

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE: PRIMERA Y SEGUNDA INFANCIA



Tesis

Juego de roles para desarrollar la creatividad en los niños(as) de 4 y 5 años de la Institución
Educativa Inicial N°155 Bancapata, Tamburco-2024

Presentado por:
Vanessa Palomino Pillco
Ros Mery Peña Luna

Para optar el título de Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe: Primera y
Segunda Infancia

Abancay, Perú
2025



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE: PRIMERA Y SEGUNDA INFANCIA



TESIS

**Juego de roles para desarrollar la creatividad en los niños(as) de 4 y 5 años de la
Institución Educativa Inicial N°155 Bancapata, Tamburco-2024**

Presentado por **Vanessa Palomino Pillco** y **Ros Mery Peña Luna**, para optar el título
de Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe: Primera y Segunda Infancia

Sustentado y aprobado lunes 16 de junio del 2025 ante el jurado evaluador:

Presidente:



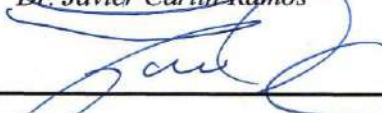
Dra. Belen Cabrera Navarrete

Primer miembro:



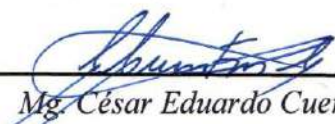
Dr. Javier Carlin Ramos

Segundo miembro:



Lic. Teodoro Arenas Mamani

Asesor:



Mg. César Eduardo Cuentas Carrera



UNIVERSIDAD NACIONAL
MICAELA BASTIDAS
DE APURIMAC

Licenciada por SUNEDU

CONSTANCIA DE SIMILITUD N° 157 -2025

La Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac, a través de la Unidad de Investigación de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales, declara que la Tesis intitulada: **Juego de roles para desarrollar la creatividad en los niños(as) de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°155 Bancapata, Tamburco-2024** presentado por las bachilleres **Vanessa Palomino Pillco y Ros Mery Peña Luna**, para optar el título de Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe: Primera y Segunda Infancia, ha sido sometido a un mecanismo de evaluación de verificación de similitud, a través del software Turnitin, siendo el índice de similitud **ACEPTABLE (22%)**, por lo que cumple con los criterios de originalidad establecidos por la Universidad.

Abancay, 08 de julio del 2025



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS
DE APURIMAC

Dr. Carlos Enrique Coacalla Castillo
DIRECTOR DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN - FICS

Unidad de Investigación
Facultad de Educación y Ciencias
Sociales



Agradecimiento

Ante todo, a Dios por darnos su bendición y sabiduría en nuestra trayectoria de vida sobre todo en llenarnos de fuerza, coraje y voluntad para poder seguir adelante con nuestros sueños.

A la Dra. Marina Huamanñahui Dávila, docentes de aula 4 Y 5 años y padre de familias de la I.E.I. N°155 Bancapata por brindarnos su disponibilidad y consentimiento para realizar o aplicar nuestra investigación.

A nuestro Asesor de tesis el Mg. César Eduardo Cuentas Carrera, por su conocimiento y voluntad. Así mismo a la Dra. Belén Cabrera Navarrete por su apoyo incondicional nuestro estudio de investigación y a los docentes de la Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac por guiarnos en nuestra trayectoria profesional universitaria.

(Vanessa y Ros Mery)



Dedicatoria

A mis padres Genoveva Pillco y Julio Palomino por darme la vida y apoyarme en el trayecto de mis estudios y también a pareja Arnol Cuaresma Chalco por motivarme en mi trayecto de mi carrera profesional y personal, junto a mi hijo Yahvé Abdiel Cuaresma Palomino quien es el gran motivo para seguir con mis metas.

(Vanessa)

A mis padres, Francisca Luna y Rosalio Peña quienes fueron mi mayor inspiración de mi día a día para a seguir adelante. Este logro académico es un reflejo de sacrificio, desvelo, amor incondicional y el apoyo que me brindaron en cada circunstancia de mi vida ya sea económicamente, y quiero manifestar que, este logro no es solo mío, sino también de ellos.

A mis hermanos Isaac, Marcos y hermanas Bacilia y Betty quienes me mostraron su apoyo incondicional.

A las personas que siempre me incentivaron a continuar con mis estudios superiores.

(Ros Mery)



Juego de Roles para Desarrollar la Creatividad en los Niños(as) de 4 y 5 años de la Institución
Educativa Inicial N°155 Bancapata, Tamburco–2024
Línea de investigación: Educación inicial, desarrollo infantil y gestión pedagógica

Esta publicación está bajo una Licencia Creative Commons



ÍNDICE

	Pág.
INTRODUCCIÓN	1
RESUMEN	3
ABSTRACT	4
CAPÍTULO I	5
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	5
1.1 Descripción del problema	5
1.2 Enunciado del Problema	6
1.2.1 Problema general	6
1.2.2 Problemas específicos	6
1.2.3 Justificación de la investigación	7
OBJETIVOS E HIPÓTESIS	8
2.1 Objetivos de la investigación	8
2.2.1 Objetivo general	8
2.2.1 Objetivos específicos	8
2.2 Hipótesis de la investigación	8
2.2.2 Hipótesis general	8
2.2.2 Hipótesis específicas	8
CAPÍTULO III	11
MARCO TEÓRICO REFERENCIAL	11
3.1 Antecedentes	11
3.2 Marco teórico	15
3.2.1 Juego de roles	15
3.2.1.1 La importancia del juego de roles	16
3.2.1.2 Tipos de juego de roles	16
3.2.1.5 Beneficios del juego de roles	22
3.2.2 Creatividad	25
3.2.2 Importancia de la Creatividad	27
3.2.3 Tipos de creatividad	30
3.2.3.1 Teorías de la creatividad	31
3.3 Marco conceptual	37
METODOLOGÍA	38



4.1	Tipo y nivel de investigación	38
4.2	Diseño de la investigación	39
4.3	Descripción ética de la investigación	39
4.4	Población y muestra	40
4.5	Procedimiento	41
4.7	Análisis estadístico	42
CAPÍTULO V		43
RESULTADOS Y DISCUSIONES<		43
5.1	Análisis de resultados	43
5.2	Contrastación de hipótesis	52
5.3	Discusión	59
CAPÍTULO VI		63
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES		63
6.1	Conclusiones	63
6.2	Recomendaciones	64
ANEXOS		70



ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 Operacionalización de variables	9
Tabla 2 Población de la unidad de análisis	40
Tabla 3 Muestra de niños de la I.E Bancapata	40
Tabla 4 Resultados Pre Test sobre la flexibilidad	43
Tabla 5 Resultados Pre Test sobre la fluidez	44
Tabla 6 Resultados Pre Test sobre la originalidad	44
Tabla 7 Resultados Pre Test sobre la creatividad	45
Tabla 8 Resultados Post Test sobre la flexibilidad	46
Tabla 9 Resultados Post Test sobre la fluidez	47
Tabla 10 Resultados Post Test sobre la originalidad	47
Tabla 11 Resultados Post Test sobre la creatividad	48
Tabla 12 Resultados de la Pre Test y Post Test sobre la creatividad en niños	49
Tabla 13 Prueba de normalidad de los datos	52
Tabla 14 Estadísticos de la diferencia Pre Test y Post Test sobre la creatividad	52
Tabla 15 Diferencia de los rangos del Pre Test y Post Test sobre la creatividad	53
Tabla 16 Hipótesis general, Creatividad Post Test – Creatividad Pre Test	53
Tabla 17 Estadísticos de la diferencia Pre Test y Post sobre la flexibilidad	54
Tabla 18 Diferencia de los rangos del Pre Test y Post Test sobre la flexibilidad	55
Tabla 19 Hipótesis específica 1, Flexibilidad Post Test – Flexibilidad Pre Test	55
Tabla 20 Estadísticos de la diferencia Pre Test y Post Test sobre la fluidez	56
Tabla 21 Diferencia de los rangos del Pre Test y Post Test sobre la fluidez	56
Tabla 22 Prueba de hipótesis específica 2, Fluidez Post Test – Fluidez Pre Test	57
Tabla 23 Estadísticos de la diferencia Pre Test y Post Test sobre la originalidad	58
Tabla 24 Diferencia de los rangos del Pre Test y Post Test sobre la originalidad	58
Tabla 25 Hipótesis específica 3, Originalidad Post Test – Originalidad Pre Test	59



ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1 Resultados Pre Test sobre la flexibilidad	43
Figura 2 Resultados Pre Test sobre la fluidez	44
Figura 3 Resultados Pre Test sobre la originalidad	45
Figura 4 Resultados Pre Test sobre la creatividad	45
Figura 5 Resultados Post Test sobre la flexibilidad	46
Figura 6 Resultados Post Test sobre la fluidez	47
Figura 7 Resultados Post Test sobre la originalidad	48
Figura 8 Resultados Post Test sobre la creatividad	49
Figura 9 Resultados de la Pre Test y Post Test sobre la creatividad en niños	50



INTRODUCCIÓN

El presente informe de tesis tuvo como finalidad demostrar cómo el juego de roles contribuye al desarrollo de la creatividad en los niños (a) de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°155 Bancapata, Tamburco -2024. Para ello, se estructuró el trabajo en seis capítulos fundamentales. En el primer capítulo se presenta el planteamiento del problema, donde se describe la realidad problemática, así como el problema general y los problemas específicos. Se fundamenta en autores como Cobo y Valdivia (2017) quienes sostienen que el juego de roles permite a los niños asumir distintos personajes, imitar características y actitudes, y expresar experiencias de su vida cotidiana. Esta variable se aborda a través de las siguientes dimensiones: contextualización del juego, organización de la clase para el juego, desarrollo del juego y cierre del juego.

Asimismo, se incorpora como segunda variable el desarrollo de la creatividad, respaldado por Torrance (1965) quien la considera una capacidad esencial que permite al niño analizar, recrear ideas y resolver problemas mediante soluciones innovadoras. Esta variable se analiza a través de tres dimensiones fundamentales: flexibilidad, fluidez y originalidad. El segundo capítulo expone los objetivos e hipótesis de la investigación, detallando el objetivo general, los objetivos específicos y su correspondiente operacionalización en base a indicadores, dimensiones e ítems claramente definidos. El tercer capítulo desarrolla el marco teórico, en el que se revisan los antecedentes nacionales e internacionales, además de las bases conceptuales y teóricas sobre el juego de roles y la creatividad infantil. En el cuarto capítulo se detalla la metodología, enmarcada en un enfoque cuantitativo, con un diseño preexperimental de pre test y pos test en un solo grupo.

También se describe la muestra, los instrumentos utilizados (como la ficha de observación) y el procedimiento aplicado. En el quinto capítulo se presentan los resultados y la discusión, destacando el impacto positivo del juego de roles en el desarrollo de la creatividad de los niños, comprobado estadísticamente mediante la prueba de rangos con signos de Wilcoxon.



Finalmente, en el sexto capítulo se exponen las conclusiones y recomendaciones, reafirmando la importancia del juego de roles como estrategia pedagógica fundamental en la educación inicial, al fomentar el pensamiento creativo, la expresión libre y la interacción social.



RESUMEN

El objetivo del presente informe de tesis fue determinar de qué manera el juego de roles desarrolla la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°155 Bancapata Tamburco 2024. En lo que respecta al tipo de estudio corresponde una investigación de tipo aplicada, pertenece a un enfoque cuantitativo, nivel de investigación explicativa con un diseño pre experimental de pre test y post test con un solo grupo. La población de la I.E.I está conformado por 60 niños que se encuentran distribuidos en tres salones, y se trabajó con las edades correspondientes de 4 y 5 años respectivamente, se utilizó la ficha de observación el cual nos sirvió para registrar dentro y fuera del aula centrándose en el juego de roles. Se llegaron a los siguientes resultados en la prueba de hipótesis general para la diferencia entre la Creatividad Post Test y Creatividad Pre Test en la Tabla N°16 fue realizada utilizando la prueba de rangos con signo de Wilcoxon. El valor Z obtenido fue -5,606, y el valor p (sig. bilateral) fue 0,000. Dado que el valor p es menor que 0,05, se rechaza la hipótesis nula, lo que indica que hay una diferencia estadísticamente significativa entre la creatividad en el Pre Test y el Post Test. Este resultado sugiere que la intervención del juego de roles tuvo un impacto positivo en el desarrollo de la creatividad de los niños. Un 87,8% de los niños alcanzaron el desempeño en proceso, lo que indica que la mayoría de los niños han logrado un avance considerable en el desarrollo de su creatividad tras la intervención del juego de roles, aunque aún no han alcanzado el nivel máximo de creatividad. Además, un 12,2% de los niños alcanzaron el desempeño de logro esperado, lo que sugiere que una pequeña proporción logró un nivel adecuado de creatividad.

Palabras clave: *juego de roles, creatividad, flexibilidad, fluidez, originalidad.*



ABSTRACT

The objective of this thesis report was to determine how role-playing develops creativity in 4- and 5-year-old children at Initial Educational Institution No. 155, Bancapata, Tamburco, 2024. The type of study corresponds to applied research, with a quantitative approach, explanatory level of research, and a pre-experimental design with a pre-test and post-test with a single group. The I.E.I. population is made up of 60 children distributed across three classrooms, corresponding to the ages of 4, and 5, respectively. An observation sheet was used to record both inside and outside the classroom, focusing on role-playing. The following results were obtained from the general hypothesis test for the difference between Post-Test Creativity and Pre-Test Creativity in Table No. 16, which was performed using the Wilcoxon signed-rank test. The Z-value obtained was -5.606, and the p-value (two-tailed) was 0.000. Since the p-value was less than 0.05, the null hypothesis was rejected, indicating a statistically significant difference between creativity at the Pre-Test and Post-Test. This result suggests that the role-play intervention had a positive impact on the development of children's creativity. 87.8% of the children achieved progress, indicating that most children have made considerable progress in their creativity development after the role-play intervention, although they have not yet reached the maximum level of creativity. Furthermore, 12.2% of the children achieved the expected achievement level, suggesting that a small proportion achieved an adequate level of creativity.

Keywords: *role-playing, creativity, flexibility, fluency, originality..*



CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del problema

En la actualidad, se reconoce que el juego cumple un rol fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación inicial, siendo el juego de roles una de las estrategias más efectivas para el desarrollo integral de los niños. Sin embargo, se ha observado que en muchas instituciones educativas como en la I.E.I. N°155 Bancapata de Tamburco, el juego de roles no se implementa con suficiente intencionalidad pedagógica, lo cual limita el desarrollo de habilidades creativas en los niños de 4 y 5 años.

Durante la observación en el aula, se identificaron diversas limitaciones: uso restringido de materiales didácticos, escasa estimulación del lenguaje simbólico, y poca motivación hacia el juego espontáneo. Estas condiciones restringen la posibilidad de que los niños expresen libremente sus ideas, imaginen nuevas situaciones o resuelvan problemas de manera original, elementos clave del pensamiento creativo.

Cobo y Valdivia (2017) destacan que el juego de roles permite a los niños asumir personajes, recrear experiencias cotidianas, desarrollar la empatía y construir aprendizajes significativos. Por su parte, Torrance (1965) sostiene que la creatividad es una capacidad que debe cultivarse desde la infancia, mediante experiencias que fomenten la imaginación, la exploración y la expresión simbólica.

En este contexto, surge la necesidad de estudiar cómo el juego de roles puede ser utilizado como una estrategia pedagógica eficaz para potenciar la creatividad infantil, entendida desde sus dimensiones: flexibilidad, fluidez y originalidad. Este estudio busca atender dicha necesidad en el marco de una educación pertinente, lúdica y respetuosa de la diversidad cultural, propia del enfoque intercultural bilingüe.

Asimismo, se considera que el uso del juego de roles no solo permite desarrollar habilidades cognitivas, sino también valorar y preservar la identidad cultural de los niños. Al representar situaciones familiares, personajes propios de su entorno y roles sociales



locales, los estudiantes afianzan su autoestima, su lengua materna y su sentido de pertenencia.

Ortiz (2021) advierte que, tras la pandemia, muchas poblaciones del Perú vieron limitadas sus condiciones de acceso a una educación integral especialmente en la primera infancia, lo que hace urgente reforzar propuestas pedagógicas que incluyan el juego, la creatividad y el respeto por la diversidad cultural. Por ello, esta investigación representa un aporte relevante tanto en el ámbito pedagógico como en el fortalecimiento de una educación con enfoque intercultural, inclusiva y significativa desde la primera infancia. Además, el impacto de la pandemia por la COVID-19 acentuó esta problemática al reducir las oportunidades de socialización y juego libre, afectando el desarrollo cognitivo y socioemocional de los más pequeños.

1.2 Enunciado del Problema

1.2.1 Problema general

¿De qué manera el Juego de roles desarrolla la creatividad en los niños (a) de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°155 Bancapata, Tamburco-2024?

1.2.2 Problemas específicos

- ¿De qué manera el Juego de roles desarrolla la flexibilidad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°155 Bancapata, Tamburco-2024?
- ¿De qué manera el juego de roles desarrolla la fluidez en los niños de 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N°155 Bancapata, Tamburco- 2024?
- ¿De qué manera el juego de roles desarrolla la originalidad en los niños de 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N°155 Bancapata, Tamburco-2024?



1.2.3 Justificación de la investigación

Justificación practica

Torrance (1965) La investigación aporta diferentes aspectos fundamentales teóricos sobre el Juego de roles como desarrolla la creatividad para el soporte a la práctica pedagógica. Y crear personas competentes capaces de tomar decisiones y actitudes para que puedan trabajar en equipo, resolviendo conflictos, cambios constantes, manejo de emociones y dar a conocer sus necesidades, en ese sentido es fundamental desarrollar a que los niños y niñas tengan valores y habilidades sociales como la solidaridad, empatía y la asertividad, lo cual esto requiere potenciar con una formación de los niños desde los primeros edades, siendo así la educación es la herramienta primordial para la formación integral del ser humano.

Justificación teórica

Ministerio de Educación (2012) el juego de roles viene a ser un factor primordial en el desarrollo con los niños, donde el sujeto llega a conocer o a plasmar experiencias vividas de la vida diaria y estos lo relacionan en el momento del juego al momento de escenificar a: mama, padre, doctor y heladero, o distintos roles que se dan en a interacción social con otros niños y una de las características de este tipo de juego es que tienen en común la imitación y el juego se ve reflejado en sus características y tipos son esenciales: el imitar un personaje da el placer de jugar y es posible decir cuando los niños imitan o escenifican un personaje están viviendo sus vidas con una estructura y pensamiento claro de la vida cotidiana hasta incluso de cómo se viste la madre que gestos, miradas, sonrisa la personalidad del personaje que se ve reflejado en su lenguaje verbal o no verbal.

Justificación metodológica

De acuerdo con los resultados de nuestra práctica profesional se observó y se llevó materiales adecuados para fortalecer la creatividad en el juego de roles en la institución Educativa Bancapata Tamburco donde nos sirvió de gran utilidad para el futuro y para ver que el juego de roles es el mejor desarrollo para un niño.



CAPÍTULO II

OBJETIVOS E HIPÓTESIS

2.1 Objetivos de la investigación

2.2.1 Objetivo general

Comprobar como el Juego de roles desarrolla la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°155 Bancapata, Tamburco- 2024.

2.2.1 Objetivos específicos

- Demostrar como el juego de roles desarrolla la flexibilidad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°155 Bancapata, Tamburco- 2024.
- Comprobar como el juego roles desarrolla la fluidez en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°155 Bancapata, Tamburco-2024.
- Demostrar como el juego de roles desarrolla la originalidad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N°155 Bancapata, Tamburco-2024.

2.2 Hipótesis de la investigación

2.2.2 Hipótesis general

El Juego de roles desarrolla de forma positiva la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°155 Bancapata, Tamburco-2024.

2.2.2 Hipótesis específicas

- El juego de roles desarrolla de manera positiva la flexibilidad en la creatividad en los niños de 4 y 5 años en la Institución Educativa N°155 Bancapata, Tamburco-2024.
- El Juego de roles desarrolla de manera positiva la fluidez en la creatividad en los niños de 4 y 5 años en la Institución educativa N°155 Bancapata, Tamburco-2024.
- El Juego de roles desarrolla de manera positiva la originalidad de la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N°155 Bancapata, Tamburco-2024.



Tabla 1

Operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems
<p>Variable 1: Independiente</p> <p>Juego de roles</p> <p>De acuerdo con Cobo & Valdivia (2017), al desempeñar el papel de un personaje, se logra emular sus características y actitudes, lo que ayuda a los participantes a reconocer las debilidades y fortalezas del personaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Contextualizar el juego • Organización de las clases para el juego • Desarrollo de juego • Cierre de juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Se organizan en los sectores. • Elige el sector para interpretar los juegos de roles. • Establece normas en el momento del juego. • Logra identificar los personajes en cada sector. • Juega al personaje libremente de acuerdo a su creatividad. • Usa la imaginación para vestirse del personaje. • Usa los materiales de un personaje de acuerdo a la realidad. • Nuevas situaciones para ser un personaje. • Usa o realiza expresiones de lenguaje al igual que un personaje • Interactúa como el personaje que se va a interpretar. • Logra identificar los personajes de cada sector. • Participa con todos los personajes interpretadas. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Los niños se organizan en los sectores por sí mismos. 2. Los niños eligen un sector para interpretar los juegos de roles. 3. Los niños establecen normas en el momento del juego. 4. Los niños logran identificar los personajes en cada juego del sector. 5. Los niños juegan al personaje libremente de acuerdo a su creatividad. 6. Utiliza la imaginación para vestirse del personaje. 7. Utiliza materiales de un personaje de acuerdo a la realidad. 8. Utiliza nuevas situaciones para ser un personaje. 9. Realiza expresiones de lenguaje al igual que un personaje. 10. Los niños interactúan como el personaje que se va a interpretar. 11. El niño logra identificar los personajes de cada sector. 12. El niño participa con todos los personajes interpretadas.

CAPÍTULO III

MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

3.1 Antecedentes

Internacionales

- a) Ortega (2024) en su investigación sobre "Juegos de construcción en el desarrollo de la creatividad de los niños de 4 a 5 años" en la Escuela de Educación Inicial y Básica "TESLA" en Riobamba, el objetivo principal del estudio fue determinar los beneficios de los juegos de construcción en el desarrollo de la creatividad en dicha institución educativa. La metodología utilizada tuvo un enfoque cualitativo, con un diseño de investigación experimental donde se manipularon las variables planteadas, y fue de tipo aplicada porque se trabajó con la cantidad precisa y básica al acercarse a los niños para comprender los juegos de construcción y el desarrollo de la creatividad. Además, el estudio fue transversal, ya que se aplicaron instrumentos y se recolectaron datos para obtener información. La población y muestra estuvo compuesta por 12 niños de la institución mencionada, y se utilizaron técnicas de observación con una ficha de observación estructurada que contenía 10 preguntas relacionadas con el tema investigado. Después de aplicar este instrumento, se pudo identificar problemas y necesidades. Luego, se procedió a recolectar, tabular y representar gráficamente los resultados, así como a analizar e interpretar los datos obtenidos, utilizando gráficos y tablas para demostrar la problemática. Finalmente, se llegaron a conclusiones y recomendaciones que respondieron a los objetivos planteados en la investigación.

- b) Vera (2018) en su estudio titulado "Estrategias para fomentar la creatividad en niños preescolares del centro de educación inicial el Chavelito durante el año lectivo 2016-2017", se propuso como objetivo general seleccionar diferentes estrategias para estimular la creatividad en niños de nivel inicial en dicho centro educativo. La metodología empleada fue de tipo experimental, utilizando como técnicas el uso de cuentos, juegos y actividades que fomentaran la creatividad e imaginación de los niños. Se identificaron deficiencias en las habilidades de los niños y niñas dentro del aula, principalmente la falta de motivación. Como conclusión, se observó que, mediante el uso de juegos, los niños lograron expresarse y manejar sus emociones, permitiendo que



la creatividad surgiera de manera natural durante las actividades implementadas.

- c) Merchán y Navarro (2015) en su artículo titulado “Efectos del juego en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 3 y 4” plantearon que el objetivo general fue desarrollar la creatividad disponiendo juegos para obtener cualidades en desafíos en los niños y niñas de 3 y 4 años en la educación básica nivel inicial segunda infancia I.E. Vargas del Cantón Milagro, la provincia del Guayas en 17 el año lectivo 2014-2015. Se denomina tipo de investigación no experimental descriptiva cualitativa y cuantitativa. La muestra consiste en 30 niños, 3 maestros y 1 director; los métodos de evaluación utilizados fueron la observación y las encuestas. Los hallazgos de este estudio resaltaron la importancia de considerar los juegos en las actividades de nivel inicial. El autor concluyó que, si los maestros no implementan juegos, los niños pueden perder interés en el diálogo, sentirse inseguros y tener dificultades para desarrollar su creatividad. Esto sugiere a los maestros la necesidad de innovar y actualizar sus métodos de enseñanza para beneficiar a sus estudiantes.

Nacionales

- a) Alvarado (2022) en su investigación se centró en el tema del juego y el pensamiento creativo en la educación, tuvo como objetivo principal de verificar la relación entre el juego y la creatividad en niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Policía Nacional del Perú "Virgen de Fátima" en el Distrito del Rímac, Lima, 2019. Se utilizó una metodología experimental de corte transversal a un alcance correlacional y un enfoque básico o fundamental, aplicando el método hipotético-deductivo. Se dio la evaluación las variables de juego y creatividad en una población de 65 niños y niñas, que también constituyó la muestra no probabilística. Para medir el juego, se empleó la técnica de observación sistémica con una ficha de observación, mientras que la creatividad se midió mediante una encuesta y un cuestionario adaptado para la edad de los niños con los ítems. El análisis estadístico se realizó de manera descriptiva e inferencial utilizando el programa SPSS versión 2 en español, y la prueba de hipótesis se realizó con el estadístico Rho de Spearman. Los resultados mostraron una correlación significativa ($r_s = 0,683$, $p < 0,05$), lo que permitió rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna. En conclusión, se encontró evidencia suficiente para afirmar que el juego y la creatividad se relacionan o tienen relación en los niños de 4 y 5 años de la institución educativa mencionada.



