

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA

ESCUELA DE POSGRADO

UNIDAD DE POSGRADO DE LA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



El juego libre para el desarrollo del pensamiento simbólico en los niños de la Institución Educativa Inicial “República Bolivariana de Venezuela”. Ayacucho, 2020

Tesis para obtener el Grado Académico de
Maestra en Educación,
Mención en Estrategias de Enseñanza-Aprendizaje y Evaluación

Presentada por
Br. Krupskaya Prado Juscamaita

Asesor
Dr. Eloy Esteban Feria Macizo

AYACUCHO-PERÚ
2022

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, Krupskaya Prado Juscamaita, identificada con DNI 28295428, egresada de la Maestría en Educación, con Mención en Estrategias de Enseñanza, Aprendizaje y Evaluación, de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación, de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, presento el trabajo de investigación titulado: *El juego libre para el desarrollo del pensamiento simbólico en los niños de la Institución Educativa Inicial “República Bolivariana de Venezuela”*. Ayacucho, 2020.

Expongo decir la verdad y bajo juramento que:

- La presente investigación es de mi producción.
- Tomé en cuenta el uso de las normas APA de referencias y remisiones para las fuentes aconsejadas. De esta manera, la postulación no ha sido copiada en su totalidad o en alguna medida.
- La investigación no ha sido autocopiada; es decir, no ha sido distribuida ni presentada recientemente para ningún título académico o pericial pasado.
- La información introducida en los resultados es genuina, no ha sido tergiversada, copiada o replicada; por tanto, los resultados introducidos en la teoría comprenderán compromisos con la realidad explorada.

En caso se reconozca información falsa o falsificación (datos sin referencia a los escritores), auto robo literario (introducir como nuevo un trabajo de examen que efectivamente ha sido distribuido), el robo (utilización ilícita de datos ajenos) o la adulteración (abordar deshonestamente el pensamiento de otros), acepto los resultados y asentimientos que surjan de mi actividad, sometiéndome a los lineamientos vigentes de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga.

Ayacucho, 11 de marzo de 2022

Bach. Krupskaya Prado Juscamaita
DNI 28295428

DEDICATORIA

Con gratitud, a toda mi familia

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, mediante la Escuela de Posgrado, por haberme acogido en sus aulas en el proceso de mi formación profesional, humana y científica.

A los docentes de dicha casa superior de estudios, por haberme asesorado en el proceso de logro de aprendizajes en las materias que desarrollaron.

Al Dr. Eloy Esteban Feria Macizo, por ser parte de este trabajo de investigación; gracias a su asesoría, se logró sistematizar el presente trabajo con fines de sustentarlo para obtener el grado de maestra.

Finalmente, a los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Pública “República Bolivariana de Venezuela”, del nivel Inicial, por haber participado en forma desinteresada en el proceso de experimentación pedagógica.

ÍNDICE

PÁGINA DEL JURADO	II
DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD	III
DEDICATORIA	IV
AGRADECIMIENTOS	V
ÍNDICE DE ANEXO	IX
RESUMEN	X
ABSTRACT	XI
INTRODUCCIÓN	XII
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1 Determinación del problema	1
1.2 Formulación del problema	3
1.2.1 Problema general	3
1.2.2 Problemas específicos	3
1.3 Objetivos	4
1.3.1 Objetivo general	4
1.3.2 Objetivos específicos	4
1.4 Justificación	4
II. MARCO TEÓRICO	6
2.1 Antecedentes	6
2.2 Bases teóricas	11
2.3 Bases conceptuales	26
III. METODOLOGÍA	27
3.1 Formulación de hipótesis	27
3.1.1 Hipótesis general	27
3.1.2 Hipótesis específicas	27

3.2	Variables	27
3.3	Operacionalización de las variables	28
3.4	Tipo y nivel de investigación	29
3.5	Método.....	29
3.6	Diseño de investigación	30
3.7	Población y muestra.....	30
3.8	Técnicas e instrumentos.....	31
3.9	Validez y confiabilidad	32
3.10	Técnicas de procesamiento de datos	33
3.11	Aspectos éticos	33
IV.	RESULTADOS Y DISCUSIÓN	34
4.1	A nivel descriptivo.....	34
4.2	A nivel inferencial	39
4.3	Discusión de resultados.....	44
	CONCLUSIONES	47
	RECOMENDACIONES	50
	REFERENCIAS	51
	ANEXOS	56

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	<i>Contraste del nivel de desarrollo del pensamiento simbólico antes (basal) y después (final) de la aplicación del juego libre en el desarrollo del pensamiento simbólico</i>	34
Tabla 2.	<i>Contraste del nivel de desarrollo del lenguaje antes (basal) y después (final) de la aplicación del juego libre</i>	35
Tabla 3.	<i>Contraste del nivel de desarrollo de la cultura antes (basal) y después (final) de la aplicación del juego libre</i>	36
Tabla 4.	<i>Contraste del nivel de desarrollo del dibujo y pintura antes (basal) y después (final) del juego libre</i>	37
Tabla 5.	<i>Contraste del nivel de desarrollo de la matemática antes (basal) y después (final) de la aplicación del juego libre.....</i>	38
Tabla 6.	<i>Prueba de normalidad de la variable desarrollo del pensamiento simbólico antes y después de la aplicación del juego libre.....</i>	39
Tabla 7.	<i>Prueba de muestras relacionadas antes y después de la aplicación del juego en el desarrollo del pensamiento simbólico</i>	40
Tabla 8.	<i>Prueba de muestras relacionadas antes y después de la aplicación del juego libre en el desarrollo del lenguaje.....</i>	41
Tabla 9.	<i>Prueba de muestras relacionadas antes y después de la aplicación del juego libre en el desarrollo de la cultura</i>	42
Tabla 10.	<i>Prueba de muestras relacionadas antes y después de la aplicación del juego libre en el desarrollo del dibujo y pintura.....</i>	43
Tabla 11.	<i>Prueba de muestras relacionadas antes y después de la aplicación del juego libre en el desarrollo de la matemática</i>	43

ÍNDICE DE ANEXO

Anexo 1. Matriz de consistencia	57
Anexo 2. Instrumentos de recolección de datos (rúbrica, pretest y postest)	58
Anexo 3. Fichas de validación y resultados de confiabilidad.....	59
Anexo 4. Módulo experimental	61
Anexo 5. Base de datos	89
Anexo 6. Documento de autorización para el recojo de datos o para la realización del trabajo de investigación, en este caso de la I.E.....	91
Anexo 7. Evidencias fotográficas	92

RESUMEN

El objetivo de la investigación fue demostrar la influencia del juego libre en el desarrollo del pensamiento simbólico en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela. Ayacucho, 2020. El tipo de investigación fue aplicada, nivel explicativo, diseño experimental. La muestra estuvo constituida por 24 niños de 5 años de edad, seleccionados no probabilísticamente. El material experimental sirvió como instrumento para el proceso de experimentación; mientras que, para el acopio de datos, tanto en el pre y posttest, como de la ficha de observación. Por otro lado, los datos fueron procesados con el software SPSS, versión 25.00. Con el estudio, se llegó a concluir en que la aplicación del juego libre influye en el desarrollo del pensamiento simbólico en los niños; resultado que fue refrendado a través de la medición de la prueba de rangos de Wilcoxon, al adquirir el valor de $p = 0,000 < 0,05$, al 95 % de nivel de certeza y 5 % de confianza. Además, previo al experimento, el 50,0 % de los estudiantes se ubicó en el nivel inicio en el desarrollo del pensamiento simbólico; luego del experimento, el 75,0 % llegó al nivel de logro destacado en el desarrollo del pensamiento simbólico; así, se infiere que el juego libre contribuye en el desarrollo del pensamiento simbólico ($Z = -4,524^b$; $p = 0,000 < 0,05$).

Palabras claves: Juego libre, pensamiento simbólico.

ABSTRACT

The objective of the research was to demonstrate the influence of free play in the development of symbolic thought in children of the Bolivarian Republic of Venezuela Initial Educational Institution. Ayacucho, 2020. The type of research was applied, explanatory level, experimental design. The sample consisted of 24 5-year-old children, selected non-probabilistically. The experimental material served as an instrument for the experimentation process; while, for data collection, both in the pre and post-test, the observation sheet. On the other hand, the data was processed with SPSS software, version 25.00. With the study, it was concluded that the application of free play influences the development of symbolic thought in children; a result that was endorsed through the measurement of the Wilcoxon range test, when acquiring the value of $p = 0.000 < 0.05$, at a 95% level of certainty and 5% confidence. In addition, prior to the experiment, 50.0% of the students were at the beginning level in the development of symbolic thought; after the experiment, 75.0% reached the level of outstanding achievement in the development of symbolic thought; thus, it is inferred that free play contributes to the development of symbolic thought ($Z = -4.524b$; $p = 0.000 < 0.05$).

Key words: Free play, symbolic thought.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación aborda el asunto pedagógico del juego libre y su influencia en el desarrollo del pensamiento crítico en niños de Educación inicial; esto debido a que, para la educación, se requiere una formación para la creatividad y la innovación; por tanto, con el desarrollo de la investigación, se determinó mejorar la forma de enseñanza en los niños con el propósito de desarrollar la capacidad creativa y crítica de los mismos mediante el juego libre; del mismo modo, al desarrollarlo, ellos resuelven los problemas mediante el juego. De este modo, la investigación ha llegado a concluir en que el desarrollo del juego libre incide en el desarrollo del pensamiento simbólico.

En ese sentido, la investigación desarrollada ha buscado resolver el problema del desarrollo del pensamiento simbólico y crítico en los niños en edad preescolar, debido a que existen problemas relacionados con el proceso de desarrollo de dicho pensamiento, lo que se refleja en la edad adulta de los seres humanos. El poco desarrollo de la habilidad de razonar con profundidad o pensar en función de los problemas y buscar la solución requiere de un trabajo en la infancia, una edad propicia para desarrollar el cerebro de los niños; así, el objetivo de la investigación fue someter a los niños al juego libre en procura de formar en los mismos el pensamiento crítico. Así, el estudio consta de cuatro partes; tal como se muestra en el desarrollo cuyos contenidos fueron especificados en el índice.

