios países, el aprendizaje de la educación preescolar, está basada en la repetición conduciendo a la memorización de información, descartando el valor del juego como soporte para el aprendizaje. A esto, se suma la falta de conocimiento del aprendizaje basado a través del juego por parte de los maestros, tal vez por la ausencia de capacitaciones o actualizaciones profesionales. Otro factor, que también impide llevar a cabo el juego en las aulas, es que se reúnen un promedio de 30 estudiantes en un pequeño espacio desorganizado y con insuficientes materiales para todos.

Al no promoverse el juego en las actividades diarias, los niños pueden presentar impedimentos en su desarrollo de la inteligencia y socialización inhibiendo así, su capacidad creadora, limitándose sus ideas creativas, su imaginación o la solución a múltiples problemas de manera eficiente, sus ideas serían escasas y su pensamiento abstracto, tendrían inconvenientes para expresarse por sí mismos y relacionarse con los demás. La creatividad y la capacidad de inventar del niño por lo general, puede verse afectada o interrumpida por múltiples motivos, uno de ellos puede ser escasez de juguetes, ya que esto provocaría el aislamiento de los estudiantes, o también el exceso de las mismas, provocaría que los estudiantes no valoren y muestren desinterés por los materiales.

El Ministerio de Educación (2009) propuso en el Perú, la implementación del juego como parte importante de las actividades diarias, en la cual el estudiante se desarrolle libremente explorando los materiales que tenga a su disposición, la cual le permita tener interacciones con sus compañeros y de esta manera estimular el desarrollo de su creatividad mediante juegos espontáneos. A pesar de esta propuesta muchos de los jardines de la infancia no la ponen en práctica por avanzar con otras actividades pedagógicas o por desconocimiento de una correcta secuencia metodológica que debe seguir durante el juego, la cual estaría limitando las posibilidades que los niños y niñas puedan construir sus propios aprendizajes a través del juego (Guevara, 2019).

Al analizar los estudios realizados por Castro y Gastañaduy (2007), Matos (2012), Ministerio de Educación de Perú (2014), entre otros, acerca de la creatividad revelan deficiencias tanto en los educandos como en la enseñanza, en base al resultado del diagnóstico, que se aplicó una prueba de entrada: en la práctica pedagógica se observó que los niños no se expresan libremente en las clases, presentan falta de originalidad en las actividades que realizan, se observan inseguros, dependientes del docente y en general con dificultades en el desarrollo de las habilidades creativas.

Por la experiencia docente, en la Institución Educativa Inicial N° 209 del distrito de Ate, se identificó, que en el aula de 5 años se puede constatar la necesidad de desarrollar la creatividad a través del juego, teniendo un espacio y tiempo determinado para realizar estas actividades en pro del desarrollo de los niños y niñas; los padres no le dan la importancia al juego porque piensan que es una pérdida de tiempo, mencionando que los infantes tienen juguetes en casa, ellos asisten al colegio para aprender y no a perder el tiempo jugando. Los padres consideran que sus niños, en vez de jugar, deberían aprender a escribir y leer, mostrando desconocimiento que durante este tiempo y espacio ellos pueden desarrollar su creatividad, potencializando sus habilidades de imaginación y resolución de problemas, ya sea por medio del juego, la dramatización, actividades artísticas, la resolución de problemas que se presentan entre los mismos estudiantes, la exploración de materiales de manera concreta, entre otras actividades. A esto se añade, el desconocimiento de la secuencia metodológica del juego por parte de algunas docentes, el espacio desorganizado y la escasez o exceso materiales.

Por todo lo antes mencionado, es que se decidió llevar a cabo este trabajo sobre el rol metodológico del docente en el juego simbólico y su relación con el desarrollo de las capacidades creativas en estudiantes de nivel inicial, la cual es un beneficio para los niños y niñas para desarrollar sus capacidades creativas y favorecer el desempeño de la labor docente.

Tomando en consideración lo señalado, cabe analizar si el rol metodológico del docente en el juego simbólico se relaciona con el desarrollo de las capacidades creativas en estudiantes de nivel inicial, de esta manera el problema de investigación en el presente estudio se manifiesta a través de la pregunta, ¿De qué manera el rol metodológico del docente en el juego simbólico se relaciona con el desarrollo de las capacidades creativas en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 209, Ate – 2020?, de la misma manera se tiene como objetivo general: “Precisar de qué manera el rol metodológico del docente en el juego simbólico se relaciona con el desarrollo de las capacidades creativas”. Asimismo, la hipótesis general del presente estudio se expresa afirmando la relación significativa entre el rol metodológico del docente en el juego simbólico y el desarrollo de las capacidades creativas en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 209, Ate – 2020.

Respecto a la importancia, debe mencionarse que, la investigación sobre el presente trabajo de investigación pretende conocer de qué manera el rol metodológico del docente en el juego simbólico se relaciona con el desarrollo de las capacidades creativas en estudiantes de 5 años, considerando las tres dimensiones de las capacidades creativas que permitan un aporte significativo para los 20 estudiantes y por ende mejorar la práctica docente que brindan las instituciones educativas. En el aspecto teórico, nos permite obtener información necesaria para conocer la labor docente y apoyar a los estudiantes a través de los juegos simbólicos que ellos realicen para que puedan desarrollar su mayor creatividad. En lo práctico; es utilizada como fuente de información para posteriores investigaciones acerca del mismo tema. En cuanto a lo didáctico, sirve como referente para otros docentes y psicólogos para promover la importancia de la creatividad a través del juego.

Entre las principales limitaciones, puede distinguirse el límite de herramientas didácticas con estudiantes de una sola aula y el contenido del tema es delimitado; asimismo, el tiempo en que se desarrolló. También, otra limitación se vincula con la disposición de instrumentos de investigación validados que puedan ser pertinentes, por lo que esto requirió de esfuerzo hasta llegar a determinar la pertinencia de los instrumentos de recojo de datos, garantizando la validez de los datos obtenidos y los resultados.

El enfoque asumido en el presente estudio es cuantitativo, con un diseño observacional no experimental, el método es analítico y descriptivo, correlacional y de corte transversal, la población estuvo conformada por 20 estudiantes en la edad de 5 años y una docente de la Institución Educativa Inicial N° 209 del distrito de Ate y la muestra quedó conformada por 20 estudiantes de la edad de 5 años y una docente de aula, tomados de manera no probabilista.

El estudio se ha estructurado en cinco capítulos, cada uno de ellos con sus correspondientes subcapítulos según el Manual para la elaboración de tesis y los trabajos de investigación de la Universidad San Martín de Porres. De acuerdo a estas consideraciones el presente estudio se organiza de la siguiente manera.

En el Capítulo I; se desarrolla el marco teórico del estudio, iniciando por los antecedentes de la investigación, tanto nacionales como internacionales; en la segunda parte, se desarrollan las bases teóricas que sustentan el rol metodológico del docente en el juego simbólico y el desarrollo de las capacidades creativas; en la última parte, termina con la definición de los términos utilizados.

Luego en el Capítulo II, se exponen las hipótesis y variables de investigación con su respectiva definición operacional en dimensiones e indicadores; cabe destacar que en el cuadro de definición operacional se ejecuta en función de las teorías que sustentan los autores para cada variable.

En el Capítulo III, se presenta la metodología de investigación que se empleará, iniciando con el diseño metodológico; luego, se precisa el diseño muestral, donde se detalla la población y la muestra considerada, también se presenta las técnicas de

recolección de datos y la descripción de los instrumentos; además, se presenta las técnicas estadísticas para el procesamiento de la información y finalmente se desarrollan los aspectos éticos del presente estudio.

En el Capítulo IV, se presentan los resultados del estudio, empezando por la descripción de cada variable, es decir, los resultados de frecuencia según dimensiones, después se presentan los resultados correlaciones con sus contrastaciones de hipótesis y las pruebas de hipótesis estadísticas a través del coeficiente de correlación de *Spearman*.

En el Capítulo V, se desarrolla la discusión de resultados, allí se adjuntan los aportes de antecedentes y marco teórico que son pertinentes en cada caso, de esta manera este capítulo permite articular los aportes teóricos y empíricos que se han recogido en la revisión bibliográfica, antecedentes y en los resultados del presente estudio. Finalmente, se presentan las conclusiones y recomendaciones del estudio, así como las fuentes de información consultadas y los anexos respectivos.

## CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

### 1.1. Antecedentes de la investigación.

#### 1.1.1. Antecedentes nacionales.

Matamoros, O. y Corichahua, K. (2017), realizaron una investigación en Huancavelica, con el propósito de determinar la influencia sobre el juego simbólico en las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 107 Huancavelica, 2017. La metodología fue aplicativo, explicativo y pre experimental; con una muestra de 30 niños de 5 años, la técnica fue de observación y se utilizó como instrumentos la escala de apreciación. Se encontró que después de aplicar los juegos simbólicos (variable independiente), el 96.7% (29), presentan una buena habilidad social.

Pucuhuayla, M. (2019), en su estudio en Satipo, el objetivo general del autor fue determinar la relación del Juego Simbólico como estrategia didáctica y Aprendizaje en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019. La metodología fue correlacional. La población estuvo conformada por 71 estudiantes de edades de 3, 4 y 5 años. Se obtuvo como resultado un coeficiente  $r$  de 0,482 que midió la relación entre el Juego Simbólico y El Aprendizaje determinando así que ambas variables se relacionan de manera positiva fuerte, pudiendo de esta manera afirmar que los estudiantes lograron mejorar su aprendizaje a través del juego simbólico en un 23,23%

Loayza (2020), realizó el estudio titulado: **Desarrollo de la creatividad en niños(as) de la Institución Educativa Inicial N° 609, Puente Piedra**. El objetivo general fue establecer el nivel del desarrollo de creatividad en los niños(as). El método fue comparativo, el enfoque cuantitativo de tipo básica con un diseño no experimental. Se aplicó una encuesta a los padres y el muestreo fue no probabilístico intencional.

Respecto a los resultados, se logró determinar que existen diferencias significativas en el desarrollo de la creatividad en niños(as) de tres, cuatro y cinco años de la I. E. El valor del rango promedio obtenido en cuanto a la creatividad en niños y niñas se evidencia en la diferencia de los valores entre los tres grupos.

Flores (2018), en Puno, sustentó la tesis titulada: **Los niveles de creatividad de los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa inicial N° 194 Corazón de Jesús del distrito de Acora**. El objetivo general fue identificar los niveles de creatividad, fluidez, flexibilidad y por último el nivel de Originalidad. La metodología fue descriptivo – simple. La investigación se dio por medio de un Test. La población fue de 37 niños y niñas de cuatro años. Los resultados muestran que se obtiene que la mayor cantidad de los niños y niñas de cuatro años desarrollan los niveles de creatividad, considerando cada nivel con distinto concepto, dentro de los tres niveles de creatividad fluidez, flexibilidad y originalidad el que tiene mayor realce es el de “Fluidez”.

Zorrilla, V. (2020). **Taller de juegos y la creatividad de los niños de 5 años en la Institución Educativa, Samborondón**. El objetivo de la investigación fue elaborar un taller de juegos como estrategia de aprendizaje para estimular la creatividad en niños de 5 años. El estudio de tipo descriptiva propositiva, de enfoque cuantitativa, con diseño no experimental, conformado por una población de 35 educandos, se utilizó la técnica de encuesta y como instrumento el Test de Torrance, fue validado por el juicio de expertos (3). Los resultados muestran que 29 infantes (82,9%) se ubican en el nivel medio, rechazando la hipótesis de investigación y aceptando la hipótesis nula.

### **1.1.2. Antecedentes internacionales.**

Casas, M. (2014), sustentó el trabajo denominado **“El juego simbólico y el rol docente”**, tuvo como objetivo describir y establecer cómo es el rol docente al proponer juego simbólico. La metodología fue cualitativa descriptiva. Para analizar la información se realizó una matriz de análisis, luego de ello se analizó teniendo en cuenta el marco teórico. Las conclusiones fueron que el rol docente desde una mirada social y las acciones que realizan las estudiantes van más allá de lo propuesto.

Krumm, G., Vargas, J., Lemos, V. y Oros, L. (2015), en su investigación tuvieron como objetivo evaluar la percepción de la creatividad en niños, padres y pares, y el efecto de estas percepciones sobre la producción creativa de los niños en actividades de papel y lápiz. La población fue de 359 alumnos de 9 a 13 años de diferentes escuelas y colegios de la provincia de Entre Ríos de la República Argentina. Para conocer la producción creativa, se utilizó la prueba de figuras del Test de Pensamiento Creativo de Torrance Forma B. Para la valoración de los pares, padres y niños sobre la creatividad se aplicó el Sociograma “Compañero creativo”, la Escala de Personalidad Creadora y la versión autoevaluación a los niños de 11 a 13 años. Los resultados muestran que tanto la percepción parental ( $F(2, 356) = 6.55, p = 0.002$ ), así como la evaluación que realizan los pares ( $F(2, 356) = 4.90, p = 0.008$ ) sobre la creatividad mejoran la producción creativa del niño en las tareas de papel y lápiz.

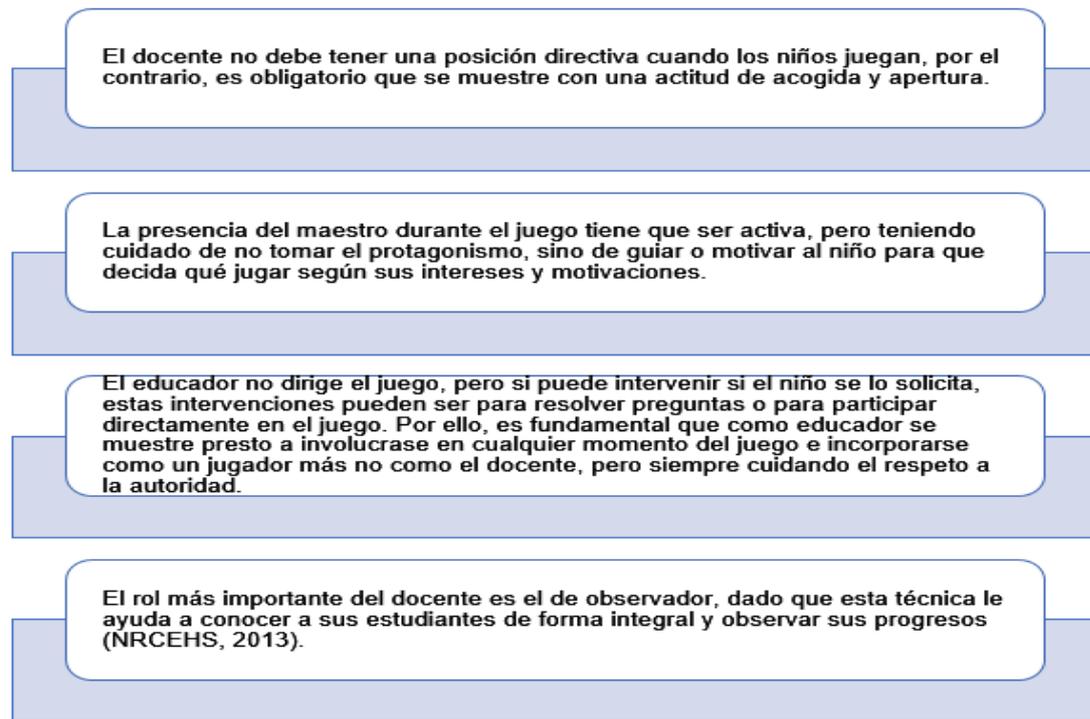
## **1.2. Bases teóricas.**

### **1.2.1. Definición del Rol Metodológico del Docente.**

Según Peinado (2018) los docentes del nivel inicial son formados para desarrollar competencias que favorecen el trabajo con la comunidad educativa en su conjunto; de manera que, ellos pueden trabajar con los niños; además, tienen conocimientos para interrelacionarse con cada familia. Asimismo, Guerrero, Demarini (2016) y Torres (1998) menciona que “Como ser humano y profesional, el docente de inicial es consciente de sus habilidades y limitaciones, las cuales le sirven como base para orientar su quehacer pedagógico, en la cual se condensan todas sus aptitudes y actitudes relacionadas a las diversas áreas del ser humano tales como cognitivo, físico, emocional y social”.

Por otro lado, Malaguzzi (2014) define que: “el rol del docente debe responder a la imagen que se tiene del niño. Los educadores guían, acompañan y crean contextos de aprendizaje, de modo que los niños puedan desarrollar sus potencialidades”. Para que el docente pueda promover su rol metodológico a través del juego debe tener diversas características, como:

Figura 1: Características del rol metodológico.