- b) Sosa (2016) en su tesis de "Actividades recreativas centradas en el enfoque colaborativo para fomentar la creatividad en niños de 5 años en la educación inicial, en la I.E. N° 604 de Talara durante el año 2014." en su objetivo absoluto se determinó el uso de actividades recreativas basadas en un enfoque cooperativo 19 puede promover el desarrollo de la creatividad en el niño de 5 años I.E. alumnos de educación inicial. N° 604 - Talara - 2014 Aunque experimental, el estudio involucró a 32 niños de 4 a 5 años utilizando la observación como técnica y una lista de verificación como herramienta. Por ello, realizamos un pretest que permitió comprobar el nivel de actividades de ocio de los niños, el 35% de los niños desarrolló el juego, el 65% no, el 53,3% desarrolló la creatividad y el 46,7% no. el 56,3% de las personas ha hecho ejercicio, el 43,8% no lo ha hecho, el 47,9% ha hecho suficiente construcción, el 52,1% no lo ha hecho; tras realizar pruebas tras su uso, el 85,8% ha desarrollado juegos, el 14,2% de las personas no; El 82,1% de las personas desarrolló la creatividad, el 17,9% de las personas no; Las acciones fueron realizadas por el 84,2% de las personas, no realizadas por el 15,83% de las personas y realizadas por el 82,5% de las personas. Construcción, 17,5% ninguno. A juzgar por los resultados, la mayoría de los estudiantes tuvieron un bajo nivel de desarrollo de la creatividad en la prueba previa, pero después de aplicar la prueba posterior, los niños de 5 años lograron buenos resultados en el desarrollo de la creatividad.
- c) Yana (2019) en su presente investigación titulado "El juego libre en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 217 Niño Jesús de Praga del Distrito de Pilcuyo, Puno 2019". El principal propósito de la investigación: Determinar si hay relación entre los diversos juegos y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 217 Niño Jesús de Praga del distrito de Pilcuyo–Puno, 2019. en el desarrollo de la recopilación de datos es importante que la investigación sea aplicada con un diseño no experimental, siendo nivel descriptivo correlacional. La metodología es adecuada este presente estudio cuenta con una muestra de un total de 60 niños siendo así se aplicaron diversas técnicas y instrumentos apropiados para la aplicación. Se obtuvo un resultado con relación de las variables y sus dimensiones de la investigación son correspondientes a cada variable.
- d) Tenazoa (2019) en su trabajo de investigación titulado: "Los juegos de roles como estrategia para desarrollar el lenguaje oral en los niños y niñas de 5 años de educación Inicial No 1145 Gervasio del Distrito de Juanjuí, Provincia Mariscal Cáceres Departamento de San Martín – 2019" El método utilizado en este estudio es un método



cuantitativo que utiliza un diseño preexperimental y realiza una prueba previa y posterior en un grupo. En el estudio participaron 14 niños. Para el análisis de los datos se utilizó Microsoft Excel versión 2010; para las pruebas de hipótesis se realizaron pruebas en la Universidad Católica de Chimbote, Perú; Objetivos propuestos: Determinar si el juego de roles como estrategia puede capacitar a 11 niños de 5 años en educación primaria en el condado de Huanyu en 2019. Habilidades del lenguaje oral para niños y niñas, núm. 1145 Gervasio. El estudio corresponde a un estudio cuantitativo con un diseño preexperimental, las herramientas y técnicas utilizadas para la recopilación de los datos son la lista de cotejo, la observación y la muestra es de 20 niños. Concluyó que el juego de roles como estrategia puede desarrollar habilidades del lenguaje oral en niños y niñas de 5 años de la escuela primaria no. 1145 Gervasio, Distrito de Huanyu, Cáceres, Mariscal de San Martín, 2019.

- e) Pereda (2013) el método utilizado en este estudio es un método cuantitativo que utiliza un diseño pre experimental y realiza una prueba previa y posterior en un grupo. En el estudio participaron 14 niños y niñas. Para el análisis de datos se utilizó Microsoft Excel versión 2010 y para la prueba de hipótesis se utilizó la prueba de Wilcoxon. Los resultados de las previsiones muestran que el éxito de los estudiantes en los estudios es bajo, el 57% de los estudiantes recibieron una calificación de "C". Con base en estos hallazgos, se utilizaron estrategias de enseñanza de juegos de roles en 15 sesiones de enseñanza. Luego se realizó un post prueba y los resultados fueron los siguientes: el 86% obtuvo una "A", el 7% una "B" y el 7% una "C". Al procesar los datos de la prueba mediante la prueba estadística de Wilcoxon, se concluyó que la aplicación del juego de rol, basado en el enfoque sociocognitivo de muñecos, mejoró significativamente el rendimiento académico de niños y niñas.

Local

- a) Aguilar y Pinares (2024) en su investigación titulado juego libre el sector de construcción para fortalecer la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I. N°1090 Señor de Huanca, Abancay - 2023. El cual La metodología de esta investigación fue tipo aplicada, nivel explicativo. Enfoque cuantitativo y diseño pre experimental significativamente la muestra consta por 20 niños así trabajando una propuesta y tratamiento pedagógico con talleres de aplicación y también la técnica fue la observación y por lo cual el mismo fue el instrumento la observación mediante el cual fue evaluado y validados por expertos del tema del estudio. Por lo cual se determinó



que juego libre en el sector de construcción fortalece significativamente en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I. N°1090 Señor de Huanca, Abancay- 2023. Esto se sustenta en la tabla N°18 donde se muestra que $0,01 \leq \alpha = 0,05$ se permite aceptar una hipótesis alterna y rechazar totalmente la hipótesis nula es decir que el juego libre en sectores de construcción fue fortalecer positivamente en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I. N°1090 Señor de Huanca, Abancay - 2023.

3.2 Marco teórico

3.2.1 Juego de roles

“El juego de rol es un juego no reglado, sin reglas a seguir, y nadie impone comportamientos ni normas específicas, al contrario, es un juego muy abierto y espontáneo, aunque es un juego que representa un tema o una situación cotidiana que no está escrita., es decir, que no existe un guion que seguir o que el niño debe actuar” (Bravo, et al., 2018, p. 53).

El juego es un concepto que se interpreta desde diversas perspectivas y cuya construcción teórica ha sido influenciada por disciplinas como la filosofía, la psicología y la pedagogía. Estas disciplinas se centran en analizar el comportamiento natural de los seres humanos en un entorno compartido, caracterizado por la imitación de conductas que suelen ser precursoras del desarrollo evolutivo social del individuo dentro de una comunidad establecida. En este contexto, la sociedad, a través de sus prácticas diarias y la especialización de actividades que forman la idea de comunidad, moldea consciente o inconscientemente los primeros referentes de aprendizaje para niños y adolescentes. Desde la infancia, el juego, guiado por el docente, facilita los procesos de enseñanza-aprendizaje

Cobo (2020) menciona que curiosamente, los niños son educados para convertirse en adultos íntegros, lo que, según la oposición mencionada, implica que con cada año que pasa, dejan de aprender jugando. En este contexto, la relación entre los adolescentes y el juego ha sido recientemente explorada por especialistas a través de la ludificación o gamificación describe el juego de rol como una actividad lúdica en la que los participantes adoptan las identidades de personajes dentro de un universo ficticio. “Los jugadores tienen la tarea de interpretar a sus personajes siguiendo ciertas reglas



y una narrativa que guía sus acciones a través de un proceso estructurado de toma de decisiones, lo cual contribuye al desarrollo del carácter del personaje” (p. 166).

3.2.1.1 La importancia del juego de roles

“El juego se ha convertido una esencia herramienta para el ser humano como son los niños. Mientras juegan, los niños aprenden cosas nuevas explorando, experimentando emociones y comportamientos específicos de su entorno” (Muelas & Delgado, 2004, p. 56)

3.2.1.2 Tipos de juego de roles

Marciel (2015) menciona siete tipos de juegos de roles para que los niños puedan prescindir de él y conformar historias a través de distintos temas.

Recreación histórica:

Para juegos como los de roles, donde cada niño interpreta a un personaje histórico y de la actualidad, y además puede vestirse al más puro estilo dramático, no sólo ayudará a disfrazarse e interpretar a los personajes, sino que también ayudará a comprender muchas razones, con fines educativos.

Juego de rol detectivesco:

En la forma más pura de Sherlock Holmes, un juego de rol puede centrarse en resolver el caos, guiado por un narrador, con los niños siguiendo pistas para descubrir al villano. De esta forma, el niño encontrará emoción en la historia.

Conquista de animales:

Los personajes de los juegos de roles no tienen por qué ser humanos a menos que tengas mucha imaginación. Con el poder, las posibilidades son infinitas: un elefante, una jirafa, un león o, ¿por qué no, un dragón? La historia debe tener sentido y cada personaje debe saber por qué hace lo que hace en su interpretación.

Mundos en miniatura:

Si tienen coches, un pequeño zoológico o animales de granja, un garaje, establos, gente de juego, empezarán a organizarlos y pronto empezarán a



crear y personificar sus historias en miniatura los personajes o los objetos no tienen que ser grandes ni extensos para la interpretación.

Jugar a la casita:

Las tareas domésticas pueden resultarle agotadoras, pero es una de las pocas actividades para adultos que los niños pequeños pueden comprender, compartir o imitar sencillamente. Los Muñecos y cocinas, peluches. No rechaces juguetes y peluches porque creas que son demasiado infantiles, ni tampoco rechaces muñecas porque no creas que son apropiadas para una determinada edad o género del niño.

Jugar a disfrazarse

Una de las formas más importantes de juego de simulación es el juego de roles o pretender ser otra persona. Su hijo intentará imitar a todos los que observe, tal como imita las actividades de su familia. Disfrazarse es útil en este tipo de juego, aunque el niño no necesita usar un "disfraz", como un uniforme de bombero o de enfermera cuidadosamente confeccionado y solo necesite la imaginación para ser el personaje.

Configurar el escenario

Para una sesión efectiva de juego de roles, permita que el niño se sumerja completamente en el rol o roles que está interpretando. Puede comenzar creando un escenario ficticio utilizando cualquier juguete y "accesorios" que tenga en casa, y deje que el niño lo desarrolle. Puede ser sencillo o complejo, no importa. Lo importante es que los niños representen sus roles como prefieran y disfruten de la actividad. Llámelos por su nuevo rol (médico, enfermera, jefe de bomberos, conductor de camión, chef, etc.). Es beneficioso ofrecerles opciones. Frecuentemente llevamos a nuestro pequeño a un popular parque infantil cubierto que cuenta con alrededor de una docena de "estaciones" de juego de roles, y ella se mueve de una a otra; es bueno permitirles explorar.

Cocinero

Este juego cuenta con todos los accesorios necesarios: chaqueta de chef, gorro, guante de cocina, tres utensilios de madera, cucharas medidoras de



plástico y una etiqueta personalizable con el nombre. Fabricado con material de primera calidad y duradero, es apto para lavar a máquina, lo que facilita su limpieza.

Jefe de bomberos

Aquí tienes otra excelente opción de compra para el futuro jefe de bomberos. Este set de disfraz para juegos de rol de jefe de bomberos incluye todo lo necesario para que el niño interprete el papel. Incluye una chaqueta, un casco, una insignia, un extintor de incendios, un megáfono y una etiqueta reutilizable con un aspecto auténtico. Tal vez también puedas regalarles un camión de bomberos de juguete y otros accesorios para hacer la experiencia aún más divertida.

Estilista

Si el niño muestra interés en el cabello o el peinado, entonces este set de disfraces de peluquería es ideal para él. Incluye siete accesorios de estilista realistas, como un secador de pelo que sopla aire, tijeras que no cortan, una diadema, un espejo de mano de plástico, un disfraz lavable a máquina y una etiqueta de nombre reutilizable para hacer que el juego de rol sea más auténtico. ¡Combine esto con algunas muñecas, peluches o compañeros de juego pacientes, y su pequeño estará listo para comenzar su negocio!

Científico

Para el futuro científico, este set de juego de roles de científico contiene todos los elementos esenciales para trabajar en un laboratorio. Su niño tendrá una bata de laboratorio estándar y una etiqueta con su nombre, además de un tubo de ensayo, un vaso de precipitados, cucharas medidoras, seis tarjetas de experimentos y una tarjeta de hipótesis. Sin duda, será un regalo magnífico para cualquier niño interesado en el juego de roles, estimulando su imaginación y creatividad.

Médico

Para los niños interesados en descubrir cómo es ser médico, este conjunto de disfraces de juego de roles es la elección ideal. Su hijo podrá



experimentar la sensación de llevar una chaqueta y una máscara de médico, así como utilizar una máscara médica, un estetoscopio, un martillo de reflejos, un endoscopio y jeringas. El estetoscopio emite sonidos similares a los de un dispositivo real. Es una actividad divertida en la que otros miembros de la familia (¡los pacientes, jaja!) pueden participar.

Policía

El juego de ser el policía es una excelente opción para que su hijo asuma el rol de un policía o una mujer policía. Incluye todos los accesorios que las fuerzas del orden utilizan en su trabajo diario. Al desempeñar este papel, el niño experimentará lo que significa portar una placa de policía, hacer cumplir la ley y, si es necesario, utilizar las esposas y dar órdenes con el megáfono. Los materiales son no tóxicos y muy resistentes.

Pirata

Los niños (as) pueden revivir los tiempos en que los piratas gobernaban los océanos. Este disfraz de pirata para juegos de rol infantil incluye una camisa y chaleco de pirata, pantalones, un parche para el ojo, una espada tipo machete, un mapa de aventuras, una brújula y una bolsa de monedas. Al adquirir este conjunto de disfraces, tu pequeño podrá transformarse en un intrépido aventurero listo para explorar mares desconocidos. Todos los accesorios son seguros para que los niños los utilicen y jueguen. Está disponible en varias tallas para niños de tres a ocho años. Imagina la diversión y las emocionantes aventuras en las que se embarcarán sus mentes creativas con este juego de roles.

Ingenieros

Los niños entusiastas de la construcción estarán encantados con este set de disfraces de trabajador de la construcción. El disfraz incluye nueve accesorios que utilizan los auténticos profesionales del oficio. Entre estos se encuentran un martillo, una sierra, un destornillador, dos pares de alicates, un chaleco de nailon, un cinturón de herramientas y un coche de ingeniería.



Los niños experimentarán una sensación de logro al reparar algo en casa y expandirán su imaginación mientras asumen el papel de trabajador de la construcción.

3.2.1.3 Teorías que sustentan el juego de roles

Teorías constructivistas

Piaget (como se cita en Morrison, 2017) “relacionar las organizaciones primordiales del juego con momentos de evolución del pensamiento del ser humano: y es vista como una actividad básica instintiva de los animales; el juego simbólico es de naturaleza abstracta e imaginativo y el juego regulado diseñado colectivamente, que es el resultado del acuerdo grupal, los niños y niñas dan significado al jugar, especialmente cuando lo hacen con experiencias su entorno”. (p. 13).

Vygotsky (1995) menciona que las emociones son necesarias para experimentar las ideas en desarrollo, ya que consideran situaciones tanto de la vida real como de la fantasía. Esto ayuda a los niños a comprender, interpretar y recrear el mundo en el que viven. Su imaginación les permite ponerse en el lugar de los demás y crear un entorno íntimo en el que interactúan tanto niños como adulto.

3.2.1.4 Ventajas y desventajas del juego

Existen diversas recomendaciones en las que se deben tomar en cuenta en la aplicación del juego de roles: a. las situaciones de los personajes no deben de ser imitadas. Se sugiere tener un papel de un personaje realista de su entorno que refleje dificultades de la vida diaria. b. no se deben imponer diálogos predefinidos bajo ningunas circunstancias, es preferible que todos los niños y niñas tengan espontaneidad y una creatividad. Es proporcionar un cierto nivel de ambigüedad que se asemejen y cumplan las condiciones de la vida cotidiana c. la descripción debe ser objetiva evitando sin incluir ningún tipo de evaluaciones que deban influir en la interpretación de sus personajes así generándose espontáneamente con libertad propia en sus comportamientos y actitudes. Antes de la interpretación en la escenificación, los niños que escogen que personaje escenificarán y serán observados por la docente o acompañante



Ventajas del juego de roles

Quicios (2015) indica que las ventajas de los juegos de roles en los estudiantes son de los más variados. Entre ellos se puede encontrar:

a) La empatía:

Este es una de las principales ventajas que encontramos, ya que permite a los niños pequeños ponerse en el lugar de los demás, explicando sus sentimientos y acciones.

b) La imaginación:

Cuando cada personaje se desarrolla con un cierto de habilidades sociales y una relación del grupo al escenificar los roles. Se aprende trabajando en equipo integrándose, socializando y compartir. Analizar problemas como los niños se relacionan. Investigar posibles soluciones a experiencias negativas o traumas de cada niño o niña y se entrena para afrontar conflictos negativos de la vida diaria. Incrementar la socialización de otros niños mediante la adaptación de los diversos papeles que asumen las actitudes y comportamientos del personaje de la vida real. Lograr la identidad personal con valores y con determinadas conductas.

Desarrollar habilidades del lenguaje en los niños al comunicarse unos con otros Brinda diferentes soluciones a un problema sin la necesidad de ponerse en peligro al cometer errores de la vida cotidiana.

Desventajas:

- a) La falta de organización en el aula puede generar un método perjudicial en los resultados.
- b) La tecnología como los celulares en el momento de la escenificación disminuye los logros y los objetivos.
- c) Los niños y niñas pueden no tener un interés en el método.
- d) Se podría afectar la autoestima de las personas involucradas



- e) Para algunos niños la capacidad de alternar diferentes facetas de su personalidad puede ser un desafío.
- f) Muchos niños pueden tener temores al público al momento de la escenificación, como también hacerlo mal.
- g) Se puede emplear un completo de aprendizajes teóricos y representar la dimensión emocional en el análisis de datos.
- h) No se puede aprender haciendo.
- i) Es un camino efectivo para cambiar las actitudes.

3.2.1.5 Beneficios del juego de roles

Birkenbihl (2008) menciona que el juego de roles es excelente para desarrollar y reforzar los patrones de comportamiento de los niños, donde se sienten más seguros, menos miedo al fracaso que en la realidad y pueden aprender repitiendo sin miedo. Además, permite a los participantes comprender mejor el comportamiento de las personas de su entorno poniéndose en su lugar. Para los niños, interpretar el hecho de que un personaje se encuentra en una situación distinta a la suya puede darles una idea de cómo es desempeñar ese papel y por qué sus acciones pueden tener un impacto positivo o negativo en la vida de otras personas.

Principios fundamentales respecto al juego de roles.

Birkenbihl (2008) menciona de tres principios fundamentales a cerca del juego de roles.

- Los niños necesitan saber el papel que tienen que desempeñar, por eso debe haber un lugar donde tengan tiempo.
- Antes de comenzar el juego, comprueba que los niños entienden los personajes con los que jugarán.
- Cuando comienza el juego, los adultos no pueden intervenir, salvo en casos extremos en los que los niños no pueden encontrar una solución



porque no están actuando según sus roles.

- Los juegos de rol suelen tener un límite de tiempo, y se debe avisar al líder del grupo unos minutos antes de finalizar para que pueda avisar a sus compañeros que el juego llega a su fin.

Pensamientos y consideraciones finales

Como se puede observar, el juego de roles y de simulación ofrece numerosos beneficios y resulta muy entretenido. Cuando tu hijo participa en estas actividades, realmente ejercita y desarrolla su imaginación y creatividad, además de adquirir muchas habilidades esenciales. Ayúdalos a descubrir las maravillas del juego de roles presentándoles un nuevo papel o escenario y permitiendo que lo interpreten (jueguen). Deja que utilicen juguetes que se asemejen a las versiones reales que usan los adultos, como teléfonos, llaves, ollas, sartenes, etc. ¡Y no olvides mantener la seguridad y divertirse!

Dimensiones del juego de roles

Ministerio de educación (2016) “menciona que en el ciclo II, todos los niños y niñas desarrollan habilidades sociales, aprenden a llevarse bien con los demás y cuidan los espacios y recursos públicos que utilizan.” (p.18).

A esta edad, los niños mejoran sus habilidades al ingresar a un ambiente escolar formal donde comparten experiencias con un grupo de compañeros, y por lo tanto conocen el concepto de reglas y el significado de estas reglas en un ambiente compartido.

Contextualización del juego

Cobo y Valdivia (2017) indican que es muy importante exponer las circunstancias que caracterizan la situación y distinguir entre circunstancias que los personajes pueden cambiar y circunstancias que no pueden cambiar. “Además, los docentes deben identificar a los participantes y sus características y cuidar contextualizando sus percepciones, valores e intereses. Donde se requiere identificar el poder



y los recursos que tienen los diferentes actores y proponer las reglas del juego. En esta etapa importante no perder de las habilidades que queremos que desarrollen los estudiantes, para que los elementos contextuales apoyen su desarrollo” (p. 74).

Organización de la clase para el juego

Cobo y Valdivia (2017) mencionan que “Una vez que la situación se intensifica, es importante determinar quién se jugarán e involucrarán roles”. Como audiencia, ellos dan analizado la situación y adaptarse a ello y al papel que desempeñan. El mejor representante es posible en una habitación separada. Es importante transmitir el siguiente mensaje a los estudiantes: Un papel no se trata sólo de desempeñar un papel; siente su corazón, por otra parte, es importante estudiantes que participarán y los observadores analizan la situación actual basado en estándares y guías de estudio. (p. 21).

El desarrollo del juego

“Estar presente con buena actitud: significa centrarse en las necesidades del niño y niñas proporcionando un entorno seguro que promueva su autonomía y las respete proceso, promover sus oportunidades y respetar su propio ritmo de madures y según su elección del niño” (Minedu, 2014, p. 87).

Cierre del juego

“Va acompañada de una postura positiva: significa prestar atención a las necesidades de los niños y niñas, crear un ambiente seguro, promover su autonomía, observar sus procesos, promover sus oportunidades y respetarlos en su propio ritmo de maduración” (Minedu, 2014, p. 88).

Los roles y los personajes

Gonzales y Moreno (2016) la exploración del espacio compartido se realiza a través de personajes ficticios. “Cada jugador puede manejar uno o varios personajes dentro de la historia, y en algunos juegos, estos pueden cambiar de jugador. Lo fundamental es que, mientras un jugador controla un personaje, tiene la autoridad para decidir sus acciones,



reacciones y emociones dentro del mundo imaginario” (p. 18).

Los jugadores enfocan su narración en los eventos y situaciones clave para la historia de sus personajes. Por ello, el personaje es la herramienta principal con la que exploran el mundo imaginado. Al narrar o interpretar la evolución de un personaje en este espacio imaginario, el jugador adopta su rol, lo que da nombre a este tipo de juegos. Sin embargo, asumir un rol no significa necesariamente actuar de forma teatral ni sumergirse completamente en la personalidad del personaje. Basta con captar su esencia y relatar de manera fluida y entretenida cómo interactúa con su entorno.

Creación de un espacio imaginario y creativo

Gonzales y Moreno (2016) mencionan que un juego de rol establece un conjunto de reglas que permite a los jugadores explorar un mundo imaginario compartido, el cual se construye a medida que juegan. Durante la partida, narran, describen o relatan acontecimientos, situaciones y acciones ficticias, agregando así información a ese universo. Este espacio es compartido porque todos los jugadores escuchan e imaginan las mismas narraciones. Aunque cada uno pueda visualizarlo con distintos matices y detalles, los conceptos y eventos esenciales son los mismos para todos. Una analogía adecuada sería comparar el juego con la lectura en voz alta de fragmentos de un mismo libro frente a los demás jugadores. A medida que cada uno recrea el mundo imaginario a través de esa lectura, la esencia de la historia sigue siendo la misma para todos.

3.2.2 Creatividad

De la torre et al. (2003) menciona que la creatividad es una cualidad de la ser humano de cada en mayor cantidad en niños porque ellos tienen la habilidad de imaginar, crear y modificar las soluciones de la sociedad. Diversas evidencias de la creatividad en las épocas antiguas reconocen como un reconocimiento. “Gran ejemplo es en país de china que la creatividad la asocian con una energía muy vital con unas cualidades importantes de las personas en la vida diaria garantizando desarrollo y



crecimientos de actualizadas y específicas soluciones a diversos problemas ya sea grupal o individual” (p. 15)

Morales et al. (2017) determino que en la actualidad el gran interés de la creatividad debido al reconocimiento e importancia en distintos entornos de cantidades de la vida diaria de las personas. En distintos artículos de distintos autores dan certeza que la creatividad es muy amplio y múltiple con diversas dimensiones se involucran muchos conflictos cognitivos en diferentes ambientes o espacios con un logro esperado pero este proceso conlleva acabo cuanto distintos factores se involucran. los autores y autoras señalaron que los inmensos desafíos fueron construida a consecuencia, su evaluación y definición operativa.

Chávez (2008) indica estudio científico de la creatividad en psicología comenzó en 1950, cuando Guilford la incorporó a su Modelo Tridimensional como una operación intelectual asociada al pensamiento divergente. Posteriormente, sus ideas fueron retomadas y ampliadas para desarrollar una metodología de evaluación que permitiera comprender. su manifestación en distintos productos. “Como resultado, se diseñó una batería de pruebas para medir el pensamiento creativo, conformada por diversos instrumentos que evalúan el potencial creativo a través de la música, el dibujo y el lenguaje verbal” (p. 16).

Torrance et al. (2008) indica que la creatividad se ha definido como un proceso individual que permite a las personas detectar problemas, identificar deficiencias y reconocer vacíos en la información. En otras palabras, la capacidad creativa facilita la identificación de dificultades, la formulación de preguntas clave, la generación de hipótesis, la implementación de soluciones y la comunicación de los resultados. “Partiendo de esta idea, Torrance desarrolló su batería de pruebas, la cual incluye diversas tareas específicas, como aquellas enfocadas en la evaluación de habilidades escritas” (p. 30).



Krumm y Lemus (2018) menciona que el pensamiento creativo y sus dimensiones son las más utilizadas a nivel internacional está considerado en gráfica y verbal llamadas escalas A y B estas dos formas se aplican de forma individual y grupal ya que es una ventaja, se aplican para comprobar A y B una de las alternativas fáciles para conocer el nivel de creatividad en dos expresiones admitidos las habilidades escritas y los dibujos.

3.2.2 Importancia de la Creatividad

La importancia de la creatividad se enfatiza desde el inicio de la educación en su relación con el arte e incluso con los propios guiones utilizados para interpretarlo. “Pero para evitar que nuestra sociedad se estanque, debemos preparar a la humanidad para que nuestra sociedad pueda avanzar” (Summo et al., p. 62).

Además, la creatividad se define como un vínculo que tenemos todas las personas, a través del cual somos capaces de afrontar cualquier situación difícil que se presente en la sociedad, así como deshacernos de los malos hábitos y adaptarnos al cambio. Además, ser una persona con creatividad es importante así, nos guía a tomar buenas decisiones, encontrar buenas respuestas a los problemas y, lo más importante, alcanzar las metas que nos esforzamos por alcanzar algún día.

Díaz (2018) menciona la importancia de desarrollo del pensamiento creativo en niños y niñas, por lo que aparece más en la infancia y es el inicio de la formación de su personalidad. Además, utiliza el juego y la imaginación como recursos importantes para desarrollar la creatividad de los niños.

Niveles de la Creatividad.

Taylor (2022) planteó que existen cinco niveles de creatividad, algunos de estos niveles se manifiestan en la vida cotidiana y otros en producciones de todo tipo, incluidas las artísticas, las científicas y las de tipo tecnológico, por lo que el autor propone cinco niveles:



Creatividad expresiva

Dentro de los niveles de creatividad propuestos por A.E. Taylor, la creatividad expresiva ocupa el primer lugar. La creatividad expresiva describe el nivel de creatividad que corresponde al mundo que nos rodea. Podríamos decir que es la espontaneidad e improvisación que utilizamos para comunicarnos con nuestro entorno e identificarnos.

Se caracteriza por la capacidad de producir nuevas ideas y enfoques, así como la capacidad de comunicarlas de manera efectiva. La creatividad expresiva es una habilidad que se puede desarrollar y mejorar con el entrenamiento y la práctica.

Este nivel de creatividad se relaciona con la espontaneidad y la improvisación, la autoidentificación y la comunicación con el entorno. Visualiza en expresiones lo que no siempre podemos poner en palabras.