Para concluir, como todo trabajo de investigación de esta naturaleza, da a conocer las conclusiones a las cuales se arribó fruto del trabajo; así mismo, las recomendaciones académicas, las referencias empleadas y el anexo; este último muestra las pruebas materiales del trabajo concretado con esfuerzo.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Determinación del problema

El contexto histórico que nos ha tocado vivir nos ha demostrado que todo está al alcance de todos; a la vez, que se requiere de hombres preparados para responder a las necesidades del contexto histórico concreto que nos ha tocado vivir. Se requiere de hombres que desarrollen la capacidad de crear; pero, para ello, desde niño, se tiene que orientar a desarrollar el pensamiento simbólico en los futuros hombres.

El desarrollo del pensamiento simbólico en los países en vías de desarrollo es inadecuado en comparación con los países del primer mundo por la sencilla razón de que los profesores no utilizan estrategias precisas para aumentar el grado de desarrollo del pensamiento simbólico mediante habilidades que impliquen la creatividad y la imaginación de los niños. El proceso de enseñanza a los 4 o 5 años ya no debe limitarse a los contenidos de carácter formal, sino que debe estimular la capacidad de pensamiento de los niños para resolver los problemas que se plantearán en las futuras escuelas (Quingaluisa, 2016).

En los infantes, el desarrollo de las estrategias está centrado en el juego libre, como también en el juego de sectores; pero estas estrategias fueron poco explotadas por los docentes. Así, según Cañari (2018): “en el 60 %, el desarrollo de su creatividad lúdica está en inicio; 10 niños, que representan el 33.34 %, están en proceso de desarrollo de la creatividad lúdica, y solamente 2 niños, que representan el 6.66. %, han logrado su desarrollo de creatividad lúdica” (p. 51).

Como podemos ver, el juego, en la formación del futuro hombre, juega un rol determinante en su desarrollo, en su formación integral como niño. Por ello, tomando en cuenta a Noblecilla (2015), se afirma que el desarrollo del: “pensamiento constituye un proceso o sistemas de procesos complejos que abarca desde la captación de estímulos,

hasta su almacenaje en memoria y su posterior utilización” (p. 9). Como vemos, el empleo de estrategias contribuye al desarrollo del pensamiento simbólico. Por tales razonamientos, la estrategia que necesita de mayor impulso en las aulas está relacionada con el juego.

Así, para Asencios y Malvas (2019), se debe tener en cuenta que:

Desde tiempos pasados, el juego está presente en el proceso de aprendizaje-enseñanza. Ciertos juegos se relacionan con las celebraciones, costumbres y actividades comunitarias. En algunas actividades sociales, las comunidades realizaban distintos juegos que involucran a buen número de sus miembros; por ejemplo, las yunzas, en que los participantes expresan alegrías y emociones diversas. Con el establecimiento progresivo de las comunidades, los niños se involucran de manera espontánea en los juegos, imitando aquellas actividades adultas que presenciaron. Juegan con cajas pequeñas, simulan ser ollas, arena, hojas, etcétera. En otros casos, los adultos proporcionan a los niños réplicas de juguetes pequeños, juguetes que más adelante serán utilizados en algún juego, a modo de entrenamiento para la vida diaria. (p. 14)

Como vemos, el juego es el principio del desarrollo de los hombres; así, las sociedades más desarrolladas son las que dedicaron mayor exigencia e inversión en la educación de los niños; asimismo, brindaron mayor libertad y tiempo para el juego a los niños y que ha dado mayores lauros al desarrollo y contribución de la sociedad a la pertenecen. Según la conclusión hecha por Hilares (2015, p. 4): “existe relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años”. Esto demuestra lo dicho anteriormente, que el juego tiene el rol creador del futuro hombre con las competencias desarrolladas.

En conclusión, se desarrolló la investigación titulada *El juego libre para el desarrollo del pensamiento simbólico en los niños de la Institución Educativa Inicial*

República Bolivariana de Venezuela. Ayacucho, 2020, estudio de corte experimental, con la finalidad de formar el pensamiento simbólico en los niños, aplicando como estrategia al juego libre.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

- **PG.** ¿En qué medida la aplicación del juego libre influye en el desarrollo del pensamiento simbólico en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela, Ayacucho, 2020?

1.2.2 Problemas específicos

- **Pe1:** ¿En qué medida la aplicación del juego libre influye en el desarrollo del lenguaje en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela, Ayacucho, 2020?
- **Pe2:** ¿En qué medida la aplicación del juego libre influye en el desarrollo de la cultura en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela, Ayacucho, 2020?
- **Pe3:** ¿En qué medida la aplicación del juego libre influye en el desarrollo del dibujo y pintura en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela, Ayacucho, 2020?
- **Pe4:** ¿En qué medida la aplicación del juego libre influye en el desarrollo de la matemática en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela, Ayacucho, 2020?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

- **OG:** Demostrar la influencia del juego libre en el desarrollo del pensamiento simbólico.

1.3.2 Objetivos específicos

- **Oe1:** Evidenciar la influencia del juego libre en el desarrollo del lenguaje.
- **Oe2:** Comprobar la influencia del juego libre en el desarrollo de la cultura.
- **Oe3:** Evaluar la influencia del juego libre en el desarrollo del dibujo y pintura.
- **Oe4:** Evaluar la influencia del juego libre en el desarrollo de la matemática.

1.4 Justificación

Justificación teórica. El desarrollo de la investigación contribuirá a demostrar la importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje; la estrategia empleada en esta investigación, el juego libre, tiene la finalidad de resolver el mejor desarrollo del pensamiento simbólico en los niños; esto implica que el juego, como estrategia, hace que el niño desarrolle de forma espontánea sus saberes, actitudes, comportamientos, valores, expresión cultural y todo lo que tiene que ver con la vida del futuro hombre.

Justificación práctica. El presente estudio está orientado a la aplicación de una estrategia para la mejora del pensamiento simbólico; por tanto, la investigación está orientada a mostrar la importancia del juego libre en la formación de los niños de 5 años de edad, ya que ayuda a desarrollar todas sus facultades humanas; por consiguiente, los resultados de la investigación permitirán que los profesionales en educación y otras carreras afines a la formación de niños repliquen la estrategia aplicada en este estudio con la finalidad de mejorar la educación de los niños.

Justificación metodológica. El presente estudio, a nivel metodológico, presenta los siguientes criterios en la justificación:

- La técnica aplicada para la obtención de la información servirá para las posteriores investigaciones, como medio útil, que los estudiosos puedan asumirlo para la realización de sus investigaciones.
- Los procedimientos técnicos y algoritmos aplicados en el presente trabajo de investigación servirán para estudios posteriores.
- Los instrumentos empleados en el presente estudio podrán servir de base para el acopio de la información en trabajos de investigación futura.

II. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

Antecedentes internacionales

En Ecuador, Ortiz y Quingaluisa (2016) presentaron la tesis denominada “*La imitación diferida en el desarrollo del pensamiento simbólico en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa 19 de septiembre del cantón Salcedo provincia Cotopaxi*”. Esta propuesta es una postulación a la certificación de pre cuatro años en Ciencias de la Educación, con especialización en Educación Parvularia. El tipo de investigación fue exploratorio, con una población ejemplo de 41 niños y 2 instructores. Los instrumentos de recolección de información fueron la estructura de percepción y la guía de encuentro. Los resultados muestran que el 90 % de los jóvenes aprende investigando su entorno general a través de sus facultades; mientras que el 4 %, que aborda el 10 %, no lo hace. El 61 % de los niños puede exponerse a través del dibujo, y el 16 %, que se dirige al 39 %, no lo hace. El 41 % de los niños muestra la capacidad de retener información obtenida, y el 24 % (59 %) no lo hace. Los resultados obtenidos muestran la deficiente utilización de procedimientos explícitos por parte del instructor para elevar el grado de mejora de las habilidades emblemáticas de consideración profunda, que incluyen la inventiva y la mente creativa en los niños. Asimismo, la educación de los niños de 4 a 5 años no debería estar orientada exclusivamente a la información formal, sino a fortalecer el pensamiento de los niños en las habilidades mentales, con el fin de resolver las dificultades que puedan surgir en la futura escuela. El estudio tiene relación con la investigación desarrollada puesto que trabaja el desarrollo del pensamiento simbólico; al respecto, hace notar que la insuficiente aplicación de estrategias y materiales didácticos contribuye al menor desarrollo del pensamiento simbólico. Además, los docentes solo procuran desarrollar el conocimiento.

En Ecuador, Moreno y Saltos (2015) en el estudio denominado “*Caracterización del pensamiento simbólico y representativo de los niños del “Centro de Educación Inicial N° 1 del Distrito Metropolitano de Quito”*”, propuesta alternativa, tesis para la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Educación Infantil, en la Universidad de las Fuerzas Armadas. El estudio fue de nivel descriptivo, contó con una población de 20 niños, empleó la ficha de observación. Llegó a la conclusión que: el nivel de desarrollo, del pensamiento simbólico representativo, del modo como los niños se interrelacionan en un contexto; por tal razón, se demostró que hay individuos que evidencian un nivel alto y la otra parte bajo de desarrollo. la investigación tiene relación con el estudio en curso puesto que trata del pensamiento simbólico; al respecto, manifiestan que el pensamiento simbólico depende de las interacciones y el tipo de personas y su interacción con el ambiente que lo rodea.