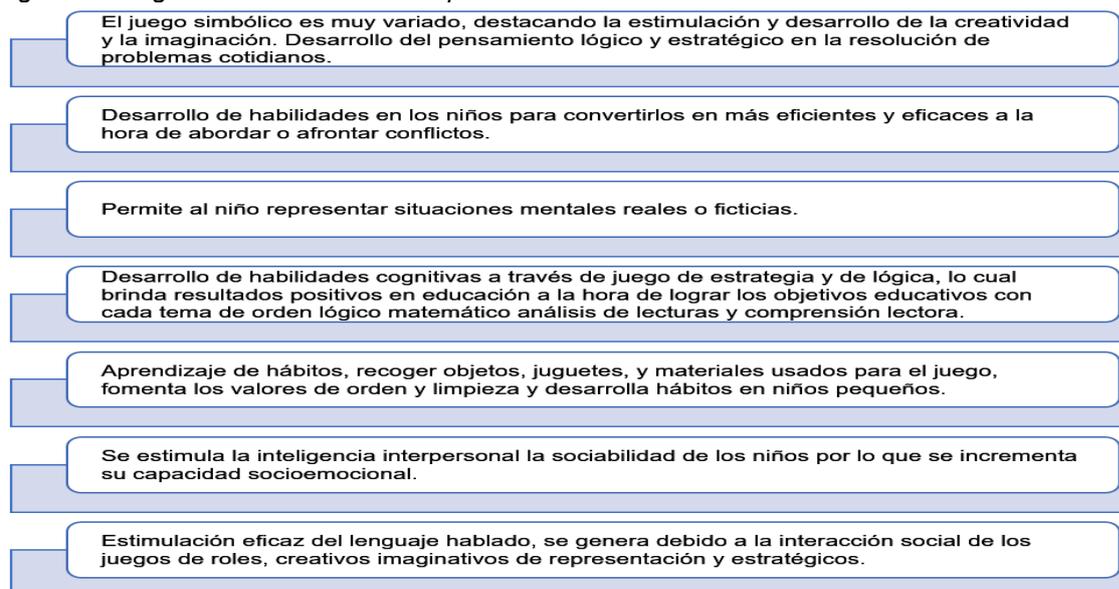
Nota: Malaguzzi (2014)

Para la presente investigación se valora que el rol metodológico del docente es fundamental, ya que son quienes guían al niño en las actividades proporcionándoles el aprendizaje necesario para que los menores afronten el mundo real; por eso es imprescindible la presencia del docente de manera atenta y dispuesta para favorecer y estimular a los niños y niñas ante la exploración del juego, siendo el docente observador del juego de los niños, además él será quien guiará en caso de ser necesario o requieran su ayuda dentro del mismo juego. Para esto se tomará en cuenta una secuencia metodológica; en primer lugar, la planificación, luego el desarrollo del juego y, por último, el acompañamiento.

### **El Juego Simbólico.**

Para Peinado (2018) “el juego simbólico ejercita simultáneamente las diversas áreas del desarrollo infantil porque se le atribuye la función de transformación de los materiales para construir nuevos escenarios y mundos ficticios, asentados en su experiencia, fantasía y su propia historia familiar”. Villalobos (2009) menciona que: “Producto de esta comparación pueden distinguir cuál es el mundo real y decir que al reproducir el mundo irreal están jugando”. El juego simbólico aporta varios beneficios para los estudiantes, que a continuación se presenta:

Figura 2: Juego simbólico. Beneficios para los estudiantes.



Nota: Villalobos (2009)

### **Secuencia metodológica.**

Se plantean tres momentos que permiten a los niños diferentes espacios de representación:

#### **Planificación.**

De acuerdo con la información del MINEDU (2016) “planificar es el arte de imaginar y diseñar procesos para que los estudiantes aprendan. Parte por determinar claramente el propósito de aprendizaje. En este proceso, es importante considerar las aptitudes, las necesidades, los intereses, las experiencias, los contextos, entre otros factores, de los niños y las niñas, así como prever, organizar, reflexionar y decidir sobre recursos y materiales, procesos pedagógicos y didácticos, interacciones, estrategias diferenciadas, clima de aula, contextos socioambientales, entre otros, que hagan posible el proceso de enseñanza, aprendizaje y evaluación para alcanzar dicho propósito”. (p.36).

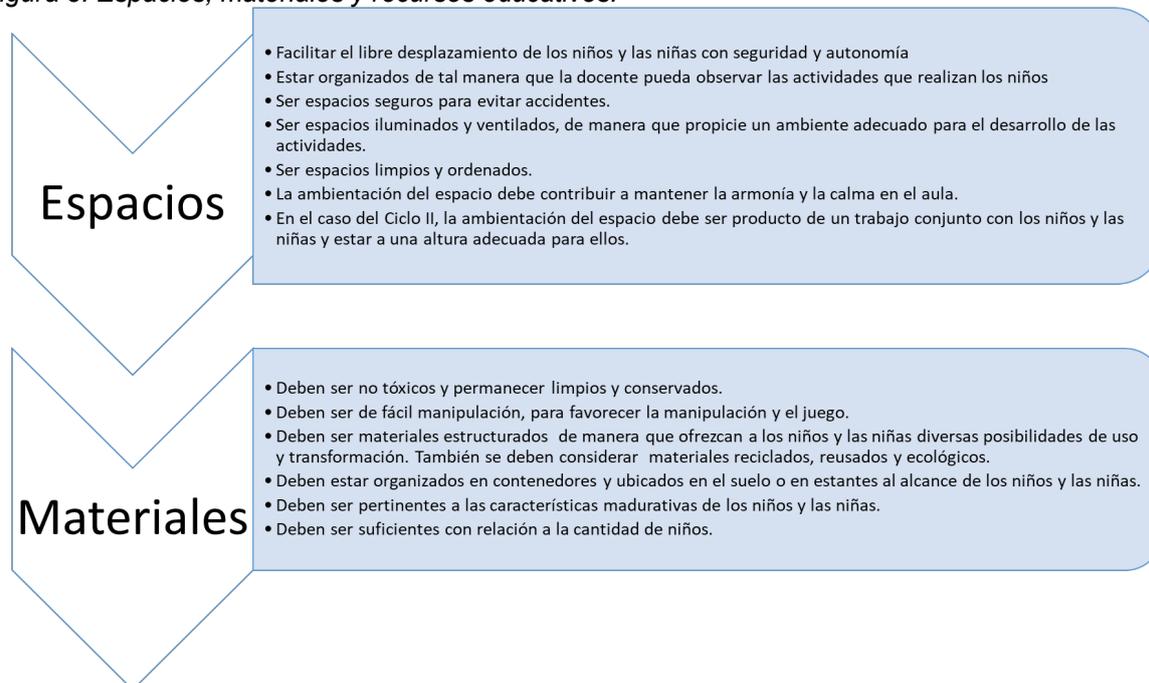
#### **Organización del espacio y materiales.**

Según el Currículo Nacional (2016) “en el nivel de Educación Inicial, la organización de los espacios educativos, el uso adecuado y pertinente de los materiales y recursos educativos, así como el rol docente brindan entornos e interacciones que permiten

tener un clima favorable para el aprendizaje. Estas son condiciones claves que favorecen y garantizan el desarrollo del potencial de los niños y las niñas”.

Los espacios y materiales educativos presentan algunas características:

Figura 3: Espacios, materiales y recursos educativos.



Nota: Programa Curricular de Educación Inicial (2016)

### **Normas de convivencia.**

Sánchez, Fiestas, Garrido y Vila (2016) “Son normas básicas de conducta que establecen cuál es el comportamiento adecuado en un lugar específico, para interactuar pacíficamente con los demás”.

Antes del juego, estas normas de convivencia se deben elaborar o recordar con todos los participantes.

### **Interacciones.**

Según Silva (2009) “En las interacciones, los niños aprenden a cómo iniciar y mantener relaciones sociales, la forma de negociación, el compromiso, la resolución de conflictos así como la forma de entender y aceptar a las personas que son diferentes a ellos”.

### **Desarrollo del Juego.**

Según Silva (2009) “Los niños juegan en un espacio de manera autónoma. Un proyecto de juego supone que el niño inicia, desarrolla y plasma su idea y la convierte en acción, se dan también las negociaciones con otros niños con respecto a los juguetes que cada quien usará y los roles a representar. Es necesario observar la dinámica del juego, de manera activa como parte importante del rol del docente”.

### **Observación.**

NRCEHS (2013) menciona que “Para realizar una buena observación es necesario que esta sea permanente y tenga como objetivo conocer a los estudiantes de forma detallada y a profundidad. Esta técnica se tiene que complementar con un registro individual para comparar como inicio y que logros ha alcanzado cada estudiante. En el instrumento de registro puede ser un cuaderno de campo, anecdotario, gráfico, etc.; deben consignarse observaciones objetivas, en otras palabras, los hechos se deben registrar tal como han sucedido y detalladamente sin ninguna interpretación o juicio de valor”

Sánchez, Fiestas, Garrido y Vila (2016) afirman que: “es importante considerar en el registro el aspecto emocional que se observa y la respuesta que generan o reciben al contacto con otros”.

Según Silva (2009) “El registro que se realiza debe responder a cuatro ítems: ¿A qué juega el niño? ¿Con quién juega?, así como la actitud del niño y las reflexiones que pueden estar orientadas a los progresos o problemas identificados”.

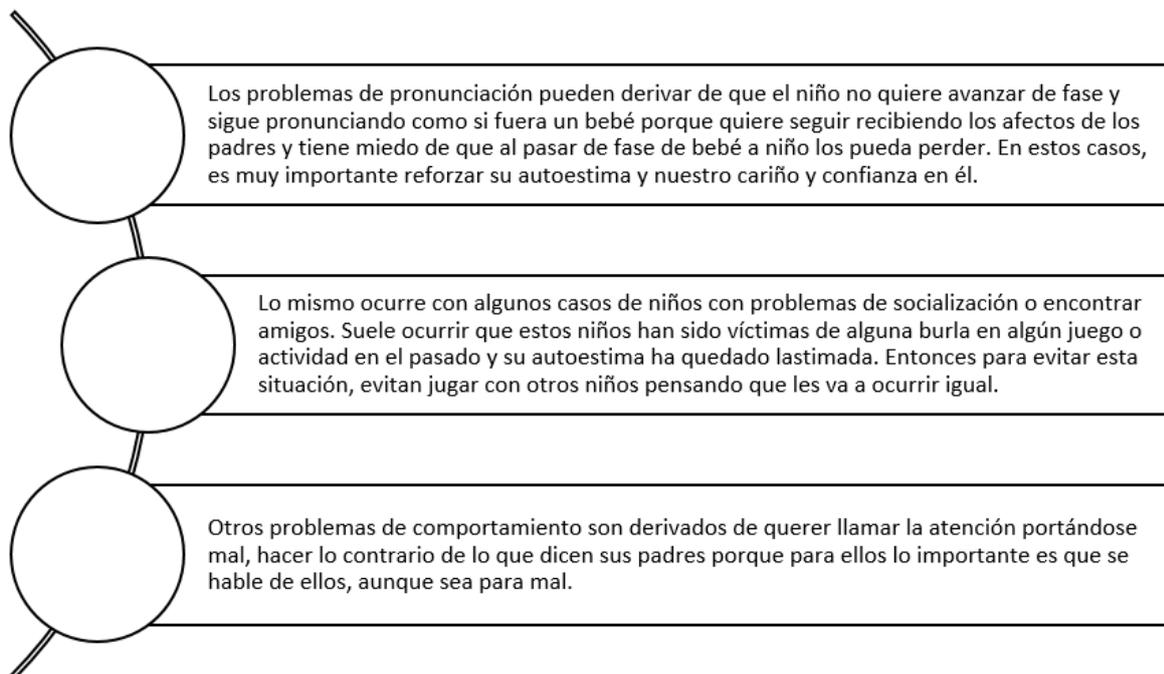
### **Representación de roles.**

Sánchez, Fiestas, Garrido y Vila (2016) “En la interpretación de roles, los participantes adoptan e interpretan el papel o rol de un personaje que puede ser real o irreal, parte o grupo que pueden tener personalidades, motivaciones y trasfondos diferentes de los suyos. La interpretación de roles es similar al drama improvisado o teatro delimitado por unas reglas externas en el cual los participantes son los actores, los que interpretan los roles”.

### **Detección de problemas.**

Según Silva (2009) “Durante el juego a través de la observación se puede detectar problemas como trastornos por déficit de atención, problemas de pronunciación y muchos otros más”.

Figura 4: Detección de problemas



### **Acompañamiento.**

En el acompañamiento los niños socializarán, luego harán una representación y por último la meta cognición.

### **Socialización.**

Según Silva (2009) “Los estudiantes verbalizarán a que jugaron, con quienes jugaron, como se sintieron y que pasó en el transcurso de su juego”.

### **Representación.**

Los estudiantes de manera individual o grupal, representarán lo que jugaron a través de los diversos lenguajes como la pintura, el dibujo, el modelado, etc, de acuerdo a sus intereses o su experiencia.

### **Metacognición.**

Se retoma el dialogo en este momento con la finalidad de abstraer los aprendizajes espontáneos, los niños responden algunas preguntas. Estas preguntas ayudan a

pensar en los aprendizajes que han logrado. Pueden ser aprendizajes sociales, emocionales, matemáticos, lingüísticos, científicos, musicales, entre otros.

Los aprendizajes pueden ser diversos, como:

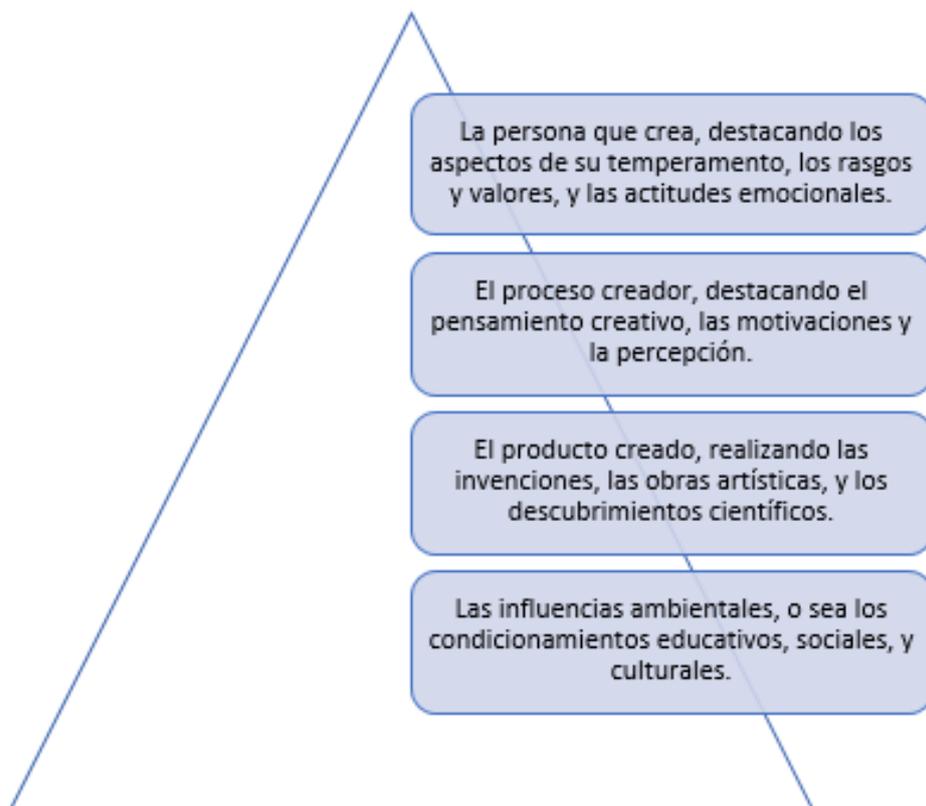
*Figura 5: Aprendizajes diversos.*



### **1.2.2. Definición de las Capacidades Creativas.**

Guilford (1950) "La palabra "creatividad" desde el punto de vista etimológico deriva del verbo crear, que quiere decir dar existencia a algo, o producirlo de la nada; establecer relaciones hasta entonces no establecidas por el universo del individuo, con miras a determinados fines. Podemos encuadrar las diferentes definiciones existentes en cuatro categorías".

*Figura 6: definiciones existentes en cuatro categorías.*



*Nota: Guilford (1950)*

Guilford (1950) afirma que: “la creatividad como una forma de pensamiento, la cual se desencadena a causa de la entrada del sujeto a un problema, en cuya solución se advierte la existencia de ciertas características especiales de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración”.

Flanagan (1958), “la creatividad se muestra al dar existencia a algo novedoso. Lo esencial está en la novedad y la no existencia previa de la idea o producto. La creatividad es demostrada inventando o descubriendo una solución a un problema y en la demostración de cualidades excepcionales en la solución del mismo”.

Freud (1963): “La creatividad se origina en un conflicto inconsciente. La energía creativa es vista como una derivación de la sexualidad infantil sublimada, y que la expresión creativa resulta de la reducción de la tensión”.

En conclusión, la creatividad es una forma de pensamiento que genera nuevas soluciones o experiencias, nuevos productos, nuevas ideas a causa de un problema.

La creatividad nos permite conectar lo que sabemos con lo nuevo que podemos crear o imaginar.