La creatividad expresiva tiene como fin la expresión de una idea, un sentimiento o cualquier estado interno del creador. Este nivel de creatividad es el que utilizan los artistas que quieren plasmar una emoción y, a través de sus creaciones, liberan y comunican emociones desde su interior.

Creatividad productiva

Es el nivel de creatividad aplicado para lograr un objetivo, normalmente la obtención de un producto que sea útil para otros. Este nivel de creatividad es conocido por su carácter práctico, a que implica el desarrollo de aptitudes, que distinguirán al individuo. Este tipo de creatividad ayuda a mejorar la forma y contenido de lo que se hace. Esta se fija en el objetivo a alcanzar y el resultado es una realización valiosa por su originalidad.

El objetivo de obtener un producto que sea útil para los demás hace que la creatividad productiva se diferencie de otras formas de creatividad, como la artística, que puede no tener un objetivo o resultado explícito. La creatividad productiva suele darse en profesiones como la de arquitecto o desarrollador de productos, donde la necesidad de crear algo nuevo y útil es constante.



Este segundo nivel de creatividad es el nivel académico y técnico. A nivel artístico, en este nivel se aprenden habilidades y técnicas, desarrollando una competencia que le permite expresarse creativamente de muchas maneras. El artista académico agrega poder a la expresión a través del dominio del oficio.

Creatividad inventiva

Es un tipo de creatividad en la que se establecen nuevas relaciones entre elementos. Es aquella en la que las ideas que se generan, surgen de la experiencia y conocimientos ya adquiridos con anterioridad, de manera original. Por lo tanto, sirve para desarrollar nuevas ideas y realidades. En este nivel de creatividad se despliega ingenio con materiales, métodos y técnica.

La finalidad de la creatividad inventiva es descubrir esos aspectos de la realidad que aún no se han descubierto. Por ese motivo, es imprescindible que haya flexibilidad de pensamiento. Esto puede hacerse mediante el establecimiento de nuevas premisas lógicas, o encontrando nuevas relaciones entre elementos existentes. Los productos de este tipo de creatividad suelen ser innovadores y originales. Los científicos que elaboran nuevas teorías son un claro ejemplo de creatividad inventiva.

Creatividad innovadora

Es una habilidad muy valiosa en la actualidad. La capacidad de pensar de manera creativa e innovadora puede ayudar a las personas a resolver problemas de manera eficiente y original. También puede ayudar a las personas a tener éxito en sus carreras, ya que les permite pensar de manera diferente y encontrar soluciones nuevas e inteligentes a los problemas.

En este nivel de creatividad innovadora hay mejora a través de la modificación que involucra habilidades de conceptualización. El creador se vuelve más original, introduciendo materiales y métodos fuera de lo común, rompiendo los límites. La base académica permanece como una subestructura del pensamiento inconsciente que guía estos esfuerzos creativos. Podríamos decir que la creatividad innovadora es aquella caracterizada por un nivel de abstracción que le permite modificar, mejorar o crear un nuevo proceso tanto



como en las ciencias como en las artes. Este nivel de creatividad con nivel social se manifiesta en descubrimientos científicos.

Creatividad emergente

Es un tipo de creatividad que se refiere a las innovaciones extraordinarias o de gran alcance que surgen como resultado de la capacidad necesaria para crear algo nuevo dentro de una realidad existente. Es una de las más complejas, ya que conduce al desarrollo de principios, fundamentos e ideas totalmente innovadoras. Se suele decir que la creatividad emergente es la responsable de la creación de una nueva escuela o tendencia, puesto que se necesita un nivel extraordinario de creatividad para idear algo que nunca se ha visto o hecho antes. De hecho, en este nivel de creatividad existe un principio o supuesto completamente nuevo en torno al cual pueden florecer nuevas escuelas, movimientos y similares.

Este quinto nivel de creatividad se caracteriza como genialidad, una genialidad que desafía toda explicación, tanto en el arte como en la ciencia. De hecho, la genialidad es algo que no se puede explicar y que resulta inalcanzable a base de trabajo y persistencia; es algo con lo que el individuo nace que, a pesar de ello, puede ser alimentado y apoyado (y también suprimido por un control externo).

3.2.3 Tipos de creatividad

Michigan (1958) menciona que el pensamiento creativo no se limita a un enfoque, pero sugiere cinco formas de creatividad, que desde la imaginación a las habilidades de crear todo y son:

Creatividad Mimética.

Es aquella relación de imágenes o pensamientos que ya tenemos en conocimiento como que ya conocemos o estamos a punto de conocer, dónde se va adquirir un aprendizaje significativo.

Creatividad Analógica.

Es la creatividad que se centra en los errores de los demás y luego aprende de ellos, y por lo tanto esta creatividad implica la resolución de problemas.



Creatividad Bisociativa.

Se basa en la fluidez a partir de la diversidad de ideas racionales ya sea con la flexibilidad que le demos para la posibilidad que nacen de ellos, es decir, que, ante un hecho inesperado, se resuelva con tranquilidad y paciencia.

Creatividad Narrativa.

La capacidad de innovar y contar historias es una habilidad valiosa que puede manifestarse en diversas formas, como la escritura, la actuación, la música, entre otras. La creatividad y la narración de historias son herramientas poderosas que permiten expresar ideas, emociones y experiencias de manera única y cautivadora.

3.2.3.1 Teorías de la creatividad

Torrance et al. (1972) menciona que, a partir de mediados del siglo XX, hubo una gran cantidad de investigadores que propusieron diferentes modelos explicativos y teorías se propuso distintas teorías con el fin de lograr un objetivo que es la creatividad como una manifestación compleja de cada persona. No obstante, por el momento no se logra consolidar una teoría unificadora que abarque de manera compleja todas las dimensiones de la creatividad. En consecuencia, existen diferentes pensamientos teóricos, cada una de son válidos con fundamentos sustentados, válidos y reconocidos como contribución significativa dentro del campo de la investigación.

Se han formulado diversas teorías sobre la creatividad, cada una con enfoques particulares respecto a su origen e influencia. Algunas de ellas se centran exclusivamente en el ser humano como individuo, mientras que otras destacan la importancia de la interacción entre el individuo y su entorno social. A continuación, se presentan de manera general las principales perspectivas teóricas al respecto."

Teoría del umbral de la inteligencia.

Torrance (1962) indica desde su enfoque centrado en los rasgos individuales, plantea que la inteligencia constituye una condición necesaria pero no suficiente para el desarrollo de la creatividad. "De acuerdo con la teoría del



desarrollo, es preciso alcanzar un cierto nivel de inteligencia para que la creatividad pueda manifestarse; sin embargo, una vez superado ese umbral comúnmente situado en un coeficiente intelectual (CI) de 120— no se ha evidenciado una relación positiva entre ambos conceptos” (p. 16).

Teoría evolutiva de la creatividad.

Campbell (1960) teniendo en cuenta que desarrolla un modelo teórico de la creatividad inspirado en los principios de la teoría evolutiva, en particular en el mecanismo de la selección propia o natural. Según su propuesta, los procesos creativos se asemejan a los procesos evolutivos, en tanto implican la generación de múltiples ideas o soluciones de manera variada e incierta y la posterior selección de aquellas que resultan más adaptativas o beneficiosas en un contexto determinado. “De este modo, la creatividad se concibe como un proceso de variación y selección que favorece la supervivencia de los conocimientos más eficaces” (p. 58).

Evolución y selección natural

Darwin (2021) menciona que los niños sufren cambios aleatorios durante su desarrollo filogenético, impulsados por factores como la mutación genética. Este proceso, descrito como ciego, no está guiado por la inteligencia ni por la voluntad consciente de los organismos. Algunos de estos cambios resultan ser ventajosos para la supervivencia y la capacidad reproductiva del organismo, lo que favorece su adaptabilidad al ambiente. Los individuos que experimentan mutaciones beneficiosas aumentan la probabilidad de transmitir estas nuevas características a sus descendientes a través de la herencia genética. Así, estos cambios fortuitos son seleccionados por la naturaleza, dando lugar a la evolución de la especie hacia una forma más adaptada a su medio ambiente.

Evolución y creatividad

Campbell (1960) en su teoría adopta un proceso similar al descrito por Darwin para explicar la producción creativa. Según esta teoría, el proceso de creación comienza con la generación de ideas de manera aleatoria o ciega, con el objetivo de resolver un problema específico. Campbell plantea que, para que una solución sea verdaderamente creativa, debe implicar una ruptura con el



conocimiento previamente adquirido, ya que solo así será posible construir un nuevo entendimiento. En ausencia de esta ruptura, cualquier propuesta no podría considerarse creativa. Después de este proceso inicial de generación de ideas aleatorias, el individuo pasa a una fase de evaluación, en la cual decide si la idea generada satisface sus necesidades. Si la idea es aceptada, se retendrá y se utilizará en situaciones futuras similares. De esta manera, se establece un paralelismo entre la evolución de las ideas y la evolución de las especies, ambas guiadas por un proceso de selección natural.

Teoría del pensamiento divergente.

Guilford (1967) en su ámbito de la psicología cognitiva, propone la existencia de un tipo de pensamiento específico para la creatividad, distinto al tipo de pensamiento convencionalmente asociado con la inteligencia, la cual se mide mediante el coeficiente intelectual (CI). Este tipo de pensamiento es conocido como pensamiento divergente, y se considera particularmente adecuado para abordar problemas abiertos o aquellos que tienen Múltiples posibles soluciones. En su Modelo del Intelecto, Guilford desarrolló 24 ítems destinados a evaluar este tipo de pensamiento divergente.

Teoría de las inteligencias múltiples.

Gardner (1983) desde un enfoque cognitivo concibe la inteligencia como un constructo multidimensional, compuesto por diferentes tipos de inteligencia. En su primer modelo, Gardner identificó siete tipos distintos de inteligencia, a los cuales luego añadió un octavo. Actualmente, la investigación continúa explorando la posibilidad de que existan otros tipos de inteligencia adicionales. Asimismo, Gardner sostiene que la inteligencia y la creatividad no deben considerarse como entidades separadas, sino que están estrechamente vinculadas entre sí.

Creatividades múltiples

Gardner (1993) determina que la creatividad, al igual que la inteligencia, es múltiple, es decir, puede manifestarse de diversas formas. “Además, critica los test de creatividad, argumentando que estos fallan al asumir que un buen desempeño en tareas de pensamiento divergente, que suelen ser simples y triviales, puede predecir de manera confiable comportamientos creativos



futuros en otros ámbitos o disciplinas” (p. 83).

Creatividad y motivación

Gardner (1993) indica que la creatividad se basa en un pacto faustiano, en el que el individuo renuncia a lo fácil y placentero con el fin de alcanzar un objetivo específico. De esta manera, Gardner otorga a la creatividad una dimensión motivacional, entendida como un impulso para lograr metas y alcanzar logros que requieren esfuerzo y sacrificio.

La teoría asociativa

Gardner (1993) en la teoría asociativa, originaria en la filosofía, fue defendida por pensadores como John Locke y David Hume, quienes sostenían que el proceso mental opera mediante la asociación de un estado con los estados sucesivos. Según esta teoría, las leyes que rigen el pensamiento son las de contigüidad y semejanza, a través de las cuales las ideas se conectan en la mente. Estas leyes son aplicables a cualquier tipo de proceso mental. Para los asociacionistas, la mente no crea ideas ex nihilo, sino que siempre genera algo nuevo mediante combinaciones de lo que ya se encuentra almacenado en ella. En cuanto al pensamiento creativo, la teoría asociativa lo describe como un proceso en el que elementos dispares se agrupan en nuevas combinaciones para dar lugar a una propuesta útil. Al facilitar una búsqueda amplia que permita generar una gran diversidad de asociaciones, esta teoría favorece la creatividad.

La creatividad según Mednick

Russ y Dillon (2011) son los fundadores y representantes de la corriente asociativa, sostiene que la combinación de elementos conceptualmente distantes es más creativa que la combinación de aquellos más similares o cercanos. Para este autor, una persona puede generar soluciones creativas a través de tres procesos: similitud serendipia, meditación y meditación. La serendipia se refiere a una asociación casual, la similitud implica la evocación entre dos elementos similares, y la meditación ocurre cuando se presentan tres varios elementos, generando evocaciones. La teoría de Mednick se aplica a través del Test de Asociaciones Remotas (RAT), una herramienta ampliamente utilizada en la investigación sobre el pensamiento



creativo. Las investigaciones y teorías contemporáneas sobre creatividad continúan enfocándose en el estudio de los procesos asociativos, reconociendo su relevancia para la generación de conocimientos creativos.

3.2.3.2 Características de la creatividad

Las características que tienen las personas creativas y no creativas (Sánchez, 2019).

Personas creativas

- a) Niños y niñas creativos.
- b) Enfrentar las reglas.
- c) Manifiestan iniciativa.
- d) Explicar el interés.

Personas no creativas

- a) Admiten las normas.
- b) Realizan el rol con normalidad.
- c) Son sumisos al momento del acto.
- d) No toman interés.

Guilford (como se cita en Loayza, 2017) confirma que todos los niños en mayor cantidad poseen la capacidad creadora: Incrementan ideas que ayudan a solucionar problemas como:

- Son claros y precisos en todo lo que realizan.
- Usa la capacidad de escuchar las opiniones de los demás y evaluar.
- Manifiestan viveza en sus vidas.
- Realizan una meditación de manera sencilla y resuelta.
- Cuando se realiza el momento del juego lo hacen con Cuando juegan lo hacen con fortaleza.
- Logran trabajar y existir en situaciones.

Dimensiones de creatividad

Flexibilidad

Torrance (1965) menciona que la capacidad de tolerar lo anterior y mantener una actitud de búsqueda constante. Se define también como una habilidad que



conlleva diversas transformaciones, donde se busca resolver problemas como, por ejemplo, en entornos educativos, promoviendo la flexibilidad al trabajar con niños y explorar múltiples opciones (p. 18).

Fluidez

“Cualidad que tiene un niño o una persona para crear una gran cantidad de diversos puntos de vistas relacionados a un determinado argumento. Asimismo, se caracteriza por poseer ideas a posibles resultados” (Torrance, 1965, p. 25).

Originalidad

“Se caracteriza por ser detalla las ideas o productos y se consideran algo genial y generando ideas ingeniosas, asimismo, se relata como algo excepcional, por lo que, se indaga de que muchos niños y personas muestren que sean transparentes durante sus vidas diarias ya que en esta sociedad los niños y adolescentes siguen o se adecuan a un tipo de moda” (Torrance, 1965. p. 18).

Desarrollo de la creatividad.

Es primordial originar en los niños el desarrollo de su creatividad para el beneficio de ellos, ya que podrán relacionarse con el demás entorno y ampliar sus ideas (Carballal & Serrano, 2019).

Todo ser humano desde su nacimiento presenta ese potencial como creador donde le ayudará a construir su propia autenticidad. “Asimismo, para desarrollarlo nuestra creatividad, debemos de trabajar facilitar, para llevarlo a la práctica nosotros” (Pico et al.,2019, p. 24)

Importancia del desarrollo de la creatividad en educación.

León (2017) indica la importancia que tiene un crecimiento de la creatividad existe en diferentes niños comprende “También es responsabilidad de las maestras organizar nuevos entornos o espacios donde los niños puedan comunicarse, relacionarse y explorar temas de interés durante el juego de roles. En este sentido, como educadoras, debemos ofrecer un mayor respaldo para evaluar la utilidad de las ideas expresadas por los niños” (p. 26).



3.3 Marco conceptual

a) **Juego**

El juego es una actividad agradable que refleja cómo deseamos ser, representando una necesidad inconsciente de buscar seguridad frente a la realidad, los temores y las ansiedades que afectan (MINEDU, 2012, p. 20).

b) **Juego de roles**

Cuando un niño asume el papel de un personaje distinto a él mismo, es común que imite el lenguaje de dicho personaje, posiblemente influenciado por lo que ha escuchado previamente.

c) **Qué implica el juego de roles para los niños**

Existen diversas definiciones de juego de roles o simulación, pero esencialmente se refiere a aprender a través del juego. Este método fomenta la imaginación de los pequeños y contribuye al desarrollo de sus habilidades sociales.

d) **Fluidez.**

Guilford (1977) menciona que la fluidez es una cualidad que tiene que ver con una cantidad de ideas producidas por una persona, estas ideas pueden resolver o solucionar un problema para favorecer a la sociedad, así mismo la fluidez de pensamiento es referida a la cualidad que tenemos cada persona.

e) **Flexibilidad.**

Por lo tanto la flexibilidad se daría a entender como la habilidad que tienen las personas para cambiar las diferentes ideas con el modo de pensar y abordar diferentes perspectivas o maneras para solucionar problemas.

f) **Originalidad.**

Es la capacidad de las personas de aportar novedosas ideas con un valor único, diferente, transparente y apartadas de lo normal o acostumbrado. Para el cambio que se requiere con quitar lo convencional y los esquemas establecidos de pensamientos o ideas rígidas y se sugiere poner en práctica.



CAPÍTULO IV METODOLOGÍA

4.1 Tipo y nivel de investigación

El tipo de investigación fue aplicada, ya que tuvo como finalidad obtener resultados útiles y concretos que contribuyan a mejorar el desarrollo integral de los estudiantes, específicamente en la creatividad. Esta investigación se centró en una problemática educativa real y permitió la aplicación práctica de conocimientos pedagógicos para responder a una necesidad observada en el aula. Se buscó que los hallazgos puedan ser utilizados por docentes y agentes educativos para enriquecer las experiencias de aprendizaje mediante el juego de roles.

Viloria (2016) en su investigación aplicada emplea una metodología diferente a la investigación pura y básica, por cuanto a que la primera se funda en la identificación de problemas del contexto y, a partir de allí, propone soluciones con base en los conocimientos adquiridos en la investigación pura. “Además, la investigación aplicada tiene en cuenta todas las regulaciones, normativas y demás estatutos que regulan el comportamiento de la sociedad, con el fin de tener otro punto de apoyo al momento de abordar el problema” (p. 21)

Nivel de investigación,

El nivel de investigación fue explicativo, ya que buscó identificar y demostrar la influencia del juego de roles como estrategia pedagógica en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 4 y 5 años.

Hernández (2014) menciona, que su investigación corresponde al nivel explicativo, ya que se pretende identificar y demostrar el efecto del juego de roles sobre el desarrollo de la creatividad infantil, la investigación explicativa busca conocer las causas de los fenómenos y explicar por qué ocurren, centrándose en establecer relaciones de causa-efecto entre variables.

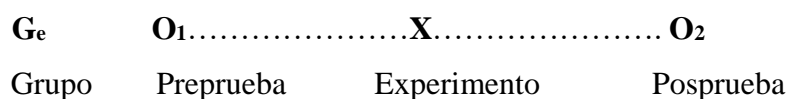


4.2 Diseño de la investigación

Diseño preexperimental “Este tipo de diseño se caracteriza por un bajo nivel de control y, por tanto, baja validez interna y externa. El inconveniente de este diseño es que el investigador no puede saber con certeza, después de llevar a cabo su investigación, de los efectos producidos en la variable dependiente se deben exclusivamente a la variable independiente o tratamiento” (Buendía, L. 1998, p. 94).

El diseño de la presente investigación fue preexperimental, específicamente del tipo pre test y pos test con un solo grupo. Este diseño se aplicó con el propósito de observar los cambios en la creatividad de los niños y niñas de 4 y 5 años, antes y después de la aplicación de la estrategia pedagógica basada en el juego de roles.

El diseño de la investigación pre experimental es la siguiente:



Se representa en el grupo preexperimental (G_e) en la cual se someterá a una observación antes de la aplicación del estímulo (O₁), luego se administra el estímulo y finalmente se lleva a cabo una observación después de la aplicación del estímulo (O₂). Este diseño preexperimental es comúnmente conocido como "diseño de una sola muestra antes y después".

4.3 Descripción ética de la investigación

El presente estudio se consideró aspectos éticos definidos que sirven para salvaguardar la integridad de los autores respecto a los diversos conocimientos de las teorías de diversos autores que hablan de las variables e indicadores, citándolo apropiadamente, incluyendo las referencias bibliografías en normas APA 7ma edición y así evitando el plagio de otras investigaciones. Se realizó una solicitud y una autorización por parte de las tesis, donde se obtuvo la autorización respectiva de la directora de la Institución Educativa Inicial N°155 Bancapata. La unidad de investigación dio una aprobación para la aplicación del proyecto, teniendo en cuenta el consentimiento de los padres de familia quienes nos otorgaron su firma para la participación de sus hijos en la investigación Juego de roles para desarrollar la creatividad. Los datos estadísticos no fueron adulterados se realizó respectivos instrumentos y técnicas de evaluación con post y pre tes.



4.4 Población y muestra

Arias (2012) indica que la población es un conjunto de finito o infinito de elementos con características comunes, a partir del cual se pueden obtener conclusiones generalizadas en una investigación. Por esta razón, se debe definir con claridad el problema y el objetivo del estudio.

La población de la presente investigación estuvo conformada por todos los niños y niñas de 4 y 5 años matriculados en la Institución Educativa Inicial N°155 Bancapata, del distrito de Tamburco, provincia de Abancay, durante el año 2024. En total, la población estuvo compuesta por 60 estudiantes pertenecientes a los grupos etarios mencionados.

Tabla 2

Población de la unidad de análisis

Edades	Aula de niños de 3,4 y 5 años	Niños	Niñas	Sub total
3	Los gatitos	9	10	19
4	Ingenieros creativos	11	7	18
5	Angelitos	13	10	23
Total				60

Datos obtenidos de la nómina de matrícula de la unidad de análisis del año académico 2024.

Hernández (2012) considero que la muestra fue de tipo no probabilístico por conveniencia, ya que seleccionó a los estudiantes que estuvieron disponibles y presentes durante el desarrollo de la investigación. Esta muestra estuvo conformada por 41 niños y niñas de 4 y 5 años, quienes participaron activamente en la intervención pedagógica basada en el juego de roles. “La elección de esta muestra respondió a criterios de accesibilidad, permanencia en el aula y autorización por parte de los padres de familia. Los muestreos no probabilísticos presentan debilidad teórica, sin embargo, hay varias formas de muestreo no probabilístico muy utilizados en la práctica” (p. 21)



Tabla 3

Muestra de los niños de la Institución Educativa Institución Educativa Inicial N°155 Jardín “Bancapata”, del Distrito de Tamburco, Abancay – Apurímac 2024.

Edades	Aula de niños de 4 y 5 años	Niños	Niñas	Sub total
4	Ingenieros creativos	11	7	18
5	Angelitos	13	10	23
Total				41

Nómina de estudiantes 41

4.5 Procedimiento

El procedimiento que se empleó en el estudio de investigación es el siguiente:

- Se elaboró una base de datos en la programación Excel, sobre la población de estudio.
- Se aplicó con diferentes materiales educativos como papeles, lápices para representar un papel determinado a través de muñecos, libros, trajes de profesiones, entre otros; con la finalidad de desarrollar su creatividad con el variable de juego de roles.
- Posteriormente se aplicó un post prueba de la variable juego de roles, nuevamente con la finalidad de evaluar su nivel de creatividad y desarrollo.
- La información recolectada es mediante la ficha de evaluación (instrumento listo de cotejo) y plasmada a un cuaderno de campo.
- Se procedió a procesar la información con el programa y paquete estadístico SPSS versión 26, donde se dispuso la prueba de Wilcoxon con los datos obtenidos.

4.6 Técnica e instrumentos.

Arias (2012) “indica que la técnica de lista de cotejo tiene como referencia al estilo o un procedimiento privado de conseguir los datos e información” (p. 67).

La técnica que se utilizó en esta investigación fue la lista de cotejo, ya que permitió registrar de forma directa y estructurada el comportamiento y desarrollo creativo de los niños y niñas durante las actividades pedagógicas.

Se evalúa con la siguiente escala:

1 = SI

2= AVECES

3= NO



Como instrumento, se empleó una ficha de observación, la cual fue aplicada al inicio (pre test) y al final (pos test) de la intervención educativa. Esta ficha estuvo basada en una escala ordinal de valoración del desempeño, compuesta por los siguientes niveles:

- 1 = Evidencia de logro de desempeño de inicio.
- 2 = Evidencia de logro de desempeño en proceso.
- 3 = Evidencia de logro de desempeño esperado.
- 4 = Evidencia de logro de desempeño destacado.

El instrumento fue elaborado considerando las tres dimensiones de la creatividad: flexibilidad, fluidez y originalidad, y permitió valorar el progreso de cada niño en relación con los indicadores establecidos. Asimismo, fue validado mediante juicio de expertos para asegurar su coherencia y aplicabilidad en el contexto de la I.E Bancapata-Tamburco.

4.7 Análisis estadístico

Se utilizó y se comprobó con él un paquete estadístico SPSS versión 26 con la prueba de rangos con signos de Wilcoxon, con los datos e información correspondiente por los cual también se determinó el índice de confiabilidad a través del estadístico de fiabilidad de Alfa de Cronbach.



CAPÍTULO V

RESULTADOS Y DISCUSIONES

5.1 Análisis de resultados

Resultados descriptivos por dimensión y variable Pre y Post Test

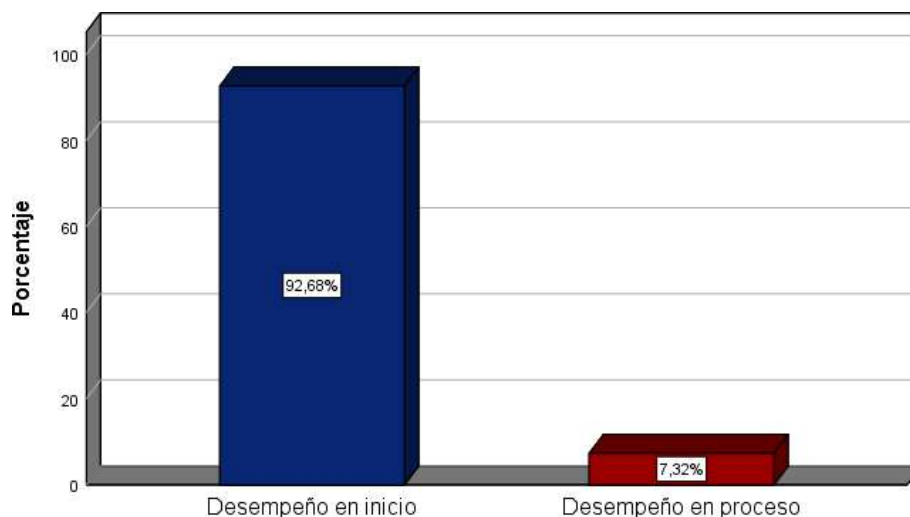
Tabla 4

Resultados Pre Test sobre la flexibilidad

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Desempeño en inicio	38	92,7
	Desempeño en proceso	3	7,3
	Total	41	100,0

Figura 1

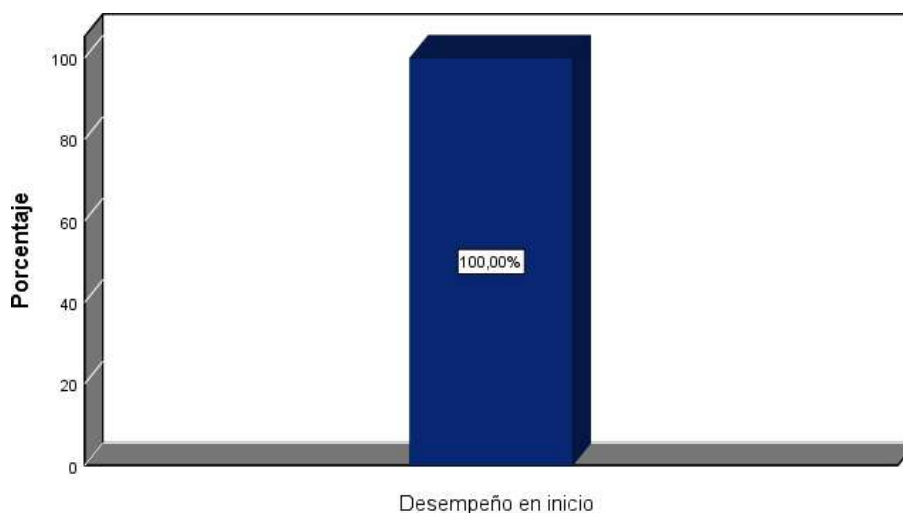
Resultados Pre Test sobre la flexibilidad



En los resultados del Pre Test sobre la flexibilidad, se observa en la Tabla N°4 y Fig. 1 que una gran mayoría de los niños, un 92,7%, se encuentran en el desempeño en inicio, lo que sugiere que la mayoría de los niños tenían un nivel bajo de flexibilidad antes de la intervención con el juego de roles. Este alto porcentaje indica que, en términos generales, los niños aún no han desarrollado plenamente esta habilidad. Solo un 7,3% de los niños muestran un desempeño en proceso, lo cual refleja que una pequeña proporción ya está comenzando a desarrollar flexibilidad, aunque aún no han alcanzado el nivel esperado.