Del mismo modo, Carrasco (2017), en la investigación denominada *El juego simbólico en el desarrollo social de los niños de 3 a 4 años*, tesis para obtener el Título de Licenciada en Estimulación Temprana de la Universidad de Ambato, Ecuador. El tipo de investigación fue descriptivo-experimental. Tomó como muestra a 30 niños; los instrumentos de recojo de la información fueron los siguientes: la ficha de evaluación y el material experimental. Los resultados muestran que el 40 % ofrece juegos con diferentes jóvenes, y el 60 % no lo hace (pretest); mientras que el 87 % ofrece juegos con diferentes niños, y el 13 % no lo hace después de la aplicación (postest). Se llegó al final acompañante: al valorar el grado de progreso social en los niños a través de la escala de Nelson Ortiz, se puede percibir que hubo una gran mejoría, debido a que se pudieron comprobar cambios significativos en el avance amistoso, tenemos el material importante para tener la opción de dirigir a los infantes; además, permitió visualizar inequívocamente la diferencia en el niño en la forma de actuar e incorporarse más con sus compañeros y con

los individuos. También, al exponer una guía de juego, incorporaron juegos representativos con los distintos niños, lo que accedió a que los niños se ajustaran y adaptaran los distintos modelos deportivos para fomentar sus habilidades, cualidades y destrezas, así como para encontrar el clima en el que se crean. Este trabajo es pertinente con el estudio desarrollado ya que aborda la variable juego; como síntesis, podemos manifestar que, según la investigación anotada, el juego contribuye a que el niño mejore sus habilidades de socialización y sus actitudes sean mejores; así como sus valores, destrezas y sus potencialidades.

Antecedentes nacionales

En Lima, Ascencios y Malvas (2019), en la investigación denominada “*Efecto del programa Juego libre en el desarrollo de habilidades sociales en los niños-Huari, 2017*”, trabajo académico para obtener la licenciatura en la Universidad Católica Sedes Sapientiae, tuvo como objetivo amplio decidir los impactos del programa de Juego Libre en la mejora de las habilidades sociales en los hijos de la Educación Inicial de la Institución Educativa Inicial n.º 258 de Huari. La revisión fue de metodología cuantitativa, con plan semi exploratorio; el trabajo estuvo conformado por 20 estudiantes, el instrumento de surtido de información fue la encuesta, con tamaño de apreciación sobre habilidades amistosas de los pequeños de 5 años. Los resultados son los siguientes: El 24 % desarrolla el juego motor, el juego social lo practican un 32%, el juego intelectual fue practicado por un 23% y el juego emblemático un 21%. Se alcanzaron los siguientes fines: El juego libre debe ser considerado como un segundo paso académico significativo y clave en el aula, ya que se apoya en el avance fundamental de los niños en la escolarización temprana. Asimismo, es una área adecuada, encantadora y fundamental en la escuela: accede a que los alumnos encuentren certidumbre y seguridad para el progreso de sus competencias. Asimismo, la implementación del programa del juego libre es fundamental

que debe llevarse a cabo en la sala de estudio. De igual manera, el programa puede aplicarse a los jóvenes de educación infantil para fomentar habilidades sociales identificadas como confianza, correspondencia, seguridad en sí mismo, dirección y otras en las que los alumnos muestran dificultades que influyen en su necesaria evolución. Esta investigación es pertinente con el estudio desarrollado, puesto que trata la variable juego libre, sobre el cual afirman que fomenta el libre perfeccionamiento de las capacidades y destrezas de los estudiantes; además, contribuye al desarrollo de la comunicación, autoestima, asertividad, toma de decisiones y otras facultades humanas.

Por su parte, Del Pilar y De Gonzales (2019), en la investigación denominada “*El juego libre en los sectores y el progreso del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años-Callao*”, El tipo de estudio es correlacional, no experimental. La muestra estuvo conformada por 60 niños de 5 años. Se aplicaron dos instrumentos: la agenda de juego libre en las áreas y el instrumento ELO. Llegó a concluir que existe relación entre el juego libre con el lenguaje oral, ya que a través de su desarrollo en las áreas el niño se asocia con otros, efectuando cambios informativos y trabajando la articulación y el desarrollo de implicaciones. El estudio cuadra relación con este trabajo de investigación puesto que la variable juego libre, según el estudio, muestra que contribuye al desarrollo integral de los niños; esto es el lenguaje oral, pronunciamiento, crear oraciones, capacidad de reconocer objetos con su significado y su manejo, la comprensión oral de textos.

Por otro lado, Cañari (2018), en la investigación denominada *El juego libre en los sectores y la creatividad lúdica en los niños de 4 años – Nuevo Chimbote*, estudio de investigación para obtener el Título de Licenciada en la Universidad de San Pedro-Perú, tuvo como objetivo decidir la conexión entre el juego libre en las áreas y la inventiva en los jóvenes. La revisión fue de metodología cuantitativa, con un plan correlacional atractivo, con una prueba de revisión de 30 jóvenes y señoritas. Utilizó la encuesta como

instrumento y llegó a los resultados adjuntos: El 66,67 % de los chicos fomenta el juego libre en áreas de forma carente; el 20 % lo hace de forma rutinaria y el 13,33 % lo hace de forma productiva. Además, mostró que, en el pretest, el 60 % (18) tiene mejora de su capacidad de innovación en el inicio, el 33,34 % (10) tiene el avance de la inventiva en el proceso, y el 6,66 % (2) tiene la mejora de su imaginación en la realización anticipada. Se presume que la mayoría de los jóvenes efectúa el juego libre en áreas de la sala de estudio de manera inadecuada; además, la colectividad de niños realiza el juego libre en el área del hogar de forma rutinaria; se presume que la mayoría de los jóvenes realiza el juego libre en el área de desarrollo de manera insuficiente; asimismo, la mayoría de los jóvenes realiza juegos libres en el área de sensación de manera insuficiente; la mayoría de los niños juegan libremente en el área de la biblioteca de forma ineficaz; la mayoría de los niños juegan libremente en la zona de juegos tranquilos de forma productiva. La investigación antes descrita presenta estrecha relación con el presente estudio puesto que los datos arrojados por el estudio muestran que el juego de sectores como estrategia de aprendizaje no viene cumpliendo los fines para los cuales se aplica; además, la creatividad sin el involucramiento del niño en el juego no se desarrolla en forma pertinente.

Finalmente, Saldarriaga (2019), en Lima, presenta la investigación titulada “*El juego libre en los sectores y el desarrollo de la expresión oral en niños*”, tesis para conseguir el título de segunda especialidad. Los instrumentos de recopilación de datos fueron lista de cotejo y la ficha de observación. El resultado de la investigación muestra que el 50 % de docentes aplica estrategias para el desarrollo de la expresión oral en el aula. Llegó a la conclusión de que el juego es una táctica indispensable para que los niños adquieran habilidades orales, es por ello que plantea al juego libre como estrategia necesaria para desarrollar la expresión oral en nuestros niños. Este trabajo se relaciona con el estudio planteado puesto que está centrado en el juego como principal estrategia para

desplegar la habilidad de comunicación; en consecuencia, el trabajo hace notar que el juego debe ser parte de la estrategia cotidiana de la labor que desarrolla el profesor en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 El juego

Desde hace muchos años el juego ha sido una de las actividades más importantes del hombre y lo ayudó en su supervivencia, por ejemplo, en la Grecia Clásica (siglo VI a.C.) su educación estuvo influenciada por el juego, ya que formaba parte de su formación, así mismo tenemos a Platón que consideró al juego como un culto sacro y a Aristóteles como una forma de reposo; podemos decir que el juego desde siempre ha despertado diversas posturas que en algunos casos se han polarizado. Huizinga (1995) establece la importancia del juego y lo define como:

“Una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente”. (p.32)

Motta expresa una fuerte relación que existe entre el juego y el ámbito lúdico, “el juego es una manifestación externa del impulso lúdico” (p.23), esta expresión del juego se conjuga con emociones y sentimientos que experimentan los seres humanos al jugar. Estas emociones orientadas hacia la diversión, el entretenimiento, el esparcimiento conduce a disfrutar, reír, gozar, gritar e inclusive a derramar algunas lágrimas es fuente verdadera de generar emociones, siendo un punto importante para generar procesos de motivación e integración entre las personas, “Todo juego es lúdico, pero todo lo lúdico es juego”, en este sentido podemos decir que es indispensable un escenario de formación para que la

actividad del juego desarrolle su esencia, siguiendo con esto se pueden observar las doctrinas de Froebel, quién en 1840, plantea el término de “Kindergarten” como una propuesta educativa en base al juego, esta propuesta influyó para que María Montessori desarrolle la experiencia sensorial y la manipulación de diversos materiales, que son la base para otras propuestas educativas donde la actividad está en base a lo lúdico.

La formación en los centros de educación infantil, abarcan múltiples dimensiones, siendo una de estas el aspecto lúdico del juego. Por lo que se requieren estrategias, espacios pedagógicos donde se promueva el conocimiento desde la creación y que promueva la participación a diferencia de la estrategia didáctica tradicional y utilitaria. En esta propuesta de una pedagogía lúdica se valora la iniciativa; toda opinión es válida y permitida porque existe confianza y afecto permitiendo a los estudiantes poder comunicarse con libertad, sentirse considerados y respetados. Zúñiga (1998) señala que para aprender uno necesita estar tranquilo, sin angustias ni sometimientos, ya que solo en la confianza y la libertad será posible generar la creatividad para lograr el resultado lúdico.

El juego desde la propuesta pedagógica, tiene un valor importante porque permite el despliegue de varias dimensiones, en los seres humanos desde el trabajo del cuerpo, las emociones hasta la racionalidad.

En términos de a Sánchez (2000) enuncia que:

“Los juegos proporcionan los medios ideales para desarrollar en los sujetos capacidades de orden intelectual, motrices, dimensiones relacionadas con el equilibrio personal y de vínculo e inserción social. Por lo tanto, se presenta como reto el poder abordar la educación desde el enfoque del juego, en el que las experiencias en las cuales se sumergen los sujetos estén cargadas del componente lúdico”.