### Criterios de las capacidades creativas.

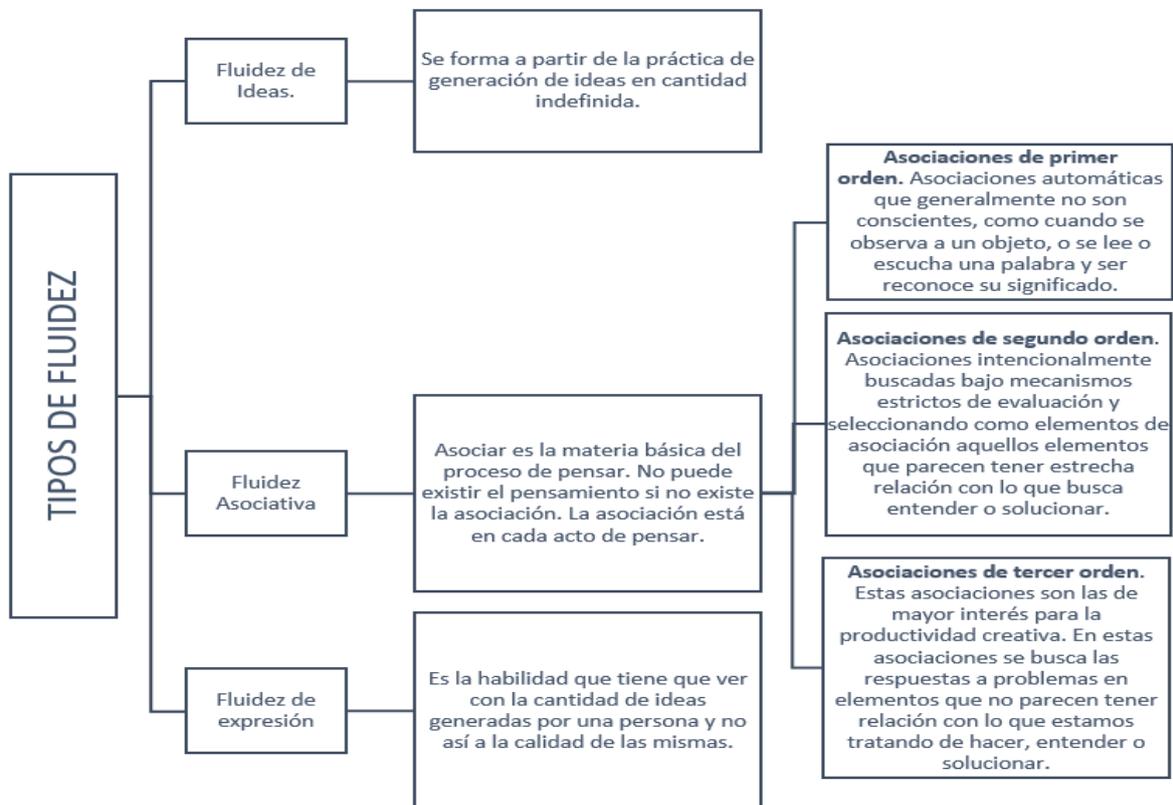
#### Fluidez.

Flanagan (1958) “La fluidez es una habilidad para generar ideas, no importa si son buenas o malas las ideas. En este factor no entran los juicios de valor ni los prejuicios, debe producirse un mayor número de ideas. La fluidez busca el dar varias opciones de ideas para dar solución a un tema determinado”.

Guilford (1965) “Dentro de un período de tiempo determinado, se puede generar una gran cantidad de ideas y se pueden hacer muchas sugerencias para el problema. Las personas creativas tienen la capacidad de expresarse verbalmente con fluidez y de manera integral”.

Según Guilford (1965) existen distintos tipos de fluidez:

Figura 7: Tipos de fluidez



Nota: Guilford (1965)

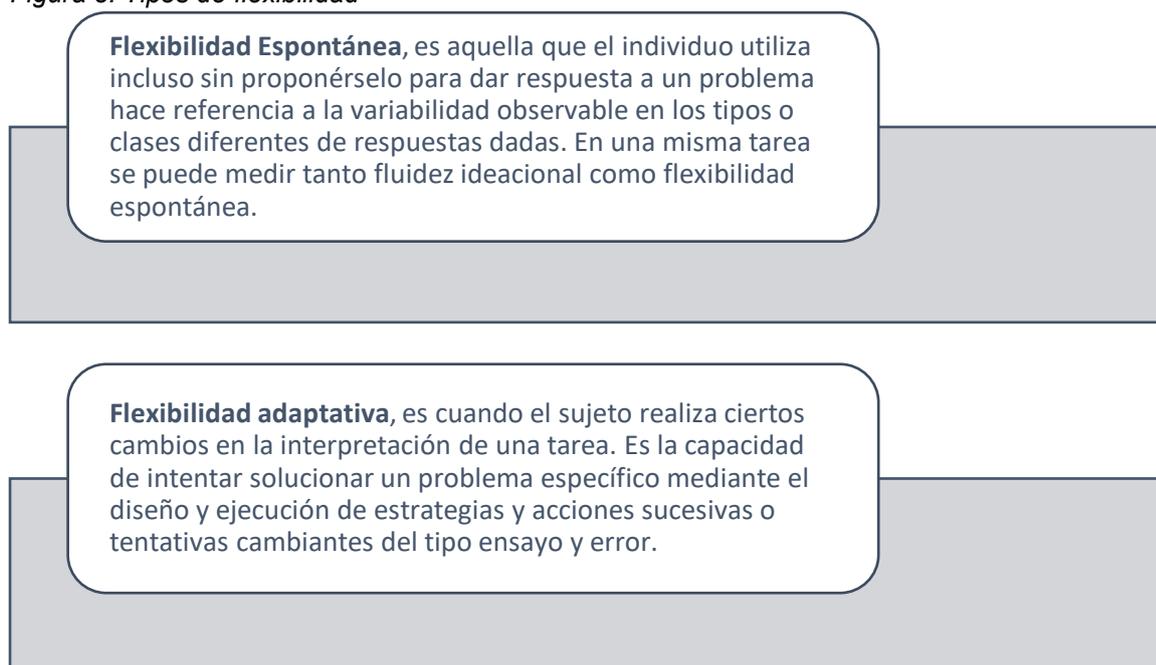
### **Fluidez de expresión.**

Guilford (1965) “Es la habilidad que tiene que ver con la cantidad de ideas generadas por una persona y no así a la calidad de las mismas, se habla de la fluidez de pensamiento, referida a la habilidad que tienen las personas de emitir de forma rápida muchas ideas, pensar en muchas más cosas de las que en un primer momento lo pueda hacer”

### **Flexibilidad**

Guilford (1965) menciona que: “La flexibilidad implica aprender a aceptar la idea de los demás y manipular cambios y transformaciones, replanteamientos y diseños. La flexibilidad no requiere tener una sola respuesta correcta ante una situación, sino busca más posibilidades de respuesta, busca cambiar la óptica y pensar en algo diferente para lo cual fue hecho. Se puede distinguir dos tipos de flexibilidad”:

*Figura 8: Tipos de flexibilidad*



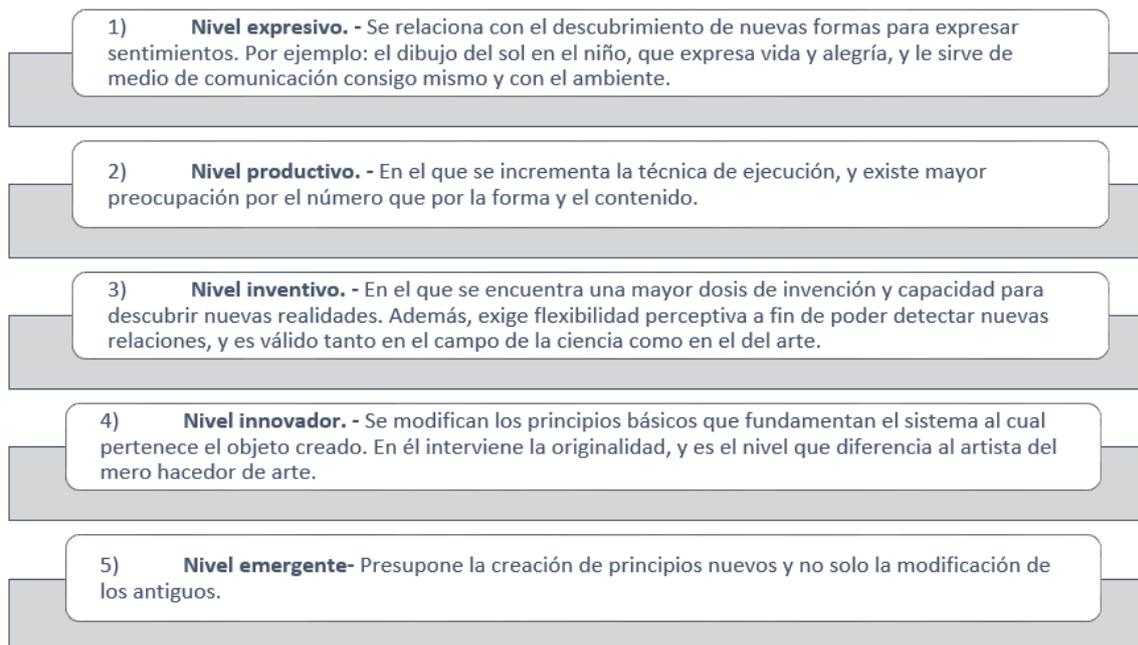
### **Originalidad.**

Freud (1963) menciona que: “el concepto de originalidad, siempre presente en las definiciones de la creatividad, es muy controvertido, pues hay que distinguir entre el sentido individual y el social, por lo que siempre debemos considerar que el empleo del conocimiento ya existente es siempre un incremento, y que siempre es discutible hasta qué punto el producto creado es original, o en qué medida es imitado”.

Taylor (2010) luego de examinar decenas de definiciones, determinó que: “para comprenderlas mejor es necesario distinguir cinco niveles de creatividad, o sea cinco formas de manifestación de la conducta creadora”.

Los niveles de creatividad son los siguientes:

Figura 9: Niveles de creatividad



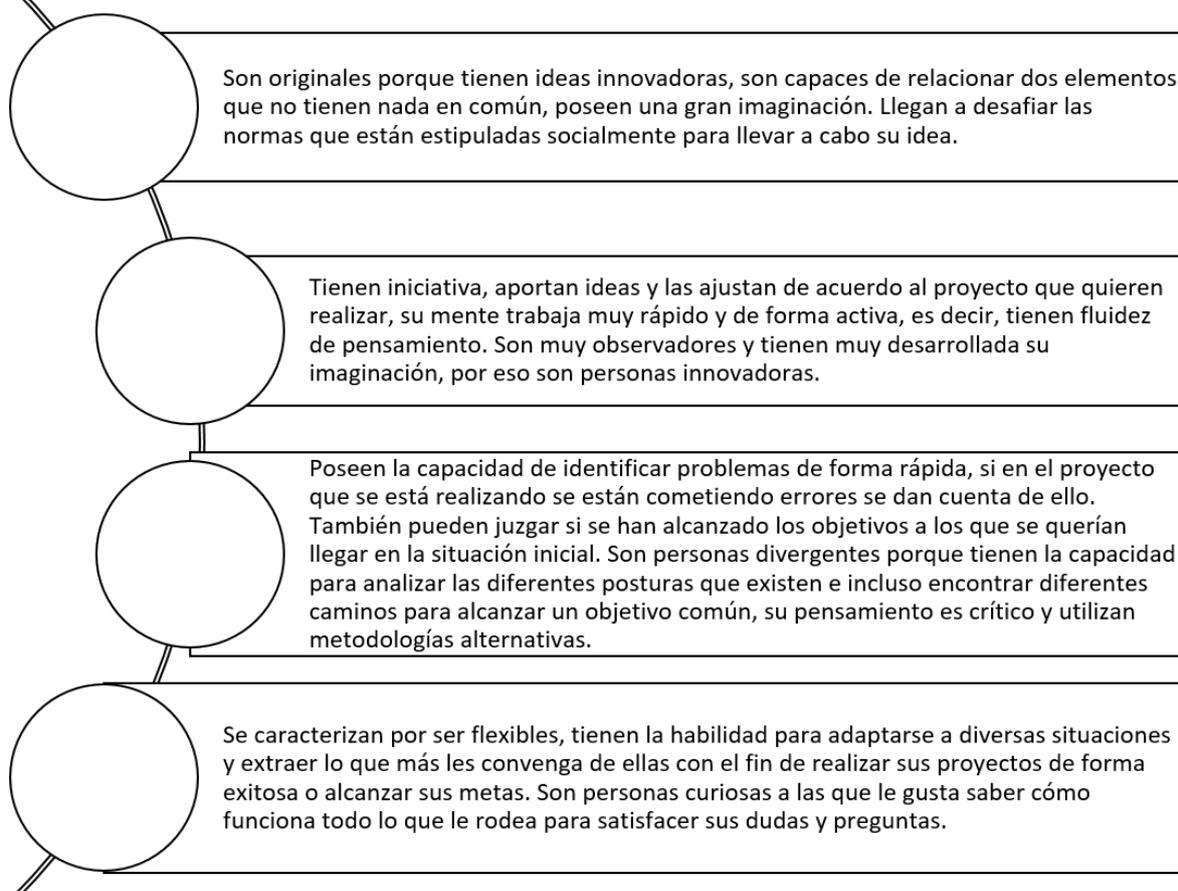
Taylor (2010) “La originalidad tiene carácter de novedad e intenta buscar soluciones nuevas. Es el factor más determinante de la capacidad creadora. Las observaciones prácticas identifican esta cualidad como esencial a todos los productos que han tenido origen en procesos creativos. Cabe recordar que la creatividad a menudo hay que buscarla no precisamente en el qué, sino en el cómo”.

Freud (1963) “La originalidad es la habilidad que tienen las personas de aportar ideas novedosas, diferentes, únicas y apartadas de la normalidad o convencionalidad. Para su surgimiento requiere del rompimiento con esquemas establecidos, ideas o modelos rígidos y por otra parte sugiere poner en práctica ideas activadoras o bien la yuxtaposición de éstas, integración o relación de elementos distantes y reestructurar o reelaborar modelos ya asumidos. La originalidad es la habilidad de producir ideas o respuestas poco frecuentes”.

Taylor (2010) "Las personas creativas son a menudo realmente originales. La originalidad significa tener una gran cantidad de ideas brillantes y divertidas. Estas ideas y pensamientos se alejan de la norma, son únicos y extraordinarios. La libertad interior que existe elimina ciertas restricciones". Las personas que tienen originalidad son individuos que no están "obligados dinámicamente en grupo".

Las personas creativas, presentan ciertas características:

Figura 10: características de las personas creativas



La creatividad, tiene aspectos que pueden ayudar en el desarrollo de los niños.

Angulo, P. y Ávila, L. (2010) refieren que: "el juego es la base del desarrollo de su aprendizaje. El niño observa su entorno, lo va asimilando según sus capacidades, y a través del juego va interpretando y acomodando lo observado. Pero no basta con dejarle jugar o proporcionarle cantidades de juegos. Es necesario crear un ambiente que estimule al niño a investigar, imaginar y manipular, que le permita dar sus propias

respuestas, donde el adulto le oriente en base a las ideas del niño (por lo que debe ser capaz de cambiar su propio criterio ajustándose a las necesidades del grupo o de un individuo, debe ser flexible y no autoritario, debe ser conocedor de la información necesaria, no para transmitirla de modo unilateral sino para ayudar al niño a obtener el material necesario para mayor rendimiento en su investigación). Cuando se habla de libertad en las aulas, los docentes piensan que será un caos, falta de respeto o rebeldía, se sienten preocupados por cómo afrontar esta situación, pero esto favorece a que el niño debe conocer las reglas que rigen en clase o en el ambiente en que se desenvuelve, los límites. De este modo él se sentirá más seguro, y será capaz de crear sin temor a ser reprendido. Dejando al niño elegir su propia vía, evitamos muchas frustraciones y fracasos, que frecuentemente abocan en indisciplina y falta de respeto hacia los docentes y los propios compañeros. En un proceso creativo se unen procesos intelectuales, motores, emocionales y perceptivos”.

Diversos estudios consultados, concluyen que crear un “ambiente flexible permite una mayor fluidez, flexibilidad y originalidad y mayor grado de elaboración en los trabajos de los niños” (Espíritu, 2005) “Todas estas variables que hacen referencia al hecho creativo funcionan de un modo independiente, combinándose entre sí. Por lo que debemos concluir que es necesario si queremos educar niños creativos y desarrollar su pensamiento divergente, debemos buscar una enseñanza que favorezca la autonomía del niño, un ambiente democrático que permita al niño dar sus opiniones y respetar a los demás; donde se tenga en cuenta la individualidad de cada uno permitiéndoles desarrollar sus propias capacidades y fomentando sus intereses personales”. (pág. 18)

### **1.3. Definición de términos básicos.**

#### **Acompañamiento.**

El MINEDU, refiere que “el acompañamiento al estudiante es el conjunto de acciones coordinadas por un docente u otro mediador con la finalidad de responder a las necesidades de aprendizaje de las y los estudiantes cuando estas no han sido resueltas de manera autónoma en un periodo determinado”.

**Capacidades creativas.**

Guilford (1952), refiere que “las capacidades creativas son las ideas novedosas que tienen las personas y presentan respuestas a problemas de un modo poco común; las características de los individuos creadores, son la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente”. Asimismo, Guilford (1952) también define que es la “Capacidad o aptitud para generar alternativas a partir de una información dada, poniendo el énfasis en la variedad, cantidad y relevancia de los resultados”.

**Desarrollo del juego.**

Según el MINEDU, (2009) “es un momento pedagógico que tiene un proceso el cual implica la posibilidad de desarrollar el juego libre utilizando los espacios y elementos de los sectores y brindarle al estudiante la oportunidad de interactuar con los demás”.

**Fluidez.**

Según Ulman (1972) “Se refiere a la facilidad con que las ideas son generadas. La fluidez de pensamiento se demuestra por el número de ideas que surgen en un periodo determinado, puede identificarse como el aspecto cuantitativo de la creatividad”.