Tabla 5*Resultados Pre Test sobre la fluidez*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Desempeño en inicio	41	100,0

Figura 1*Resultados Pre Test sobre la fluidez*

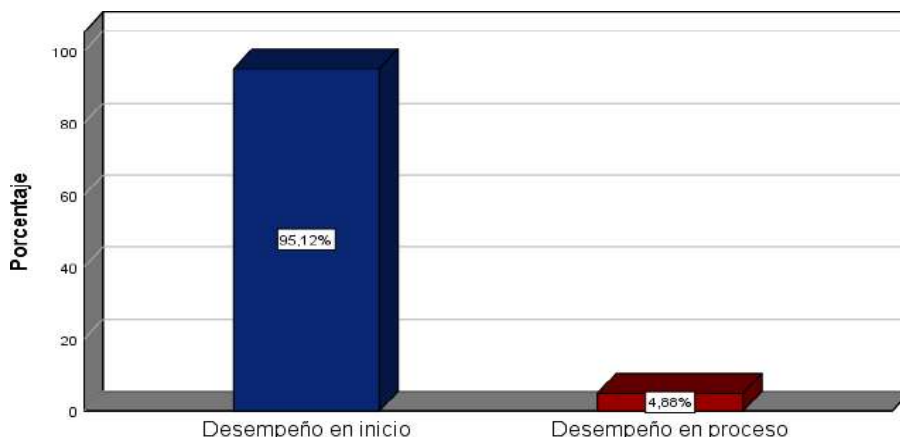
En los resultados del Pre Test sobre la fluidez, se observa en la Tabla N°5 y Fig. N°2 que el 100% de los niños se encuentran en el desempeño en inicio. Esto indica que todos los niños evaluados tienen un nivel bajo de fluidez antes de la intervención con el juego de roles. No hay niños que muestren algún grado de fluidez en el proceso, lo cual sugiere que, en términos generales, los niños aún no han desarrollado habilidades para generar ideas o respuestas de manera rápida y variada.

Tabla 6*Resultados Pre Test sobre la originalidad*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Desempeño en inicio	39	95,1
	Desempeño en proceso	2	4,9
	Total	41	100,0

Figura 2

Resultados Pre Test sobre la originalidad



En los resultados del Pre Test sobre la originalidad, se observa en la tabla N°6 y fig. N°3 que un 95,1% de los niños se encuentran en el desempeño en inicio, lo que indica que la mayoría de los niños presentan un nivel bajo de originalidad antes de la intervención del juego de roles. Solo un pequeño 4,9% de los niños se encuentran en el desempeño en proceso, lo que sugiere que, aunque la mayoría está en las etapas iniciales, algunos niños ya han comenzado a desarrollar habilidades más originales en sus respuestas o ideas.

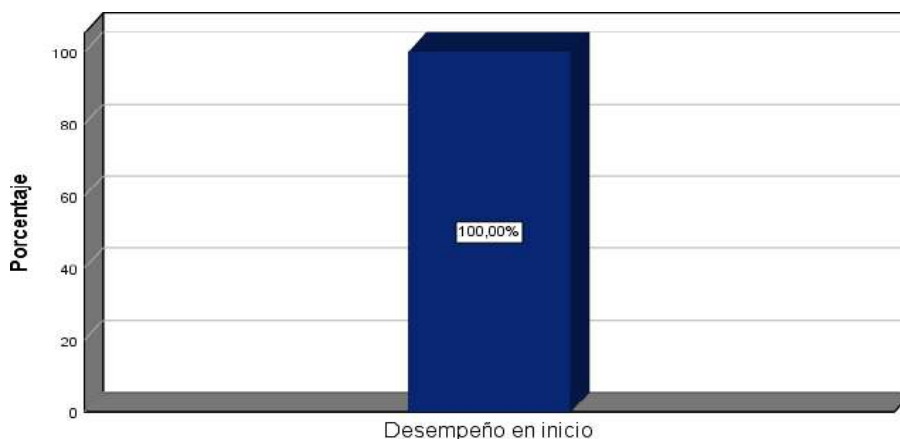
Tabla7

Resultados Pre Test sobre la creatividad

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Desempeño en inicio	41	100,0

Figura 4

Resultados Pre Test sobre la creatividad



En los resultados del Pre Test sobre la creatividad, se observa en la tabla N°7 y fig. N°4 que el 100% de los niños se encuentran en el desempeño en inicio. Esto significa que todos los niños evaluados tienen un nivel bajo de creatividad antes de la intervención del juego de roles. No hay niños que presenten alguna fase de desarrollo en su creatividad, lo que sugiere que, en términos generales, los niños aún no han desarrollado habilidades creativas significativas.

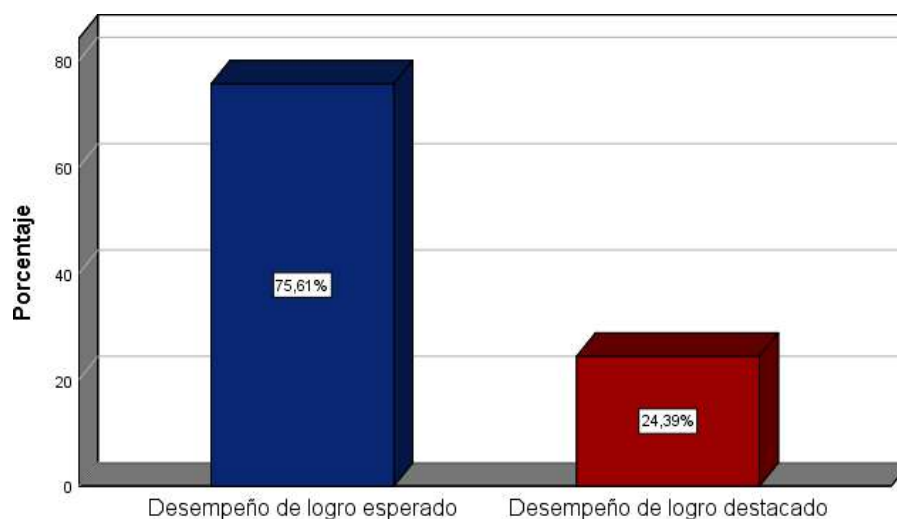
Tabla 8

Resultados Post Test sobre la flexibilidad

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Desempeño de logro esperado	31	75,6
	Desempeño de logro destacado	10	24,4
	Total	41	100,0

Figura 5

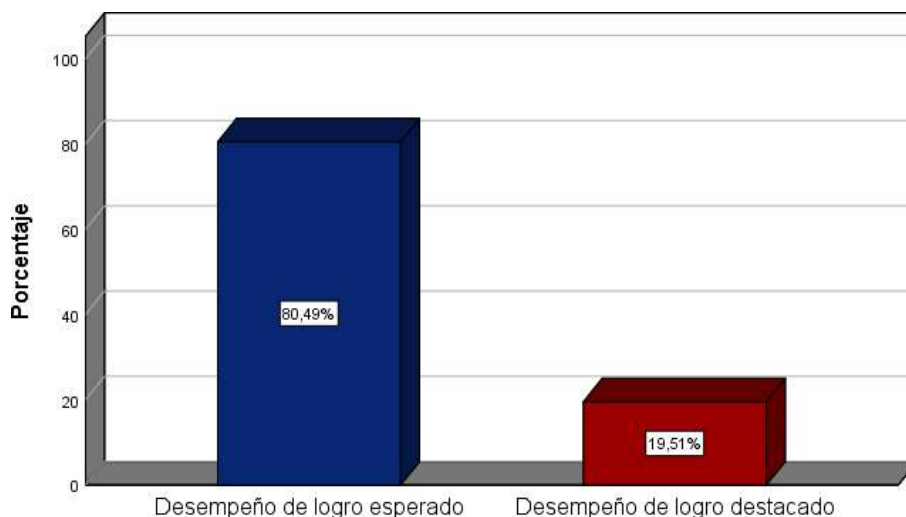
Resultados Post Test sobre la flexibilidad



En los resultados del Post Test sobre la flexibilidad, se observa en la tabla N°8 y fig. N°5 una mejora significativa en comparación con los resultados del Pre Test. Un 75,6% de los niños alcanzaron el desempeño de logro esperado, lo que indica que la mayoría de los niños lograron desarrollar un nivel adecuado de flexibilidad tras la intervención del juego de roles. Además, un 24,4% de los niños alcanzaron el desempeño de logro destacado, lo que sugiere que una proporción significativa logró superar las expectativas, mostrando un nivel avanzado de flexibilidad.

Tabla 9*Resultados Post Test sobre la fluidez*

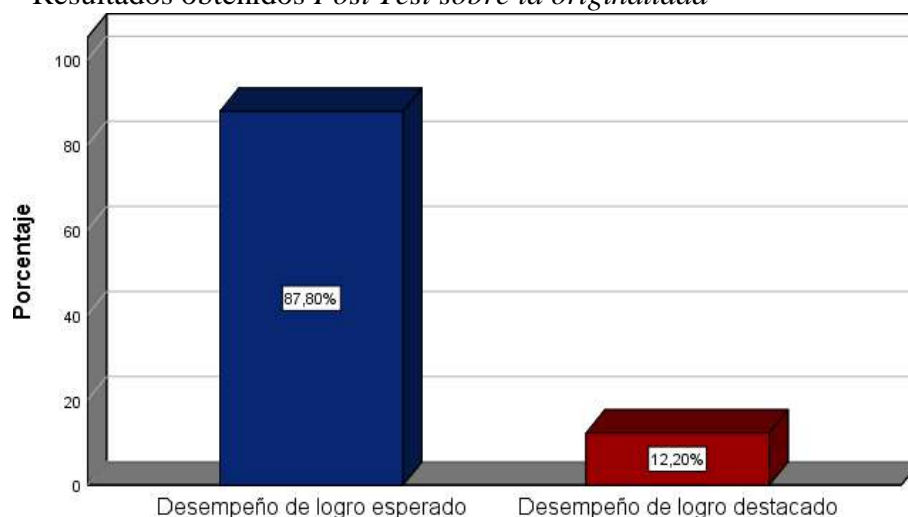
		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Desempeño de logro esperado	33	80,5
	Desempeño de logro destacado	8	19,5
Total		41	100,0

Figura 6*Resultados Post Test sobre la fluidez*

En los resultados del Post Test sobre la fluidez, se observa en la tabla N°9 y fig. N°6 una mejora considerable respecto al Pre Test. Un 80,5% de los niños alcanzaron el desempeño de logro esperado, lo que indica que la mayoría de los niños lograron desarrollar una fluidez adecuada, generando ideas o respuestas con mayor rapidez y diversidad después de la intervención con el juego de roles. Además, un 19,5% de los niños alcanzaron el desempeño de logro destacado, lo que sugiere que una proporción significativa superó las expectativas, mostrando un nivel superior de fluidez.

Tabla 10*Resultados Post Test sobre la originalidad*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Desempeño de logro esperado	36	87,8
	Desempeño de logro destacado	5	12,2
Total		41	100,0

Figura 7Resultados obtenidos *Post Test sobre la originalidad*

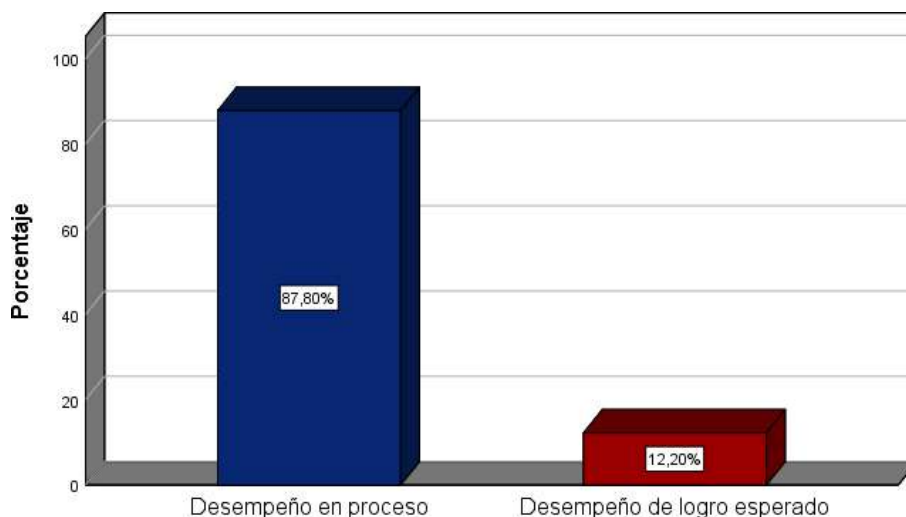
En los resultados del Post Test sobre la originalidad, se observa en la Tabla N°10 y fig. N°7 una mejora notable en comparación con el Pre Test. Un 87,8% de los niños alcanzaron el desempeño de logro esperado, lo que indica que la mayoría de los niños lograron desarrollar un nivel adecuado de originalidad en sus respuestas o ideas después de la intervención del juego de roles. Además, un 12,2% de los niños alcanzaron el desempeño de logro destacado, lo que sugiere que una pequeña pero significativa proporción de los niños logró un nivel superior de originalidad.

Tabla 11*Resultados Post Test sobre la creatividad*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Desempeño en proceso	36	87,8
	Desempeño de logro esperado	5	12,2
	Total	41	100,0

Figura 8

Resultados Post Test sobre la creatividad



En los resultados del Post Test sobre la creatividad, se observa en la tabla N°11 y la fig. N°8 una mejora significativa respecto al Pre Test. Un 87,8% de los niños alcanzaron el desempeño en proceso, lo que indica que la mayoría de los niños han logrado un avance considerable en el desarrollo de su creatividad tras la intervención del juego de roles, aunque aún no han alcanzado el nivel máximo de creatividad. Además, un 12,2% de los niños alcanzaron el desempeño de logro esperado, lo que sugiere que una pequeña proporción logró un nivel adecuado de creatividad.

Tabla 12

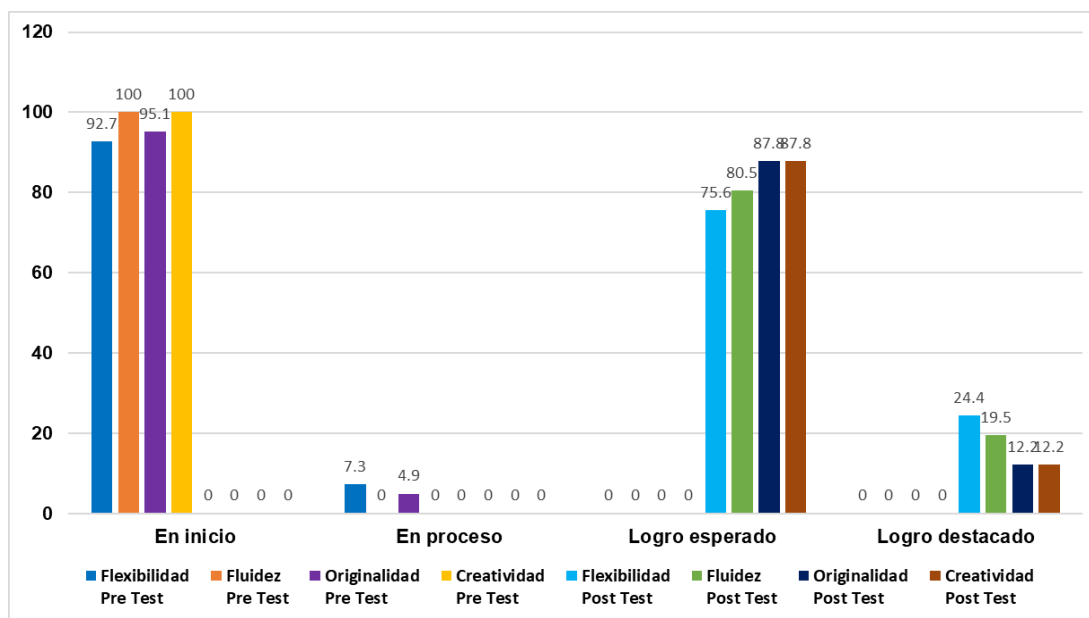
Resultados consolidados de la Pre Test y Post Test sobre la creatividad en niños

	Flexibilidad Pre Test		Fluidez Pre Test		Originalidad Pre Test		Creatividad Pre Test		Flexibilidad Post Test		Fluidez Post Test		Originalidad Post Test		Creatividad Post Test	
	F	%	f	%	f	%	F	%	f	%	f	%	f	%	f	%
En inicio	38	92.7	41	100	39	95.1	41	100	0	0	0	0	0	0	0	0
En proceso	3	7.3	0	0	2	4.9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Logro esperado	0	0	0	0	0	0	0	0	31	75.6	33	80.5	36	87.8	36	87.8
Logro destacado	0	0	0	0	0	0	0	0	10	24.4	8	19.5	5	12.2	5	12.2
Total	41	100	41	100	41	100	41	100	41	100	41	100	41	100	41	100



Figura 9

Resultados consolidados de la Pre Test y Post Test sobre la creatividad en niños



En los resultados consolidados del Pre Test y Post Test sobre la creatividad en los niños en la Tabla N°12 y Fig. N°9, se evidencia una mejora considerable en todas las dimensiones evaluadas: flexibilidad, fluidez, originalidad y creatividad. Este progreso resalta la efectividad de la estrategia del juego de roles en el desarrollo de la creatividad infantil.

Flexibilidad:

En el Pre Test, el 92,7% de los niños se encontraban en el desempeño en inicio, lo que reflejaba un bajo nivel de flexibilidad, mientras que solo el 7,3% estaban en desempeño en proceso. Sin embargo, al final de la intervención, en el Post Test, el 75,6% de los niños alcanzaron el logro esperado, y un 24,4% lograron el logro destacado, lo que demuestra una mejora significativa en la capacidad de adaptarse y generar respuestas flexibles ante distintas situaciones. La diferencia notable entre el Pre Test y el Post Test subraya la efectividad del juego de roles, que permitió a los niños desarrollar la habilidad para manejar diversas situaciones con mayor facilidad.

Fluidez:

En el Pre Test, todos los niños (100%) estaban en el nivel más bajo de fluidez, es decir, en el desempeño en inicio, sin mostrar capacidad significativa para generar ideas rápidamente. En el Post Test, el 80,5% alcanzaron el logro esperado y el 19,5% lograron el logro destacado, lo que refleja un avance en su capacidad para generar ideas y respuestas con mayor rapidez y variedad. La diferencia entre ambos test resalta cómo el juego de roles ayudó a los niños a



pensar de manera más rápida y a diversificar sus respuestas, un avance clave en el desarrollo de la fluidez.

Originalidad:

En el Pre Test, el 95,1% de los niños se encontraban en el desempeño en inicio, lo que señalaba una falta de originalidad en sus respuestas, con una pequeña proporción (4,9%) en el desempeño en proceso. Al finalizar la intervención, en el Post Test, el 87,8% de los niños alcanzaron el logro esperado, y el 12,2% lograron el logro destacado, lo que demuestra una mejora en la capacidad para generar ideas originales y fuera de lo común. Esta evolución, de un bajo desempeño en el inicio a un logro esperado y destacado, subraya el impacto positivo del juego de roles en el fomento de la originalidad y la creatividad en los niños.

Creatividad:

En el Pre Test, todos los niños (100%) estaban en el desempeño en inicio, lo que reflejaba una falta de desarrollo creativo. En el Post Test, el 75,6% de los niños alcanzaron el logro esperado, y el 24,4% lograron el logro destacado, lo que señala un avance considerable en su creatividad. Este cambio es un indicador claro de la efectividad del juego de roles, que permitió a los niños no solo avanzar al nivel esperado, sino también superar las expectativas, destacándose en su capacidad para pensar creativamente y proponer soluciones originales.

Finalmente, la comparación entre los resultados del Pre Test y Post Test demuestra de manera contundente que la estrategia del juego de roles fue altamente efectiva en el desarrollo de la creatividad de los niños. En todas las dimensiones evaluadas flexibilidad, fluidez, originalidad y creatividad, se observó un avance significativo, evidenciado por el paso de los niños de un desempeño en inicio a un logro esperado o incluso logro destacado. Este cambio subraya cómo el juego de roles puede ser una herramienta poderosa para fomentar habilidades creativas en los niños, ayudándolos a desarrollar su capacidad para pensar de manera flexible, fluida, original y creativa.



5.2 Contrastación de hipótesis

Tabla 13

Prueba de normalidad de los datos

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Flexibilidad Post Test	0,715	41	0,000
Fluidez Post Test	0,779	41	0,000
Originalidad Post Test	0,735	41	0,000
Creatividad Post Test	0,818	41	0,000

En la Tabla N°13 todos los casos (flexibilidad, fluidez, originalidad y creatividad), el valor p es significativamente menor que 0,05, lo que significa que los datos no siguen una distribución normal. Esto sugiere que los resultados del Post Test para todas las dimensiones evaluadas tienen una distribución no normal, por lo que se deben considerar métodos estadísticos no paramétricos, para la investigación se consideró la prueba de Wilcoxon.

Prueba de hipótesis general

H₀: El Juego de roles no desarrolla de forma positiva la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°155 Bancapata, Tamburco-2024.

H₁: El Juego de roles desarrolla de forma positiva la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°155 Bancapata, Tamburco-2024.

Tabla 14

Estadísticos descriptivos de la diferencia Pre Test y Post Test sobre la creatividad

		Desv.			
		Media	Desviación	Mínimo	Máximo
Creatividad Pre Test	41	13,56	1,141	12	16
Creatividad Post Test	41	26,34	2,652	24	34

Los estadísticos descriptivos de la diferencia entre el Pre Test y el Post Test sobre creatividad en la Tabla N°14 muestran una mejora significativa en los niños. En el Pre Test, la media fue de 13,56, con una desviación estándar de 1,141, mientras que, en el



Post Test, la media aumentó a 26,34, con una desviación estándar de 2,652. Esto indica un incremento considerable en los niveles de creatividad de los niños tras la intervención, con un rango de puntuaciones que varió entre 12 y 16 en el Pre Test, y entre 24 y 34 en el Post Test.

Tabla 15

Diferencia de los rangos del Pre Test y Post Test sobre la creatividad

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Creatividad Post Test - Pre Test	Rangos negativos	0 ^a	0,00	0,00
	Rangos positivos	41 ^b	21,00	861,00
	Empates	0 ^c		
	Total	41		

a. Creatividad Post Test < Creatividad Pre Test

b. Creatividad Post Test > Creatividad Pre Test

c. Creatividad Post Test = Creatividad Pre Test

En la diferencia de los rangos entre el Pre Test y el Post Test sobre creatividad, en la Tabla N°15 los resultados muestran que todos los niños tuvieron un rango positivo, con 41 casos donde la creatividad en el Post Test fue superior a la del Pre Test. La suma de los rangos positivos fue de 861,00, lo que indica una mejora notable en la creatividad de los niños tras la intervención del juego de roles. No se registraron rangos negativos ni empates, lo que refuerza la efectividad del juego de roles en el desarrollo de la creatividad.

Tabla 16

Prueba de hipótesis general, Creatividad Post Test – Creatividad Pre Test

	Creatividad Post Test - Pre Test
Z	-5,606 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.



La prueba de hipótesis general para la diferencia entre la Creatividad Post Test y Creatividad Pre Test en la Tabla N°16 fue realizada utilizando la prueba de rangos con signo de Wilcoxon. El valor Z obtenido fue -5,606, y el valor p (sig. bilateral) fue 0,000.

Dado que el valor p es menor que 0,05, se rechaza la hipótesis nula, lo que indica que hay una diferencia estadísticamente significativa entre la creatividad en el Pre Test y el Post Test. Este resultado sugiere que la intervención del juego de roles tuvo un impacto positivo en el desarrollo de la creatividad de los niños.

Prueba de hipótesis específica 1

H₀: El juego de roles no desarrolla de manera positiva la flexibilidad de la creatividad en los niños de 4 y 5 años en la Institución Educativa N°155 Bancapata, Tamburco-2024.

H₁: El juego de roles desarrolla de manera positiva la flexibilidad de la creatividad en los niños de 4 y 5 años en la Institución Educativa N°155 Bancapata, Tamburco-2024.

Tabla 17

Estadísticos descriptivos de la diferencia Pre Test y Post sobre la flexibilidad

N	Desv.				
	Media	Desviación	Mínimo	Máximo	
Flexibilidad Pre Test	41	4,76	0,582	4	6
Flexibilidad Post Test	41	8,73	1,073	8	12

Los estadísticos descriptivos de la diferencia entre el Pre Test y el Post Test sobre flexibilidad en la Tabla N°17 muestran un cambio significativo en los resultados. En el Pre Test, la media fue de 4,76, con una desviación estándar de 0,582, y las puntuaciones variaron entre 4 y 6. En el Post Test, la media aumentó a 8,73, con una desviación estándar de 1,073, y las puntuaciones oscilaron entre 8 y 12. Esto indica una mejora notable en la flexibilidad de los niños después de la intervención.



Tabla 18*Diferencia de los rangos del Pre Test y Post Test sobre la flexibilidad*

		Rango promedio	Suma de rangos
		N	
Flexibilidad	Rangos negativos	0 ^a	0,00
Post Test -	Rangos positivos	41 ^b	861,00
Pre Test	Empates	0 ^c	
	Total	41	

a. Flexibilidad Post Test < Flexibilidad Pre Test

b. Flexibilidad Post Test > Flexibilidad Pre Test

c. Flexibilidad Post Test = Flexibilidad Pre Test

En la diferencia de los rangos entre el Pre Test y el Post Test sobre flexibilidad, en la Tabla N°18 los resultados muestran que todos los niños tuvieron un rango positivo, con 41 casos en los que la flexibilidad en el Post Test fue superior a la del Pre Test. La suma de los rangos positivos fue de 861,00, lo que indica una mejora considerable en la flexibilidad de los niños tras la intervención del juego de roles. No se registraron rangos negativos ni empates, lo que refuerza la efectividad del juego de roles en el desarrollo de la flexibilidad.