Podemos determinar que el juego también tiene un aspecto para la socialización, en el momento en que los niños desarrollan estrategias metodológicas lúdicas en el aula como el juego libre, que permite diversas formas de desarrollarse en la interacción con el otro y el encuentro con cada uno desde su experiencia personal, familiar y comunal. Como señala Piaget el juego permite el desarrollo moral, formando la conciencia de las reglas en la práctica cotidiana, en cambio para Vygotsky señala que la dinámica de la cultura de los niños determina las normas y reglas que ponen en práctica y es lo que afloran en el momento lúdico, como una forma de manifestar y participar en los juegos. Por otro lado, el juego toma una importancia durante el proceso de enseñanza y aprendizaje porque permite la participación activa, donde proponen actividades de interés de los niños y desarrollan roles, escenarios, etc. de disfrute durante el desarrollo del juego. Permitiendo el desarrollo del pensamiento y la formación de esquemas mentales, al ser un espacio de encuentro con lo que uno anteriormente aprende, el juego es la vía para la comunicación las interacciones, posibilitando en la participación, vivenciar, reflexionar sobre lo que uno juega.

Los estudiosos tales como Blank y Griek (en Sánchez, 2000), nos dan a conocer que el juego también podemos encontrar otros beneficios como:

- El desarrollo cognitivo se ve favorecido.
- El autodomínio y el autocontrol ese favorecido.
- Se construye las reglas de manera activa, quedando instaurada y privilegiada.
- Desarrolla la personalidad del niño.
- Permite fortalecer los vínculos de relación a través de la integración del medio social y natural.

Sánchez (2000) nos da conocer el aporte del juego en varios aspectos:

- A nivel cognitivo: Promueve la capacidad de observación, desarrolla el análisis, la interpretación y resolución de diversos problemas siendo esta una motivación para el aprendizaje.
- A nivel motriz: Permite el desarrollo de las nociones espaciales, mejora la percepción lo cual aporta en su formación integral.
- A nivel afectivo: Promueve que el niño desarrolle su autoestima, se comunique con los demás de manera asertiva y frente a un conflicto exprese de una manera adecuada sus emociones.
- A nivel social: Favorece el proceso de socialización desde la capacidad de poder estar consigo mismo y poder estar con los demás, debido a que en el juego se encuentra con otros y desarrolla un proceso de trabajo en equipo de manera natural y espontánea.

2.2.2 Aportes de modelos pedagógicos sobre el juego

Johann Heinrich Pestalozzi

Nación en Suiza, fue pedagogo su propuesta fue orientada en niños para promover en estas acciones a favor de cuidar la naturaleza y encontrar en ella los mayores ejemplos de lo que se debe aprender, por otro lado, propuso que los niños deben tener la libertad para tener la oportunidad de interactuar con su entorno, a diferencia de la educación tradicional, memorística y repetitiva que solo agota a los niños. Pestalozzi (1889), “Creía que no se puede soñar en obtener el progreso en la instrucción del pueblo mientras no se hayan encontrado formas de enseñanza que hablan del maestro al menos, hasta el fin de los estudios elementales.” (p. 56).

Federico Froebel

Nación en Alemania, y fue el creador de la educación en el jardín de infantes, consideraba como una acción importante en la educación el juego, dando importancia al juguete, que permitía a los niños a partir de la exploración desplegar

sus capacidades y competencias al darle vida a los juguetes y convirtiendo en una pieza importante en su aprendizaje, su propuesta se basa en estos aspectos:

- Se debe permitir a los niños que desarrolle de manera natural en sus actividades
- Respetar el proceso de maduración del niño.
- En la educación inicial es importante utilizar los juguetes para potenciar su desarrollo.
- Las actividades que se planifican con los niños deben estar orientadas a intereses de cada etapa del niño.
- Promover la formación integral es el reto de la educación.

Lev Vygotsky

Nació en Rusia, psicólogo y epistemólogo, planteaba que el juego en los niños solo es importante cuando no se impone, es decir, se permite a los niños jugar con los objetos que ellos elijan de manera libremente y así desarrollan la imaginación, logrando un goce y un disfrute que solo el juego puede otorgar porque despliegan emociones de acuerdo a sus experiencias de su entorno social y cultural.

Plantea dos niveles de desarrollo y el aprendizaje que se da en el individuo, el primero es el nivel real y el segundo es el nivel potencial, estos niveles solo serán posibles si se permite a los niños desarrollarlos desde la capacidad de que ellos encuentren las experiencias las oportunidades que necesitan.

María Montessori

Nació en Italia, tuvo como profesión la biología y la medicina, su pasión se centró en los niños con necesidades especiales, demostrando que cuando se utiliza diversos materiales contruidos con la finalidad de contribuir al desarrollo de los sentidos, permite la atención de los infantes y la exploración del material. Por otro lado, daba mucha importancia a los objetos de la vida cotidiana, promover las narraciones, el canto, el uso de la pintura que permitían la creación del propio niño. De acuerdo con Martínez (s.f.) señala:

el niño “con su enorme potencial físico e intelectual, es un milagro frente a nosotros. Este hecho debe ser transmitido a todos los padres, educadores y personas interesadas en niños, porque la educación” (p. 36) puede lograr transformar la sociedad.

Los aportes importantes de diversas personalidades que han aportado en el juego, nos permiten conocer sobre la importancia del juego en la vida de los niños, como reafirmar su personalidad, permite la creatividad, la imaginación y el desarrollo social al interactuar con los otros.

2.2.3 El juego libre

Según Ascencio & Malvas (2019), citando a Bruner (1979), el juego provoca placer en los niños. Además, el “juego es uno de los de mayor libertad y alegría para el niño, es el momento de goce y plenitud en el que expresa sus necesidades, emociones, intenciones y deseos” (p. 31).

Por su parte, el Ministerio de Educación (2016) enuncia que “Jugar es una actividad libre y esencialmente placentera, no impuesta o dirigida desde fuera. Para un niño, es necesario y placentero el poder jugar, sintiendo, percibiendo y manipulando objetos con su cuerpo” (p. 14).

Asimismo, Saldarriaga (2019), citando a Pavía (2005), manifestó que:

El juego libre, como una actividad articulada por los mismos niños sin tener un fin o propósito de direccionalidad externa más que el juego mismo, se da de manera espontánea cuando el niño tiene la necesidad de jugar el juego mismo. Señala que es un distractor en el campo educativo, ya que hay derroche de tiempo y materiales educativos, tomando la idea equivocada como una actividad improductiva, ya que según él se trata de dejar a los niños libres para que hagan lo que quieran de manera espontánea (pp. 10-11).

Entonces, el juego libre hace que el niño desarrolle y exprese todas sus facultades humanas o sus capacidades como ser humano, esto es el desarrollo de la: “creatividad, capacidad de comunicación y de establecer vínculos afectivos” (Ascencio y Malvas, 2019, p. 32).

2.2.4 Relación entre juego, aprendizaje y desarrollo infantil

Según el Ministerio de Educación (2016, pp. 11-12), existen cinco claves sobre la relación que presenta el juego con aprendizaje de niños, los mismos son:

- 1. El juego, el aprendizaje y el desarrollo infantil se relacionan estrechamente en el cerebro del niño.** El juego es una actividad fundamental en la vida del niño. En los primeros seis años de vida, en el cerebro del niño, se produce un gran número de asociaciones entre sus neuronas que le permiten aprender y crear. Esta es la fase en la que se realizan más asociaciones. Una de las maneras en que los niños hacen estas asociaciones es a través del juego. Cuanto más juegue un niño, más asociaciones neuronales se harán; en consecuencia, mejor creará y descubrirá. Si un niño no practica el juego, disminuyen sus capacidades y su carácter se reduce. Jugar es una necesidad para la salud mental del joven, que le refuerza a formarse y a ser mejor.
- 2. El juego es un motor de desarrollo y aprendizaje.** El juego da vida de repente al ciclo de aprendizaje y a los acontecimientos cambiantes. El juego se desarrolla desde una edad temprana como un comportamiento característico. Nadie tiene que ayudar al niño a jugar, pero es importante crear un ambiente positivo para la progresión y el desarrollo de este movimiento. A través del juego, el niño enciende su motivación para transformarse y aprender.
- 3. El juego es el espejo del desarrollo y el aprendizaje.** El acto lúdico refleja el progreso y el aprendizaje del niño. El juego muestra hasta dónde ha llegado el niño y lo que va a conseguir.

4. **El juego sólo puede tener lugar en un entorno formado por personas con sentimientos que den sentido a su existencia y la humanicen.** A través de la organización de las relaciones tanto familiares como comunitarias se difunde el trabajo lúdico como medio de perfeccionamiento y aprendizaje. Una atmósfera suave y con seguridad, relaciones interpersonales afectuosas y mejoras humanas tales como la comunicación son esenciales para que los niños crezcan, aprendan y se desarrollen en el juego.
5. **Los niños no sólo se desarrollan a través del juego, el juego se desarrolla en cada niño.** El comportamiento de juego cambia y se desarrolla. Cuanto más crecen los niños y más se desarrollan, más complicado y diferenciado es el juego. Entre los 0 y los 5 años, este desarrollo se produce de forma animada. Existe una agrupación reconocible en el juego de los niños: primero exploran objetos sencillos, luego consolidan estos objetos y, por último, los utilizan para tratar cosas. Para cualquier adulto que trabaje con niños, es importante tener datos específicos sobre esta organización.

2.2.5 Características del juego libre

Las características del juego de naturaleza infantil según el Ministerio de Educación (2009, p. 49) son las siguientes:

- Actividad abierta y personal. Tiene su punto de partida en la imaginación y el universo interior del niño
- No literal. Los infantes juegan "como si" realmente un artículo, un ser o un individuo fuera único.
- Está constantemente unido a cierto efecto.
- Es placentero y alegre; en este sentido, cuando no proporciona deleite, pierde el estado de juego.

- Es adaptable. Debido a esta condición, se vuelve errático. No se sabe cómo se creará o concluirá.