**Flexibilidad.**

Según Ulman (1972) “Es la habilidad de adaptar, redefinir, reinterpretar o tomar una nueva táctica para llegar a la meta. La flexibilidad de pensamiento es demostrada cuando las respuestas a un problema sugieren un uso inusual de las mismas, puede identificarse a la flexibilidad como el aspecto cualitativo de la creatividad”.

**Juego simbólico.**

Según Saunders (2005), “el juego simbólico durante la infancia constituye un ejercicio preparatorio porque a través de las actividades lúdicas se adquiere una gran cantidad de conocimientos y habilidades útiles para la vida”. (p. 9)

**Originalidad.**

Según Ulman (1972) “Se refiere a que la solución encontrada sea única o diferente a las que se habían encontrado anteriormente”.

**Planificación.**

Según el Currículo Nacional (2017) “la planificación es una hipótesis de trabajo, no es rígida, se basa en un diagnóstico de las necesidades de aprendizaje”. (p. 3)

**Rol Metodológico Docente.**

Según Malaguzzi (2014) “El rol del educador responde a la imagen que se tiene del niño. Los educadores guían, acompañan y crean contextos de aprendizaje, de modo que los niños puedan desarrollar sus potencialidades”.

## **CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES**

### **2.1. Formulación de hipótesis.**

#### **2.1.1. Hipótesis principal.**

El rol metodológico del docente en el juego simbólico se relaciona significativamente con el desarrollo de las capacidades creativas en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 209, Ate – 2020.

#### **2.1.2. Hipótesis derivadas.**

HE1: El rol metodológico del docente en el juego simbólico se relaciona significativamente con el desarrollo de las capacidades creativas en fluidez en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 209, Ate – 2020.

HE2: El rol metodológico del docente en el juego simbólico se relaciona significativamente con el desarrollo de las capacidades creativas en flexibilidad en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 209, Ate – 2020.

HE3: El rol metodológico del docente en el juego simbólico se relaciona significativamente con el desarrollo de las capacidades creativas en originalidad en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 209, Ate – 2020.

### **2.2. Variables y definición operacional**

#### **2.2.1. Variable Rol Metodológico del Docente en el Juego Simbólico**

Otero (2015) refiere que: “el maestro cumple la función como promotor del juego libre, puesto que organiza al niño y lo ubica en un espacio seguro, dotado de variados estímulos, en este entorno se le da la autonomía de disponer a qué jugar, cómo jugar

y con qué objetos jugar. Esta organización implica un acompañamiento constante y no debe confundirse con la representación de que el niño ejecute lo que quiera o dejar este momento al azar”.

### 2.2.2. Variables Desarrollo de las Capacidades Creativas.

Castro (2007) refiere que: “el desarrollo de las capacidades creativas, es una facultad específica del ser humano que le permite crear con originalidad, flexibilidad y fluidez un conjunto de valores materiales y conocimientos nuevos con el propósito de satisfacer necesidades personales y sociales”.

### 2.2.3. Definición operacional del Rol Metodológico del Docente en el Juego Simbólico

*Tabla 1: Matriz de operacionalización de la variable Rol Metodológico del Docente en el Juego Simbólico.*

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Niveles
Planificación	Organización de espacios y materiales	1,2	Ordinal tipo	Nunca
	Normas de convivencia	3,4	Likert	A veces
	Interacciones	5,6		Casi siempre
Desarrollo del Juego	Observación	7,8		Siempre
	Representación de roles	9,10		
	Detección de problemas	11, 12		
Acompañamiento	Socialización	13, 14		
	Representación	15,16		
	Metacognición	17, 18		

### 2.2.4. Definición operacional del Desarrollo de las Capacidades Creativas

*Tabla 2: matriz de operacionalización de la variable Desarrollo de las Capacidades Creativas.*

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Niveles
Fluidez	De ideas	1,2	Escala tipo Likert	No creativo
	Asociativa	3,4		Algo creativo
	Expresión	5,6		Creativo
Flexibilidad	Espontánea	7,8		Muy creativo
	Adaptativa	9,10		Super creativo
Originalidad	Ideas nuevas	11,12		
	Convencionalidad	13,14		
	Producciones	15,16		

## **CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

### **3.1. Diseño metodológico.**

El enfoque es cuantitativo, ya que se recurre al conteo de datos y procesos matemático-estadísticos para dar respuesta al problema de investigación (Hernández, 2016).

En el presente estudio, de acuerdo con los antecedentes e instrumentos de investigación, se conducirá con el enfoque cuantitativo.

Según Monje (2011) “el procedimiento empleado en una investigación cuantitativa es de tipo hipotético-deductivo debido a que parte de una hipótesis que deriva de una teoría. Este enfoque utiliza la recolección de datos para responder a la pregunta de investigación y poder probar la hipótesis preestablecida; además, la recolección de los datos se fundamenta en la medición, por lo que los fenómenos o eventos estudiados deben ser observables y cuantificables”.

El diseño es observacional, ya que Solis (2004) menciona que “Los estudios observacionales (EO) corresponden a diseños de investigación cuyo objetivo es “la observación y registro” de acontecimientos sin intervenir en el curso natural de estos. Las mediciones, se pueden realizar a lo largo del tiempo (estudio longitudinal), ya sea de forma prospectiva o retrospectiva; o de forma única (estudio transversal)”. En nuestro caso es transversal.

#### **3.1.1 Tipo de Investigación.**

Según Solis (2004) No experimental “es cualquier investigación en la que resulta imposible manipular variables o asignar aleatoriamente a los sujetos o a las

condiciones”. Y de corte transversal “porque se hará una sola medición de la variable en el tiempo. Este diseño reúne información en momentos únicos” (Hernández et al., 2003).

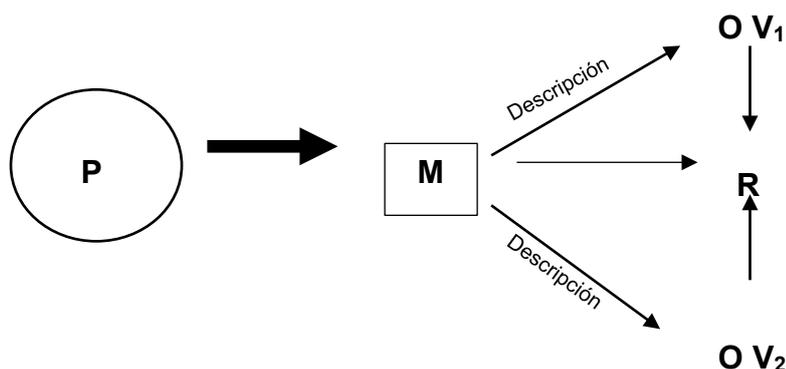
El estudio es analítico, porque según Hernández et al. (2003) “Pretende descubrir una hipotética relación entre algún factor de riesgo y un determinado efecto, es decir, pretenden establecer una relación causal entre dos fenómenos naturales”.

Hernández et al. (2003) “En este tipo de estudios, es esencial entender que para que prevalezca su condición de estudio observacional, han de cumplir la premisa de que el investigador no establece ningún tipo de intervención en los grupos de estudio, los cuales se someten a las leyes naturales de evolución desde que interviene la causa hasta que se produce el hipotético efecto resultante”.

### 3.1.2. Diseño de investigación

Es descriptivo correlacional, porque se “describirá el comportamiento de ambas variables, y es correlacional, porque medirá el grado de relación que exista entre las variables, en un contexto en particular” (Hernández y et al, 2010).

A continuación, se ilustra el esquema de este tipo de investigación:



Leyenda:

P = Población: 20 estudiantes y una docente de aula.

M = Muestra: 20 estudiantes y una docente de aula.

O V<sub>1</sub> = Observación de la variable 1: Rol metodológico del docente en los juegos simbólicos.

R = Relación entre variables

O V<sub>2</sub> = Observación de la variable 2: Desarrollo de capacidades creativas.

### 3.1.3 Método.

Según el diseño y tipo de investigación, Hernández (2018), refiere que la “investigación no experimental se realiza sin la manipulación deliberada de variables y en los que sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos”. Hernández (2018) menciona que “el diseño de investigación transversal, recolecta datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado”.

## 3.2. Diseño muestral

### Población.

Según Vara (2008) “la población es el conjunto de todos los individuos (objetos, personas, documentos, data, eventos, empresas, situaciones, etc.) a investigar; la población es el conjunto de sujetos o cosas que tienen una o más propiedades en común, se encuentran en un espacio o territorio y varían en el transcurso del tiempo”. En el presente estudio, la población está constituida por 20 estudiantes del aula de 5 años y una docente del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 209 del distrito de Ate, durante el año 2020.

*Tabla 3: Distribución de la población de estudiantes y docente del aula de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 209 del distrito de Ate, durante el año 2020.*

Estudiantes	Cantidad	Porcentaje
Varones	10	50%
Mujeres	10	50%
Total	20	100%

*Fuente: SIAGIE 2020.*

Docentes	Cantidad	Porcentaje
Varones	0	0%
Mujeres	1	100%
Total	1	100%

### Muestra.

Según Vara (2008) “el muestreo es el proceso de extraer una muestra a partir de una población. Trabajar con una muestra proporciona muchas ventajas: ahorra tiempo,

reduce costos y posibilita mayor profundidad y exactitud en los resultados; sin embargo, también tiene algunos inconvenientes: es dificultoso, una muestra mal seleccionada o sesgada distorsiona tus resultados y todas tienen limitaciones”. En nuestro caso la muestra censal es de 20 estudiantes y una docente del aula de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 209 del distrito de Ate.

La unidad de análisis incluye al aula de niños en la edad de 5 años y a la docente de la Institución Educativa Inicial N° 209 del distrito de Ate, quienes presentan las siguientes características:

- Son estudiantes matriculados durante el año 2020.
- Estudiantes de ambos sexos.
- Estudiantes con participación activa.

### **3.3. Técnicas de recolección de datos.**

Según Vara (2008) “recolectar los datos significa seleccionar un instrumento de registro/ medición ya existente o desarrollar uno propio, aplicar el instrumento y preparar los datos obtenidos para analizarlos correctamente”.

Vara (2008) menciona que: “la selección de las técnicas que se requieren depende de la naturaleza del problema y la metodología de trabajo. Por ejemplo, si quieres conocer la opinión de las personas, puedes optar por entrevistas o cuestionarios. En cambio, si te interesa cierto comportamiento de los trabajadores, lo más apropiado será alguna técnica de observación”.

#### **Instrumentos.**

Los instrumentos a emplear son el cuestionario y la rúbrica. El cuestionario para la variable: Rol metodológico del docente en el juego simbólico; según Hernández Sampieri (1997) “Es tal vez el más utilizado para la recolección de datos; este consiste en un conjunto de preguntas respecto a una o más variables a medir. Además, se utilizó el escalamiento tipo Likert, el cual sirve para medir las actitudes de los profesores”. Según Hernández Sampieri (1997) “Dicha escala consiste en un conjunto de ítems presentados en forma de afirmaciones o juicios ante los cuales se pide la reacción de los sujetos a los que se les administra”. La rúbrica para la variable:

Desarrollo de capacidades creativas; según Díaz-Barriga (2004) “Son escalas de evaluación que nos permiten graduar el grado de experticia de un sujeto durante el desempeño de una determinada tarea”.

El instrumento elaborado por el investigador para la recolección de datos fue aplicado al azar a un grupo de 8 estudiantes como una prueba piloto, posteriormente en base a los resultados obtenidos se determinó la confiabilidad del instrumento a través del Coeficiente de Alfa de Cronbach.

### Confiabilidad y validez de los instrumentos

- a) Cuestionario de Rol metodológico del docente en el juego simbólico: Consta de 18 preguntas distribuidas tomando en cuenta las dimensiones y los indicadores de la variable. Está dividido en 3 dimensiones: Planificación, desarrollo del juego y acompañamiento. Asimismo, estas dimensiones están desglosadas en indicadores los cuales son tomados en cuenta para la elaboración de las preguntas. La herramienta de medición es la escala de Likert.

A continuación, se presenta la ficha técnica del instrumento.

---

#### Ficha Técnica

---

**Instrumento:** cuestionario de Rol metodológico del docente en el juego simbólico.

- Tiempo: 20 minutos.
- Tipos de preguntas: Preguntas cerradas.
- Herramienta de medición: Escala de Likert.
- Escala de medición: Ordinal con escala de Likert y ponderación:

**Variable 1:** rol metodológico del docente en el juego simbólico.

---

- **Dimensiones**

1. Planificación
2. Desarrollo del juego
3. Acompañamiento

- **Indicadores**

- 1.1 Organización de espacios y materiales.
- 1.2 Normas de convivencia.
- 1.3 Interacciones.
  - 2.1 Observación.
  - 2.2 Representación de roles.
  - 2.3 Detección de problemas.
- 3.1 Socialización
  - 3.2 Representación
  - 3.3 Meta cognición

**Nota:** elaboración adaptada de las acciones básicas para la implementación de la hora de juego libre en los sectores.

*Tabla 4: Resumen de procesamiento de datos.*

		N	%
Casos	Válido	8	100,0
	<u>Excluido<sup>a</sup></u>	0	,0
	Total	8	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

*Tabla 5: Estadísticas de fiabilidad.*

Alfa de <u>Cronbach</u>	N de elementos
<b>,836</b>	18

*Tabla 6: Estadísticas del total de elementos.*

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de <u>Cronbach</u> si el elemento se ha suprimido
P1	59,63	26,839	,361	,833
P2	59,63	26,268	,443	,828
P3	59,50	26,000	,546	,822
P4	59,63	25,982	,802	,813
P5	59,38	26,554	,571	,822
P6	58,88	28,696	,175	,840
P7	61,88	28,125	,277	,835
P8	61,88	28,125	,277	,835
P9	59,75	26,500	,382	,832
P10	60,25	28,214	,199	,841
P11	59,13	24,411	,726	,810
P12	59,13	28,982	,158	,839
P13	58,88	27,268	,435	,828
P14	62,00	27,429	,422	,829
P15	59,63	26,839	,611	,821
P16	59,75	28,500	,220	,837
P17	59,25	25,643	,605	,818
P18	59,25	25,643	,605	,818

**Interpretación:**

De las tablas 4, 5 y 6, el instrumento analizado a través del alfa de Cronbach la confiabilidad obtenida es igual a **0,836** (ver tabla 5), lo que significa que el instrumento es confiable de acuerdo con George y Mallery (2003, p.231) quienes sugieren que para evaluar el coeficiente del alfa de Cronbach se debe considerar que si:

Coeficiente de alfa >0,8 es bueno.

- b) El Instrumento de Desarrollo de las capacidades creativas: Consta de 16 ítems distribuidas tomando en cuenta las dimensiones y los indicadores de la variable. Está dividido en 3 dimensiones: Fluidez, flexibilidad y originalidad. Asimismo, estas dimensiones están disgregadas en indicadores los cuales son tomados en cuenta para la elaboración de los ítems. Se utiliza la rúbrica para evaluar el grado de creatividad.

A continuación, se presenta la ficha técnica del instrumento.

---

**Ficha Técnica**

---

Instrumento: Desarrollo de las capacidades creativas

Rubricas: Evaluar grado de creatividad

Tiempo: 20 minutos.

Tipos de preguntas: Preguntas cerradas.

Herramienta de medición: Escala de Likert

Escala de medición: Rubrica: (5) El trabajo es super creativo (4) El trabajo es muy creativo (3) El trabajo es creativo (2) El trabajo es algo creativo (1) El trabajo no es creativo.

**Variable 2:** desarrollo de capacidades creativas.

---

● **Dimensiones**

1. Fluidez.
2. Flexibilidad.
3. Originalidad.

● **Indicadores**

- 1.1 De ideas.
- 1.2 Asociativa.
- 1.3 Expresión.
- 2.1 Espontánea.
- 2.2 Adaptativa.
- 3.1 Ideas nuevas
- 3.2 Convencionalidad.
- 3.3 Producciones.

**Nota:** elaboración propia.

Tabla 7: Criterios de evaluación para evaluar el grado de creatividad.

<b>Criterios</b>	<b>El trabajo es super creativo</b>	<b>El trabajo es muy creativo</b>	<b>El trabajo es creativo</b>	<b>El trabajo es algo creativo</b>	<b>El trabajo no es creativo</b>
<b>NIVELES</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
<b>Fluidez</b>	El trabajo presenta un gran número de ideas novedosas, llamativas y muy eficaces.	El trabajo presenta algunas ideas novedosas, llamativas y eficaces.	El trabajo presenta al menos dos ideas novedosas, llamativas y eficaces.	El trabajo presenta al menos una idea novedosa, llamativa y eficaz.	El trabajo no presenta ideas novedosas, llamativas y eficaces.
<b>Flexibilidad</b>	El trabajo presenta una gran variedad de ideas	El trabajo presenta alguna variedad de ideas	El trabajo presenta al menos tres ideas	El trabajo presenta al menos dos ideas	El trabajo no presenta variedad de ideas
<b>Originalidad</b>	El trabajo muestra una gran cantidad de ideas que son infrecuentes e inusuales.	El trabajo muestra algunas ideas que son infrecuentes e inusuales.	El trabajo muestra al menos dos ideas que son infrecuentes e inusuales.	El trabajo muestra al menos una idea infrecuente e inusual.	El trabajo no muestra ideas originales

Besemery Treffinger (1981)

Tabla 8: Resumen del procesamiento de datos.