Tabla 19*Prueba de hipótesis específica 1, Flexibilidad Post Test – Flexibilidad Pre Test*

	Flexibilidad Post Test - Pre Test
Z	-5,635 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

La prueba de hipótesis específica para la diferencia entre la Flexibilidad Post Test y Flexibilidad Pre Test en la Tabla N°19 fue realizada utilizando la prueba de rangos con signo de Wilcoxon. El valor Z obtenido fue -5,635, y el valor p (sig. bilateral) fue 0,000. Dado que el valor p es menor que 0,05, se rechaza la hipótesis nula, lo que indica que hay una diferencia estadísticamente significativa entre la flexibilidad en el Pre Test y el Post Test. Este resultado sugiere que la intervención del juego de roles tuvo un impacto positivo en el desarrollo de la flexibilidad en los niños.



Prueba de hipótesis específica 2

Ho: El Juego de roles no desarrolla de manera positiva la fluidez de la creatividad en los niños de 4 y 5 años en la Institución educativa N°155 Bancapata, Tamburco-2024.

H2: El Juego de roles desarrolla de manera positiva la fluidez de la creatividad en los niños de 4 y 5 años en la Institución educativa N°155 Bancapata, Tamburco-2024.

Tabla 20

Estadísticos descriptivos de la diferencia Pre Test y Post Test sobre la fluidez

N	Desv.				
	Media	Desviación	Mínimo	Máximo	
Fluidez Pre Test	41	4,39	0,494	4	5
Fluidez Post Test	41	8,85	1,038	8	12

Los estadísticos descriptivos de la diferencia entre el Pre Test y el Post Test sobre fluidez en la Tabla N°20 muestran una mejora destacada en los resultados. En el Pre Test, la media fue de 4,39, con una desviación estándar de 0,494, y las puntuaciones variaron entre 4 y 5. En el Post Test, la media aumentó a 8,85, con una desviación estándar de 1,038, y las puntuaciones oscilaron entre 8 y 12. Este cambio indica una mejora significativa en la fluidez de los niños después de la intervención con el juego de roles.

Tabla 21

Diferencia de los rangos del Pre Test y Post Test sobre la fluidez

		Rango promedio	Suma de rangos
		N	
Fluidez Post Test	Rangos negativos	0 ^a	0,00
Pre Test	Rangos positivos	41 ^b	861,00
	Empates	0 ^c	
	Total	41	

a. Fluidez Post Test < Fluidez Pre Test

b. Fluidez Post Test > Fluidez Pre Test

c. Fluidez Post Test = Fluidez Pre Test



En la diferencia de los rangos entre el Pre Test y el Post Test sobre fluidez en la tabla N°21, los resultados muestran que todos los niños tuvieron un rango positivo, con 41 casos en los que la fluidez en el Post Test fue superior a la del Pre Test. La suma de los rangos positivos fue de 861,00, lo que indica una mejora significativa en la fluidez de los niños después de la intervención. No se registraron rangos negativos ni empates, lo que resalta la efectividad de la intervención en el desarrollo de la fluidez.

Tabla 22

Prueba de hipótesis específica 2, Fluidez Post Test – Fluidez Pre Test

	Fluidez Post Test - Fluidez Pre Test
Z	-5,669 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

La prueba de hipótesis específica 2 para la diferencia entre la Fluidez Post Test y Fluidez Pre Test en la Tabla N°22 fue realizada utilizando la prueba de rangos con signo de Wilcoxon. El valor Z obtenido fue -5,669, y el valor p (sig. bilateral) fue 0,000.

Dado que el valor p es menor que 0,05, se rechaza la hipótesis nula, lo que indica que hay una diferencia estadísticamente significativa entre la fluidez en el Pre Test y el Post Test. Este resultado sugiere que la intervención del juego de roles tuvo un impacto positivo en el desarrollo de la fluidez en los niños.

Prueba de hipótesis específica 3

H₀: El Juego de roles no desarrolla de manera positiva la originalidad de la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N°155 Bancapata, Tamburco-2024.

H₃: El Juego de roles desarrolla de manera positiva la originalidad de la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N°155 Bancapata, Tamburco-2024.



Tabla 23*Estadísticos descriptivos de la diferencia Pre Test y Post Test sobre la originalidad*

	N	Desv.			
		Media	Desviación	Mínimo	Máximo
Originalidad Pre Test	41	4,41	0,591	4	6
Originalidad Post Test	41	8,76	0,943	8	12

Los estadísticos descriptivos de la diferencia entre el Pre Test y el Post Test sobre originalidad en la Tabla N°23 muestran una mejora significativa en los resultados. En el Pre Test, la media fue de 4,41, con una desviación estándar de 0,591, y las puntuaciones variaron entre 4 y 6. En el Post Test, la media aumentó a 8,76, con una desviación estándar de 0,943, y las puntuaciones oscilaron entre 8 y 12. Este cambio destaca un avance considerable en la originalidad de los niños tras la intervención del juego de roles.

Tabla 24*Diferencia de los rangos del Pre Test y Post Test sobre la originalidad*

	N	Rango		Suma de rangos
			Promedio	
Originalidad Post Test	Rangos negativos	0 ^a	0,00	0,00
Test Pre Test	Rangos positivos	41 ^b	21,00	861,00
	Empates	0 ^c		
	Total	41		

a. Originalidad Post Test < Originalidad Pre Test

b. Originalidad Post Test > Originalidad Pre Test

c. Originalidad Post Test = Originalidad Pre Test

En la diferencia de los rangos entre el Pre Test y el Post Test sobre originalidad en la Tabla N°24, los resultados muestran que todos los niños tuvieron un rango positivo, con 41 casos en los que la originalidad en el Post Test fue superior a la del Pre Test. La suma de los rangos positivos fue de 861,00, lo que indica una mejora significativa en la originalidad de los niños después de la intervención con el juego de roles. No se registraron rangos negativos ni empates, lo que refuerza la efectividad de la intervención en el desarrollo de la originalidad.



Tabla 25*Prueba de hipótesis específica 3, Originalidad Post Test – Originalidad Pre Test*

	Originalidad Post Test - Originalidad Pre Test
Z	-5,677 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

La prueba de hipótesis específica 3 para la diferencia entre la Originalidad Post Test y Originalidad Pre Test en la Tabla N°25 fue realizada utilizando la prueba de rangos con signo de Wilcoxon. El valor Z obtenido fue -5,677, y el valor p (sig. bilateral) fue 0,000.

Dado que el valor p es menor que 0,05, se rechaza la hipótesis nula, lo que indica que existe una diferencia estadísticamente significativa entre la originalidad en el Pre Test y el Post Test. Este resultado sugiere que la intervención del juego de roles tuvo un impacto positivo en el desarrollo de la originalidad en los niños.

5.3 Discusión

En este apartado, se discuten los resultados encontrados, teniendo en cuenta el marco teórico utilizado en la presente investigación. Lo antes señalado está alineado a responder el objetivo general de la investigación el cual fue Comprobar como el Juego de roles desarrolla la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°155 Bancapata, Tamburco- 2024.

En lo que respecta a la hipótesis general para la diferencia entre la Creatividad Post Test y Creatividad Pre Test en la Tabla N°16 fue mediante la prueba de rangos con signos de Wilcoxon. El valor Z obtenido fue -5,606, y el valor p (sig. bilateral) fue 0,000.

Dado que el valor p es menor que 0,05, se rechaza la hipótesis nula, lo que indica que hay una diferencia estadísticamente significativa entre la creatividad en el Pre Test y el Post Test. Este resultado sugiere que la intervención del juego de roles tuvo un impacto positivo en el desarrollo de la creatividad de los niños. Pero una vez realizado los distintos juegos de roles se realizó el post prueba en donde se observa que En el Pre



Test, todos los niños (100%) estaban en el desempeño en inicio, lo que reflejaba una falta de desarrollo creativo. En el Post Test, el 75,6% de los niños alcanzaron el logro esperado, y el 24,4% lograron el logro destacado, lo que señala un avance considerable en su creatividad. Este cambio es un indicador claro de la efectividad del juego de roles, que permitió a los niños no solo avanzar al nivel esperado, sino también superar las expectativas, destacándose en su capacidad para pensar creativamente y proponer soluciones originales.

Estos resultados indican que hubo mejoras en el desarrollo de la creatividad así mismo estos resultados, coinciden con Sosa (2016) quien permitió comprobar el nivel de actividades de ocio de los niños, el 35% de los niños logran desarrollar el juego, por otro lado, se ve que el 65% no, y se evidencia que el 53,3% desarrolló la creatividad y el 46,7% no. Y esto se debe en parte a que el 56,3% de las personas han hecho ejercicio, comparado en un 43,8% no lo ha hecho, por otro lado, se observa que el 82,1% de las personas desarrollan la creatividad, el 17,9% de las personas no. A juzgar por los resultados, la mayoría de los estudiantes tuvieron un bajo nivel de desarrollo de la creatividad en la prueba previa, pero después de aplicar la prueba posterior, los niños de 5 años lograron buenos resultados en el desarrollo de la creatividad.

En cuanto a la hipótesis específica 1 para la diferencia entre la Flexibilidad Post Test y Flexibilidad Pre Test en la Tabla N°19 fue realizada utilizando la prueba de rangos con signo de Wilcoxon. El valor Z obtenido fue -5,635, y el valor p (sig. bilateral) fue 0,000.

Dado que el valor p es menor que 0,05, se rechaza la hipótesis nula, lo que indica que hay una diferencia estadísticamente significativa entre la flexibilidad en el Pre Test y el Post Test. Este resultado sugiere que la intervención del juego de roles tuvo un impacto positivo en el desarrollo de la flexibilidad en los niños. En los resultados del Post Test sobre la flexibilidad, se observa en la tabla N°8 y fig. N°5 una mejora significativa en comparación con los resultados del Pre Test. Un 75,6% de los niños alcanzaron el desempeño de logro esperado, lo que indica que la mayoría de los niños lograron desarrollar un nivel adecuado de flexibilidad tras la intervención del juego de roles. Además, un 24,4% de los niños alcanzaron el desempeño de logro destacado, lo que sugiere que una proporción significativa logró superar las expectativas, mostrando un nivel avanzado de flexibilidad y estos resultados se pueden contrastar con autores como:



Ortega (2024) en su investigación sobre "Juegos de construcción en el desarrollo de la creatividad de los niños de 4 a 5 años" en la Escuela de Educación Inicial y Básica "TESLA" La metodología utilizada tuvo un enfoque cualitativo, con un diseño de investigación experimental donde se manipularon las variables planteadas, y fue de tipo aplicada porque se trabajó con la cantidad precisa y básica al acercarse a los niños para comprender los juegos de construcción y el desarrollo de la creatividad. ya que se aplicaron instrumentos y se recolectaron datos para obtener información. La población y muestra estuvo compuesta por 12 niños de la institución mencionada, y se utilizaron técnicas de observación con una ficha de observación estructurada que contenía 10 preguntas relacionadas con el tema investigado. Después de aplicar este instrumento, se pudo identificar problemas y necesidades. Luego, se procedió a recolectar, tabular y representar gráficamente los resultados, así como a analizar e interpretar los datos obtenidos, utilizando gráficos y tablas para demostrar la problemática.

Con respecto a la hipótesis específica 2, para la diferencia entre la Fluidez Post Test y Fluidez Pre Test en la Tabla N°22 fue realizada utilizando la prueba de rangos con signos de Wilcoxon. El valor Z obtenido fue -5,669, y el valor p (sig. bilateral) fue 0,000.

Dado que el valor p es menor que 0,05, se rechaza la hipótesis nula, lo que indica que hay una diferencia estadísticamente significativa entre la fluidez en el Pre Test y el Post Test. Este resultado sugiere que la intervención del juego de roles tuvo un impacto positivo en el desarrollo de la fluidez en los niños. Estos resultados se contrastarían con el estudio de Pereda (2013). El método utilizado en este estudio es un método cuantitativo que utiliza un diseño pre experimental y realiza una prueba previa y posterior en un grupo. En el estudio participaron 14 niños y niñas. Para el análisis de datos se utilizó Microsoft Excel versión 2010 y para la prueba de hipótesis se utilizó la prueba de Wilcoxon. Los resultados de las previsiones muestran que el éxito de los estudiantes en los estudios es bajo, el 57% de los estudiantes recibieron una calificación de "C". Con base en estos hallazgos, se utilizaron estrategias de enseñanza de juegos de roles en 15 sesiones de enseñanza. Luego se realizó un post prueba y los resultados fueron los siguientes: el 86% obtuvo una "A", el 7% una "B" y el 7% una "C". Al procesar los datos de la prueba mediante la prueba estadística de Wilcoxon, se concluyó que la aplicación del juego de rol, basado en el enfoque socio cognitivo de muñecos, mejoró significativamente el rendimiento académico de niños y niñas.



En lo que respecta a la prueba de hipótesis específica 3 para la diferencia entre la Originalidad Post Test y Originalidad Pre Test en la Tabla N°25 fue realizada utilizando la prueba de rangos con signo de Wilcoxon. El valor Z obtenido fue -5,677, y el valor p (sig. bilateral) fue 0,000.

Dado que el valor p es menor que 0,05, se rechaza la hipótesis nula, lo que indica que existe una diferencia estadísticamente significativa entre la originalidad en el Pre Test y el Post Test. Este resultado sugiere que la intervención del juego de roles tuvo un impacto positivo en el desarrollo de la originalidad en los niños.

Vera (2018) contrasta en su estudio titulado "Estrategias para fomentar la creatividad en niños preescolares del centro de educación inicial el Chavelito durante el año lectivo 2016-2017", se propuso como objetivo general seleccionar diferentes estrategias para estimular la creatividad en niños de nivel inicial en dicho centro educativo. La metodología empleada fue de tipo experimental, utilizando como técnicas el uso de cuentos, juegos y actividades que fomentaran la creatividad e imaginación de los niños. Se identificaron deficiencias en las habilidades de los niños y niñas dentro del aula, principalmente la falta de motivación. Como conclusión, se observó que, mediante el uso de juegos, los niños lograron expresarse y manejar sus emociones, permitiendo que la creatividad surgiera de manera natural durante las actividades implementadas por lo que se puede deducir que el juego ayuda a que gestionen mejor sus emociones y la creatividad fluya naturalmente.



CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

La presente investigación permitió comprobar que el juego de roles contribuye de manera significativa al desarrollo de la creatividad en los niños (a) de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 155 Bancapata, Tamburco – 2024. A partir de la aplicación del diseño preexperimental, se evidenció una mejora notable en los niveles de creatividad de los niños luego de la intervención pedagógica basada en juegos de roles.

Los resultados obtenidos mediante la prueba de Wilcoxon demostraron diferencias estadísticamente significativas entre los puntajes del pre test y post test, confirmando que las dimensiones de la creatividad flexibilidad, fluidez y originalidad se desarrollaron favorablemente tras la implementación de la estrategia didáctica. El 87,8 % de los niños alcanzaron un nivel de desempeño en proceso y el 12,2 % llegó al logro esperado, lo que evidencia el impacto positivo de esta metodología lúdica en su formación integral.

En tal sentido, se concluye que el juego de roles no solo promueve la creatividad, sino que además fortalece la autonomía, la expresión emocional y la interacción social en la infancia temprana. Esta estrategia permite a los niños recrear situaciones de la vida cotidiana, asumir diversos personajes y resolver problemas de forma espontánea, lo que enriquece su desarrollo cognitivo y socioemocional. Por ello, se reafirma la necesidad de integrar el juego de roles como parte esencial del currículo en la educación inicial.

Asimismo, como parte del enfoque de la Educación Intercultural Bilingüe, la implementación del juego de roles permitió valorar las prácticas culturales, el idioma y las vivencias de la comunidad de los niños, fomentando el respeto por la diversidad, el uso de su lengua materna y la construcción de una identidad cultural.



6.2 Recomendaciones

Los docentes de educación inicial: Se recomienda incorporar de manera sistemática el juego de roles como, por ejemplo: conociendo las profesiones y oficios como estrategia pedagógica en el aula, ya que contribuye significativamente al desarrollo de la creatividad infantil. Es importante diseñar espacios lúdicos bien organizados e implementados con materiales como: trajes de profesiones y oficios, teatrines, cascos, chalecos, mandil, carritos de helado, mantas y horno etc. y contextos que estimulen la flexibilidad, fluidez y originalidad de los niños.

A las instituciones educativas: Se sugiere fortalecer el enfoque intercultural bilingüe a través del juego roles, promoviendo actividades como talleres didácticos, escenificar acerca de la comunidad quechua hablante “Soy el campesino” que respeten y valoren la lengua materna, las costumbres y la identidad cultural de los estudiantes. El juego de roles puede ser un medio efectivo para representar prácticas culturales, roles sociales propios de su comunidad y reforzar el uso del idioma originario en contextos significativos.

A los padres de familia: A los padres de familias que estimulen su imaginación en el momento del juego, que jueguen con sus hijos actuando como parte de la historia, pregunten sobre el juego y fomenten la conversación y así ayudándoles a entender los juegos de roles y la situación de ser paciente y comprensivo que puedan manejar sus emociones.

Se sugiere inculcar este estudio en otras instituciones educativas, con el propósito de ampliar el análisis del juego de roles como estrategia, dónde los niños simulan situaciones de la vida real para el desarrollo de la creatividad, no solo en el ámbito cognitivo, sino también en el socioemocional.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar Trujillo, R. M., & Pinares Aysa, P. M. (2024). *Juego libre en el sector construcción para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E.I. N.º 1090 Señor de Huanca, Abancay – 2023* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac]. Repositorio UNAMBA. <https://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/1533>
- Aguinaga, E. (2017). *Relación entre el juego de roles y desarrollo del asertividad en creatividad* [Tesis de maestría, Universidad San Martín de Porres]. Repositorio USMP. <https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/1475/aguinaga>
- Alvarado, G., & Isamar, M. (2022). *El juego y la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Policía Nacional del Perú Virgen de Fátima del distrito del Rímac, Lima, 2019* [Tesis de licenciatura, Universidad Alas Peruanas]. Repositorio de la UAP <https://repositorio.uap.edu.pe/handle/20.500.12990/11065>
- Arias, F. (2012). El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica (6.ª ed.). *revista Episteme Redalyc*, 11 (3), 277-300 <https://www.redalyc.org/journal/5768/576861156005>
- Birkenbihl, M. (2008). *Programa de juegos de roles para potenciar habilidades sociales básicas en niños de cuatro años de una Institución* [Educativa. Bachiller en Educación Universidad Católica Santo Toribio De Mogrovejo] Repositorio USAT https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3172/3/TIB_SandovalAdanaqueMelissa.pdf
- Bravo, D., Muñoz, Y., & Pacheco, M. (2018). *El juego del rol: Técnica didáctica donde los participantes asumen diferentes roles para simular situaciones de la vida real* [Tesis de licenciatura, Universidad San Andrés]. Repositorio UNAB <http://repositorio.unab.cl/xmlui/handle/ria/2919>
- Buendía, L., Colás, P., & Hernández, F. (1998). Métodos de investigación, muestra y población en psicopedagogía. *McGraw-Hill/Interamericana*, 8(3), 30-13 <https://es.scribd.com/document/728551414/1-Buendia-L-Colas-P-y-Hernandez-F-1998-Metodos-de-investigacion>



- Campbell, D. T. (1960). Variación ciega y retención selectiva en el pensamiento creativo, así como en otros procesos de conocimiento. *Episteme Redalyc*, 18, (5), 426-27
<https://doi.org/10.1037/h0040373>
- Carballal, C., & Serrano, A. (2019). Teorías de la creatividad y la educación infantil en el siglo XXI. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía*. 12(2), 117-136
<https://doi.org/10.15332/25005421.5014>
- Cobo, G., & Valdivia, S. (2017). *Juego de roles los aprendizajes que promueve y cómo se implementa en el aula*. [licenciado en educación Instituto de Docencia Universitaria]. repositorio PUCP.
<https://repositorio.pucp.edu.pe/index/handle/123456789/170374>
- Darwin. (2021, octubre 14). Evolución y selección natural de la creatividad. *Instituto Europeo de Química, Física y Biología*.123(1), 137- 154.
<https://ieqfb.com/que-es-la-teoria-de-darwin-evolucion-y-seleccion-natural/>
- Díaz, B., & Yessid, W. (2018). *La imaginación y la creatividad como elementos de formación en el desarrollo académico y social de un estudiante*. [Institución Educativa Monseñor Jaime Prieto Amaya de Cúcuta]. Repositorio USTA
<https://repository.usta.edu.co/server/api/core/bitstreams/9498ae13-0508/content>
- Gardner, H. (1993). La teoría de las Inteligencias múltiples de Gardner. *Libros Básicos*.19(2), 321-330
<https://C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-EducacionParaTodos-4531340.pdf>
- González-Moreno, C. X. (2022). Importancia del juego temático de roles sociales en la edad preescolar. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 52(1), 299–320.
<https://doi.org/10.48102/rlee.2022.52.1.478>
- Guilford, J. P. (1967). La naturaleza de la inteligencia humana. McGraw-Hil. *Revista Redalyc*, 7(2), 25- 67
<https://www.redalyc.org/pdf/551/55150357008.pdf>
- Hernández, O. (2012). Estadística elemental para ciencias sociales (Reed. ed.). Editorial Universidad de Costa Rica, 4(1), 316.
- Krumm, G., & Lemus, V. (2018). Test de pensamiento creativo: Estudio sobre la flexibilidad en el proceso creativo. *Revista Dialnet*, 14(1), 22-34.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4723723>
- León, C. (2017). Pedagogía de la creatividad en el escenario educativo. *Revista Red .CA*, 1(2), 24-27.
<https://revistared-ca.uaemex.mx/article/view/11786/9378>



- Marciell, M. (2015, junio 1). Los juegos de rol para los niños: Estrategias para la enseñanza infantil en la sociedad. *Guiainfantil.com*, 5(1), 127-134. <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/los-juegos-de-rol>
- Medina, N., Velázquez, M. E., Alhuay, J., & Aguirre, F. (2017). La creatividad en los niños de preescolar, un reto de la educación contemporánea. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 3(1), 67- 89. <https://www.redalyc.org/pdf/551/55150357008.pdf>
- Merchán, S., & Navarro, R. (2015). *Influencia del juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años* [Tesis de licenciatura, Universidad Estatal de Milagro]. <http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/2395>
- MINEDU. (2016). *Diseño curricular nacional de educación inicial*. [Ministerio de Educación]. Repositorio MINEDU <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Moreno, M. (2010). *Los juegos de roles: su contribución a la formación de la laboriosidad en niños y niñas de edad preescolar*. *OLIMPIA*, 7(2), 7–21. <https://revistas.udg.co.cu/index.php/olimpia/article/view/451>
- Morrison, G. (2017). Educación infantil: Teoría del juego de roles y una enseñanza creativa. *Pearson Educación*, 7(2) 111-134. https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3172/3/TIB_SandovalAdanaqueMelissa.pdf
- Muelas, B., & Delgado, J. (2024, marzo 27). La importancia del juego de roles en el desarrollo infantil. *Educación Ser Padres*.23(1), 144- 165. <https://www.serpadres.es/educacion/47577.html>
- Muñoz, M., & Almonacid, A. (2015). Cognición, juego y aprendizaje: Una propuesta para el aula de la primera infancia. *Infancia, Educación y Aprendizaje (IEYA)*, 1(1), 177. <https://ieya.uv.cl/index.php/IEYA/article/view/576>
- Navarro Ascencio, E., Jiménez García, E., Rappoport Redondo, S., & Thoilliez Ruano, B. (2017). Fundamentos de la investigación y la innovación educativa. *Revista Complutense de Educación*, 29(1), 20-124. <https://doi.org/10.5209/rced.57163>
- Ortega Urquiza, M. (2024). *Juegos de construcción en el desarrollo de la creatividad de los niños de 4 a 5 años en la Escuela de Educación Inicial y Básica 'TESLA', ciudad de Riobamba* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Chimborazo] repositorio UNACH. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/12213>



- Ortiz, B. (2021). Regina Moromizato: "Les hemos quitado a los niños su espacio de desarrollo creativos en el aula". *El Comercio*. <https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/ree/index>
- Quicios, B. (2015). El juego de roles. *Ser Padres*.
<https://www.serpadres.es/3-6-anos/educacion-desarrollo/articulo/el-juego-de-roles-891481790962>
- Russ, S. W., & Dillon, J. A. (2011). Teoría asociativa. En M. A. Runco & S. R. Pritzker (Eds.), *Enciclopedia de la creatividad Elsevier*, 2(1), 66–71.
<http://espaciosdeaprendizaje.wikispaces.com/creatividad>
- Sánchez Rojas, J. (2019). El desarrollo de la creatividad desde una visión científicológica. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*.
<https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/04/creatividad-cienciologica.html>
- Sosa, L. (2017). *Las actividades lúdicas basadas en el enfoque colaborativo orientado al desarrollo de la creatividad de los estudiantes de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 604 Talara – 2014* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio UNCLAC
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/435>
- Summo, V., Voisin, S., & Téllez-Méndez, B.-A. (2016). Creatividad: eje de la educación del siglo XXI. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, 7(18), 83–98.
<https://doi.org/10.22201/IISUE.20072872E.2016.18.177>
- Taylor, E. M. (2022, noviembre 8). Los 5 niveles de creatividad propuestos por A.E. Eva María Rodríguez. *Saludablemente Online*. <https://saludablementeonline.com/niveles-de-creatividad-Taylor>
- Torrance, E. P. (1972). Validez predictiva del Test de Torrance de pensamiento creativo. *Journal of Creative Behavior*, 6(4), 236–252. <https://doi.org/10.1002/j.2162-6057.1972.tb00936.x>
- Vera, C. J. (2018). Estrategias para desarrollar la creatividad e n los niños de etapa preescolar del Centro de Educación Inicial El Clavelito, año lectivo 2016-2017 [Tesis de licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana].
<https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/15237>
- Viloria Cedeño, N. E. (2016). *Metodología para investigaciones aplicadas con enfoque transdisciplinario: sociales y tecnológicas*. [Universidad Pedagógica Experimental Libertador.]
- Vygotski, S. (1995). Imaginación, creatividad y fantasía en Lev S. Vygotski: Una aproximación a su enfoque sociocultural. *Actualidades en Psicología*, 31(122), 165-453.
<https://doi.org/10.15517/ap.v31i122.26843>



Yana, L. (2022). *El juego libre en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N°217 Niño Jesús de Praga del distrito de Pilcuyo, Puno 2019* [Tesis de licenciatura]. Repositorio HANDLE.