2.2.6 Dimensiones del juego libre

Las dimensiones del juego libre, según Ascencio & Malvas (2019, pp. 39-41), son las siguientes:

Experimentación corporal y espacial

Todo niño, al realizar movimientos corporales, desarrolla ciertas habilidades como la coordinación; así, desarrolla la sensibilidad, de establecer relaciones, desarrolla su curiosidad, va perfeccionando la creatividad, utiliza y fomenta la imaginación, se expresa y relaja mediante los movimientos. Según Ramírez (s. f.), esta dimensión consiste en propiciar en el niño un encuentro constante: “consigo mismo a través del movimiento, con el fin reactivar el potencial corporal y expresivo, el reconocimiento del movimiento como reflejo de la vida y la liberación consciente de bloqueos que obstruyen el flujo natural de la energía” (párr. 1). En tal sentido, la expresión corporal favorece la construcción de conceptos como producto de los movimientos corporales. Por ello el juego, en la vida del niño, juega un rol muy importante, puesto que, mediante él, desarrolla y cumple ciertas funciones adultas y sociales.

Búsqueda de la integración al grupo. Los niños, a partir de los cuatro años, en Inicial, en la participación de los juegos grupales, desarrollan la participación, que hace que los niños desarrollen ciertas conductas y actitudes que se observan dentro de la sociedad; todo ello se puede ver en las relaciones entre pares. Así, de acuerdo a Ascencio y Malvas (2019): “Esta integración supone desarrollar sus actitudes: espera, tolerancia, escucha, cooperación, que posibilitan su integración al grupo. El infante es consciente de su entorno cultural y de un ambiente que había sido durante sus primeros años ajeno a él” (p. 39). Es

así que el niño, mediante el juego, reconoce su realidad, práctica la solidaridad, empatía, responsabilidad, higiene; también, aprende a ganar y perder.

Juego de iniciación con pares. En la interacción entre sus pares, es decir con otros niños, realizan actividades de las personas adultas. Dichas actividades están relacionadas con el trabajo, roles que cumple el padre en la comunidad como ser policía, médico, profesor, ingeniero, carpintero, conductor u otro oficio. También, desarrollan las actividades del hogar como: cocinar, limpiar, lavar, cuidar los hijos, entre otros. Por ello, el juego entre sus pares potencia la práctica de valores, la lealtad, el socorro y demás normas morales.

Juego social. Según Sánchez (2004, p. 30), citado por Ascencio & Malvas (2019): “en este espacio, los niños aprecian la dimensión emotiva de la cultura; la diversión, a través del vértigo, la alegría, la ira, el dolor” (p. 41). Como se ha dicho en líneas anteriores, los niños, mediante el juego, desarrollan todas las actividades que se desarrollan en la sociedad; por ello, el juego es vital para el desarrollo del futuro ciudadano, útil para la sociedad.

2.2.7 Pensamiento simbólico

El pensamiento simbólico, según Romero, Forero y Cedano (2012), es: “la expresión que mediatiza la realidad mediante signos, símbolos, significados, significantes, imágenes acústicas, fonemas o cualquier otro término” (p. 116). Además, dice el autor citado: “el pensamiento simbólico reside en establecer uniones y mediaciones de comprensión del contexto; ello que, de cierta manera, figura como objeto en sí mismo de aprehensión, conocimiento y la conciencia, vinculación que se encuadra en las sistematizaciones de pensamiento” (p. 116). De lo que se infiere que el pensamiento simbólico es aquella representación que se efectúa acerca de la realidad en el cerebro humano y que va ser transmitido en la sociedad o reproducido en ella.

Por otra parte, Valdivia (2014) afirma que:

El pensamiento simbólico radica en haber hecho posible la comunicación entre los seres humanos. La transmisión de información entre los congéneres y entre unas y otras generaciones conlleva la emergencia de la cultura, si entendemos como tal la información socialmente compartida, ya se refiera ésta a procedimientos técnicos, comportamientos sociales o creencias. La capacidad de pensar y de transmitir nuestros pensamientos a los demás es lo que ha asegurado nuestro éxito como especie, y la expresión más evidente de que los antiguos sapiens ya dispusieron de esa capacidad específicamente humana es el arte de época magdalenense, ya que el habla no deja huellas. (p. 2)

Por su parte, Mateu (s. f.), al teorizar el pensamiento simbólico, presenta una exposición amplia basándose en la teoría de Jean Piaget; quién, en su momento, clasificó el desarrollo del pensamiento en cuatro estadios. Para este estudio, toca el estadio sensorio-motriz. Por ello, el autor en curso afirma que el pensamiento simbólico se debe entender como: La facultad que tiene el individuo de reflexionar sobre la realidad donde se halla, dando lugar a una serie de contenidos psíquicos de carácter abstracto, a partir de los cuales ejerce su competencia de interpretación. Se describe esta capacidad en los individuos, en condiciones normales de desarrollo, a lo largo de los 18 primeros meses de existencia. Siguiendo a Piaget, en esta etapa (que abarca el intervalo de 2 a 7 años), el infante aprende a conocer el papel de los otros y el de sí mismo, así como a construir símbolos para reproducir cuerpos tangibles y a entender los vínculos que existen con ellos.

Sin embargo, la base lógica para generar modelos causales en un plano no directo aún no estará presente, de modo que su cerebro tendrá que desarrollar una mayor madurez en la próxima etapa antes de poder hacerlo (operación formal). Por medio del pensamiento

simbólico es posible hablar de acontecimientos pasados o de hipótesis sobre acontecimientos próximos. Así se puede ir un poco más lejos de lo que comprenden los sentidos y revelar un mundo caracterizado por estructuras invisibles.

Sustentado en las definiciones expuestas previamente en líneas precedentes, se concluye en que el pensamiento simbólico es la capacidad de abstraer la realidad objetiva. Esta aptitud concede transferir información de un individuo a otro, desarrollar una cultura y aprender sin necesidad de la práctica directa de la situación (Díaz, 2014). Además, Richmond (1984), citado por Calderón (2015), acogiendo la teoría de Piaget, afirma que el pensamiento simbólico se origina a partir del:

(...) pensamiento sensorio-motriz o la utilización de representaciones mentales para llevar a cabo acciones internas simples puede ser considerada como un conjunto interrelacionado de símbolos que el niño puede manejar en conjunción con sus actos en el medio. Los objetos que el niño utiliza requieren representaciones sensorio-motrices obtenidas con la práctica, educando y desarrollando así las fases de actividad mental simbólica. (p. 9)

2.2.8 Características del pensamiento simbólico

Sites (2020, párr. 1), presenta como características del pensamiento simbólico a los siguientes presupuestos:

- Capacidad humana de crear.
- Admite manejar una extensa multiplicidad de representaciones simbólicas.
- Permite transmitir información de un individuo a otro, de un grupo social a otro.
- Nos permite conocer y aprender sin estar en relación directa con la realidad.
- Accede al progreso de la cultura.

Por tal motivo, el autor citado presta mayor importancia al pensamiento simbólico, ya que esta capacidad difiere al ser humano de los animales. Como tal, sintetiza la idea de pensamiento simbólico en la capacidad: “de crear y manejar una amplia gama de símbolos, es decir, de representaciones; son producto de un acuerdo entre los miembros de una sociedad, que a su vez se asocian directamente con realidades concretas” (Sites, 2020, párr. 1).

2.2.9 Dimensiones del pensamiento simbólico

Las dimensiones del pensamiento simbólico para el adecuado desarrollo y comprensión del tema de estudio. Se han tomado de Mateu (s. f.) y estos son: lenguaje, cultura, dibujo y pintura, y matemática.

Lenguaje

El lenguaje es empleado por el hombre, solo él tiene la capacidad de comunicarse haciendo uso del lenguaje; es decir, emplea los signos en el proceso de codificación y decodificación. Por tanto, se entiende que el lenguaje es la capacidad propia del ser humano para expresar pensamientos y sentimientos por medio de la palabra. Por ello, Neuron Up (2020, párr. 1), citando a Lecours y cols (1979), afirma que: “La producción del lenguaje consiste en la materialización de signos (sonoros o escritos) que simbolizan objetos, ideas, etc., de acuerdo con una convención propia de una comunidad lingüística”. Además, manifiesta que, dentro del lenguaje, existen los siguientes procesos:

- **Expresión.** Capacidad de detallar pensamientos con significado y de forma lingüísticamente correcta.
- **Comprensión.** Capacidad de comprender la importancia de las palabras o pensamientos.
- **Vocabulario.** Información sobre el diccionario.
- **Denominación.** Capacidad de nombrar artículos, personas o realidades.

- **Fluidez.** Capacidad de emitir sustancia semántica con rapidez y eficacia.
- **Discriminación.** Capacidad de percibir, separar y descifrar la sustancia lingüística.
- **Repetición.** Capacidad de emitir sonidos similares escuchados.
- **Escritura.** Capacidad de transformar los pensamientos en imágenes, caracteres y dibujos.
- **Lectura.** Capacidad de descifrar imágenes, caracteres y dibujos, y convertirlos en discurso.

Por lo tanto, según Mateu (s. f, párr. 1): “el uso de palabras es un ejemplo básico de simbolización, puesto que las claves verbales con las que describimos la realidad no son en absoluto aquello que señalan, sino más bien su traducción a unos términos abstractos y consensuados”.

Cultura

Es otra dimensión que nos permite comprender el pensamiento simbólico; puesto que, para Ralph Linton, que citó en Bericat (2016), afirma que:

La cultura es el conjunto de ideas, respuestas emocionales condicionadas y pautas de conducta que los miembros de una sociedad adquieren mediante educación o imitación, y que comparten en cierto grado. La cultura se transmite y se comparte, es la herencia social que reciben los individuos. Desde esta perspectiva, la cultura incluye: el conjunto de ideas, creencias, valores y actitudes; los objetos e instrumentos materiales; las normas, leyes y hábitos; y las pautas de comportamiento de los miembros e instituciones de una comunidad. En suma, comprende la cultura inmaterial, la cultura material y la conducta de individuos y organizaciones. Así definida, la cultura se identifica con el modo de vida de un grupo humano. (p. 125).

Como vemos, la cultura son los modos y formas de concebir, sentir y vivir en una determinada sociedad con la presencia de los bienes materiales e inmateriales; este hecho, hace que el niño reproduzca la realidad mediante símbolos, para luego conservarlos.