		N	%
Casos	Válido	8	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	8	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Tabla 9: Estadísticas de fiabilidad.

Alfa de Cronbach	N de elementos
<b>,776</b>	16

Tabla 10: Estadísticas del total de elementos.

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1	47,25	25,929	,252	,773
P2	47,00	24,000	,732	,743
P3	47,00	24,000	,732	,743
P4	46,88	21,554	,648	,735
P5	47,25	23,929	,581	,748
P6	47,00	25,143	,495	,758
P7	47,75	22,786	,654	,739
P8	47,75	24,500	,398	,762
P9	46,75	24,500	,398	,762
P10	48,13	27,268	,029	,791
P11	47,25	24,500	,337	,768
P12	47,00	26,286	,269	,772
P13	47,25	27,357	,032	,789
P14	46,63	25,411	,200	,783
P15	47,50	25,143	,378	,764
P16	47,25	27,071	,075	,786

De las tablas 7, 8 y 9 el instrumento analizado a través del alfa de Cronbach la confiabilidad obtenida es igual a **0,776** (ver tabla 8), lo que significa que el instrumento es confiable.

Posteriormente el instrumento elaborado fue validado por los expertos titulados en Maestría en Psicología Educativa y Maestría en Problemas de Aprendizaje.

#### **3.4. Técnicas estadísticas para el procesamiento de la información.**

Para fines del procesamiento y análisis de los datos se utiliza el programa SPSS, implementando procedimientos estadísticos descriptivos e inferenciales. Descriptivos expresando las frecuencias en porcentajes e interpretándolos adecuadamente.

Dado que en los instrumentos se emplea la escala de Likert para las mediciones correspondientes utilizaremos la prueba no paramétrica del Rho de Spearman, con la cual demostraremos la correlación existente entre las dos variables investigadas.

Asimismo, el coeficiente de correlación puede tomar un rango de valores de +1 a -1. Un valor de 0 indica que no hay asociación entre las dos variables. Un valor mayor que 0 indica una asociación positiva o directa. Un valor menor que 0 indica una asociación negativa o inversa.

#### **3.5. Aspectos éticos.**

En la elaboración del proyecto de tesis, se dio cumplimiento a la Ética Profesional, desde su punto de vista especulativo con los principios fundamentales de la moral individual y social; y el punto de vista práctico a través de normas y reglas de conducta para satisfacer el bien común, con juicio de valor que se atribuye a las cosas por su fin existencial y a las personas por su naturaleza racional, enmarcadas en el Código de Ética de la USMP, dando observancia obligatoria a los siguientes principios fundamentales:

- Integridad.
- Objetividad.
- Competencia profesional y debido cuidado.
- Confidencialidad.
- Comportamiento profesional

#### **3.6 Método de análisis de datos**

Una vez recolectados las 20 encuestas que se aplicaron en la investigación, se siguió los siguientes pasos:

**1er paso:**

Se organizó la base de datos correspondiente a las dos variables en estudio.

**2do paso:**

Se determinó el puntaje total obtenido por cada una de las unidades de análisis en las dos variables de la investigación y sus dimensiones.

**3er paso:**

Luego, se procedió a codificar las variables en términos conectados a las variables y las respectivas dimensiones en busca de sustentar las hipótesis.

**4to paso:**

Ya en el programa estadístico SPSS se procedió a recategorizar a cada una de las variables para clasificarlos en categorías de acuerdo con los puntajes señalados en el baremo señalado anteriormente.

**5to paso:**

Análisis e integración de los datos: se relacionaron y compararon los datos obtenidos con el programa estadístico SPSS. Como las variables son cualitativas ordinales se elaboró las tablas de contingencia necesarias para su análisis descriptivo. Y para contrastar las hipótesis se usó la prueba Rho de Spearman, que permite determinar la correlación entre las variables de investigación.

**6to paso:**

Con los resultados obtenidos se procedió a la interpretación y las pruebas correspondientes de las hipótesis planteadas.

## CAPÍTULO IV: RESULTADOS

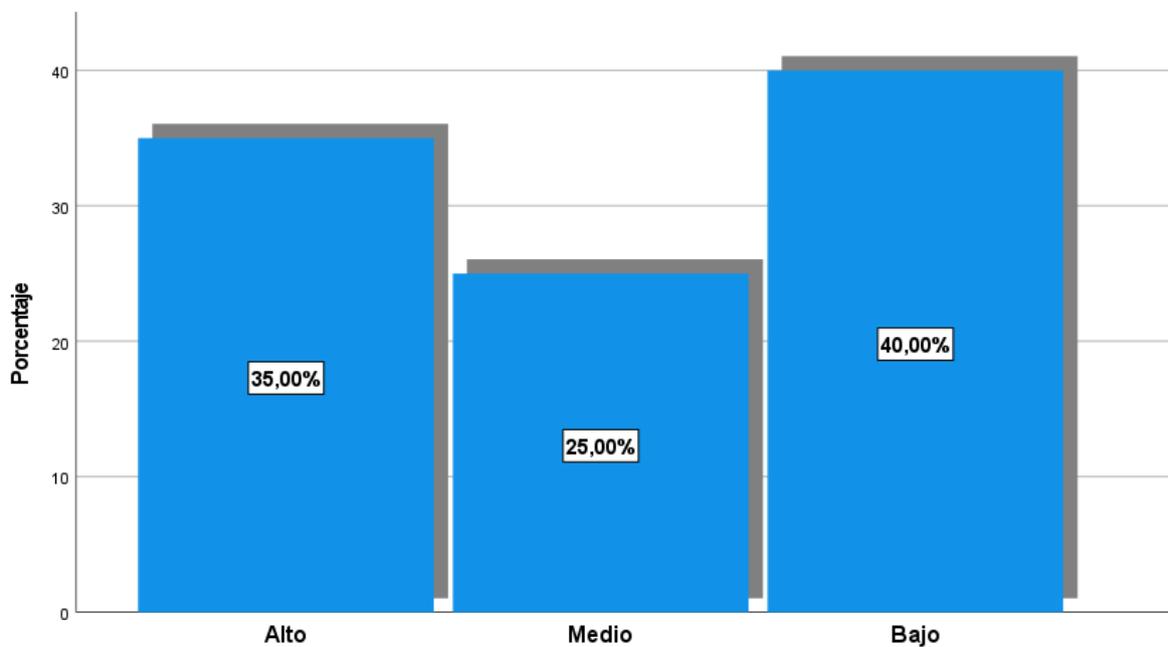
### 4.1 Análisis Descriptivo de resultados.

#### 4.1.1 Variable Rol metodológico del docente en el juego simbólico.

Tabla 11: Resultados del Rol metodológico del docente en el juego simbólico.

	N	%
Alto	7	35,0%
Medio	5	25,0%
Bajo	8	40,0%

Figura 11: Resultados de los niveles del Rol metodológico del docente en el juego simbólico.



Fuente: Elaboración propia.

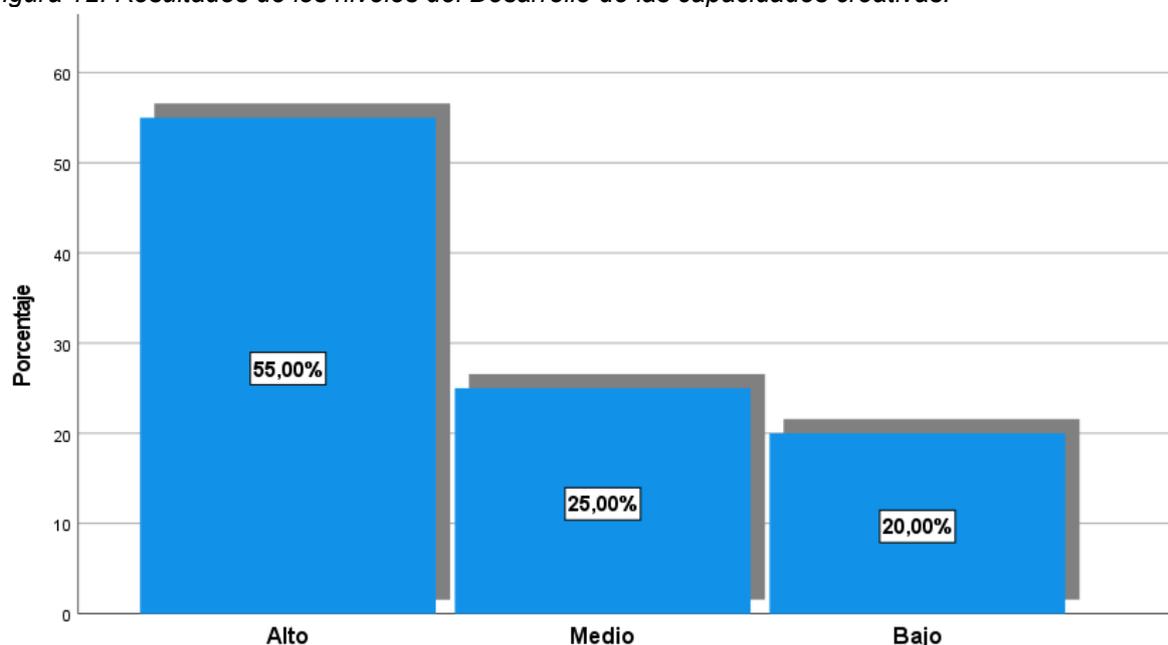
De la tabla 11 y la figura 1, se observa que el Rol metodológico del docente en el juego simbólico tiene un nivel bajo del 40%, un nivel alto del 35% y un nivel medio del 25%. Se puede mencionar que esto indica que el docente debe involucrarse más en el juego simbólico para llegar a mayor cantidad de niños y lograr desarrollar aún más su creatividad.

#### 4.1.2 Variable del Desarrollo de Capacidades Creativas.

Tabla 12: Resultados del Desarrollo de capacidades creativas.

	N	%
Alto	11	55,0%
Medio	5	25,0%
Bajo	4	20,0%

Figura 12: Resultados de los niveles del Desarrollo de las capacidades creativas.



Fuente: Elaboración propia

De la tabla 12 y la figura 12, se observa que el nivel de desarrollo de las capacidades creativas es alto en un 55%, el nivel medio alcanza un 25% y el nivel bajo llega al

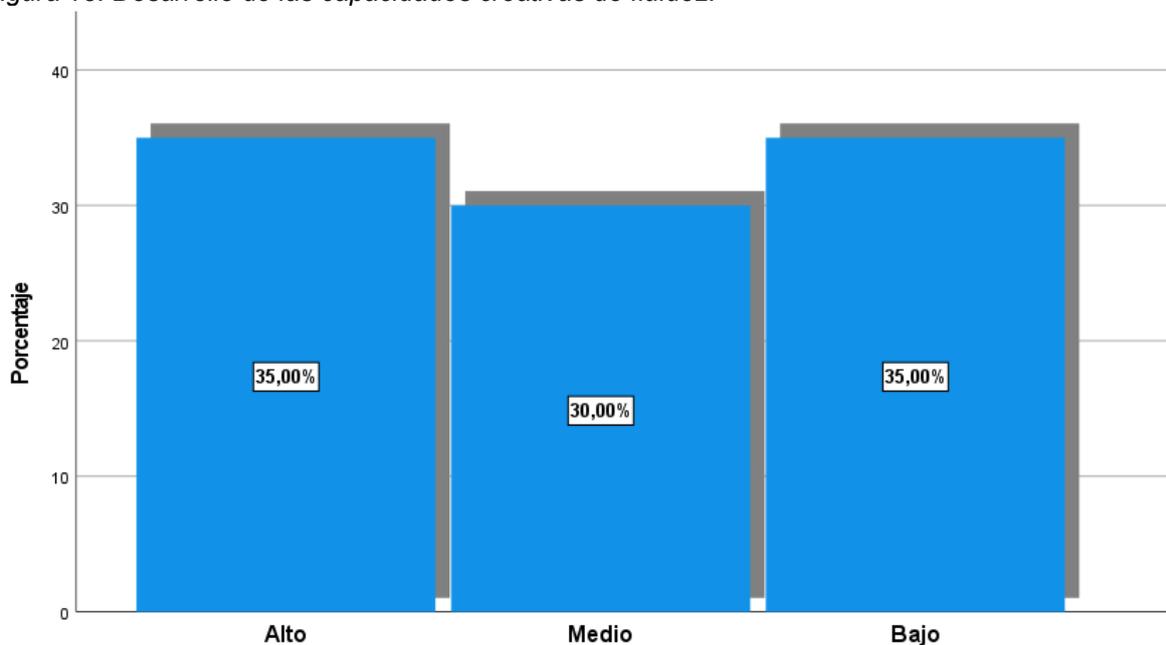
20%. Se puede mencionar que entre el nivel medio y alto existe un 80% de niños que han desarrollado sus capacidades creativas de manera aceptable.

#### 4.1.3 Dimensiones de la variable del Desarrollo de Capacidades Creativas.

Tabla 13: Resultados de los niveles del Desarrollo de Capacidades creativas de fluidez

	N	%
Alto	7	35,0%
Medio	6	30,0%
Bajo	7	35,0%

Figura 13: Desarrollo de las capacidades creativas de fluidez.



Fuente: Elaboración propia.

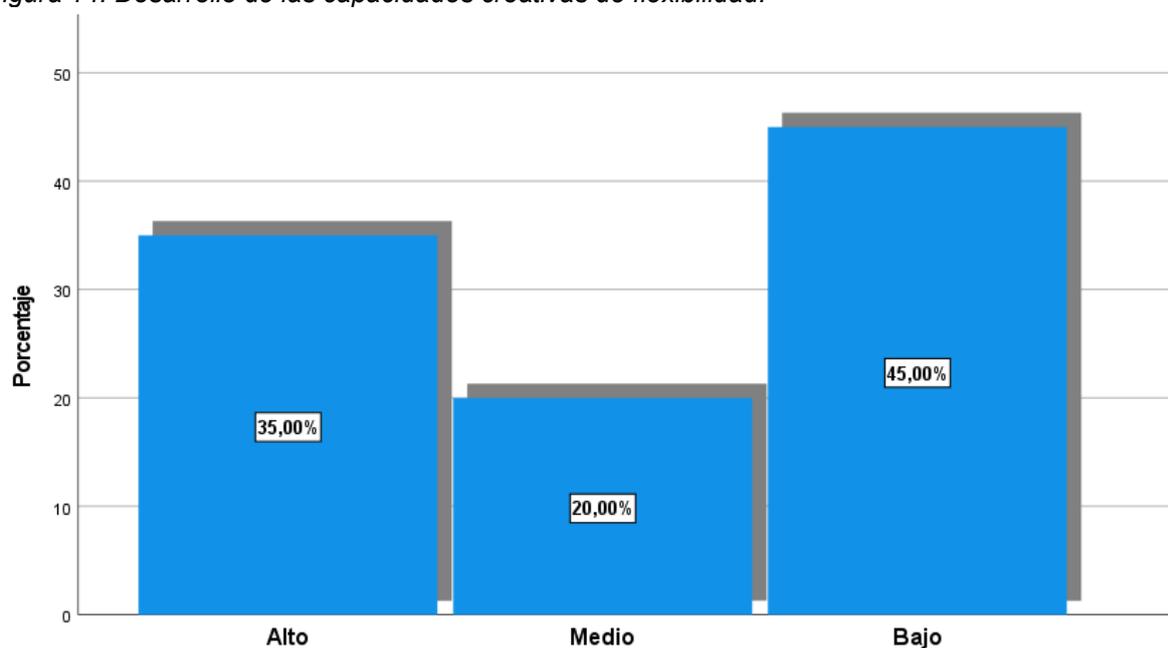
De la tabla 13 y figura 13, se observa que los niveles del desarrollo de capacidades creativas de fluidez son alto en un 35%, son de un nivel medio en un 30% y finalmente son bajo en un 35%. Se puede mencionar que el 65% ha desarrollado un nivel de fluidez dentro de lo esperado.

### Dimensiones de la variable del Desarrollo de Capacidades Creativas de Flexibilidad

Tabla 14: Resultados de los niveles del Desarrollo de Capacidades creativas de flexibilidad.

	N	%
Alto	7	35,0%
Medio	4	20,0%
Bajo	9	45,0%

Figura 14: Desarrollo de las capacidades creativas de flexibilidad.