<https://hdl.handle.net/20.500.12819/1352>



ANEXOS



1.- MATRIZ DE CONSISTENCIA

JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 4 y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N.º 155 BANCAPATA, TAMBURCO-2024				
Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variabes	Metodología
<p>Problema general PG: ¿De qué manera el Juego de roles desarrolla la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°155 Bancapata, Tamburco-2024</p> <p>Problemas específicos PE.1 ¿De qué manera el Juego de roles desarrolla la flexibilidad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°155 Bancapata, Tamburco -2024?</p> <p>PE.2 ¿De qué manera el juego de roles desarrolla la fluidez en los niños de 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N°155 Bancapata, Tamburco-2024?</p> <p>PE-3 ¿De qué manera el juego de roles desarrolla su originalidad en los niños de 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N°155 Bancapata, Tamburco-2024?</p>	<p>Objetivo general OG. Comprobar como el Juego de roles desarrolla la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°155 Bancapata, Tamburco- 2024</p> <p>Objetivos específicos OE.1 Demostrar como el juego de roles desarrolla la flexibilidad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°155 Bancapata, Tamburco- 2024</p> <p>OE.2 Comprobar como el juego roles desarrolla la fluidez en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°155 Bancapata, Tamburco- 2024</p> <p>OE.3 Demostrar como el juego de roles desarrolla la originalidad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N°155 Bancapata, Tamburco- 2024</p>	<p>Hipótesis general HG. El Juego de roles desarrolla de forma positiva la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°155 Bancapata, Tamburco-2024</p> <p>Hipótesis específicas HE.1 El juego de roles desarrolla de manera positiva la flexibilidad de la creatividad en los niños de 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N°155 Bancapata, Tamburco-2024</p> <p>HE.2 El Juego de roles desarrolla de manera positiva la fluidez de la creatividad en los niños de 4 y 5 años en la Institución Educativa N°155 Bancapata, Tamburco- 2024</p> <p>HE.3 El Juego de roles desarrolla de manera positiva la originalidad de la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°155 Bancapata, Tamburco-2024</p>	<p>Variable 1: Independiente Juego de roles</p> <p>Variable 2: Dependiente Desarrollo de la creatividad</p> <p>Dimensiones</p> <p>Variable 2: Independiente Juego de roles</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Contextualizar el juego ● Organización de la clase para el juego ● Desarrollo del juego ● cierre del juego <p>Variable 2: dependiente Desarrollo de la creatividad</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Flexibilidad ● Fluidez ● originalidad 	<p>Tipo de investigación - Aplicada</p> <p>Diseño de investigación Pre Experimental pre prueba -post prueba con un solo grupo</p> <p>G O1.....X..... O2 Grupo Preprueba Experimento Posprueba</p> <p>Nivel -Explicativo</p> <p>Población =60</p> <p>Muestra =41</p> <p>Técnica e instrumento -Observación -lista de cotejo</p>



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE
"Universidad Licenciada"



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Tamburco, 04 de abril 2024

OFICIO N°020-2024-D-EP-EIIB-FECS-UNAMBA

Señor:

**Prof. Marina Huamanñahui Davila
Directora de la I.E.I N° 155 Bancapata**

PRESENTE.-

ASUNTO : SOLICITO AUTORIZACIÓN PARA EL PROCESO DE EJECUCIÓN Y APLICACIÓN DE TESIS


REF. : SOLICITUD REG 203 04.04.24

Por medio de la presente, me dirijo a usted con el propósito de solicitar la autorización para la aplicación de los instrumentos de investigación titulada: **Juego de roles para desarrollar la creatividad en los niños(as) de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 155 Bancapata, Tamburco-2024**, presentado por la estudiante **Vanessa Palomino Pillco y Ros Mery Peña Luna**

Este estudio tiene como objetivo fundamental analizar los estilos de aprendizaje y su relación con la educación intercultural en las instituciones educativas de nivel inicial del mencionado distrito. Considerando la relevancia e importancia de esta investigación para el desarrollo académico y social de la comunidad educativa, solicitamos su autorización para llevar a cabo la aplicación de los instrumentos correspondientes en el ámbito pertinente.

Agradeciendo de antemano su atención a esta solicitud y quedamos a disposición para cualquier consulta o información adicional que pueda requerir, aprovecho la ocasión para renovar las muestras de mi especial consideración.

Atentamente,


UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS
DE APURÍMAC
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
Dr. Rafael Urrutia Huaman
DIRECTOR DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE. PRIMERA Y SEGUNDA INFANCIA



Recabido
B-12-03-24

C.c.
Archivo
Ester/sec



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

Escuela Profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe Primera y
Segunda Infancia.

PLAN DE TRABAJO

JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS(AS) DE
4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°155 BANCAPATA,
TAMBURCO-2024.



Índice de Contenido

I. Introducción.....	3
II. Fundamentación.....	4
III. Justificación.....	4
IV. Objetivos	5
V. Metas	5
VI. Organizadores y Responsabilidad	6
VIII. Procedimiento	7
IX. Beneficiarios.....	7
X. Cronograma de actividades	8
XI. Materiales.....	9



I. Introducción

Esta investigación tiene como finalidad dar a conocer el objetivo demostrar como el juego de roles desarrolla la creatividad en los niños(as) de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°155 Bancapata Tamburco, Abancay, Apurímac 2024. Esta investigación surge de la necesidad de conocer y comprender que el juego de roles es muy importante para el desarrollo de los niños como decía Cobo & Valdivia (2017) permite que se cumpla el rol de un personaje, logrando imitar las características y actitudes de estos, los cuales harán que se den cuenta acerca de cuáles son las debilidades y fortalezas de cada uno de los niños con cada uno de los personajes que quieren imitar empezando desde el hogar y la sociedad, así expresando lo vivido en su vida cotidiana. Por lo cual en la institución educativa se quiso dar prioridad al Juego de roles para el desarrollo de la creatividad en los niños(as) de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°155 cuna- Jardín - Bancapata, Tamburco-2024 ya que con el juego de roles los niños ayuda que los niños socialicen entre ellos y con la docente para tener un mayor desarrollo integral ya que como futuras docentes debemos incentivar más a los niños al juego ya que ellos imitan a sus padres y al imitar se está viendo la realidad de la vida cotidiana al desarrollar su creatividad con su propia imaginación a través de personajes con diferentes profesiones y del hogar.

La importancia que tiene el desarrollo de la creatividad en los niños abarca principalmente a una actividad de juegos o al juego de rol, cumpliendo un papel básico. para la vida de todo niño y niña infantil. También las maestras debemos que organizar nuevos sectores o lugares donde los niños (as) les permiten comunicarse, relacionarse, explorar objetos de su interés en el momento del juego, entre otros. De esa forma, las ideas que los niños expresen, nosotras como futuras docentes debemos de brindarle más apoyo para visualizar si son fructíferas. Es por ello que el juego de roles es una herramienta que se ha convertido en parte fundamental para el desarrollo del niño, mediante le juego el niño adquiere nuevos aprendizajes mediante la exploración, vivencias, emociones y comportamientos propios de su entorno.

La práctica del juego de roles, se abordará como si fuera un juego de manera constante y gradual en su creatividad, les proporcionará una refrescante sensación de vitalidad y optimismo, es decir, les generará una actitud positiva y alegre para

enfrentarse a las diferentes situaciones que se les presenten y le abrirá el camino al autoconocimiento.

II. Fundamentación

De acuerdo con Cobo & Valdivia (2017), al desempeñar el papel de un personaje, se logra emular sus características y actitudes, lo que ayuda a los participantes a reconocer las debilidades y fortalezas del personaje. En la educación inicial con los primeros aprendizajes el juego de roles permite que los niños adquieran ciertas características que aportan significativamente al desarrollo íntegro de la persona en su totalidad. Se puede observar, que de alguna manera los tres autores coinciden en que este juego desarrolla ciertas actitudes y aptitudes en los niños como, por ejemplo, la empatía, la autonomía, la socialización, la resolución de problemas, entre otros.

Según (COBO & VALDIVIA,2017) El juego de roles es una estrategia que permite a los niños (as) a asumir y representar roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional, Esto es una forma de "llevar la realidad al aula de los niños". Si bien sabemos que en un juego de roles los estudiantes deben ajustarse a reglas, tienen libertad para actuar y tomar decisiones, de acuerdo a cómo interpretan sus creencias, actitudes y valores del personaje que representan. A diferencia de otro tipo de simulaciones y dramatizaciones, el juego de roles se deben establecer las condiciones y reglas, pero no existe un guion predeterminado.

De acuerdo con Torrance (1965), la creatividad y la educación de las personas están estrechamente vinculadas. Un pueblo bien informado, con habilidades para utilizar esa información, se considera creativo y competente en la resolución de sus problemas. Por lo tanto, la creatividad se convierte en un elemento fundamental de la educación en un sentido amplio, y en la resolución de los problemas más críticos de la sociedad.

Bravo (2018) El juego de rol es un juego no reglado, sin reglas a seguir, y nadie impone comportamientos ni normas específicas, al contrario, es un juego muy abierto y

espontáneo, aunque es un juego que representa un tema o una situación cotidiana que no está escrita., es decir, que no existe un guion que seguir o que el niño debe actuar.

El juego de roles tiene un valor valioso para los niños en edad preescolar, ya que les ofrece la oportunidad de desarrollar la flexibilidad, fluidez y originalidad de los niños que va estimular la creatividad y el crecimiento intelectual. La vida de un niño no puede dividirse entre lo físico y lo intelectual, sino que debe de considerarse como un todo y, en especial, cuando es pequeño y está empezando a formarse.

Es por ello que la investigación nos conducirá a la aplicación del juego de roles para la mejora de la creatividad en los niños de 5 años del nivel inicial, puesto que el juego de roles brinda a los niños la capacidad de mejorar su imaginación, comunicación y atención durante el desarrollo de aprendizaje, así mismo; permitirá desarrollar capacidades y habilidades que nos permitan su desarrollo integral.

III. Justificación

La investigación aporta diferentes aspectos fundamentales teóricos sobre el Juego roles como desarrolla la creatividad para el soporte a la práctica pedagógica. Y crear personas competentes capaces de tomar decisiones y actitudes para que puedan trabajar en equipo, resolviendo conflictos, cambios contantes, manejo de emociones y dar a conocer sus necesidades, en ese sentido es fundamental desarrollar a los niños y niñas los diferentes valores y habilidades sociales como son la solidaridad, empatía y el asertividad ya que se observa mucha exigencia y demanda en la educación.

Según el Ministerio de Educación (2012), el juego de roles es factor primordial en el juego con los niños, donde el sujeto llega a conocer experiencias vividas de la vida cotidiana y relacionarlo en el momento del juego escenificar a: mama, padre, doctor y heladero, por ejemplo. Tienen en común la imitación y el juego sus características y tipos son esenciales: el imitar un personaje da el placer de jugar y es posible decir cuando los niños imitan o escenifican un personaje están viviendo sus vidas con una estructura y pensamiento claro de la vida cotidiana

De acuerdo con los resultados en nuestra práctica profesional se observará y llevará materiales adecuados para fortalecer la creatividad en el juego de roles en la institución Educativa Bancapata Tamburco nos servirá para el futuro para ver que el juego de roles es el mejor desarrollo para un niño.

La presente investigación se enfocará en implementar estrategias basadas, los juegos de roles que ayudaran mejorar el proceso del desarrollo de la creatividad en los niños (as) de la Institución Educativa Inicial N°155 Bancapata Tamburco, Abancay, observando el comportamiento de los niños. Para la ejecución de los talleres del juego de roles sé que pretenden solucionar problemas de atención y comunicación.

Por lo cual el juego de roles se fundamenta con base teórica fuentes confiables y estandarizadas las cuales permiten la fiabilidad del estudio y aceptación a futuros investigadores que desean tomar como referencia la presente investigación, beneficiando a los niños, buscando desarrollar actividades creativas y variadas que desarrollen la atención, comunicación para obtener un aprendizaje significativo.

Al utilizar el juego de roles como estrategia de mejora, se ofrecerá a todos múltiples beneficios, como son: la mejora de la concentración, ayuda a controlar la impulsividad, sirve para el desarrollo personal; contribuye a que el niño tenga una mejor interrelación con el entorno (naturaleza) y finalmente contribuye con la mejora de la autoestima.

Dicho programa contará con 12 talleres, que serán aplicados de manera practica de las distintas posiciones básicas del juego de roles; por otro lado, se trabajará la variable atención con ficha de observación y lista de cotejo para optimizar los niveles de atención en los niños.

IV. Objetivos

4.1 Objetivo General

- De qué manera el Juego de roles desarrolla la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°155 Bancapata, Tamburco, 2024

4.2 Objetivos Específicos

- ¿De qué manera el Juego de roles desarrolla la flexibilidad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°155 Bancapata, Tamburco-2024?
- ¿De qué manera el juego de roles desarrolla la fluidez en los niños de 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N°155 Bancapata, Tamburco-2024?
- ¿De qué manera el juego de roles desarrolla su originalidad en los niños de 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N°155 Bancapata, Tamburco-2024?

V.- Metas:

Antes y después de la aplicación

Se tiene planificado trabajar con las dos Aulas de 4 y 5 años en donde se encuentran un total de 45 niños en el aula.

Por tal, que el proyecto tiene como meta mejorar el desarrollo de la creatividad de los niños mediante los juegos de roles para promover su autonomía, imaginación, atención, comunicación y aprendan a colaborar con otros para lograr soluciones a los problemas que se presentan lo cual da paso a la adquisición de nuevos aprendizajes y cumplir los propósitos que contemplan nuestro Diseños Curricular Nacional.

VI. Organizadores y Responsabilidad

Bachilleres:

- Vanessa Palomino Pillco

- Ros Mery Peña Luna

Asesor:

- Mg. Cesar Eduardo Cuentas Carrera

VII. Alcance o Participantes

- El público objetivo es de 45 niños y niñas, 02 docentes y 02 auxiliares de la Institución Educativa Inicial N°155 Bancapata, Tamburco.

VIII. procedimientos

- Adecuar el espacio para desarrollar los talleres del juego de roles.
- Aplicación del juego de roles para mejorar la creatividad de los niños.
- Promover el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 y 5 años a través del juego de roles.
- Aplicamos talleres didácticos para ver el nivel de creatividad y concentración en los niños.

IX. Beneficiarios

- El público objetivo es de 20 niños y 25 niñas, 02 docentes y 02 auxiliares de la Institución Educativa Inicial N°155 Bancapata, Tamburco.

X. Cronograma de Actividades

- Talleres:
Taller: 1
- Hoy juguemos al vendedor de helados
Taller: 2
- Juego y me divierto siendo mamá
Taller: 3
- Soy un maravilloso doctor
Taller: 4
- Juego a desplazarnos como un chef en la cocina

- Taller: 5
- Nos divertimos jugando ser un padre
- Taller: 6
- Juguemos como el constructor
- Taller: 7
- Juguemos a construir nuestra casa
- Taller: 8
- Nos divertimos dibujando a los personajes favoritos
- Taller: 9
- Jugando conocemos a nuestra familia
- Taller: 10
- Soy un buen panadero
- Taller: 11
- Soy un policía de tránsito
- Taller: 12
- Cuento sobre las profesiones y los oficios

XI. Materiales:

<ul style="list-style-type: none">• 2 caritos de helados• Empaques de diferentes helados• Cartón, empaques de helados, goma• Logo de la marca del helado• Chaleco del heladero• Palitos de chupete• Plastilina casera• Mandil,• Manta,• Bebe de muñeca,• Pañal,• Biberón• Láminas de personajes.	<ul style="list-style-type: none">• Platos• Pantalón,• Barba• camisa• Gorro• Sector del hogar• Corbata• Napa• Goma• bloques, imantados etc.)• Casco• Chaleco• Laptop o monitor• Temperas• Pinceles
--	--

INSTRUMENTO

Ficha de Observación: “Desarrolla la Creatividad”

Tesis: “Juego de roles para desarrollar la creatividad en los niños(as) de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°155 Bancapata, Tamburco-2024”.

Nombre del Estudiante	
Edad:	
Aula:	
Observadoras:	

Dimensiones	Ítems	1	2	3	4
Flexibilidad	1. ¿El niño realiza movimientos simulando ser un personaje?				
	2. ¿El niño se desplaza como un personaje en el sector?				
	3. ¿El niño duerme en la cama simulando ser un personaje?				
	4. ¿El niño utiliza el lenguaje para conocer a un personaje?				
Fluidez	5. ¿El niño pronuncia palabras fluidas como un personaje?				
	6. ¿El niño mueve las manos al desenvolverse en el rol del personaje?				
	7. ¿El niño piensa y actúa como construir una casita como el personaje?				
	8. ¿El niño es un personaje único al realizar la actividad gráfico plástico en la biblioteca?				
Originalidad	9. ¿El niño se viste de un personaje para conocer como es esa profesión?				
	10. ¿El niño cree que es un personaje al escenificar el rol del juego?				
	11. ¿El niño crea un material del personaje con el material reciclado?				
	12. ¿El niño cuenta sus anécdotas a los otros niños en el sector determinado?				

Nota: Elaboración en base a los indicadores de las dimensiones.

Escala:

- 1 = Evidencia de logro de desempeño en inicio.
- 2 = Evidencia de logro de desempeño en proceso.
- 3 = Evidencia de logro de desempeño adecuado.
- 4 = Evidencia de logro de desempeño destacado.

Lista de Cotejo: "Juego de roles"

Tesis: "Juego de roles para desarrollar la creatividad en los niños(as) de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 155 Bancapata, Tamburco-2024".

Nombre del Estudiante	
Edad:	
Aula:	
Observadoras:	

6.

Dimensiones	Ítems	SI	AVECES	NO
Contextualizar el juego	1. ¿Los niños se organizan en el sector de construcción por sí mismos?			
	2. ¿Los niños eligen un sector donde interpretar los juegos?			
	3. ¿Se establecen normas en el momento del juego?			
Organización de las clases para el juego	4. ¿Los niños logran identificar los personajes en cada juego del sector?			
	5. ¿Los niños juegan al personaje libremente de acuerdo a su creatividad?			
	6. ¿Utiliza la imaginación para vestirse del personaje interpretado?			
Desarrollo de juego	7. ¿Utiliza materiales de un personaje de acuerdo a la realidad?			
	8. ¿Utiliza nuevas situaciones de ser un personaje?			
	9. ¿Realiza expresiones de lenguaje al igual que un personaje?			
Cierre de juego	10. ¿El niño interactúa como un cliente del personaje?			
	11. ¿Logra identificar los personajes de cada sector?			
	12. ¿El niño participa con todos los personajes interpretadas?			

Nota: Elaboración en base a los indicadores de las dimensiones.

CARTA DE PRESENTACIÓN

Estimado(a):

Dra. Teresa Villafuerte Palomino

Presente

Asunto: Validación de instrumento a través de juicio de experto

Nos es grato comunicarnos con usted para expresarle nuestros saludos y hacer de su conocimiento que, siendo bachilleres de la Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac, de la Escuela Profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe Primera y Segunda Infancia, requerimos validar los instrumentos con los cuales se pretende recoger la información necesaria para desarrollar la investigación titulada: "Juego de roles para desarrollar la creatividad en los niños(as) de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 155 Bancapata, Tamburco-2024"

El expediente de validación que le hacemos llegar, contiene lo siguiente:

1. Carta de presentación
2. Objetivos de la investigación
3. Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones
4. Matriz de operacionalización de variables
5. Matriz para la evaluación de expertos

Expresándole nuestros sentimientos de respeto y consideración, no sin antes agradecerle por su atención y cooperación a la presente para el desarrollo del estudio,

Atentamente:



DNI: 71809590

Vanessa Palomino Pillco



DNI: 70790392

Ros Mery Peña Luna

3. DEFINICIÓN CONCEPTUAL

VARIABLE 1: JUEGO DE ROLES

De acuerdo con Cobo & Valdivia (2017), al desempeñar el papel de un personaje, se logra emular sus características y actitudes, lo que ayuda a los participantes a reconocer las debilidades y fortalezas del personaje.

VARIABLE 2: CREATIVIDAD

De acuerdo con Torrance (1965), la creatividad y la educación de las personas están estrechamente vinculadas. Un pueblo bien informado, con habilidades para utilizar esa información, se considera creativo y competente en la resolución de sus problemas. Por lo tanto, la creatividad se convierte en un elemento fundamental de la educación en un sentido amplio, y en la resolución de los problemas más críticos de la sociedad.

5. MATRIZ PARA LA EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Lista de Cotejo: "Juego de roles"

Tesis: "Juego de roles para desarrollar la creatividad en los niños(as) de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 155 Bancapata, Tamburco-2024".

Nombre del Estudiante	
Edad:	
Aula:	
Observadoras:	

6.

Dimensiones	Ítems	SI	AVECES	NO
Contextualizar el juego	1. ¿Los niños se organizan en el sector de construcción por sí mismos?			
	2. ¿Los niños eligen un sector donde interpretar los juegos?			
	3. ¿Se establecen normas en el momento del juego?			
Organización de las clases para el juego	4. ¿Los niños logran identificar los personajes en cada juego del sector?			
	5. ¿Los niños juegan al personaje libremente de acuerdo a su creatividad?			
	6. ¿Utiliza la imaginación para vestirse del personaje interpretado?			
Desarrollo de juego	7. ¿Utiliza materiales de un personaje de acuerdo a la realidad?			
	8. ¿Utiliza nuevas situaciones de ser un personaje?			
	9. ¿Realiza expresiones de lenguaje al igual que un personaje?			
Cierre de juego	10. ¿El niño interactúa como un cliente del personaje?			
	11. ¿Logra identificar los personajes de cada sector?			
	12. ¿El niño participa con todos los personajes interpretados?			

Nota: Elaboración en base a los indicadores de las dimensiones.

UNIVERSIDAD NACIONAL MICHAELA BASTIDAS DE APURÍMAC

 Dra. Teresa Villafuerte Palomino
 DOCENTE

Firma de validador:



7. INSTRUMENTO

Ficha de Observación: “Desarrolla la Creatividad”

Tesis: “Juego de roles para desarrollar la creatividad en los niños(as) de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°155 Bancapata, Tamburco-2024”.

Nombre del Estudiante	
Edad:	
Aula:	
Observadoras:	

Dimensiones	Ítems	1	2	3	4
Flexibilidad	1. ¿El niño realiza movimientos simulando ser un personaje?				
	2. ¿El niño se desplaza como un personaje en el sector?				
	3. ¿El niño duerme en la cama simulando ser un personaje?				
	4. ¿El niño utiliza el lenguaje para conocer a un personaje?				
Fluidez	5. ¿El niño pronuncia palabras fluidas como un personaje?				
	6. ¿El niño mueve las manos al desenvolverse en el rol del personaje?				
	7. ¿El niño piensa y actúa como construir una casita como el personaje?				
	8. ¿El niño es un personaje único al realizar la actividad grafico plástico en la biblioteca?				
Originalidad	9. ¿El niño se viste de un personaje para conocer como es esa profesión?				
	10. ¿El niño cree que es un personaje al escenificar el rol del juego?				
	11. ¿El niño crea un material de los personaje con el material reciclado?				
	12. ¿El niño cuenta sus anécdotas a los otros niños en el sector determinado?				

Nota: Elaboración en base a los indicadores de las dimensiones.



hEscala:

- 1 = Evidencia de logro de desempeño en inicio.
- 2 = Evidencia de logro de desempeño en proceso.
- 3 = Evidencia de logro de desempeño adecuado.
- 4 = Evidencia de logro de desempeño destacado.

 UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS
DE APURÍMAC


Dra. Teresa Villafuerte Palomino
DOCENTE

Firma de validador:

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES:

Responsables: Vanessa Palomino Pillco

Ros Mery Peña Luna

Título de la tesis: "Juego de roles para desarrollar la creatividad en los niños(as) de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 155 Bancapata, Tamburco-2024".

Instrumento: Ficha de Observación (Desarrolla la Creatividad)

Componente	Indicadores	Criterios	Deficiente	Regular	Bueno
Forma	1.REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.			X
	2.CLARIDAD	Esta formulado con un lenguaje apropiado.			X
	3.OBJETIVIDAD	Esta expresado en conducta observable.			X
Contenido	4.ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			X
	5.SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.			X
	6.INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.			X
Estructura	7.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.			X
	8.CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos, científicos de la investigación educativa.			X
	9.COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems indicadores, dimensiones y variables.			X
	10.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.			X

II. APORTE Y/O SUGERENCIAS:

.....Ninguno.....

III. DECISIÓN DE LA EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación

No procede


 UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS
 DE APURÍMAC

 Dra. Teresa Villafuerte Palomino
 DOCENTE

Firma de validador:

Tamburco, Octubre de 2024

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

Responsables: Vanessa Palomino Pillco

Ros Mery Peña Luna

Título de la tesis: “Juego de roles para desarrollar la creatividad en los niños(as) de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 155 Bancapata, Tamburco-2024”.

Instrumento: Ficha de Observación (Desarrolla la Creatividad)

II. OBSERVACIONES EN CUANTO A:

1. FORMA:

.....
Ninguna
.....

2. CONTENIDO:

.....
Ninguno
.....

3. ESTRUCTURA:

.....
Ninguno
.....

III. DECISIÓN DE LA EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación

Debe corregirse

 UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS
DE APURÍMAC

.....
Dra. Teresa Villafuerte Palomino
DOCENTE
.....

Firma de validador:

CARTA DE PRESENTACIÓN

Estimado(a):

Lic. Amalia Torres Chipana

Presente

Asunto: Validación de instrumento a través de juicio de experto

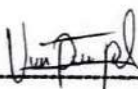
Nos es grato comunicarnos con usted para expresarle nuestros saludos y hacer de su conocimiento que, siendo bachilleres de la Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac, de la Escuela Profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe Primera y Segunda Infancia, requerimos validar los instrumentos con los cuales se pretende recoger la información necesaria para desarrollar la investigación titulada: "Juego de roles para desarrollar la creatividad en los niños(as) de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 155 Bancapata, Tamburco-2024"

El expediente de validación que le hacemos llegar, contiene lo siguiente:

1. Carta de presentación
2. Objetivos de la investigación
3. Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones
4. Matriz de operacionalización de variables
5. Matriz para la evaluación de expertos

Expresándole nuestros sentimientos de respeto y consideración, no sin antes agradecerle por su atención y cooperación a la presente para el desarrollo del estudio,

Atentamente:



DNI: 71809590

Vanessa Palomino Pillco



DNI: 70790392

Ros Mery Peña Luna

2. OBJETIVOS

Objetivo general

- Comprobar como el Juego de roles desarrolla la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°155 Bancapata, Tamburco-2024.

Objetivos específicos

- Demostrar como el juego de roles desarrolla la flexibilidad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°155 Bancapata, Tamburco-2024
- Comprobar como el juego roles desarrolla la fluidez en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°155 Bancapata, Tamburco-2024
- Demostrar como el juego de roles desarrolla la originalidad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N°155 Bancapata, Tamburco-2024

3. DEFINICIÓN CONCEPTUAL

VARIABLE 1: JUEGO DE ROLES

De acuerdo con Cobo & Valdivia (2017), al desempeñar el papel de un personaje, se logra emular sus características y actitudes, lo que ayuda a los participantes a reconocer las debilidades y fortalezas del personaje.

VARIABLE 2: CREATIVIDAD

De acuerdo con Torrance (1965), la creatividad y la educación de las personas están estrechamente vinculadas. Un pueblo bien informado, con habilidades para utilizar esa información, se considera creativo y competente en la resolución de sus problemas. Por lo tanto, la creatividad se convierte en un elemento fundamental de la educación en un sentido amplio, y en la resolución de los problemas más críticos de la sociedad.



5. MATRIZ PARA LA EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Lista de Cotejo: "Juego de roles"

Tesis: "Juego de roles para desarrollar la creatividad en los niños(as) de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 155 Bancapata, Tamburco-2024".

Nombre del Estudiante	
Edad:	
Aula:	
Observadoras:	

6.