Dibujo y pintura

El dibujo y la pintura también contribuyen al desarrollo del pensamiento simbólico como tal; así, el dibujo es un canal o medio de transmisión de los bienes culturales y también de su preservación; por lo que, según Chanca (2019), el dibujo y la pintura: “es un lenguaje gráfico que permite identificar un objeto o una imagen mental y transmitir intenciones, sentimientos y estados de ánimo” (p. 34). Además, según el autor citado:

El dibujo en las primeras etapas (infantil y primaria) tiene un gran valor como instrumento didáctico en la enseñanza. En la propia dinámica educativa, el dibujo es utilizado por el docente como una herramienta eficaz de comunicación; haciendo uso de dibujos o de imágenes, los conceptos se explican mejor que con palabras. Además, es una forma muy eficaz de captar la atención y de fomentar la memoria visual de los estudiantes. (p. 36)

Matemática

La matemática es otra dimensión que permite el desarrollo del pensamiento simbólico; puesto que, mediante ella, se representa la realidad en forma abstracta en el cerebro humano, a la vez que se conserva; en tal sentido, la matemática:

Es una de las áreas de aprendizaje en la cual los padres y educadores ponen más énfasis, puesto que su principal función es desarrollar el pensamiento lógico, interpretar la realidad y la comprensión de una forma de lenguaje. El acceso a conceptos matemáticos requiere de un largo proceso de abstracción, el cual inicia en el nivel preescolar con la construcción de nociones básicas. Es por eso que, desde pequeños, concede especial importancia a las primeras estructuras

conceptuales que son la clasificación y seriación; las que, al sintetizarse, consolidan el concepto de número. Es importante que el niño construya por sí mismo los conceptos matemáticos básicos y de acuerdo a sus estructuras utilice los diversos conocimientos que ha adquirido a lo largo de su crecimiento (Educación Especial, 2020, párr. 1).

Por ello, tomado el planteamiento de Maya (2017), se entiende que la matemática: “está relacionada con la habilidad de trabajar y pensar en términos de números y la capacidad de emplear el razonamiento lógico” (párr. 1). Por ello, el desarrollo de esta inteligencia contribuye, siguiendo al mismo autor, a: “la capacidad de entender conceptos y establecer relaciones basadas en la lógica de forma esquemática y técnica. Implica la capacidad de utilizar de manera casi natural el cálculo, las cuantificaciones, proposiciones o hipótesis” (párr. 1).

2.3 Bases conceptuales

- **Juego.** “el juego es una actividad tolerada solo como medio para atraer al niño a las ocupaciones serias o como requerimiento para el descanso luego del trabajo” (Sarlé, 2006, p.35).
- **Libre.** “Que tiene facultad para obrar o no obrar.” (Real Academia Española, 2021, definición 1).
- **Pensamiento.** “la capacidad de construir ideas y conceptos además de establecer relaciones entre ellas.” (Llanga, Montesdeoca y León, 2019).
- **Simbólico.** “representa algo más que su significado evidente e inmediato: “cuando la mente explora el símbolo se ve llevada a ideas que yacen más allá del alcance de la razón” (Jung, 1995, 20).

III. METODOLOGÍA

3.1 Formulación de hipótesis

3.1.1 Hipótesis general

- **Hg.** La aplicación del juego libre influye en el desarrollo del pensamiento simbólico.

3.1.2 Hipótesis específicas

- **He1:** La aplicación del juego libre influye en el desarrollo del lenguaje en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela. Ayacucho, 2020.
- **He2:** La aplicación del juego libre influye en el desarrollo de la cultura en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela. Ayacucho, 2020.
- **He3:** La aplicación del juego libre influye en el desarrollo del dibujo y pintura en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela. Ayacucho, 2020.
- **He4:** La aplicación del juego libre influye en el desarrollo de la matemática en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela. Ayacucho, 2020.

3.2 Variables

Las variables son:

Variable independiente: juego libre

Variable dependiente: pensamiento simbólico

3.3 Operacionalización de las variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala y valoración
VI: Juego libre	Ascencio & Malvas (2019), citando a Bruner (1979), manifiestan que el juego provoca placer en los niños. Además, “el juego es uno de los de mayor libertad y alegría para el niño, es el momento de goce y plenitud en el que expresa sus necesidades, emociones, intenciones y deseos” (p. 31).	El instrumento que se aplicó en el desarrollo del experimento fue el material experimental.	Experimentación corporal y espacial	Sensibilidad, creatividad, imaginación.	Nominal Antes del experimento Después del experimento
			Búsqueda de la integración al grupo	Expectativa, paciencia, audición, colaboración.	
			Juego de iniciación con pares	Policía, médico, profesor, ingeniero, carpintero, conductor u otro oficio.	
			Juego social	Diversión, vértigo, alegría, ira, dolor	
VD: Pensamiento simbólico	Según Romero, Forero & Cedano (2012), es: “la expresión que mediatiza la realidad mediante signos, símbolos, significados, significantes, imágenes acústicas, fonemas o cualquier otro término” (p. 116).	El estudio fue evaluado, mediante la aplicación de pretest y pos test, cuyo instrumento de investigación fue la ficha de observación.	Lenguaje	Expresión, comprensión Denominación, fluidez Discriminación, repetición Escritura, lectura	Ordinal 4=Logro destacado 3=Logro esperado 2=En proceso 1=En inicio
			Cultura	Ideas, creencias, valores y actitudes; normas, leyes y hábitos; y las pautas de comportamiento en la comunidad.	
			Dibujo y pintura	Lenguaje gráfico. Representación: sentimientos, emociones. estados de ánimo	
			Matemática	Entender conceptos. Relaciones lógicas, cálculo, cuantificación proposición	

3.4 Tipo y nivel de investigación

3.4.1 Tipo de investigación

El presente trabajo de investigación fue de tipo experimental. Bernal (2010) manifiesta que la investigación experimental se diferencia de los demás tipos de investigación en que, el “investigador actúa conscientemente sobre el objeto de estudio, en tanto que los objetivos de estos estudios son precisamente conocer los efectos de los actos producidos por el propio investigador como mecanismo o técnica para probar sus hipótesis” (p. 117).

Es decir, la investigación aplicada busca resolver problemas existentes en la realidad en forma inmediata; para lo cual se manipula la variable independiente y se mide los resultados en la variable dependiente o problemática.

3.4.2 Nivel de investigación

El presente estudio es de nivel explicativo. Para Valderrama (2013), este nivel de investigación está orientado al estudio de las causas y efectos de una determinada variable a otra. En suma, con el presente estudio, se busca demostrar los efectos que tiene la variable independiente en la variable dependiente.

3.5 Método

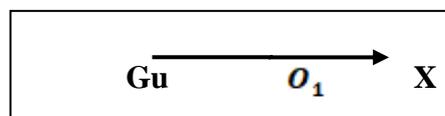
Los métodos aplicados en el desarrollo de este estudio, fueron el método hipotético-deductivo y estadístico. El método hipotético-deductivo, para Valderrama (2015), “se desarrolla a partir de la investigación de casos específicos; se puede diseñar un problema, el cual puede expedir a una teoría por medio de un proceso de inducción” (p. 97)

El método estadístico. Este método, en la definición de Córdova (2013, p. 81): “consiste en estudiar el comportamiento de algún hecho observado cuantitativamente”. En

tal sentido, se aplicó este método en el procesamiento de la información con la finalidad de hallar los resultados, que sirvieron para llegar a determinar las conclusiones del estudio.

3.6 Diseño de investigación

El presente estudio fue de diseño preexperimental. Este diseño, según Hernández, Fernández y Baptista (2014), consiste en el tratamiento de la variable independiente, con una la aplicación del pretest, su tratamiento y un posttest en un grupo único. Es decir, es un tratamiento ex-post-facto. Le corresponde el siguiente diagrama:



Donde

Gu: grupo único

O₁: Pretest

X: Tratamiento

O₂: Posttest

→: Trayectoria

3.7 Población y muestra

3.7.1 Población

Para el estudio, se entiende como población, en palabras de Abanto (2016), a aquella que presenta características comunes; para tal efecto, los elementos que la conforman deben presentar dicho rasgo común. Por tanto, la población de estudio está delimitada por 80 niños de la Institución Educativa Inicial n.º 432-24, República Bolivariana de Venezuela, del distrito de Ayacucho, en el periodo escolar 2020.

3.7.2 Muestra

La muestra, en la definición de Hernández, Fernández y Baptista (2014), es una pequeña porción del total de la población, con la finalidad de recoger datos sobre el tema estudiado y finalmente llegar a generalizarlo en la población. Por consiguiente, la muestra seleccionada para el presente estudio está constituida por 24 niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial n.º 432-24, República Bolivariana de Venezuela, del distrito de Ayacucho, en el periodo escolar 2020.

3.8 Técnicas e instrumentos

3.8.1 Técnicas

Las técnicas de estudio para el presente trabajo de investigación se refieren a los procedimientos que se emplearon para el proceso de recolección de los datos; por ello, se ha tomado las siguientes técnicas:

Experimentación. Es un procedimiento que los investigadores realizan: “para poner a prueba sus teorías y asunciones respecto a sus objetos de estudio, a través de la repetición de determinados fenómenos observados en la naturaleza, en el ambiente controlado del laboratorio” (Raffino, 2019, párr. 1). Por este motivo, en el presente estudio, se realizó el tratamiento de la variable independiente con la finalidad de resolver el problema.

La observación. Es una técnica que consiste en recolectar los datos empleando el sentido visual y ello ocurre en el lugar de los hechos. Uriarte (2020), al respecto, afirma que: “la observación consiste en recoger información acumulando e interpretando los hechos o comportamientos tanto de personas como de objetos del modo en que estos se encuentren habitualmente, en su medio natural” (párr. 1).

3.8.2 Instrumentos

Los instrumentos para el desarrollo del presente trabajo de investigación son los medios físicos con los cuales se logró acopiar la información requerida; como tal, en el presente trabajo se utilizaron los siguientes instrumentos:

Material experimental. Es un medio material que se utilizó en el proceso de desarrollo de la investigación; este material, elaborado por la investigadora, contenía el plan y las sesiones a desarrollarse en cada una de las intervenciones del proceso de experimentación de la investigación.