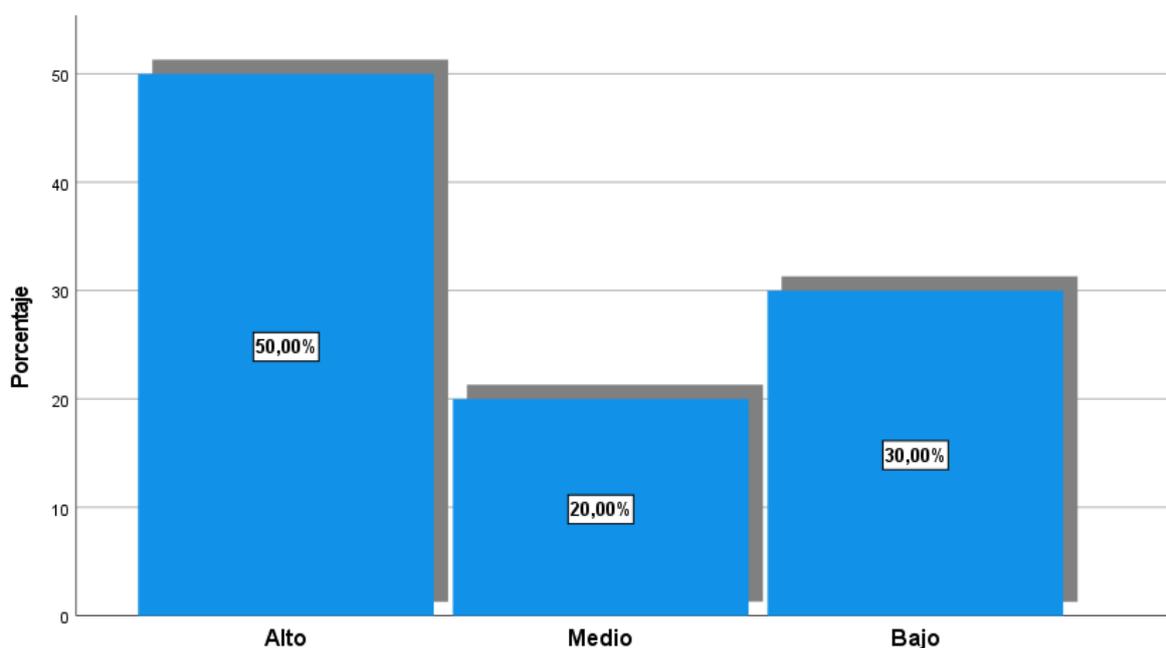
Fuente: Elaboración propia

De la tabla 14 y figura 14, se observa que los niveles del desarrollo de capacidades creativas de flexibilidad son altos en un 35%, son de un nivel medio en un 20% y finalmente son bajo en un 45%. Se puede mencionar que solo el 55% ha desarrollado un nivel de flexibilidad dentro de lo esperado y que la docente debe intervenir en el 45% que aun no ha logrado desarrollar sus capacidades creativas de flexibilidad a partir de las observaciones realizadas.

Tabla 15: Dimensiones de la variable del Desarrollo de capacidades creativas de originalidad.

	N	%
Alto	10	50,0%
Medio	4	20,0%
Bajo	6	30,0%

Figura 15; Desarrollo de las capacidades creativas de originalidad.



Fuente: Elaboración propia

De la tabla 15 y figura 15, se observa que los niveles del desarrollo de capacidades creativas de originalidad son altos en un 50%, son de un nivel medio en un 20% y finalmente son bajo en un 30%. Se puede mencionar que el 70% ha desarrollado un nivel de originalidad dentro de lo esperado y que la docente debe intervenir en el 30% que aún no ha logrado desarrollar sus capacidades creativas de originalidad brindándole diversos materiales, planteando preguntas y repreguntas para alcanzar el nivel esperado en esta capacidad.

## 4.2 Contrastación de Hipótesis.

### 4.2.1 Hipótesis General

**H<sub>0</sub>:** El rol metodológico del docente en el juego simbólico no se relaciona significativamente con el desarrollo de las capacidades creativas en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 209, Ate – 2020.

**H<sub>1</sub>:** El rol metodológico del docente en el juego simbólico se relaciona significativamente con el desarrollo de las capacidades creativas en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 209, Ate – 2020.

Reglas de decisión:

Si el valor  $p >$  de 0,05 se acepta la hipótesis nula

Si el valor  $p <$  de 0,05 se rechaza la hipótesis nula

Tabla 16: Resultado de la correlación del Rho de Spearman.

			Rol_met_doc ente	Desa_capa c_creativas
Rho de Spearman	Rol_met_docente	Coefficiente de correlación	1,000	,868**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	20	20
	Desa_capac_creativas	Coefficiente de correlación	,868**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	20	20

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

### Conclusión:

Los resultados del análisis estadístico de la tabla 16, muestran que entre las variables Rol metodológico del docente y desarrollo de capacidades creativas hay una correlación positiva elevada, es decir se evidencia correlación pues mediante el coeficiente de Spearman se obtuvo ( $r = ,868$ ;  $\text{sig.} = 0,00$ ). Por otro lado, el  $p$ -valor  $= 0,000$  es menor que el nivel de significancia (0,05) es decir ( $0,000 < 0,05$ ); por consiguiente, se acepta la hipótesis alterna, lo que significa que se rechaza la hipótesis nula.

Es decir, con un nivel de confianza del 95% se afirma que el rol metodológico del docente en el juego simbólico **se relaciona significativamente** con el desarrollo de las capacidades creativas en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 209, Ate – 2020.

Se puede mencionar que a un mayor nivel de involucramiento del docente en el juego simbólico los niños desarrollaran mejor sus capacidades creativas.

#### 4.2.2. Hipótesis Específicas

##### a) Prueba de la primera hipótesis específica

**H<sub>0</sub>:** El rol metodológico del docente en el juego simbólico no se relaciona significativamente con el desarrollo de las capacidades creativas en fluidez en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 209, Ate – 2020.

**H<sub>1</sub>:** El rol metodológico del docente en el juego simbólico se relaciona significativamente con el desarrollo de las capacidades creativas en fluidez en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 209, Ate – 2020.

Reglas de decisión:

Si el valor  $p >$  de 0,05 se acepta la hipótesis nula

Si el valor  $p <$  de 0,05 se rechaza la hipótesis nula

*Tabla 17: Resultado de la correlación del Rho de Spearman.*

		Rol_met_do	
		cente	D1_Fluidez
Rho de Spearman	Rol_met_docente	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,967**
		N	,000
D1_Fluidez	D1_Fluidez	Coefficiente de correlación	20
		Sig. (bilateral)	,967**
		N	,000
			20

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

**Conclusión:**

Los resultados del análisis estadístico de la tabla 17, muestran que entre la variable Rol metodológico del docente y la dimensión fluidez de la variable desarrollo de capacidades creativas hay una correlación positiva elevada, es decir se evidencia correlación pues mediante el coeficiente de Spearman se obtuvo ( $r = ,967$ ;  $\text{sig.}=0,00$ ). Por otro lado, el  $p$ -valor  $=0,000$  es menor que el nivel de significancia ( $0,05$ ) es decir ( $0,000 < 0,05$ ); por consiguiente, se acepta la hipótesis alterna, lo que significa que se rechaza la hipótesis nula.

Es decir, con un nivel de confianza del 95% se afirma que el rol metodológico del docente en el juego simbólico **se relaciona significativamente** con el desarrollo de las capacidades creativas en lo relacionado a la dimensión fluidez en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 209, Ate – 2020.

Se puede mencionar que a un mayor nivel de involucramiento del docente en el juego simbólico los niños desarrollaran mejor sus capacidades creativas en lo relacionado a la dimensión fluidez.

**b) Prueba de la segunda hipótesis específica**

**H<sub>0</sub>:** El rol metodológico del docente en el juego simbólico se relaciona significativamente con el desarrollo de las capacidades creativas en flexibilidad en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 209, Ate – 2020.

**H<sub>1</sub>:** El rol metodológico del docente en el juego simbólico se relaciona significativamente con el desarrollo de las capacidades creativas en flexibilidad en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 209, Ate – 2020.

Reglas de decisión:

Si el valor  $p >$  de  $0,05$  se acepta la hipótesis nula

Si el valor  $p <$  de  $0,05$  se rechaza la hipótesis nula

Tabla 18: Resultado de la correlación del rho de Spearman.

			Rol_met_doce nte	D2_Flexibilid ad
Rho de Spearman	Rol_met_docente	Coeficiente de correlación	1,000	,922**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	20	20
	D2_Flexibilidad	Coeficiente de correlación	,922**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	20	20

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

### Conclusión:

Los resultados del análisis estadístico muestran que entre la variable Rol metodológico del docente y la dimensión flexibilidad de la variable desarrollo de capacidades creativas hay una correlación positiva elevada, es decir se evidencia correlación pues mediante el coeficiente de Spearman se obtuvo ( $r = ,922$ ;  $\text{sig.} = 0,00$ ). Por otro lado, el  $p$ -valor  $= 0,000$  es menor que el nivel de significancia ( $0,05$ ) es decir ( $0,000 < 0,05$ ); por consiguiente, se acepta la hipótesis alterna, lo que significa que se rechaza la hipótesis nula.

Es decir, con un nivel de confianza del 95% se afirma que el rol metodológico del docente en el juego simbólico **se relaciona significativamente** con el desarrollo de las capacidades creativas en lo relacionado a la dimensión flexibilidad en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 209, Ate – 2020.

Se puede mencionar que a un mayor nivel de involucramiento del docente en el juego simbólico los niños desarrollaran mejor sus capacidades creativas en lo relacionado a la dimensión flexibilidad.

### c) Prueba de la tercera hipótesis específica

**H<sub>0</sub>:** El rol metodológico del docente en el juego simbólico no se relaciona significativamente con el desarrollo de las capacidades creativas en originalidad en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 209, Ate – 2020.

**H<sub>1</sub>:** El rol metodológico del docente en el juego simbólico se relaciona significativamente con el desarrollo de las capacidades creativas en originalidad en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 209, Ate – 2020.

Reglas de decisión:

Si el valor  $p >$  de 0,05 se acepta la hipótesis nula

Si el valor  $p <$  de 0,05 se rechaza la hipótesis nula

Tabla 19: Resultado de la correlación de Rho de Spearman.

			Rol_met_do cente	D3_Originali dad
Rho de Spearman	Rol_met_docent e	Coeficiente de correlación	1,000	,916**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	20	20
	D3_Originalidad	Coeficiente de correlación	,916**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	20	20

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

### Conclusión:

Los resultados del análisis estadístico muestran que entre la variable Rol metodológico del docente y la dimensión originalidad de la variable desarrollo de capacidades creativas hay una correlación positiva elevada, es decir se evidencia correlación pues mediante el coeficiente de Spearman se obtuvo ( $r = ,916$ ;  $\text{sig.} = 0,00$ ). Por otro lado, el  $p$ -valor  $= 0,000$  es menor que el nivel de significancia (0,05) es decir ( $0,000 < 0,05$ ); por consiguiente, se acepta la hipótesis alterna, lo que significa que se rechaza la hipótesis nula.

Es decir, con un nivel de confianza del 95% se afirma que el rol metodológico del docente en el juego simbólico **se relaciona significativamente** con el desarrollo de las capacidades creativas en lo relacionado a la dimensión originalidad en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 209, Ate – 2020.

Se puede mencionar que a un mayor nivel de involucramiento del docente en el juego simbólico los niños desarrollaran mejor sus capacidades creativas en lo relacionado a la dimensión originalidad.

## CAPÍTULO V: DISCUSIÓN

La presente investigación ha comprobado que el rol metodológico del docente en el juego simbólico tiene correlación significativa con el desarrollo de las capacidades creativas en los estudiantes del nivel inicial.

Según los resultados de la tabla 16, la relación entre el rol metodológico del docente en el juego simbólico y el desarrollo de las capacidades creativas, alcanza un valor de 0,868 (Rho Spearman) con sig 0,000, es decir, una relación positiva muy fuerte entre dichas variables, Asimismo, los resultados muestran que un 60% afirma que el nivel del rol metodológico del docente es medio alto y el desarrollo de capacidades creativas de en un nivel medio alto es de un 80% en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 209, Ate – 2020. Lo que tiene relación con Pucuhuayla, M. (2019) quien afirma que el Juego Simbólico y El Aprendizaje se relacionan de manera positiva fuerte, pudiendo de esta manera concluir que los estudiantes mejoraron su aprendizaje a través del juego simbólico en un 23,23% de acuerdo a su estudio.

A partir de esta coincidencia en el sentido de la correlación, puede establecerse cierta proyección entre el rol metodológico del docente en el juego simbólico sobre el desarrollo de las capacidades creativas. Desde el punto de vista teórico, esto afirma que el rol metodológico del docente es un factor clave para el desarrollo de las capacidades creativas.

Según los resultados de la tabla 17, de la relación entre el rol metodológico del docente en el juego simbólico y el desarrollo de las capacidades creativas de fluidez, alcanza un valor de 0,967 (Rho Spearman) con sig 0,000, es decir una correlación

positiva fuerte. Asimismo, los resultados muestran el nivel de fluidez medio y alto en un 65%; este resultado es corroborado por Flores (2018), quien, por medio de un test aplicado a una población de 37 niños y niñas de cuatro años, obtuvo que el nivel que predomina es el de fluidez, con un mayor alto porcentaje visto y apreciado en los gráficos estadísticos de su estudio.

Es decir, a partir de esta coincidencia puede establecerse una correlación entre el rol metodológico del docente en el juego simbólico con el desarrollo de las capacidades creativas en fluidez, como factor clave de las capacidades creativas de fluidez para los estudiantes.

En la tabla 18, se presentan los resultados de la relación entre la relación entre el rol metodológico del docente en el juego simbólico y el desarrollo de las capacidades creativas de flexibilidad, alcanzando un valor de 0,922 (Rho Spearman) con sig 0,000, es decir una relación positiva fuerte entre dichas variables. Asimismo, se observa que el 55% de los encuestados han logrado desarrollar creatividad de flexibilidad en niveles medio y alto; este resultado presenta cierta concordancia con Flores (2018) quien expresa que el nivel de flexibilidad presenta una gran ductilidad para proponer alternativas de solución frente a diversas situaciones. Asimismo, Loayza (2020), sostiene que el nivel de creatividad se diferencia de acuerdo a la edad, según su investigación.

En la tabla 19, se presenta la relación entre el rol metodológico del docente en el juego simbólico y el desarrollo de las capacidades creativas de originalidad, alcanzando un valor de 0,916 (Rho Spearman) con sig 0,000, es decir una relación positiva fuerte entre dichas variables. Finalmente, se observa que el 70% de los niños han logrado desarrollar sus capacidades creativas de originalidad en niveles medio y alto; este resultado concuerda con Flores (2018) quien refiere que en el nivel de originalidad se crea situaciones innovadoras, nuevas, originales y comunica ideas internas. Además, Zorrilla (2020), en su investigación sostiene que los juegos permiten de los infantes desarrollan su creatividad en todos los niveles.

Los resultados mencionados dan cuenta que existe una relación significativa muy fuerte entre las dos variables, esto es corroborado por Matamoros, O. y Corichahua,

K. (2017) quienes confirman que el juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales, asimismo Pucuhuayla, M. (2019), afirma que los estudiantes mejoran su aprendizaje a través del juego simbólico. Flores (2018) concluye que los niveles de creatividad como el nivel de fluidez; corresponde a la diversidad, variedad de respuestas o soluciones, el nivel de flexibilidad propone alternativas a situaciones y el nivel de Originalidad, permite crear situaciones innovadoras.

Asimismo, Loayza (2020), determina que existen diferencias significativas en el desarrollo de la creatividad en niños(as) de tres, cuatro y cinco años. Esto es favorable al campo de estudio de la pedagogía de la educación inicial ya que se debe considerar en el rol metodológico de los docentes.

## CONCLUSIONES

- Se confirmó la Hipótesis General, que proyectaba el rol metodológico del docente en el juego simbólico y el desarrollo de las capacidades creativas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 209 ubicado en el Distrito de Ate, 2020, siendo el coeficiente de correlación rho Spearman 0,868 – sig ,000, es decir, la correlación es positiva muy fuerte y significativa. Por tanto, se consideró comprobada la Hipótesis General.
- Se confirmó la Hipótesis 1, que proyectaba el rol metodológico del docente en el juego simbólico y el desarrollo de las capacidades creativas de fluidez en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 209 ubicado en el Distrito de Ate, 2020, siendo el coeficiente de correlación rho Spearman 0,967 – sig ,000, es decir, la correlación es positiva fuerte y significativa. De este modo se acepta comprobada la Hipótesis Especifica 1.
- Se confirmó la Hipótesis 2, que proyectaba el rol metodológico del docente en el juego simbólico y el desarrollo de las capacidades creativas de flexibilidad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 209 ubicado en el Distrito de Ate, 2020, siendo el coeficiente de correlación rho Spearman 0,922 – sig ,000, es decir, la correlación es ligeramente alta positiva fuerte y significativa. De este modo, se acepta comprobada la Hipótesis Especifica 2.
- Se confirmó la Hipótesis 3, que proyectaba el rol metodológico del docente en el juego simbólico y el desarrollo de las capacidades creativas de originalidad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 209 ubicado en el Distrito de Ate, 2020, siendo el coeficiente de correlación rho Spearman 0,916 – sig ,000,

es decir, la correlación es alta positiva muy fuerte y significativa. Por tanto, se considera comprobada la Hipótesis Específica 3

## RECOMENDACIONES

- Primera. Es fundamental que las docentes del nivel inicial, reciban capacitaciones, cursos de actualizaciones, especializaciones, entre otros, para mejorar su desempeño docente, además considerar en su planificación la metodología y diversas estrategias del juego en las diversas actividades que realicen con los estudiantes.
- Segunda. Es conveniente llevar a cabo charlas o talleres, dirigidos a los padres de familia, para sensibilizarlos acerca de la importancia del juego en la edad preescolar, dando a conocer el impacto del juego en la creatividad y el bienestar de los estudiantes.
- Tercera. Es imprescindible, brindar a los estudiantes del nivel inicial diversos materiales estructurados y no estructurados para su manipulación, exploración, movimiento y juego libre, tanto en el hogar como en la escuela para motivar el desarrollo de la creatividad y sus capacidades, teniendo en cuenta los gustos, preferencias e intereses de los niños y niñas.