Dimensiones	Ítems	SI	AVECES	NO
Contextualización del juego	1. ¿Los niños se organizan en el sector de construcción por sí mismos?			
	2. ¿Los niños eligen un sector donde interpretar los juegos?			
	3. ¿Se establecen normas en el momento del juego?			
Organización de las clases para el juego	4. ¿Los niños logran identificar los personajes en cada juego del sector?			
	5. ¿Los niños juegan al personaje libremente de acuerdo a su creatividad?			
	6. ¿Utiliza la imaginación para vestirse del personaje interpretado?			
Desarrollo de juego	7. ¿Utiliza materiales de un personaje de acuerdo a la realidad?			
	8. ¿Utiliza nuevas situaciones de ser un personaje?			
	9. ¿Realiza expresiones de lenguaje al igual que un personaje?			
Cierre de juego	10. ¿El niño interactúa como un cliente del personaje?			
	11. ¿Logra identificar los personajes de cada sector?			
	12. ¿El niño participa con todos los personajes interpretados?			

Nota: Elaboración en base a los indicadores de las dimensiones.

UNIVERSIDAD NACIONAL MICHAELANGEL DE APURÍAC
 E.A.P. Educación Inicial Integrada Silesyo

 Dra. Amalia Torres Chipana
 DOCENTE

Firma de validador:



7. INSTRUMENTO

Ficha de Observación: “Desarrolla la Creatividad”

Tesis: “Juego de roles para desarrollar la creatividad en los niños(as) de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°155 Bancapata, Tamburco-2024”.

Nombre del Estudiante	
Edad:	
Aula:	
Observadoras:	

Dimensiones	Ítems	1	2	3	4
Flexibilidad	1. ¿El niño realiza movimientos simulando ser un personaje?				
	2. ¿El niño se desplaza como un personaje en el sector?				
	3. ¿El niño duerme en la cama simulando ser un personaje?				
	4. ¿El niño utiliza el lenguaje para conocer a un personaje?				
Fluidez	5. ¿El niño pronuncia palabras fluidas como un personaje?				
	6. ¿El niño mueve las manos al desenvolverse en el rol del personaje?				
	7. ¿El niño piensa y actúa como construir una casita como el personaje?				
	8. ¿El niño es un personaje único al realizar la actividad gráfico plástico en la biblioteca?				
Originalidad	9. ¿El niño se viste de un personaje para conocer como es esa profesión?				
	10. ¿El niño cree que es un personaje al escenificar el rol del juego?				
	11. ¿El niño crea un material de los personaje con el material reciclado?				
	12. ¿El niño cuenta sus anécdotas a los otros niños en el sector determinado?				

Nota: Elaboración en base a los indicadores de las dimensiones.



Escala:

- 1 = Evidencia de logro de desempeño en inicio.
- 2 = Evidencia de logro de desempeño en proceso.
- 3 = Evidencia de logro de desempeño adecuado.
- 4 = Evidencia de logro de desempeño destacado.

 UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
E.A. Educación Inicial Intermedia Superior

Dra. Amalia Torres Chlipana
DOCENTE

Firma de validador:

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES:

Responsables: Vanessa Palomino Pillco

Ros Mery Peña Luna

Título de la tesis: “Juego de roles para desarrollar la creatividad en los niños(as) de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°155 Bancapata, Tamburco-2024”.

Instrumento: Ficha de Observación (Desarrolla la Creatividad)

Componente	Indicadores	Criterios	Deficiente	Regular	Bueno
Forma	1.REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.			
	2.CLARIDAD	Esta formulado con un lenguaje apropiado.			
	3.OBJETIVIDAD	Esta expresado en conducta observable.			
Contenido	4.ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			
	5.SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.			
	6.INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.			
Estructura	7.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.			
	8.CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos, científicos de la investigación educativa.			
	9.COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems indicadores, dimensiones y variables.			
	10.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.			

II. APOORTE Y/O SUGERENCIAS:

.....NINGUNO.....

III. DECISIÓN DE LA EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación

No procede

UNIVERSIDAD NACIONAL MICHAEL BASTIDAS DE APURÍMAC
 E.A.P. Educación Inicial Intermedia Bilingüe

 Dra. Amalia Torres Chipana
 DOCENTE

Firma de validador:



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

Responsables: Vanessa Palomino Pillco

Ros Mery Peña Luna

Título de la tesis: "Juego de roles para desarrollar la creatividad en los niños(as) de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°155 Bancapata, Tamburco-2024".

Instrumento: Ficha de Observación (Desarrolla la Creatividad)

II. OBSERVACIONES EN CUANTO A:

1. FORMA:

.....
.....NINGUNO.....
.....

2. CONTENIDO:

.....
.....NINGUNO.....
.....

3. ESTRUCTURA:

.....
.....NINGUNO.....
.....

III. DECISIÓN DE LA EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación

Debe corregirse

 INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL INTEGRAL TAMBURCO
E.A.P. Educación Inicial Integral Tamburco
.....
Dra. Amalia Torres Chipang
DOCENTE

Firma de validador:

CARTA DE PRESENTACIÓN

Estimado(a):

Lic. Mariela Sánchez Córdova

Presente

Asunto: Validación de instrumento a través de juicio de experto

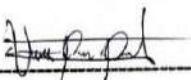
Nos es grato comunicarnos con usted para expresarle nuestros saludos y hacer de su conocimiento que, siendo bachilleres de la Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac, de la Escuela Profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe Primera y Segunda Infancia, requerimos validar los instrumentos con los cuales se pretende recoger la información necesaria para desarrollar la investigación titulada: "Juego de roles para desarrollar la creatividad en los niños(as) de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 155 Bancapata, Tamburco-2024"

El expediente de validación que le hacemos llegar, contiene lo siguiente:

1. Carta de presentación
2. Objetivos de la investigación
3. Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones
4. Matriz de operacionalización de variables
5. Matriz para la evaluación de expertos

Expresándole nuestros sentimientos de respeto y consideración, no sin antes agradecerle por su atención y cooperación a la presente para el desarrollo del estudio,

Atentamente:



DNI: 71809590

Vanessa Palomino Pilco



DNI: 70790392

Ros Mery Peña Luna

3. DEFINICIÓN CONCEPTUAL

VARIABLE 1: JUEGO DE ROLES

De acuerdo con Cobo & Valdivia (2017), al desempeñar el papel de un personaje, se logra emular sus características y actitudes, lo que ayuda a los participantes a reconocer las debilidades y fortalezas del personaje.

VARIABLE 2: CREATIVIDAD

De acuerdo con Torrance (1965), la creatividad y la educación de las personas están estrechamente vinculadas. Un pueblo bien informado, con habilidades para utilizar esa información, se considera creativo y competente en la resolución de sus problemas. Por lo tanto, la creatividad se convierte en un elemento fundamental de la educación en un sentido amplio, y en la resolución de los problemas más críticos de la sociedad.



5. MATRIZ PARA LA EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Lista de Cotejo: "Juego de roles"

Tesis: "Juego de roles para desarrollar la creatividad en los niños(as) de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 155 Bancapata, Tamburco-2024".

Nombre del Estudiante	
Edad:	
Aula:	
Observadoras:	

6.

Dimensiones	Ítems	SI	AVECES	NO
Contexto utilizar el juego	1. ¿Los niños se organizan en el sector de construcción por sí mismos?			
	2. ¿Los niños eligen un sector donde interpretar los juegos?			
	3. ¿Se establecen normas en el momento del juego?			
Organización de las clases para el juego	4. ¿Los niños logran identificar los personajes en cada juego del sector?			
	5. ¿Los niños juegan al personaje libremente de acuerdo a su creatividad?			
	6. ¿Utiliza la imaginación para vestirse del vendedor de helados?			
Desarrollo de juego	7. ¿Utiliza materiales de un personaje de acuerdo a la realidad?			
	8. ¿Utiliza nuevas situaciones de ser un personaje?			
	9. ¿Realiza expresiones de lenguaje al igual que un personaje?			
Cierre de juego	10. ¿El niño interactúa como un cliente del personaje?			
	11. ¿Logra identificar los personajes de cada sector?			
	12. ¿El niño participa con todos los personajes interpretados?			

Nota: Elaboración en base a los indicadores de las dimensiones.


 UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
 E.A.P. EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL Y BILINGÜE

 Mag. Mariela Sánchez Córdova
 DOCENTE

Firma de validador:

1



7. INSTRUMENTO

Ficha de Observación: “Desarrolla la Creatividad”

Tesis: “Juego de roles para desarrollar la creatividad en los niños(as) de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°155 Bancapata, Tamburco-2024”.

Nombre del Estudiante	
Edad:	
Aula:	
Observadoras:	

Dimensiones	Ítems	1	2	3	4
Flexibilidad	1. ¿El niño realiza movimientos simulando ser un personaje?				
	2. ¿El niño se desplaza como un personaje en el sector?				
	3. ¿El niño duerme en la cama simulando ser un personaje?				
	4. ¿El niño utiliza el lenguaje para conocer a un personaje?				
Fluidez	5. ¿El niño pronuncia palabras fluidas como un personaje?				
	6. ¿El niño mueve las manos al desenvolverse en el rol del personaje?				
	7. ¿El niño piensa y actúa como construir una casita como el personaje?				
	8. ¿El niño es un personaje único al realizar la actividad gráfico plástico en la biblioteca?				
Originalidad	9. ¿El niño se viste de un personaje para conocer como es esa profesión?				
	10. ¿El niño cree que es un personaje al escenificar el rol del juego?				
	11. ¿El niño crea un material de los personaje con el material reciclado?				
	12. ¿El niño cuenta sus anécdotas a los otros niños en el sector determinado?				

Nota: Elaboración en base a los indicadores de las dimensiones.

Escala:

- 1 = Evidencia de logro de desempeño en inicio.
- 2 = Evidencia de logro de desempeño en proceso.
- 3 = Evidencia de logro de desempeño adecuado.
- 4 = Evidencia de logro de desempeño destacado.

 UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
E.A.P. EDUCACIÓN INICIAL, INTERCULTURAL Y BILINGÜE


Ing. Mariela Sánchez Córdova
DOCENTE

Firma de validador:

Nombres:

Apellidos:

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES:

Responsables: Vanessa Palomino Pilco

Ros Mery Peña Luna

Título de la tesis: “Juego de roles para desarrollar la creatividad en los niños(as) de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 155 Bancapata, Tamburco-2024”.

Instrumento: Ficha de Observación (Desarrolla la Creatividad)

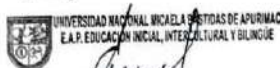
Componente	Indicadores	Criterios	Deficiente	Regular	Bueno
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios.			X
	2. CLARIDAD	Esta formulado con un lenguaje apropiado.			X
	3. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conducta observable.			X
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			X
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.			X
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.			X
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.			X
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos, científicos de la investigación educativa.			X
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems indicadores, dimensiones y variables.			X
	10. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.			X

II. APOORTE Y/O SUGERENCIAS:

..... *Ninguno*

III. DECISIÓN DE LA EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación No procede



Mariela Sánchez Córdova
 Mag. Mariela Sánchez Córdova
 DOCENTE

Firma de validador:



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

Responsables: Vanessa Palomino Pillco

Ros Mery Peña Luna

Título de la tesis: "Juego de roles para desarrollar la creatividad en los niños(as) de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°155 Bancapata, Tamburco-2024".

Instrumento: Ficha de Observación (Desarrolla la Creatividad)

II. OBSERVACIONES EN CUANTO A:

1. FORMA:

Ninguna

2. CONTENIDO:

Ninguna

3. ESTRUCTURA:

Ninguna

III. DECISIÓN DE LA EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación

Debe corregirse



Mag. Mañuela Sánchez Córdova
DOCENTE

Firma de validador:





**CARTA DE AUTORIZACIÓN PARA LOS PADRES DE FAMILIA Y/O
APODERADOS PARA LA EJECUCIÓN DEL PROYECTO DE
INVESTIGACIÓN**



Yo: SAUL MENDOZA CARRASCO.....con N° de
DNI 44861286..., padre o madre del estudiante que mi hijo (a)
SAIR SAUL MENDOZA CARRASCO de 5..... años de edad acepto de manera voluntaria
de que mi menor, sea participe de la investigación titulada: **Juego de roles para
desarrollar la creatividad en los niños(as) de 4 y 5 años de la Institución Educativa
Inicial N° 155 Bancapata, Tamburco-2024**, luego de haber comprendido en su
totalidad, la información sobre dicho proyecto, riesgos si los hubiera y beneficios directos
e indirectos de la participación en el estudio y en el entendido de que dicha participación
de mi hijo(a) no repercutirá en sus actividades ni evaluaciones programadas en el
programa curricular y desempeño de la Institución Educativa en mención.

Nombre y Firma del apoderado

Lugar y fecha: BANCAPATA 28 de AGOSTO 2024



**CARTA DE AUTORIZACIÓN PARA LOS PADRES DE FAMILIA Y/O
APODERADOS PARA LA EJECUCIÓN DEL PROYECTO DE
INVESTIGACIÓN**



Yo: Dina Sanchez Ortizcon N° de
DNI 74736806, padre o madre del estudiante que mi hijo (a)
Kayrel Ada Huaman S. de 4 años de edad acepto de manera voluntaria
de que mi menor, sea participe de la investigación titulada: **Juego de roles para
desarrollar la creatividad en los niños(as) de 4 y 5 años de la Institución Educativa
Inicial N° 155 Bancapata, Tamburco-2024**, luego de haber comprendido en su
totalidad, la información sobre dicho proyecto, riesgos si los hubiera y beneficios directos
e indirectos de la participación en el estudio y en el entendido de que dicha participación
de mi hijo(a) no repercutirá en sus actividades ni evaluaciones programadas en el
programa curricular y desempeño de la Institución Educativa en mención.

Dina Sanchez Ortiz
Nombre y Firma del apoderado

Lugar y fecha: Bancapata 13 de Agosto



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
 FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
 ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
 PRIMERA Y SEGUNDA INFANCIA



TALLER GRAFICO PLÁSTICO N°1
JUEGOS AL VENDEDOR DE HELADOS

I. DATOS INFORMATIVOS

IEI:	N°155 BANCAPATA
Docentes de Aula:	Lic. Nilda Camacho Rodríguez Lic. Teresa Valverde Tapia
Edades:	4 y 5 años
Cantidad de niños/as	41 niños
Tesistas	Vanessa Palomino Pillco Ros Mery Peña Luna
Título de la tesis	Juego de roles para desarrollar la creatividad en los niños(as) de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N°155 Bancapata, Tamburco-2024.
Fecha:	16/08/2024

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	Competencia	Capacidades	Desempeño 4 años	Criterios de Evaluación
COMUNICACIÓN	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	<ul style="list-style-type: none"> Explora e experimenta los lenguajes del arte. Aplica procesos creativos. Socializa sus procesos y proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos. 	Explora y muestra su creatividad a través de leguajes artísticos jugar al vendedor de helados.
			<p style="text-align: center;">Desempeño 5 años</p> <ul style="list-style-type: none"> Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros. 	

Enfoque Transversal	Enfoque inclusión o atención a la diversidad:
----------------------------	---





III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Secuencia Didáctica	Descripción de la actividad	Medios/Materiales
Asamblea o inicio	<p>La docente inicia dando algunas indicaciones a los niños y niñas.</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente les dice a los niños a ubicarse en una asamblea en media luna La maestra presenta se presentará sonidos de los “helados Donofrio y Yamboli” La docente realiza las siguientes preguntas: ¿De quién creen trato el sonido? ¿Cómo creen que podemos identificar a un heladero? ¿creen que podemos jugar a ser un heladero? Propósito del día <p>“CREO Y JUEGO AL VENDEDOR DE HELADOS”</p>	(sonidos del helado Donofrio y Yamboli)
Exploración del material	<ul style="list-style-type: none"> La docente les presentara a los niños 2 carritos de helados. Observaran e identificaran la marca y el nombre del helado. Se les repartirá cartón, empaques de helados, goma, logo de la marca del helado. Se ubicarán en sus lugares correspondientes. De acuerdo a los materiales presentados los niños realizaran helados con las diferentes etiquetas y cartón Luego se les entregara plastilina cacera para formas diferentes helados <p>La docente pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿cómo creen que podemos comenzar a vender helados? ¿Qué sabores de helados venderán? ¿Quiénes creen que serán los vendedores de helados? ¿Quiénes que creen que serán los compradores de helados? <p>Se designará voluntarios para realizar el juego del heladero</p> <p>Al concluir Cada niño socializa y juega a vender y comprar helados.</p>	(2 caritos de helados, Empaques de diferentes helados, cartón, empaques de helados, goma, logo de la marca del helado, Palitos de chupete.)
verbalización	<p>¿Qué aprendimos el día de hoy?</p> <p>¿Con que otro personaje podemos jugar?</p> <p>¿Para qué nos servirá conocer lo aprendido?</p> <p>¿Como creen que eran los helados y sus empaques?</p> <p>Dialogamos con los niños</p>	



[Firma]
HUAMANAHUI DAVILA
5 años



[Firma]
Nilda Camacho Rodriguez
5 años

[Firma]
Firma de la docente de aula
5 años Teresa Valverde Tapia
Cppe. 0631030243

[Firma]
Responsable del estudio

[Firma]
Responsable del estudio



Nota:

Los niños juegan al vendedor de helados



Fuente: Foto tomada con la cámara Redmi not 11

Nota:

Los niños elaboran helados de plastilina casera



Fuente: Foto tomada con la cámara Samsung A04



TALLER DE DRAMATIZACIÓN N°2
JUEGO Y ME DIVIERTO SIENDO MAMÁ

I. DATOS INFORMATIVOS

IEI:	N°155 BANCAPATA
Docente de Aula:	Lic. Nilda Camacho Rodríguez Lic. Teresa Valverde Tapia
Edades:	4 y 5 años
Cantidad de niños/as	41 niños
Tesistas	Vanessa Palomino Pillco Ros Mery Peña Luna
Título de la tesis	Juego de roles para desarrollar la creatividad en los niños(as) de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N°155 Bancapata, Tamburco-2024.
Fecha:	23/08/2024

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño 4 años	Criterios de Evaluación
COMUNICACIÓN	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	<ul style="list-style-type: none"> Explora y experimenta los lenguajes del arte. Aplica procesos creativos. Socializa sus procesos y proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.) 	Explora e identifica vivencias cotidianas y personales de su hogar al representar a su mamá
			<p style="text-align: center;">Desempeño 5 años</p> <ul style="list-style-type: none"> Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc. Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. 	

Enfoque Transversal	Enfoque inclusión o atención a la diversidad
----------------------------	--





III. SECUENCIA METODOLÓGICA

PROCESOS DIDACTICOS	Descripción de la actividad	Medios/Materiales
INICIO	<p>La docente inicia dando algunas indicaciones a los niños y niñas.</p> <ul style="list-style-type: none"> Se ubica a los niños en media luna para comenzar la asamblea. La maestra se presenta como la mamá “simulación de una madre” La docente realiza las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿De quién creen que se vistió la maestra? ¿vuestras madres como son en sus casas? ¿Cómo creen que debe ser una mamá? Propósito del día <p>“JUEGO Y APRENDO REPRESENTANDO MI PAPEL COMO MAMÁ”</p>	<p>Mandil</p> <p>Manta</p> <p>Bebe</p> <p>Pañal</p> <p>Biberón</p>
PRESENTACION	<ul style="list-style-type: none"> La docente les presentara unas mantas de telas, mantas y unos muñecos. Se le repartirá a cada niña el material para que puedan explorar y manipular. Se ubicarán los niños en el sector del hogar. La docente pregunta: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué creen que podemos hacer con las mantas? ¿Cómo creen que vuestras madres carguen a los bebes? ¿Cómo creen que es vuestra mama en sus casas? ¿creen que podemos jugar a ser vuestra mamá? Jugamos en el sector del hogar: cocinar, barrer, lavar los utensilios de cocina. Luego dibujan libremente lo que realizaron en el sector del hogar. Cada niño socializa lo que dibujo. 	<p>sector del hogar, mantas, muñecas</p> <p>(Hoja bond, lápiz y pinturas)</p>
CIERRE	<p>¿Qué aprendimos el día de hoy?</p> <p>¿Que realizamos en el sector de cocina?</p> <p>¿Con que otro personaje creen que podemos jugar?</p> <p>¿Para qué nos servirá conocer lo aprendido?</p>	



[Firma]
Neirra HUAMANAHUI DAV.
 Profesora de Educación Inicial
 C.M. N° 1031032911
 Firma de la directora



[Firma]
Nilda Comacho Rodríguez
 C.M. N° 1031024510
 Firma de la docente de aula
 5 años

[Firma]
Lic. Teresa Valverde Tapia
 Cppe. 0631030243
 Firma de la docente de aula
 4 años

[Firma]
 Responsable del estudio

[Firma]
 Responsable del estudio



Nota:

Los niños juegan de manera espontánea a la familia



Nota:

Los niños juegan simulando ser una madre dándoles leche y cambiándoles al bebé



Fuente: Foto tomado con la cámara Samsung A04



TALLER DE DRAMATIZACIÓN N°3
SOY UN MARAVILLOSO DOCTOR

I. DATOS INFORMATIVOS

IEI:	N°155 BANCAPATA
Docente de Aula:	Lic. Nilda Camacho Rodriguez Lic. Teresa Valverde Tapia
Edades:	4 y 5 años
Cantidad de niños/as	41 niños
Tesistas	Vanessa Palomino Pillco Ros Mery Peña Luna
Título	Juego de roles para desarrollar la creatividad en los niños(as) de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N°155 Bancapata, Tamburco-2024.
Fecha:	29/08/2024

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño 4 años	Criterios de Evaluación
COMUNICACIÓN	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	<ul style="list-style-type: none"> Explora y experimenta los lenguajes del arte. Aplica procesos creativos. Socializa sus procesos y proyectos 	<ul style="list-style-type: none"> Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.) 	Muestra y expresa espontáneamente sus ideas del juego simulado que soy un maravilloso doctor.
			<p>Desempeño de 5 años</p> <ul style="list-style-type: none"> Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.). 	

Enfoque Transversal	Enfoque inclusión o atención a la diversidad
----------------------------	--





Proceso didáctico	Descripción de la actividad	Medios/Materiales
Inicio	<p>La docente indica a los niños que se ubiquen en media luna para comenzar con la asamblea.</p> <ul style="list-style-type: none"> Se invita a los niños y niñas a ubicarse en el patio del jardín. Se presenta una Canción “vamos al doctor juntos” La maestra se caracteriza de doctora. La docente realiza las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿Quién creen que soy yo? ¿Dónde creen ustedes que trabajaré? ¿cómo creen que trabajo en el hospital? Propósito del día <p>“JUEGO Y RECONOZCO SER UN GRAN DOCTOR”</p>	<p>Mandil</p> <p>Guantes</p> <p>Mascarilla</p> <p>(canción vamos todos juntos al doctor, búfer)</p>
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> Se invita a una doctora y se les explica que es una doctora ¿Qué hace la doctora o el medico? ¿Han ido alguna vez a un hospital o al consultorio? ¿Cuándo van, cuando se sienten bien o mal? La maestra les explica que ella se encarga de curar a las personas que se encuentran enfermas. Luego se les muestra la ambulancia y se agrega el sonido reproducido en el parlante ¿Reconocen que es? ¿Para qué se usa? ¿Qué otras personas has visto en el hospital? ¿Con quién has ido al hospital? ¿Qué te sucedió cuando fuiste al hospital? Se invita a los niños y niñas a participar del juego de rol “el hospital”, pueden escoger un rol para desarrollar. La maestra participa incentivando a los niños y niñas a que manipulen los implementos y los utilicen. ¿Qué creen que escogieron? ¿Saben ustedes para que sirve? ¿les gustaría cambiar de rol? Cada niño socializa lo que dibujo como es ser un doctor. 	<p>Búfer, botiquín, alcohol, agua, oxigenada, Curitas, venda, algodón, termómetro, paracetamol, bata</p> <p>(hoja bond, lápiz y pinturas)</p>
Cierre	<p>¿Qué aprendimos el día de hoy?</p> <p>¿Qué les gusto lo que contenía en el botiquín?</p> <p>¿Qué realizaba el doctor con los instrumentos?</p> <p>¿Para qué nos servirá conocer lo aprendido?</p>	


 Marina HUAMANAHUI DÁVILA
 Profesora de Educación Inicial
 C.M. N° 1031032911
 Firma de la directora


 Lic. Teresa Valverde Tapia
 Cppe: 0631030243
 Firma de la docente de aula
 4 años


 Juan Camacho Godíquez
 C.M. N° 1024518
 Firma de la docente de aula
 5 años


 Responsable del estudio


 Responsable del estudio



Nota:

Los niños realizan la actividad soy un doctor tomando el pulso de sus compañeros.



Fuente: Foto tomada con la cámara Samsung A04

Nota:

La niña de 5 años está diagnosticando con un estetoscopio a su paciente



Fuente: Foto tomada con la cámara Redmi not 11



TALLER DE GRAFICO PLÁSTICO Nº4

JUGAMOS A DESPLAZARNOS COMO UN CHEF EN LA COCINA

I. DATOS INFORMATIVOS

IEI:	Nº155 BANCAPATA
Docente de Aula:	Lic. Nilda Camacho Rodríguez Lic. Teresa Valverde Tapia
Edades:	4 y 5 años
Cantidad de niños/as	41 niños
Tesistas	Vanessa Palomino Pillico Ros Mery Peña Luna
Título de la tesis	Juego de roles para desarrollar la creatividad en los niños(as) de 4 y 5 años de la institución educativa inicial Nº155 Bancapata, Tamburco-2024.
Fecha:	03/09/2024

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño 4 años	Criterios de Evaluación
COMUNICACIÓN	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	<ul style="list-style-type: none"> Explora e experimenta los lenguajes del arte. Aplica procesos creativos. Socializa sus procesos y proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos 	Explora y demuestra sus habilidades propias al desenvolverse en el rol del chef.
			<p style="text-align: center;">Desempeño 5 años</p> <ul style="list-style-type: none"> Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros. 	