Al respecto, Troya (s. f.), afirma que:

Los materiales experimentales son utilizados por los investigadores pues en una investigación se requiere de hechos notables para la comprobación de dicho suceso, es por esto que se utiliza este tipo de material. Sin embargo, existen personas que lo utilizan para informar lo que sucedió utilizando un medio de información como lo es el periódico, pues en él se exponen los eventos, los experimentos ocurridos en cualquier lugar. (p. 4)

Ficha de observación. Este instrumento, según la definición que realiza Troya (s. f.): “son instrumentos donde se registra la descripción detallada de lugares, personas, etc., que forman parte de la investigación” (p. 3). Por ello, con este instrumento, se registró los datos sobre el desarrollo simbólico por parte de los niños.

3.9 Validez y confiabilidad

3.9.1 Validez

El instrumento de investigación fue validado mediante la correlación de la R de Pearson, cuyo resultado fue mayor a 0.21, por lo que se aplicó para el acopio de la información. Se procedió de ese modo puesto que el instrumento fue aplicado con anterioridad en otra investigación.

3.9.2 Confiabilidad

El proceso de confiabilidad del instrumento se desarrolló con el coeficiente de Alfa de Cronbach. El resultado arrojado por dicho coeficiente fue de 0.966; lo que demuestra, que el instrumento presenta una consistencia interna de nivel excelente. Este resultado permitió desarrollar dicha investigación.

3.10 Técnicas de procesamiento de datos

Los datos tabulados fueron procesados con el software SPSS, versión 25,0. A nivel descriptivo, tenemos tablas simples del pre y posttest; mientras que, a nivel inferencial, la prueba de hipótesis, cuyos resultados muestran que los resultados son positivos en los casos observados y evaluados.

3.11 Aspectos éticos

Durante el desarrollo de la investigación, se ha tenido en cuenta las normas éticas sobre la identidad de los que participaron como muestra para el desarrollo de la investigación; como tal, su identidad se mantiene en reserva. Por otro lado, la información constituida en el presente estudio fue citada debidamente.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 A nivel descriptivo

Tabla 1

Contraste del nivel de desarrollo del pensamiento simbólico antes (basal) y después (final) de la aplicación del juego libre en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela. Ayacucho, 2020

			Momentos	
			Pretest	Post test
Pensamiento simbólico	En inicio	fi	12	0
		%	50,0 %	0,0 %
	En proceso	fi	12	0
		%	50,0 %	0,0 %
	Logro esperado	fi	0	6
		%	0,0 %	25,0 %
Logro destacado	fi	0	18	
	%	0,0 %	75,0 %	
Total	fi	24	24	
	%	100,0 %	100,0 %	

De los resultados de la tabla 1, previo a la aplicación del juego libre, el 50,0 % de los estudiantes se ubica en el nivel inicio en el desarrollo del pensamiento simbólico; mientras que el 50,0 %, en el nivel proceso. Luego del experimento, el 75,0 % llegó a avanzar al nivel de logro destacado en el desarrollo del pensamiento simbólico; mientras que el 25,0 % subió al nivel de logro esperado. Se infiere del trabajo que el juego libre contribuye al desarrollo del pensamiento simbólico.

Tabla 2

Contraste del nivel de desarrollo del lenguaje antes (basal) y después (final) de la aplicación del juego libre en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela. Ayacucho, 2020

			Momentos	
			Pretest	Post test
Desarrollo del lenguaje	En inicio	fi	18	0
		%	75,0 %	0,0 %
	En proceso	fi	6	0
		%	25,0 %	0,0 %
	Logro esperado	fi	0	6
		%	0,0 %	25,0 %
Logro destacado	fi	0	18	
	%	0,0 %	75,0 %	
Total	fi	24	24	
	%	100,0 %	100,0 %	

De los resultados de la tabla 2, previo a la aplicación del juego libre, el 75,0 % de los estudiantes se ubica en el nivel inicio en el desarrollo del lenguaje; mientras que el 50,0 %, en el nivel proceso. Luego del experimento, el 75,0 % llegó avanzar al nivel de logro destacado en el desarrollo del lenguaje; mientras que el 25,0 % subió al nivel de logro esperado. Se infiere del trabajo pedagógico que el juego libre contribuye al desarrollo del lenguaje en general en los niños de la muestra.

Tabla 3

Contraste del nivel de desarrollo de la cultura antes (basal) y después (final) de la aplicación del juego libre en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela. Ayacucho, 2020

			Momentos	
			Pretest	Post test
Desarrollo de la cultura	En inicio	fi	17	0
		%	70,8 %	0,0 %
	En proceso	fi	7	0
		%	29,2 %	0,0 %
	Logro esperado	fi	0	7
		%	0,0 %	29,2 %
Logro destacado	fi	0	17	
	%	0,0 %	70,8 %	
Total	fi	24	24	
	%	100,0 %	100,0 %	

De los resultados de la tabla 3, previo a la aplicación del juego libre, el 70,8 % de los estudiantes, se ubica en el nivel inicio en el desarrollo de la cultura; mientras que el 29,2 %, en el nivel proceso. Luego del experimento, el 70,8 % llegó a avanzar al nivel de logro destacado en el desarrollo del lenguaje; mientras que el 29,2 % subió al nivel de logro esperado. De lo que infiere en que el juego libre contribuye al desarrollo de la visión cultural en los niños de la muestra.

Tabla 4

Contraste del nivel de desarrollo del dibujo y pintura antes (basal) y después (final) del juego libre en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela. Ayacucho, 2020

		Momentos		
		Pretest	Post test	
Dibujo y pintura	En inicio	fi	18	0
		%	75,0 %	0,0 %
	En proceso	fi	5	0
		%	20,8 %	0,0 %
	Logro esperado	fi	1	4
		%	4,2 %	16,7 %
Total	Logro destacado	fi	0	20
		%	0,0 %	83,3 %
		fi	24	24
	%	100,0 %	100,0 %	

De los resultados de la tabla 4, previo a la aplicación del juego libre, el 75,0 % de los estudiantes se ubica en el nivel inicio en el desarrollo del dibujo y pintura; el 20,8 %, en el nivel proceso; mientras que el 4,2 % en logro esperado. Luego del experimento, el 83,3 % llegó a avanzar al nivel de logro destacado en el desarrollo del dibujo y pintura; mientras que el 16,7 % subió al nivel de logro esperado. Con ello, se infiere que el juego libre contribuye al desarrollo de la abstracción de la realidad y su plasmación mediante el dibujo y pintura en los niños de la muestra.

Tabla 5

Contraste del nivel de desarrollo de la matemática antes (basal) y después (final) de la aplicación del juego libre en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela. Ayacucho, 2020

			Momentos	
			Pretest	Post test
Desarrollo de la matemática	En inicio	fi	17	0
		%	70,8 %	0,0 %
	En proceso	fi	7	0
		%	29,2 %	0,0 %
	Logro esperado	fi	0	6
		%	0,0 %	25,0 %
	Logro destacado	fi	0	18
		%	0,0 %	75,0 %
Total	fi	24	24	
	%	100,0 %	100,0 %	

De los resultados de la tabla 5, previo a la aplicación del juego libre, el 70,8 % de los estudiantes se ubica en el nivel inicio en el desarrollo de la matemática; mientras que el 29,2 %, en el nivel proceso. Luego del experimento, el 75,0 % llegó a avanzar al nivel de logro destacado en el desarrollo de la matemática; mientras que el 25,0 % subió al nivel de logro esperado. Se infiere con el trabajo pedagógico que el juego libre contribuye al desarrollo de la matemática en los niños de la muestra.

4.2 A nivel inferencial

4.2.1 Prueba de normalidad

Tabla 6

Prueba de normalidad de la variable desarrollo del pensamiento simbólico antes y después de la aplicación del juego libre en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela. Ayacucho, 2020

Pruebas de normalidad

	Momentos	Shapiro-Wilk		
		Estadístico	Gl	Sig.
Pensamiento simbólico	Pretest	,640	24	,000
	Postest	,542	24	,000

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Decisión

Los resultados de la tabla 7 muestran que la distribución es no normal ($\alpha = 0,05$), valorado mediante el test de Shapiro-Wilk en la correlación de significancia de Lilliefors, por cuanto, la estadística para la prueba de normalidad es no paramétrica. En tal sentido, se aplicará el estadígrafo de la Prueba de rangos de Wilcoxon para muestras relacionadas.

4.2.2 Prueba de hipótesis

Hipótesis general

Sistema de hipótesis

H_o : La aplicación del juego libre influye en el desarrollo del pensamiento simbólico en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela. Ayacucho, 2020.

$$H_o: \mu_1 = \mu_2$$

H_1 : La aplicación del juego libre no influye en el desarrollo del pensamiento simbólico en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela. Ayacucho, 2020.

$$H_1: \mu_1 > \mu_2$$

b) Nivel de Significancia

$\alpha = 0,05$, es decir el 5 %

c) Cálculo estadístico

Tabla 7

Prueba de muestras relacionadas antes y después de la aplicación del juego en el desarrollo del pensamiento simbólico en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela. Ayacucho, 2020

Estadísticos de prueba^a	
Pensamiento simbólico posttest - Pensamiento simbólico_pretest	
Z	-4,524 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

Decisión

En la comparación de puntajes pre y posttest sobre el desarrollo del pensamiento simbólico, se evidenció superioridad en el resultado del posttest, detectada mediante el estadígrafo de la prueba de rangos de Wilcoxon, al 95 % de nivel de confianza y 5 % de significancia. Además, se demostró que el nivel de significancia asintótico (bilateral) es inferior a la región crítica ($p=0,000 < \alpha=0,05$); entonces, existen evidencias estadísticas suficientes para rechazar la hipótesis nula (H_0) y aceptar la hipótesis alterna (H_1); es decir: “La aplicación del juego libre influye en el desarrollo del pensamiento simbólico en los

niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela. Ayacucho, 2020". ($Z = -4,524^b$; $p = 0,000 < 0,05$).

d) Conclusión estadística

Se concluye en que la aplicación del juego libre influye directamente en el desarrollo del pensamiento simbólico en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela. Ayacucho, 2020.