## FUENTES DE INFORMACIÓN

- Angulo Tenesaca, P. y Avila Hernández, L. (2010). Desarrollo de la creatividad de los niños en la etapa escolar. Universidad de Cuenca – 2010. (Tesis para optar licenciatura de Psicología Educativa en la especialización de educación básica) Universidad de Cuenca. Quito. Ecuador. (p. 59,60). Recuperado de: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2315/1/tps616.pdf>
- Casas, M.E. (2014). El juego simbólico y el rol docente de la Universidad de la Sabana – 2014. (Tesis para optar la licenciatura en pedagogía infantil) Universidad de la Sabana. Bogotá, Colombia. Recuperado de: [https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/11716/Mar%C3%ADa%20Elvira%20Casas%20Jaramillo%20\(tesis\).pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/11716/Mar%C3%ADa%20Elvira%20Casas%20Jaramillo%20(tesis).pdf?sequence=2&isAllowed=y)
- Flores Q, W. (2018). Los Niveles de Creatividad de los Niños y Niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 194 Corazón de Jesús del Distrito de Acora, Puno 2018 (Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial). Universidad Nacional del Altiplano. Puno. Perú. Recuperado de: [http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/10563/Flores\\_Quenta\\_%20Wendy.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/10563/Flores_Quenta_%20Wendy.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Guía del Juego Simbólico en la Hora del Juego Libre en los Sectores. (2019) Ministerio de Educación (Primera Edición), Perú.

Hernández, R. F. (2016). Metodología de la investigación (Sexta edición. ed.). México: Mac Graw Hill.

Hernandez, R. y Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación. México – 2018.

Krumm, G., Vargas, R., J., Lemos, V., y Oros, L. Percepción de la creatividad en niños, padres y pares: efectos en la producción creativa. (Pensamiento Psicológico, Vol. 13, No. 2, 2015, pp. 21-32) Buenos Aires. Argentina. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/801/80143106002.pdf>.

Loayza, J. (2020). Desarrollo de la creatividad en niños(as) de la Institución Educativa Inicial N° 609. Puente Piedra – 2020 (Tesis para optar el grado académico de Maestra en Psicología Educativa, Lima). Universidad Cesar Vallejo. Lima: Perú. Recuperado de: [http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/47774/Loayza\\_SJE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/47774/Loayza_SJE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Matamoros Romero, O. y Corichauhua Quispe, K. (2017). Juego simbólico en las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 107, Huancavelica. - 2017(Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación). Universidad Nacional de Huancavelica. Perú. Recuperado de file:///C:/Users/pc/Downloads/TESIS%20MATAMOROS.pdf.

Navarro, D. (2013). El proceso de observación: El caso de la práctica supervisada en inglés en la Sede de Occidente. Universidad de Costa Rica Dunia Navarro Ramírez (www.intersedes.ucr.ac.cr ISSN 2215-2458 Vol. XIV, N°28). Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/666/66629446004.pdf>

Palacios, Y. y Ruiz, R (2019). Diagnóstico de la creatividad de los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Rafaela de la Pasión Veintimilla – Castilla – 2019. (trabajo para optar el título de licenciada en educación especialidad educación inicial) Universidad Nacional de Piura. Perú. Recuperado de: <repositorio.unp.edu.pe/bitstream/handle/UNP/2214/EDI-PAL-RUI-2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Peinado, A. (2018). El docente como promotor del juego libre en los sectores en las aulas de Educación Inicial Lima -2018 (Trabajo de investigación para optar el grado de bachiller en educación). Universidad Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima. Recuperado de: [http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/16150/PEINADO\\_QUISPE\\_ANDREA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/16150/PEINADO_QUISPE_ANDREA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Programa Curricular de Educación Inicial (2017) Ministerio de Educación (Primera Edición), Perú.

Pucuhuyala, M. (2019). Juego simbólico como estrategia didáctica y aprendizaje en estudiantes de la Institución Educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo -2019. (Tesis para optar a Licenciado en Educación Inicial) Satipo - Perú. Recuperado de: [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/9169/JUEGO\\_SIMBOLICO\\_COMO ESTRATEGIA DIDACTICA\\_EL APRENDIZAJE\\_PUCUHUYALA\\_ESPINOZA\\_MIRKO\\_ACEVES.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/9169/JUEGO_SIMBOLICO_COMO ESTRATEGIA DIDACTICA_EL APRENDIZAJE_PUCUHUYALA_ESPINOZA_MIRKO_ACEVES.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Sánchez, D. (2018). Acompañamiento docente en la aplicación del juego libre en los sectores de una Institución Educativa Del Distrito De Punchana, Región Loreto – 2018. (Trabajo académico para optar el título de segunda especialidad en gestión escolar con liderazgo pedagógico) Universidad Marcelino Champagnat. Loreto. Iquitos. Perú. Recuperado de: <http://repositorio.umch.edu.pe/handle/UMCH/2302>

Sánchez, H. y Reyes, C. (2015). Metodología y Diseños en la Investigación Científica. Business Support Anneth SRL (Quinta edición), Lima.

Tamayo, Mario (2003). El Proceso de la Investigación Científica. Editorial Limusa S.A (Cuarta Edición), México.

Zorrilla, V. (2020). Taller de juegos y la creatividad de los niños de 5 años en la Institución Educativa, Samborondón (Tesis para obtener el grado académico de maestra en psicología educativa). Universidad Cesar Vallejo. Piura. Perú.

Recuperado

de:

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/52315/Zorrilla\\_JVG-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/52315/Zorrilla_JVG-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

**ANEXOS.**

<b>ANEXO 1: Matriz de consistencia.....</b>	<b>58</b>
<b>ANEXO 2: Variables y definición operacional.....</b>	<b>59</b>
<b>ANEXO 3: Matriz de operacionalización de variables. ....</b>	<b>61</b>
<b>ANEXO 4: Instrumento de recopilación de datos .....</b>	<b>62</b>
<b>ANEXO 5: Formato de validez de expertos.....</b>	<b>69</b>
<b>ANEXO 6: Carta de consentimiento.....</b>	<b>70</b>

## ANEXO 1: Matriz de consistencia.

PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES	HIPÓTESIS	ENFOQUE, TIPO Y DISEÑO
<p><b>Problema general</b> ¿De qué manera el rol metodológico del docente en el juego simbólico se relaciona con el desarrollo de las capacidades creativas en Estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 209, Ate – 2020?</p> <p><b>Problemas derivados</b> ¿De qué manera el rol metodológico del docente en el juego simbólico se relaciona con el desarrollo de las capacidades creativas de fluidez en Estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 209, Ate – 2020?</p> <p>¿De qué manera el rol metodológico del docente en el juego simbólico se relaciona con el desarrollo de las capacidades creativas de flexibilidad en Estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 209, Ate – 2020?</p> <p>¿De qué manera el rol metodológico del docente en el juego simbólico se relaciona con el desarrollo de las capacidades creativas de originalidad en Estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 209, Ate – 2020?</p>	<p><b>Objetivo general</b> Precisar de qué manera el rol metodológico del docente en el juego simbólico se relaciona con el desarrollo de las capacidades creativas en Estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 209, Ate – 2020.</p> <p><b>Objetivos derivados</b> Precisar de qué manera el rol metodológico del docente en el juego simbólico se relaciona con el desarrollo de las capacidades creativas de fluidez en Estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 209, Ate – 2020.</p> <p>Precisar de qué manera el rol metodológico del docente en el juego simbólico se relaciona con el desarrollo de las capacidades creativas de flexibilidad en Estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 209, Ate – 2020.</p> <p>Precisar de qué manera el rol metodológico del docente en el juego simbólico se relaciona con el desarrollo de las capacidades creativas de originalidad en Estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 209, Ate – 2020.</p>	<p><b>Variable Independiente:</b> <b>X: Rol metodológico del docente en el juego simbólico</b></p> <p><b>Dimensiones:</b> X1: Planificación X2: Desarrollo del juego X3: Acompañamiento</p> <p><b>Variable Dependiente:</b> <b>Y: Desarrollo de las capacidades creativas</b></p> <p><b>Dimensiones:</b> Y1: Fluidez Y2: Flexibilidad Y3: Originalidad</p>	<p><b>Hipótesis principal</b> El rol metodológico del docente en el juego simbólico se relaciona significativamente con el desarrollo de las capacidades creativas en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 209, Ate – 2020.</p> <p><b>Hipótesis derivadas</b> El rol metodológico del docente en el juego simbólico se relaciona significativamente con el desarrollo de las capacidades creativas en fluidez en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 209, Ate – 2020.</p> <p>El rol metodológico del docente en el juego simbólico se relaciona significativamente con el desarrollo de las capacidades creativas en flexibilidad en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 209, Ate – 2020.</p> <p>El rol metodológico del docente en el juego simbólico se relaciona significativamente con el desarrollo de las capacidades creativas en originalidad en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 209, Ate – 2020.</p>	<p><b>Enfoque</b> Cuantitativo</p> <p><b>Tipo</b> No experimental, correlacional</p> <p><b>Diseño:</b> Descriptiva de corte transversal</p> <p><b>Población:</b> 20 estudiantes en la edad de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 209 del distrito de Ate.</p> <p><b>Muestra:</b> 20 estudiantes del aula de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 209 del distrito de Ate.</p>

## ANEXO 2: Variables y definición operacional

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumentos
<b>Variable 1:</b> Rol metodológico del docente en el juego simbólico.	Planificación	1. Organización de espacios y materiales.	Cuentan con espacios organizados, acogedores y seguros que permiten el movimiento y desplazamiento empleando diversos objetos.	Encuesta estructurada
			Cuenta con materiales estructurados y no estructurados, a disposición de los estudiantes.	
		2. Normas de convivencia	Establecen las normas del juego con la participación activa de los estudiantes considerando el bien común.	
			Los estudiantes respetan las normas de juego asumidos.	
		3. Interacciones	El docente brinda un momento para que los estudiantes expresen su estado de ánimo antes y después del juego.	
			El docente escucha de manera empática las ideas y propuestas de los niños antes del juego.	
	Desarrollo del Juego	1. Observación	El docente observa con atención y registra las observaciones	
			El docente considera en el registro de observación ¿A qué juega el niño? ¿Con quién juega?, así como la actitud del niño y las reflexiones que pueden estar orientadas a los progresos o problemas identificados.	
		2. Representación de roles	Durante el juego, los participantes adoptan e interpretan el papel o rol de un <u>personaje</u> que puede ser real o irreal.	
			El docente participa del juego de los niños cuando se lo solicitan.	
		3. Detección de problemas	El docente presta atención a los casos especiales y acompaña a los estudiantes si lo requieren.	
			El docente detecta conflictos entre los estudiantes y presta atención a los estudiantes para ver si logran solucionar sus problemas.	
	Acompañamiento	1. Socialización	El docente permite que el estudiante comunique lo que realizó o sus ideas durante el juego de manera espontánea.	
			El docente realiza preguntas que amplían su imaginación y profundice el juego	
		2. Representación	El docente brinda libertad para que los estudiantes elijan los materiales a utilizar para la representación.	
El docente promueve la escucha activa durante la observación de la representación.				
3. Meta cognición		Se brinda un tiempo para que los estudiantes puedan comunicar a que jugaron, como jugaron, que utilizaron.		
		El docente promueve la participación de los estudiantes en el momento de socialización.		

Fuente: Adaptado de las Acciones básicas para la implementación de la hora de Juego Libre en los Sectores.

Nota: El juego simbólico en la "Hora del Juego Libre en los sectores" (2019)

<b>Variable 2</b> Desarrollo de capacidades creativas	Fluidez	1. De Ideas	El estudiante propone sus propias ideas durante el momento del juego.	Rubrica
			El estudiante se expresa usando un vocabulario amplio al comunicarse con otras personas.	
		2. Asociativa	El estudiante brinda respuestas lógicas para responder a una pregunta.	
			El estudiante expresa por iniciativa propia sus ideas al observar diversos objetos o sus propias creaciones en sus juegos.	
		3. Expresión	Al estudiante se le facilita la construcción de frases para expresar de manera clara y sencilla las producciones que ha realizado.	
			El estudiante se apoya de gestos, mímicas, expresión corporal para dar a conocer sus creaciones o producciones del juego.	
	Flexibilidad	1. Espontánea	El estudiante emplea diferentes estrategias para dar respuesta o solución ante un problema presentado en el momento del juego.	
			El estudiante presenta facilidad para la toma de decisiones ante diversas situaciones del juego.	
		2. Adaptativa	El estudiante añade detalles a su juego para darle un nuevo uso.	
			El estudiante escucha y acepta las ideas de otras personas para realizar cambios en sus creaciones.	
	Originalidad	1. Ideas nuevas.	El estudiante relata experiencias o historias imaginarias y de fantasía, a partir de los juegos que realiza.	
			El estudiante respeta las nuevas ideas de sus compañeros al jugar.	
		2. Convencionalidad	El estudiante plantea ideas novedosas de juego.	
			El estudiante construye objetos novedosos empleando materiales no estructurados con los que cuenta a su disposición.	
		3. Producciones	El estudiante describe sus producciones, dando a conocer sus características.	
El estudiante produce diversos juegos empleando materiales y muestra su creación dando su opinión.				

### ANEXO 3: Matriz de operacionalización de variables.

Variables	Dimensiones	Indicadores
<b>Variable 1:</b> Rol metodológico del docente en el juego simbólico.	Planificación	• Organización de espacios y materiales.
		• Normas de convivencia.
		• Interacciones.
	Desarrollo del Juego	• Observación.
		• Representación de roles.
		• Detección de problemas.
	Acompañamiento	• Socialización.
		• Representación.
		• Meta cognición.
<b>Variable 2:</b> Desarrollo de las capacidades creativas.	Fluidez	• De Ideas.
		• Asociativa.
		• Expresión.
	Flexibilidad	• Espontánea.
		• Adaptativa
	Originalidad	• Ideas nuevas.
		• Convencionalidad.
		• Producciones.

## ANEXO 4: Instrumento de recopilación de datos

### Variable 1: Rol metodológico del docente en el juego simbólico.

Estudiante: \_\_\_\_\_

Está dividido en 3 dimensiones: Planificación, desarrollo del juego y acompañamiento. Asimismo, estas dimensiones están disgregadas en indicadores los cuales son tomados en cuenta para la elaboración de las preguntas. La herramienta de medición es la escala de Likert.

N°	PREGUNTAS	NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
<b>Rol metodológico del docente en el juego simbólico.</b>						
<b>Dimensión: Planificación</b>						
<b>Organización de espacios y materiales.</b>						
1	Cuentan con espacios organizados, acogedores y seguros que permiten el movimiento y desplazamiento empleando diversos objetos.					
2	Cuenta con materiales estructurados y no estructurados, a disposición de los estudiantes.					
<b>Normas de convivencia</b>						
3	Establecen las normas del juego con la participación activa de los estudiantes considerando el bien común.					
4	Los estudiantes respetan las normas de juego asumidos.					
<b>Interacciones</b>						
5	El docente brinda un momento para que los estudiantes expresen su estado de ánimo antes y después del juego.					
6	El docente escucha de manera empática las ideas y propuestas de los niños antes del juego.					
<b>Dimensión: Desarrollo del juego</b>						
<b>Observación</b>						
7	El docente observa con atención y registra las observaciones					
8	El docente considera en el registro de observación ¿A qué juega el niño? ¿Con quién juega?, así como la actitud del niño y las reflexiones que pueden estar orientadas a los progresos o problemas identificados.					
<b>Representación de roles</b>						
9	Durante el juego, los participantes adoptan e interpretan el papel o rol de un personaje que puede ser real o irreal.					
10	El docente participa del juego de los niños cuando se lo solicitan.					
<b>Detección de problemas</b>						
11	El docente presta atención a los casos especiales y acompaña a los estudiantes si lo requieren.					
12	El docente detecta conflictos entre los estudiantes y presta atención a los					

	estudiantes para ver si logran solucionar sus problemas.					
<b>Dimensión: Acompañamiento</b>						
<b>Socialización</b>						
13	El docente permite que el estudiante comunique lo que realizó o sus ideas durante el juego de manera espontánea.					
14	El docente realiza preguntas que amplían su imaginación y profundice el juego.					
<b>Representación</b>						
15	El docente brinda libertad para que los estudiantes elijan los materiales a utilizar para la representación.					
16	El docente promueve la escucha activa durante la observación de la representación.					
<b>Meta cognición</b>						
17	Se brinda un tiempo para que los estudiantes puedan comunicar a que jugaron, como jugaron, que utilizaron.					
18	El docente promueve la participación de los estudiantes en el momento de socialización.					

### Variable 2: Desarrollo de las capacidades creativas.

Está dividido en 3 dimensiones: De fluidez, flexibilidad y originalidad. Asimismo, estas dimensiones están disgregadas en indicadores. La escala de medición es la siguiente:

(5) El trabajo es extraordinariamente creativo (4) El trabajo es muy creativo (3) El trabajo es creativo (2) El trabajo es algo creativo (1) El trabajo no es creativo.