Enfoque Transversal	Enfoque inclusión o atención a la diversidad
----------------------------	--





III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Procesos didácticos	Descripción de la actividad	Medios/Materiales
Inicio	<p>La docente indica a los niños que se ubiquen en media luna para comenzar con la asamblea.</p> <p>La maestra presenta una dinámica “una adivinanza del chef”</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente realiza las siguientes preguntas: ¿De qué creen que trate la adivinanza del chef? ¿ustedes conocen como es un chef? ¿Cómo creen que es su vestimenta de un chef? Propósito del día <p>“HOY ME DIVIERTO CON FLEXIBILIDAD EN LA COCINA COMO UN CHEF”</p>	(adivinanza)
Exploración del material	<ul style="list-style-type: none"> Nos organizamos y entregamos los materiales: papel boom, goma tijeras, lápiz y pintura Cada niño explora y observa el material designado para la actividad La docente les indica que se ubiquen en sus respectivos asientos La docente pregunta: 	(papel boom, goma, tijeras, gorrito de chef de cartulina, verduras, ollas, platos y utensilios de la cocina)
Desarrollo de la actividad	<ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo creen que podemos empezar a realizar nuestra gorrita? ¿Qué otros materiales más podemos utilizar? ¿Cómo podremos doblar o recortar? ¿Quiénes creen utilizaran estos gorritos? Luego armaran los gorritos con sus nombres libremente para poder jugar con ellos. Cada niño socializa lo como hizo su gorrito de chef. La docente les indica que dirijan al sector de la cocina donde se encuentran las diferentes verduras con creatividad propia se desplazaran en el sector. Luego los niños empezaran a jugar con los gorritos cocinando realizando acciones como un chef 	
Verbalización	<p>¿Qué aprendimos el día de hoy?</p> <p>¿Qué creen que podemos realizar otro material similar o de otro personaje?</p> <p>¿creen que podremos utilizar ese sombrero para otro personaje?</p> <p>¿Para qué nos servirá conocer lo aprendido?</p>	


Mónica HUAMANAHUI DAVILA
Profesora de Educación Inicial
C.M. N° 10310328

Firma de la directora


Lic. Teresa Valverde Tapia
Cppe. 0631030243

Firma de la docente de aula
4 años


Lidia Paracho Rodríguez
C.M. N° 1024510

Firma de la docente de aula
5 años


Responsable del estudio


Responsable del estudio

Nota:

Los niños elaborando la gorrita del chef de acuerdo a su creatividad



Fuente: Foto tomado con la cámara Redmi not 11

Nota:

Los niños se desplazan como un chef en la cocina



Fuente: Foto tomado con la cámara Samsung A04



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
 FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
 ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
 PRIMERA Y SEGUNDA INFANCIA



TALLER DE GRAFICO PLÁSTICO N° 5
NOS DIVERTIMOS JUGANDO SER UN PADRE

I. DATOS INFORMATIVOS


IEI:	N°155 BANCAPATA
Docente de Aula:	Lic. Nilda Camacho Rodríguez Lic. Teresa Valverde Tapia
Edades:	4 y 5 años
Cantidad de niños/as	41 niños
Tesistas	Vanessa Palomino Pillco Ros Mery Peña Luna
Título de la tesis	Juego de roles para desarrollar la creatividad en los niños(as) de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N°155 Bancapata, Tamburco-2024.
Fecha:	05/09/24

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño 4 años	Criterios de Evaluación
COMUNICACIÓN	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	<ul style="list-style-type: none"> Explora y experimenta los lenguajes del arte. Aplica procesos creativos. Socializa sus procesos y proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.) 	Comprende y se expresa de manera autónoma a desenvolverse como el papa
			<p style="text-align: center;">Desempeño 5 años</p> <ul style="list-style-type: none"> Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.). 	

Enfoque Transversal	Enfoque inclusión o atención a la diversidad
----------------------------	--



 UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE PRIMERA Y SEGUNDA INFANCIA		
III. SECUENCIA METODOLÓGICA		
Procesos didácticos	Descripción de la actividad	Medios/Materiales
Inicio o Asamblea	La docente indica a los niños que se ubiquen en media luna para comenzar con la asamblea. Se presenta una canción "yo quiero ser como mi papá" <ul style="list-style-type: none"> • la maestra representa ser un padre • La docente realiza las siguientes preguntas: • ¿Quién es el personaje que estoy vestida? ¿ustedes creen que podemos ser el padre? ¿Qué creen que realiza un padre? • Propósito del día "CREO Y ME DIVIERTO CUMPLIENDO MI PAPEL COMO PAPÁ"	Traje del padre pantalón Barba Camisa Gorro.
Exploración del material Desarrollo de la actividad	<ul style="list-style-type: none"> • La docente presenta los materiales para elaborar una barba como: napa, goma, cartón cartulina. • Los niños exploran y observan los materiales para la actividad. • Luego Realizan libremente con la napa una barba siendo un padre de familia Cada niño socializa su creatividad • Al terminar la docente les indica que se dirijan al sector del hogar. • La docente pregunta: • ¿Cómo creen que dormirán sus padres? • ¿Creen que pueden jugar a ser el padre de familia? • La maestra participa incentivando a los niños y niñas a que manipulen los implementos y los utilicen. ¿Qué es lo que escogiste? ¿Sabes para que sirve? ¿Te gustaría cambiar de rol? • Se invita a los niños y niñas a participar del juego de rol "yo quiero ser papá" y se les explica que pueden escoger que corbata pueden utilizar para el juego. 	sector del hogar Corbata Napa Goma Papel boom
Verbalización	¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Qué otras acciones o actitudes tienen los padres? ¿Qué otros juegos podemos realizar en el sector del hogar? ¿Para qué nos servirá conocer lo aprendido?	




María HUAMANNAHUI DAVILA
 Profesora de Educación Inicial
 C.M. N° 1031032911
 Firma de la directora


Lic. Teresa Valverde Tapia
 Cppe. 0631030243
 Firma de la docente de aula
 4 años



María Camacho Rodríguez
 C.M. N° 1031024510
 Firma de la docente de aula
 5 años


 Responsable del estudio


 Responsable del estudio



Nota:

Los niños realizan con materiales reciclados un bigote



Fuente: Foto tomado con la cámara Samsung A04

Nota:

Los niños juegan con el bigote elaborado simulando ser el papá



Fuente: Foto tomado con la cámara Redmi not 11



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
 FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
 ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
 PRIMERA Y SEGUNDA INFANCIA



TALLER DE DRAMATIZACION N°6
JUGUEMOS COMO EL CONSTRUCTOR

I. DATOS INFORMATIVOS

IEI:	N°155 BANCAPATA
Docente de Aula:	Lic. Nilda Camacho Rodríguez Lic. Teresa Valverde Tapia
Edades:	4 y 5 años
Cantidad de niños/as	41 niños
Tesistas	Vanessa Palomino Pilleo Ros Mery Peña Luna
Título de la tesis	Juego de roles para desarrollar la creatividad en los niños(as) de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N°155 Bancapata, Tamburco-2024.
Fecha:	11/09/24

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño 4 años	Criterios de Evaluación
COMUNICACIÓN	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	<ul style="list-style-type: none"> •Explora y experimenta los lenguajes del arte. •Aplica procesos creativos. •Socializa sus procesos y proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. • Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.). 	Explora y representa sus vivencias cotidianas con los materiales de un constructor.
			<p style="text-align: center;">Desempeño 5 años</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro • Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.) 	

Enfoque Transversal	Enfoque inclusión o atención a la diversidad
----------------------------	--





III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Procesos didácticos	Descripción de la actividad	Medios/Materiales
Inicio	<p>La docente indica a los niños que se ubiquen en media luna para comenzar con la asamblea.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra presenta una canción “Bob el constructor” • La docente realiza las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué trato la canción? ¿Qué creen que construye un constructor? • ¿Qué materiales utilizan los constructores? ¿Podemos jugar a ser el constructor? • Propósito del día <p>“HOY JUEGO Y ME EXPRESO COMO UN CONSTRUCTOR”</p>	(canción Bob el constructor)
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas realizan la representación en forma organizada cada uno como el constructor. • La dramatización se realiza en sector de construcción • La docente les indica que dirijan se al sector de construcción para comenzar el juego “soy un constructor”. • Utilizan los materiales adecuados, como los diferentes juguetes de construcción como bloques, imantados, herramientas • Luego jugaran con libre creatividad siendo y reconociéndose ser un constructor. • Luego dibujan libremente expresando sus emociones y sentimientos y vivencias • Dibujaran lo que les gusto del constructor en una hoja boom y cada niño socializa lo que dibujo. 	(bloques, imantados etc.) Casco chaleco (Hoja bond, lápiz y pinturas)
Cierre	<p>¿Qué personaje les gusto?</p> <p>¿Qué otras acciones o actitudes tienen los constructores?</p> <p>¿Qué otro personaje podemos hacer en clase?</p> <p>¿Para qué nos servirá conocer lo aprendido?</p>	



[Signature]
 MARYA RUAMANNAHUI DAVILA
 Profesora de Educación Inicial
 G.M. N° 1031032

[Signature]
Lic. Teresa Valverde Tapia
 Cpps 0831030243
 Firma de la docente de aula
 4 años



[Signature]
 Nilda Camacho Rodriguez
 Profesora de Educación Inicial
 5 años

[Signature]
 Responsable del estudio

[Signature]
 Responsable del estudio



Nota:

Los niños juegan a ser un constructor de acuerdo a su creatividad



Fuente: Foto tomado con la cámara Redmi not 11

Nota: Los niños construyen un edificio en equipo



Fuente: Foto tomado con la cámara Samsung A04



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
 FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
 ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
 PRIMERA Y SEGUNDA INFANCIA



TALLER DE GRAFICO PLASTICO N°7
JUGUEMOS A CONSTRUIR NUESTRA CASA

I. DATOS INFORMATIVOS

IEI:	N°155 BANCAPATA
Docente de Aula:	Lic. Nilda Camacho Rodríguez Lic. Teresa Valverde Tapia
Edad:	4 y 5 años
Cantidad de niños/as	41 niños
Tesistas	Vanessa Palomino Pillco Ros Mery Peña Luna
Título de la tesis	Juego de roles para desarrollar la creatividad en los niños(as) de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N°155 Bancapata, Tamburco-2024.
Fecha:	16/09/24

II. PROPOSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño 4 años	Criterios de Evaluación
COMUNICACIÓN	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	•Explora y experimenta los lenguajes del arte. •Aplica procesos creativos. •Socializa sus procesos y proyectos.	<ul style="list-style-type: none"> Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos. 	<ul style="list-style-type: none"> Explora y descubre diversos materiales al crea y construir su casa como un constructor
			<p style="text-align: center;">Desempeño 5 años</p> <ul style="list-style-type: none"> Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros 	

Enfoque Transversal	Enfoque inclusión o atención a la diversidad
----------------------------	--





III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Descripción de la actividad	Medios/Materiales
Inicio o Asamblea	<p>La docente indica a los niños que se ubiquen en sus respectivos asientos para comenzar la asamblea.</p> <ul style="list-style-type: none"> la maestra presenta una historia "Los tres albañiles" <p>En cierta ocasión, un periodista se acerca a un lugar donde estaban construyendo una edificación un poco más grande de lo habitual y observa a un albañil que se encontraba recostado bajo el árbol</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente realiza las siguientes preguntas: ¿De qué trato la historia? ¿cuál era la diferencia entre los tres? ¿Cómo podemos construir una casa? ¿Podemos jugar a ser los constructores del hogar? ¿Qué materiales creen que se utiliza para construir una casa? Propósito del día <p>"ME DIVIERTO Y DISFRUTO MIENTRAS CONSTRUYO MI CASA"</p>	(cuento de los tres albañiles)
Exploración del material	<ul style="list-style-type: none"> La docente presenta los materiales: ladrillos de cartón, paja, palos y goma. luego los niños pasan a explorar y observan el material por ellos mismos. La docente pregunta: 	(ladrillos de cartón, paja, palos etc.)
Desarrollo de la actividad	<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué creen que podemos hacer con estos materiales? ¿creen que podemos construir nuestra casita? ¿Cómo creen que nosotros podemos construir una casa? Luego jugaran con libre creatividad creando una casa Después realizan libremente su casa construyendo con los materiales reciclados como ladrillos hechos de cartón y paja a creatividad propia se desarrolla la actividad Al finalizar la docente Socializaran 	(Hoja bond, lápiz)
Cierre	<p>¿Qué aprendimos el día de hoy?</p> <p>¿Qué otras acciones o actitudes tienen los constructores?</p> <p>¿Qué otro personaje podemos hacer en clase?</p> <p>¿Para qué nos servirá conocer lo aprendido?</p>	



[Firma]
 HUAMANNAHUI DAVILA
 Profesora de Educación Inicial
 C.M. 1031032911
 Firma de la Directora

[Firma]
Lic. Teresa Valverde Tapia
 Cppe. 0631030243

Firma de la docente de aula
 4 años



[Firma]
 Nilda Camacho Rodríguez
 C.M. 1031024510

Firma de la docente de aula
 5 años

[Firma]

[Firma]



Nota:

Los niños de acuerdo a su creatividad realizan su casa con los materiales reciclados



Fuente: Foto tomada con la cámara Redmi

Nota:

Los niños realizan y demuestran sus habilidades haciendo sus casitas



Fuente: Foto tomada con la cámara Samsung A04



TALLER GRAFICO PLATICO N°8

NOS DIVERTIMOS DIBUJANDO A LOS PERSONAJES FAVORITOS

I. DATOS INFORMATIVOS:

IEI:	N°155 BANCAPATA
Docente de Aula:	Lic. Nilda Camacho Rodríguez Lic. Teresa Valverde Tapia
Edades:	4 y 5 años
Cantidad de niños/as	41 niños
Tesistas	Vanessa Palomino Pillco Ros Mery Peña Luna
Título de la tesis	Juego de roles para desarrollar la creatividad en los niños(as) de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N°155 Bancapata, Tamburco-2024.
Fecha	19/09/24

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño 4 años	Criterios de Evaluación
COMUNICACIÓN	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	<ul style="list-style-type: none"> •Explora y experimenta los lenguajes del arte. •Aplica procesos creativos. •Socializa sus procesos y proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. • Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos. 	Muestra y representa sus habilidades creativas dibujando su personaje favorito.
			<p>Desempeño de 5 años</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. • Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros. 	

Enfoque Transversal	Enfoque inclusión o atención a la diversidad
----------------------------	--





III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Procesos didácticos	Descripción de la actividad	Medios/Materiales
Inicio o asamblea	<p>La docente indica a los niños que se ubiquen en sus respectivos asientos para comenzar la asamblea.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra presenta una canción "la biblioteca mágica" • La docente realiza las siguientes preguntas: • ¿De qué trato la canción? ¿Qué personajes escucharon la canción? • ¿ustedes creen podemos jugar a pintar cualquier personaje? • Propósito del día <p>"MUESTRO MIS HABILIDADES DIBUJANDO MI PERSONAJE FAVORITO"</p>	(música yo quiero ser)
Exploracion de material	<ul style="list-style-type: none"> • La docente presenta las siluetas de las profesiones y oficios • Se presenta los materiales: hoja boom, crayolas, lápiz y goma • Luego los niños pasaran a explorar y observar el material por ellos mismos y verán cómo podrían dibujar su personaje favorito. 	(siluetas de imágenes de las profesiones y oficios)
desarrollo de la actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Se les indica que dibujen al personaje que quieren ser cuando sean grandes • La docente pregunta: • ¿Cómo creen que podemos empezar? • ¿Qué personaje de las profesiones y oficios les gustaría dibujar? • ¿Creen que podremos divertirnos dibujando? <ul style="list-style-type: none"> • Cada niño y niña muestra su creatividad dibujando el personaje que quieren ser. • Cada niño socializa lo que dibujo. 	Hoja boom, (crayolas, lápiz y pinturas)
Verbalización	<p>¿Qué aprendimos el día de hoy?</p> <p>¿Qué creen que podemos realizar para dibujar y ser únicos?</p> <p>¿Qué otro personaje podemos hacer en clases?</p> <p>¿Para qué nos servirá conocer lo aprendido?</p>	

Marina NUAMANNAHUI DAVILA
 Profesora de Educación Inicial
 Firma de la docente de aula
 C.P. 0031032911

Lic. Teresa Valverde Tapia
 Cpps: 0631030243
 Firma de la docente de aula
 4 años

Lic. Augusto Rodríguez
 C.P. 1024518
 Firma de la docente de aula
 5 años

Responsable del estudio

Responsable del estudio



Nota:

La niña de acuerdo a su creatividad dibuja su personaje favorito



Fuente: Foto tomada con la cámara Samsung A04

Nota:

La niña demostrando su habilidad de dibujar a su personaje favorito



Fuente: Foto tomada con la cámara Redmi not 11



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
 FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
 ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
 PRIMERA Y SEGUNDA INFANCIA



TALLER DE DRAMATIZACIÓN N°9
JUGANDO CONOCEMOS A NUESTRA FAMILIA

I. DATOS INFORMATIVOS

I.E.I:	N°155 BANCAPATA
Docente de Aula:	Lic. Nilda Camacho Rodríguez Lic. Teresa Valverde Tapia
Edades:	4 y 5 años
Cantidad de niños/as	41 niños
Tesistas	Vanessa Palomino Pillco Ros Mery Peña Luna
Título de la tesis	Juego de roles para desarrollar la creatividad en los niños(as) de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N°155 Bancapata, Tamburco-2024.
Fecha	23/09/2024

II. PROPOSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño de 4 años	Criterios de Evaluación
COMUNICACIÓN	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	<ul style="list-style-type: none"> Explora y experimenta los lenguajes del arte. Aplica procesos creativos. Socializa sus procesos y proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.) Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos. 	Socializa y representa sus vivencias personales y familiares del contexto al jugar a la familia.
			<p style="text-align: center;">Desempeño de 5 años</p> <ul style="list-style-type: none"> Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.) Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros. 	

Enfoque Transversal	Enfoque inclusión o atención a la diversidad
----------------------------	--





III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Procesos didácticos	Descripción de la actividad	Medios/Materiales
Inicio	<p>La docente indica a los niños a ubicarse en una asamblea en media luna dando indicaciones a los niños</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La maestra presenta una música "la familia" ● La docente realiza las siguientes preguntas: ● ¿De qué trato la música? ¿Por quienes creen que está conformado una familia? ¿ustedes creen que podemos jugar a la familia? ● Propósito del día <p>"JUEGO Y ME DIVIERTO CONOCIENDO A MI FAMILIA"</p>	(música de la familia)
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> ● Los niños y niñas realizan la dramatización en forma organizada cada muñeco que eligió. ● La dramatización se realiza en el sector hogar. ● Utilizando los materiales adecuados, donde los niños y niñas expresaran sus emociones sentimientos y vivencias libremente con sus respectivos muñecos como disfraces de la mamá, papá, hijo, mayor, hija menor, bebé, y los muñecos de la familia ● Se les entrega una ficha donde los niños dibujan el personaje que representaron. <p>Exponen sus trabajos Cada niño socializa lo que dibujo.</p>	(disfraces de la mamá, papá, hijo, mayor, hija menor, bebé, y los muñecos de la familia) (Hoja bond, lápiz y pinturas)
Cierre	<p>Dialogamos con los niños: ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Qué creen que podemos realizar otro juego similar? ¿Qué personaje les gusto? ¿Cómo se sintieron?</p>	


 Firma Ruth María RUAMARAHUI DÁVAL
 Profesora de Educación Inicial
 C.M. N° 1031032911


 Responsable del estudio


 Lic. Teresa Valverde Tapia
 Cope. 0631030243
 Firma de la docente de aula
 4 años


 Responsable del estudio


 Wilda Camacho Rodríguez
 C.M. 1031024510
 Firma de la docente de aula
 5 años



Nota:

Los niños dramatizan con muñecos de acuerdo a su imaginación



Fuente: Foto tomada con la cámara Redmi not 11

Nota:

Los niños simulan a ser una familia y almuerzan en la mesa



Fuente: Foto tomada con la cámara Samsung A04



TALLER GRAFICO PLASTICO N°10

SOY UN BUEN PANADERO

I. DATOS INFORMATIVOS

IEI:	N°155 BANCAPATA
Docente de Aula:	Lic. Nilda Camacho Rodríguez Lic. Teresa Valverde Tapia
Edades:	4 y 5 años
Cantidad de niños/as	41 niños
Tesistas	Vanessa Palomino Pillco Ros Mery Peña Luna
Título de la tesis	Juego de roles para desarrollar la creatividad en los niños(as) de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N°155 Bancapata, Tamburco-2024.
Fecha	25/09/2024

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño de 4 años	Criterios de Evaluación
COMUNICACIÓN	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	<ul style="list-style-type: none"> Explora y experimenta los lenguajes del arte. Aplica procesos creativos. Socializa sus procesos y proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos. 	Explora y expresa creaciones según su propia iniciativa al combinar un material con otro como un panadero.
			<p style="text-align: center;">Desempeño de 5 años</p> <ul style="list-style-type: none"> Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros 	

Enfoque Transversal	Enfoque inclusión o atención a la diversidad
----------------------------	--





III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Procesos didácticos	Descripción de la actividad	Medios/Materiales
Inicio o Asamblea	<p>La docente indica a los niños que se ubiquen en sus respectivos asientos para comenzar la asamblea.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Entonamos una canción a canción de “Niño panadero” •La docente realiza las siguientes preguntas: •¿De qué trato la canción? ¿ustedes algunas veces fueron a una panadería? ¿ustedes creen que podemos jugar al panadero? •Propósito del día <p>“JUEGO Y MESCLO INGREDIENTES COMO UN PANADERO”</p> <ul style="list-style-type: none"> •Realizamos normas de juego: 	(Canción del panadero)
Exploración del material	<ul style="list-style-type: none"> • Nos organizamos y entregamos los materiales: horno, harina, espátula, rodillo, mesa, papel crepe, agua y aceite, sal, azúcar y pan real • Se le entrega a cada niño una harina para realizar la masa del pan <p>-Cada niño explora la con todos los materiales, y otros.</p> <p>La docente les indica que realicen los panes y cumplan el rol de un panadero</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente realiza las siguientes preguntas: • ¿Cómo creen que podemos comenzar a realizar nuestros panes? • ¿Qué utensilios utilizaremos para elaborar el pan? • ¿Qué ingredientes creen que utilizaremos? • ¿Cómo creen ustedes que se elabora el pan? • ¿Dónde creen que podemos llevar para la cocción del pan? <p>Luego jugaran con libre creatividad dibujando como ser un panadero. Cada niño presenta y exponen su trabajo.</p>	(horno, harina, espátula, rodillo, mesa, papel crepe, agua y aceite)
Desarrollo de la actividad		
Cierre	<p>¿Qué aprendimos el día de hoy?</p> <p>¿Qué otros productos podemos realizar como panaderos?</p> <p>¿Qué otro personaje podemos hacer en clases?</p> <p>¿Para qué nos servirá conocer lo aprendido?</p>	

Lic. Marina Huancahuasi Cavil
 C.P.P.E. 0631032911
 Firma de la docente de aula
 4 años

Lic. Teresa Valverde Tapia
 C.P.P.E. 0631030243
 Firma de la docente de aula
 4 años

Lic. Cecilia Domínguez Rodríguez
 C.P.P.E. 0631024519
 Firma de la docente de aula
 5 años

Responsable del estudio

Responsable del estudio



Nota:

El niño simula ser un panadero y realiza panes amasando con el rodillo



Fuente: Foto tomada con la cámara Samsung A04

Nota:

El niño coloca las masas al horno como un panadero



Fuente: Foto tomada con la cámara Samsung A04



TALLER DRAMATIZACIÓN N°11

SOY UN POLICÍA DE TRANSITO

I. DATOS INFORMATIVOS

I.E.I:	N°155 BANCAPATA
Docente de Aula:	Lic. Nilda Camacho Rodríguez Lic. Teresa Valverde Tapia
Edades:	4 y 5 años
Cantidad de niños/as	41 niños
Tesistas	Vanessa Palomino Pillco Ros Mery Peña Luna
Título de la tesis	Juego de roles para desarrollar la creatividad en los niños(as) de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N°155 Bancapata, Tamburco-2024.
Fecha:	27/09/2024

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño de 4 años	Criterios de Evaluación
COMUNICACIÓN	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	<ul style="list-style-type: none"> Explora y experimenta los lenguajes del arte. Aplica procesos creativos. Socializa sus procesos y proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.) 	Representa y socializa sus vivencias del contexto al interpretar a un policía de tránsito.
			<p>Desempeño de 5 años</p> <ul style="list-style-type: none"> Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.) 	

Enfoque Transversal	Enfoque inclusión o atención a la diversidad
----------------------------	--



Nota:

Los niños juegan a ser un policía de tránsito en equipo



Fuente: Foto tomada con la cámara Redmi not 11

Nota:

Los niños forman un equipo para actuar de un policía de tránsito



Fuente: Foto tomada con la cámara Samsung A04



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
 FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
 ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
 PRIMERA Y SEGUNDA INFANCIA



TALLER DRAMATIZACIÓN N°12

CUENTO SOBRE LAS PROFESIONES Y LOS OFICIOS

I. DATOS INFORMATIVOS

IEI:	N°155 BANCAPATA
Docente de Aula:	Lic. Nilda Camacho Rodríguez Lic. Teresa Valverde Tapia
Edades:	4 y 5 años
Cantidad de niños/as	41 niños
Tesistas	Vanessa Palomino Pilco Ros Mery Peña Luna
Título de la tesis	Juego de roles para desarrollar la creatividad en los niños(as) de 4 y 5 años de la institución educativa inicial N°155 Banca pata, Tamburco-2024.
Fecha	2/10/2024

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño de 4 años	Criterios de Evaluación
COMUNICACIÓN	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	<ul style="list-style-type: none"> Explora y experimenta los lenguajes del arte. Aplica procesos creativos. Socializa sus procesos y proyectos. 	<ul style="list-style-type: none"> Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.) 	Expresa y representa vivencias de su contexto usando lenguajes artísticos al dramatizar sobre las profesiones y oficios.
			<p>Desempeño de 5 años</p> <ul style="list-style-type: none"> Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.) 	

Enfoque Transversal	Enfoque inclusión o atención a la diversidad
----------------------------	--





III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Procesos didácticos	Descripción de la actividad	Medios/Materiales	Tiempo
Inicio	<p>La docente indica a los niños que se ubiquen en sus respectivos asientos para comenzar la asamblea.</p> <p>La maestra presenta “Cuento de las profesiones y oficios”</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente realiza las siguientes preguntas: • ¿De qué trato la Cuento? ¿Qué profesiones escucharon en el cuento? ¿Creen que podemos dramatizarlo estas profesiones? ¿Qué personajes quieren ser? • Propósito del día <p>“RECONOZCO LAS PROFESIONES Y OFICIOS AL DRAMATIZAR”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acordamos nuestras normas: • Respetarse entre compañeros. • Esperar su turno para participar. • Escuchar las indicaciones de la profesora. palabras mágicas, Hablar con voz clara y fuerte 	(Cuento de las profesiones y oficios)	
Presentación	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas realizan la dramatización en forma organizada cada uno con el personaje que eligió. • La dramatización se realiza en el teatrín de cartón y los personajes del cuento • Utilizando los materiales adecuados, donde los niños y niñas expresaran sus emociones sentimientos y vivencias libremente con sus respectivos personajes <p>Luego observaran la dramatización Dibujaran lo que más les gusto de la dramatización Cada niño socializa lo que dibujo.</p>	(Teatrín pequeño, y los personajes) (Hoja bond, lápiz y pinturas)	
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogamos con los niños: • ¿Qué les pareció el personaje que eligieron? • ¿Cómo se sintieron? ¿Creen que podremos dramatizar otro cuento? • ¿Para qué nos servirá conocer lo aprendido? 		



Marcia HUAMANAHUI DAVILA
 Profesora de Educación Inicial
 Firma de la Directora 1032911

Teresa Valverde
 Lic. Teresa Valverde Tapia
 Cppe. 0631030243

Firma de la docente de aula
 4 años



Nilda Camacho
 Nilda Camacho Rodríguez
 C.M. 24631024510

Firma de la docente de aula
 5 años

[Firma]
 Responsable del estudio

[Firma]
 Responsable del estudio



Nota:

Los niños se organizan y dramatizan según sus personajes favoritos en el teatrín



Fuente: Foto tomada con la cámara Samsung A04

Nota:

Los niños dramatizan según a su imaginación sus personajes favoritos



Fuente: Foto tomada con la cámara Redmi 11.