N°	PREGUNTAS	El trabajo es extraordinariamente creativo	El trabajo es muy creativo	El trabajo es creativo	El trabajo es algo creativo	El trabajo no es creativo
<b>Desarrollo de capacidades creativas</b>						
<b>Dimensión: Fluidez</b>						
<b>De ideas</b>						
19	El estudiante propone sus propias ideas durante el momento del juego.					
20	El estudiante se expresa usando un vocabulario amplio al comunicarse con otras personas.					
<b>Asociativa</b>						
21	El estudiante brinda respuestas lógicas para responder a una pregunta.					
22	El estudiante expresa por iniciativa propia sus ideas al observar diversos objetos o sus propias creaciones en sus juegos.					
<b>I</b>						
23	Al estudiante se le facilita la construcción de frases para expresar de manera clara y					

	sencilla las producciones que ha realizado.					
24	El estudiante se apoya de gestos, mímicas, expresión corporal para dar a conocer sus creaciones o producciones del juego.					
<b>Dimensión: Flexibilidad</b>						
<b>Espontánea</b>						
25	El estudiante emplea diferentes estrategias para dar respuesta o solución ante un problema presentado en el momento del juego.					
26	El estudiante presenta facilidad para la toma de decisiones ante diversas situaciones del juego.					
<b>Adaptativa</b>						
27	El estudiante añade detalles a su juego para darle un nuevo uso.					
28	El estudiante escucha y acepta las ideas de otras personas para realizar cambios en sus creaciones.					
<b>Dimensión: Originalidad</b>						
<b>Ideas nuevas</b>						
29	El estudiante relata experiencias o historias imaginarias y de fantasía, a partir de los juegos que realiza.					
30	El estudiante respeta las nuevas ideas de sus compañeros al jugar.					
<b>Convencionalidad</b>						
31	El estudiante plantea ideas novedosas de juego.					
32	El estudiante construye objetos novedosos empleando materiales no estructurados con los que cuenta a su disposición.					
<b>Producciones</b>						
33	El estudiante describe sus producciones, dando a conocer sus características.					
34	El estudiante produce diversos juegos empleando materiales y muestra su creación dando su opinión.					

- **Actividad de Aprendizaje para la Variable 2.**

Nombre de la actividad: Vamos a transformar elementos.

Objetivo: Promover el desarrollo de la creatividad.

Fecha de ejecución:

Duración: 45 minutos.

La presente actividad nos servirá como recurso para poder resolver rúbrica de la Variable 2; Desarrollo de capacidades creativas.

Momentos	Actividad
Recursos para la actividad:	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Papel.</li> <li>▪ Lápices de colores, crayolas y/o plumones</li> <li>▪ Cajas de diferentes tamaños.</li> <li>▪ Diversos objetos que tengan en casa.</li> </ul>
Antes de la actividad:	<p>Buscar algunos elementos u objetos en casa que puedan utilizar para imaginar, pueden ser: telas, cajas, papeles, entre otros.</p>
Desarrollo de la actividad:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hoy exploraremos algunos materiales para jugar.</li> <li>• Se le pregunta al niño o niña ¿Qué poderes te gustaría tener? ¿Usando tu imaginación a qué lugar te gustaría viajar? ¿Qué sueños te gustaría cumplir? Escucharé sus respuestas y les diré que con la imaginación podemos lograrlo.</li> <li>• Les diré que vamos a ingresar a un lugar fantástico donde hay varias cajas de diferentes tamaños, y muchos otros objetos, que con la ayuda de la imaginación podemos transfórmalas para jugar, pregúntele ¿Qué podríamos hacer con estas cajas y estos materiales? ¿Cómo podemos transformarlas para jugar? Escucharé sus ideas.</li> <li>• Ahora les diré, que empiecen a explorar las cajas, y que las transforme en un objeto para jugar, por ejemplo, podría hacer un disfraz de robot, un barco pirata, una cocina, un avión, un carro, etc.</li> <li>• Luego, preguntaré ¿Qué hiciste con las cajas o los materiales que utilizaste? ¿Qué jugaste? ¿Cómo las transformaste? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué momento te gustó más? ¿Por qué?</li> </ul>

• Rubricas de la Variable 2: Desarrollo de las capacidades creativas.

N°	PREGUNTAS	El trabajo es extraordinariamente creativo	El trabajo es muy creativo	El trabajo es creativo	El trabajo es algo creativo	El trabajo no es creativo
<b>Desarrollo de capacidades creativas</b>						
<b>Dimensión: Fluidez</b>						
<b>De ideas</b>						
19	El estudiante propone sus propias ideas durante el momento del juego.	El estudiante propone tres o más ideas propias para mejorar sus juegos.	El estudiante propone dos ideas propias para mejorar sus juegos	El estudiante propone una idea propia para mejorar sus juegos	El estudiante propone una idea para mejorar su juego con apoyo de un adulto.	El estudiante no propone ninguna idea para mejorar su juego teniendo el apoyo de un adulto.
20	El estudiante se expresa usando un vocabulario amplio al comunicarse con otras personas.	El estudiante se expresa usando un amplio vocabulario de manera fluida al comunicarse con otras personas de manera espontánea.	El estudiante se expresa usando un buen vocabulario al comunicarse con otras personas.	El estudiante se expresa usando un vocabulario limitado al comunicarse con otras personas.	El estudiante se expresa usando un vocabulario escaso al comunicarse con los demás.	El estudiante no se expresa verbalmente para comunicarse con los demás.
<b>Asociativa</b>						
21	El estudiante brinda respuestas lógicas para responder a una pregunta.	El estudiante brinda de manera sobresaliente respuestas lógicas para responder a una o más preguntas.	El estudiante brinda una respuesta lógica para responder a una pregunta.	El estudiante brinda una respuesta sin mantener el hilo temático para responder a una pregunta.	El estudiante brinda una respuesta diferente para responder una pregunta con apoyo de un adulto.	El estudiante no brinda ninguna respuesta ante una pregunta.
22	El estudiante expresa por iniciativa propia sus ideas al observar diversos objetos o sus propias creaciones en sus juegos.	El estudiante expresa por iniciativa propia ideas extraordinarias al observar diversos objetos o sus propias creaciones en sus juegos, para mejorarlo o modificarlo.	El estudiante expresa por iniciativa propia varias ideas al observar diversos objetos o sus propias creaciones en sus juegos.	El estudiante expresa por iniciativa propia una idea al observar diversos objetos o sus propias creaciones en sus juegos.	El estudiante expresa una idea, con apoyo de un adulto, al observar diversos objetos o sus propias creaciones en sus juegos.	El estudiante no expresa ninguna idea, teniendo el apoyo de un adulto, al observar diversos objetos o sus propias creaciones en sus juegos.
<b>Expresión</b>						
23	Al estudiante se le facilita la construcción de frases para expresar de manera clara y sencilla las producciones que ha realizado.	El estudiante muestra una gran capacidad para la construcción de frases al expresarse de manera clara, sencilla y espontánea sobre las producciones que ha realizado.	Al estudiante se le facilita la construcción de frases para expresarse de manera clara y sencilla sobre las producciones que ha realizado.	El estudiante presenta cierta dificultad para construir frases para expresarse de manera clara y sencilla sobre las producciones que ha realizado.	El estudiante tiene dificultades para construir frases manera clara y sencilla.	El estudiante no puede construir frases sencillas.

24	El estudiante se apoya de gestos, mímicas, expresión corporal para dar a conocer sus creaciones o producciones del juego.	El estudiante se apoya de gestos, mímicas, expresión corporal, siempre, de manera espontánea para dar a conocer sus creaciones o producciones del juego.	El estudiante se apoya de gestos, mímicas, expresión corporal, casi siempre, para dar a conocer sus creaciones o producciones del juego.	El estudiante se apoya de gestos, mímicas, expresión corporal, en ocasiones, para dar a conocer sus creaciones o producciones del juego.	El estudiante da a conocer sus creaciones o producciones del juego, sin apoyarse de gestos o mímicas ni expresión corporal.	El estudiante no da a conocer sus creaciones o producciones de juego
<b>Dimensión: Flexibilidad</b>						
<b>Espontánea</b>						
25	El estudiante emplea diferentes estrategias para dar respuesta o solución ante un problema presentado en el momento del juego.	El estudiante tiene gran capacidad para dar respuesta o solución ante un problema presentado en el momento del juego, de manera espontánea, empleando diferentes estrategias.	El estudiante tiene la capacidad para dar respuesta o solución ante un problema presentado en el momento del juego, empleando alguna estrategia.	El estudiante en ocasiones da respuesta o solución ante un problema presentado en el momento del juego, empleando una estrategia.	El estudiante tiene dificultades para dar respuesta o solución ante un problema presentado en el momento del juego.	El estudiante no brinda respuesta o solución ante un problema presentado en el momento del juego.
26	El estudiante presenta facilidad para la toma de decisiones ante diversas situaciones del juego.	El estudiante presenta siempre gran facilidad para la toma de decisiones ante diversas situaciones del juego.	El estudiante presenta facilidad para la toma de decisiones ante diversas situaciones del juego.	El estudiante presenta cierta facilidad para la toma de decisiones ante diversas situaciones del juego.	El estudiante presenta dificultades para la toma de decisiones ante diversas situaciones del juego.	El estudiante no toma de decisiones ante diversas situaciones del juego.
<b>Adaptativa</b>						
27	El estudiante añade detalles a su juego para darle un nuevo uso.	El estudiante añade varios detalles a su juego para darle un nuevo uso, expresando sus emociones y la utilidad.	El estudiante añade algunos detalles a su juego para darle un nuevo uso, expresando su emoción.	El estudiante añade un detalle a su juego para darle un nuevo uso.	El estudiante añade un detalle a su juego, con apoyo de un adulto, para darle un nuevo uso	El estudiante no añade ningún detalle a su juego.
28	El estudiante escucha y acepta las ideas de otras personas para realizar cambios en sus creaciones.	El estudiante escucha atentamente y acepta las ideas de otras personas de manera satisfactoria para realizar cambios en sus creaciones, agradeciendo los nuevos aportes	El estudiante escucha con atención y acepta las ideas de otras personas para realizar cambios en sus creaciones	El estudiante procura escuchar y aceptar las ideas de otras personas para realizar algún cambio en sus creaciones	El estudiante presenta dificultades para escuchar y aceptar las ideas de otras personas para realizar algún cambio en sus creaciones	El estudiante no escucha ni acepta las ideas de otras personas, se niega a realizar algún cambio en sus creaciones.
<b>Dimensión: Originalidad</b>						
<b>Ideas nuevas</b>						
29	El estudiante relata experiencias o historias imaginarias y de fantasía, a partir	El estudiante relata experiencias o historias imaginarias y de fantasía, de manera extraordinaria empleando mímicas, gestos y	El estudiante relata experiencias o historias imaginarias y de fantasía, de manera muy creativa empleando algunas	El estudiante relata experiencias o historias imaginarias y de fantasía, a partir de los juegos que realiza	El estudiante presenta dificultades al relatar experiencias o historias imaginarias y de	El estudiante no relata experiencias o historias imaginarias y de fantasía, a partir de los juegos que realiza

	de los juegos que realiza.	usando un buen tono de voz, a partir de los juegos que realiza.	mímicas, gestos y usando un tono de voz adecuado, a partir de los juegos que realiza		fantasía, a partir de los juegos que realiza	
30	El estudiante respeta las nuevas ideas de sus compañeros al jugar.	El estudiante respeta siempre las nuevas ideas de sus compañeros al jugar, expresando su aprobación.	El estudiante respeta las nuevas ideas de sus compañeros al jugar.	El estudiante respeta en ocasiones las nuevas ideas de sus compañeros al jugar.	Al estudiante le cuesta respetar las nuevas ideas de sus compañeros al jugar, mostrando molestia.	El estudiante no respeta las nuevas ideas de sus compañeros al jugar.
<b>Convencionalidad</b>						
31	El estudiante plantea ideas novedosas de juego.	El estudiante plantea siempre de manera espontánea ideas novedosas de juego.	El estudiante plantea de manera espontánea ideas novedosas de juego.	El estudiante plantea en ocasiones ideas novedosas de juego.	El estudiante presenta dificultades al plantear ideas novedosas de juego.	El estudiante no plantea ninguna idea novedosa de juego.
32	El estudiante construye objetos novedosos empleando materiales no estructurados con los que cuenta a su disposición.	El estudiante siempre construye objetos novedosos distinto a lo demás, empleando materiales no estructurados con los que cuenta a su disposición.	El estudiante construye objetos novedosos empleando materiales no estructurados con los que cuenta a su disposición.	El estudiante en ocasiones construye objetos novedosos empleando materiales no estructurados con los que cuenta a su disposición	El estudiante construye con dificultades objetos novedosos, empleando materiales no estructurados con los que cuenta a su disposición.	El estudiante no construye objetos novedosos, con materiales no estructurados.
<b>Producciones</b>						
33	El estudiante describe sus producciones, dando a conocer sus características.	El estudiante describe de manera extraordinaria sus producciones, dando a conocer sus características a detalle.	El estudiante describe de manera muy creativa sus producciones, dando a conocer sus características.	El estudiante describe sus producciones, dando a conocer sus características.	El estudiante describe con dificultades, sus producciones, dando a conocer sus características.	El estudiante no describe las producciones que realiza.
34	El estudiante produce diversos juegos empleando materiales y muestra su creación dando su opinión.	El estudiante produce de manera extraordinaria, diversos juegos empleando materiales y muestra su creación dando su opinión a los demás.	El estudiante produce de manera muy creativa diversos juegos empleando materiales y muestra su creación dando su opinión a los demás.	El estudiante produce diversos juegos empleando algunos materiales y muestra su creación, sin dar su opinión.	El estudiante produce algún juego empleando un material y muestra su creación, cuando el adulto se lo solicita.	El estudiante no realiza ningún juego, teniendo los materiales a su disposición.

## ANEXO 5: Formato de validez de expertos.

Estimado(a) profesional, usted ha sido invitado(a) a participar en el proceso de evaluación de un instrumento para investigación. En razón a ello se le alcanza el instrumento motivo de evaluación y el presente formato que servirá para que usted pueda hacernos llegar sus apreciaciones para cada ítem del instrumento de investigación.

Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán validar el instrumento y obtener información válida, criterio requerido para toda investigación.

A continuación, sírvase identificar el ítem o pregunta y conteste marcando con un aspa en la casilla que usted considere conveniente y además puede hacernos llegar alguna otra apreciación en la columna de observaciones.

### Formato de validación

N° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1	X		X		X		
2	X		X		X		
3	X		X		X		
4	X		X		X		
5	X		X		X		
6	X		X		X		
7	X		X		X		
8	X		X		X		
9	X		X		X		
10	X		X		X		
11	X		X		X		
12	X		X		X		
13	X		X		X		
14	X		X		X		
15	X		X		X		
16	X		X		X		
17	X		X		X		
18	X		X		X		
19	X		X		X		
20	X		X		X		
21	X		X		X		
22	X		X		X		
23	X		X		X		
24	X		X		X		
25	X		X		X		
26	X		X		X		
27	X		X		X		
28	X		X		X		
29	X		X		X		
30	X		X		X		
31	X		X		X		
32	X		X		X		
33	X		X		X		
34	X		X		X		

Nombre: NOEMI ESTHER DIAZ TITO

DNI: 40269836

Grado académico: MAGISTER

Especialidad: EDUCACIÓN INICIAL

Cargo: DOCENTE

Institución: IEI N° 175 MI CASITA DEL SABER

Teléfono: 947753156

**ANEXO 6: Carta de consentimiento.****CONSTANCIA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO DE ACCESO PÚBLICO**

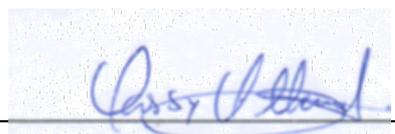
Por medio de la presente, informamos que la Directora de la Institución Educativa Inicial N° 209 del distrito de Ate autoriza a la estudiante Dassy Gicela Villena Huaquino con código de matrícula N° 2015168675 de la Escuela de Postgrado del Instituto de la Calidad para la educación de la Universidad de San Martín de Porres, hacer uso de la información que a continuación se detalla, con el consentimiento de la institución, para el desarrollo de su tesis de grado, la cual lleva por título: "ROL METODOLÓGICO DEL DOCENTE EN LOS JUEGOS SIMBÓLICOS Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO DE CAPACIDADES CREATIVAS EN ESTUDIANTES DE NIVEL INICIAL".

1. Precisar de qué manera el rol metodológico del docente en los juegos simbólicos se relaciona con el desarrollo de capacidades creativas de fluidez en Estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 209, Ate – 2020.
2. Precisar de qué manera el rol metodológico del docente en los juegos simbólicos se relaciona con el desarrollo de capacidades creativas de flexibilidad en Estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 209, Ate – 2020.
3. Precisar de qué manera el rol metodológico del docente en los juegos simbólicos se relaciona con el desarrollo de capacidades creativas de originalidad en Estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 209, Ate – 2020.

Dicha información, se recopilará en el Trabajo de Campo para posteriormente ser registrada en su Investigación con fines netamente pedagógicos.

Se expide la presente **CONSTANCIA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO**, a solicitud del interesado (a), para los fines que estime conveniente.

Ate, de 19 Febrero de 2021



Dassy Gicela Villena Huaquino  
Estudiante



Mg. GRISELDA HUALPA FLORES  
DIRECTORA

Directora de IEI N° 209