Primera hipótesis específica

Tabla 8

Prueba de muestras relacionadas antes y después de la aplicación del juego libre en el desarrollo del lenguaje en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela. Ayacucho, 2020

Estadísticos de prueba^a	
Desarrollo del lenguaje_posttest - Manejo del lenguaje_pre test	
Z	-4,417 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

Decisión

En la comparación de puntajes pre y posttest sobre el desarrollo del lenguaje, se evidenció superioridad en el resultado del posttest, detectada mediante el estadígrafo de la prueba de rangos de Wilcoxon, al 95 % de nivel de confianza y 5 % de significancia. Además, se demostró que el nivel de significancia asintótico (bilateral) es inferior a la región crítica ($p=0,000 < \alpha=0,05$); entonces, existen evidencias estadísticas suficientes para rechazar la hipótesis nula (H_0) y aceptar la hipótesis alterna (H_1); es decir: "La aplicación del juego libre influye en el desarrollo del lenguaje en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela. Ayacucho, 2020" ($Z = -4,417^b$; $p = 0,000 < 0,05$).

Segunda hipótesis específica

Tabla 9

Prueba de muestras relacionadas antes y después de la aplicación del juego libre en el desarrollo de la cultura en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela. Ayacucho, 2020

Estadísticos de prueba^a	
	Desarrollo de la cultura_post test - Desarrollo de la cultura _pre test
Z	-4,401 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

Nota. * $p < .05$, Dos colas.

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Decisión

En la comparación de puntajes pre y posttest sobre el desarrollo de la cultura, se evidenció superioridad en el resultado del posttest, detectada mediante el estadígrafo de la prueba de rangos de Wilcoxon, al 95 % de nivel de confianza y 5 % de significancia. Además, se demostró que el nivel de significancia asintótico (bilateral) es inferior a la región crítica ($p=0,000 < \alpha=0,05$); entonces, existen evidencias estadísticas suficientes para rechazar la hipótesis nula (H_0) y aceptar la hipótesis alterna (H_1); es decir: “La aplicación del juego libre influye en el desarrollo de la cultura en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela. Ayacucho, 2020” ($Z = -4,401^b$; $p = 0,000 < 0,05$).

Tercera hipótesis específica

Tabla 10

Prueba de muestras relacionadas antes y después de la aplicación del juego libre en el desarrollo del dibujo y pintura en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela. Ayacucho, 2020

Estadísticos de prueba^a	
	Dibujo y pintura_pos test - Dibujo y pintura_pre test
Z	-4,417 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

Nota. * $p < .05$, Dos colas.

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Decisión

En la comparación de puntajes pre y postest sobre el desarrollo de la producción de textos escritos, se evidenció superioridad en el resultado del postest, detectada mediante el estadígrafo de la prueba de rangos de Wilcoxon, al 95 % de nivel de confianza y 5 % de significancia. Además, se demostró que el nivel de significancia asintótico (bilateral) es inferior a la región crítica ($p=0,000 < \alpha=0,05$); entonces, existen evidencias estadísticas suficientes para rechazar la hipótesis nula (H_0) y aceptar la hipótesis alterna (H_1); es decir: “La aplicación del juego libre influye en el desarrollo del dibujo y pintura en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela. Ayacucho, 2020”. ($Z = -4,417$; $p=0,000 < 0,05$).

Cuarta hipótesis específica

Tabla 11

Prueba de muestras relacionadas antes y después de la aplicación del juego libre en el desarrollo de la matemática en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela. Ayacucho, 2020

Estadísticos de prueba^a

	Desarrollo de la matemática_post test - Desarrollo de la matemática_pretest
Z	-4,401 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

Nota. * $p < .05$, Dos colas.

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Decisión

En la comparación de puntajes pre y postest sobre el desarrollo de la matemática, se evidenció superioridad en el resultado del postest, detectada mediante el estadígrafo de la prueba de rangos de Wilcoxon, al 95 % de nivel de confianza y 5 % de significancia. Además, se demostró que el nivel de significancia asintótico (bilateral) es inferior a la región crítica ($p=0,000 < \alpha=0,05$); entonces, existen evidencias estadísticas suficientes para rechazar la hipótesis nula (H_0) y aceptar la hipótesis alterna (H_1); es decir: “La aplicación del juego libre influye en el desarrollo de la matemática en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela. Ayacucho, 2020”. ($Z= -4,401$; $p < 0,05$).

4.3 Discusión de resultados

La educación es fundamental para el desarrollo de cada individuo y de una sociedad; por ello, es importante que, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, los docentes utilicen diversas estrategias como el juego libre para formar integralmente a los estudiantes, en especial para el desarrollo del pensamiento simbólico, el cual es la representación de la realidad en el cerebro humano y que va ser transmitido en la sociedad o reproducido en ella. Por tal razón, se determinó desarrollar este estudio de corte experimental aplicando el programa experimental con la finalidad de fortalecer el pensamiento simbólico en los estudiantes; en tal virtud, se formuló el siguiente objetivo general: *“Demostrar la influencia del juego libre en el desarrollo del pensamiento simbólico en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela. Ayacucho, 2020”*. A continuación, se muestran las hipótesis contrastadas con diversos estudios.

En relación a la hipótesis general, se demostró que la aplicación del juego libre tiene influencia con el desarrollo del pensamiento simbólico. Resultado que fue refrendado a través de la prueba de rangos de Wilcoxon ($Z = -4,524^b$; $p = 0,000 < 0,05$). De lo que se infiere que el juego libre contribuye al desarrollo del pensamiento simbólico, el que coincide con Quingaluisa (2016), quien demuestra que la insuficiente aplicación de estrategias y materiales didácticos contribuye al menor desarrollo del pensamiento simbólico. Asimismo, Moreno y Saltos (2015) manifiestan que el pensamiento simbólico depende de las interacciones y el tipo de personas y su interacción con el ambiente que lo rodea. Por su lado, Ascencios y Malvas (2019) indican que el programa de juego libre son un conjunto de acciones importantes en el proceso de formación del estudiante. De este modo, se puede observar que el juego libre es una actividad importante para el desarrollo del pensamiento simbólico; también, como lo demuestran algunos autores mencionados, favorece al aprendizaje óptimo de los educandos.

Respecto a la primera hipótesis específica, se concluye en que la aplicación del juego libre presenta influencia en el desarrollo del lenguaje. Resultado que fue refrendado a través de la prueba de rangos de Wilcoxon ($Z = -4,417^b$; $p = 0,000 < 0,05$). Se deduce que el juego libre contribuye al desarrollo del lenguaje, tal como lo refieren Pilar y De Gonzales (2019), que hay una buena relación del juego libre con el lenguaje oral en los infantes; de igual modo, coincide con Saldarriaga (2019), quien llegó a la conclusión de que las habilidades orales se desarrollan gracias a los juegos; por tal motivo, se establece al juego libre como estrategia didáctica imprescindible para desarrollar la expresión oral en los estudiantes.

Respecto a la segunda hipótesis específica, se concluye que la implementación del juego libre evidencia cierta influencia con el desarrollo de la cultura. Resultado que fue refrendado a través de la prueba de rangos de Wilcoxon ($Z = -4,401^b$; $p = 0,000 < 0,05$), de lo que infiere que el juego libre fomenta al desarrollo de la cultura. Respecto a lo expuesto, Cañari (2018) concluye en que gran parte de los estudiantes realiza el juego libre en el sector de construcción de manera defectuosa, ello demuestra que no siempre el juego libre influye en la cultura de los niños.

De acuerdo con la tercera hipótesis específica, se determinó que la aplicación del juego libre influye en el desarrollo del dibujo y pintura en los niños. Resultado que fue refrendado a través de la prueba de rangos de Wilcoxon ($Z = -4,417$; $p=0,000 < 0,05$). De lo que colige en que el juego libre contribuye en el desarrollo del dibujo y pintura; tal como lo manifiesta Ascencios y Malvas (2019), quienes determinaron que el juego libre tiene pensarse a modo de momento didáctico dentro del salón de clases, porque beneficia al desarrollo integral de los niños. De manera similar, Carrasco (2017) concluye en que el juego mejora las habilidades de socialización, a que sus actitudes sean mejores, así como sus valores, destrezas y potencialidades. En este sentido, se demuestra que el juego libre

contribuye al desarrollo integral del niño; este se desenvuelve adecuadamente en cuanto al dibujo y pintura.

Respecto a la cuarta hipótesis específica, se estableció que el juego libre influye en el desarrollo de la matemática. Resultado que fue refrendado a través de la prueba de rangos de Wilcoxon ($Z = -4,401$; $p < 0,05$). De lo que infiere que el juego libre contribuye al desarrollo de la matemática. Resultado que coincide con Quingaluisa (2016), que la enseñanza en los niños debe ser de manera integral y no solo centrarse en lo cognitivo, también se debe incentivar el desarrollo de habilidades mentales para que sean capaces de enfrentarse y encontrar soluciones a las diversas dificultades que se presenten, los cuales favorecen el desarrollo óptimo en el área de Matemática.

Los estudios mencionados se realizaron con personas y en contextos diversos, por lo que hay diversos factores que influyen en la efectividad del programa. En tal virtud, la aplicación del programa experimental ha tenido efectos significativos en el desarrollo del pensamiento simbólico en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela; además, sirve como estrategia didáctica para su aplicación en el proceso educativo.

CONCLUSIONES

1. La aplicación del juego libre influye en el desarrollo del pensamiento simbólico en los niños. Resultado que fue refrendado a través de la prueba de rangos de Wilcoxon, al adquirir el valor de $p = 0,000 < 0,05$, al 95 % de nivel de certeza y 5 % de confianza. Además, previo al experimento, el 50,0 % de los estudiantes se ubicaba en el nivel inicio en el desarrollo del pensamiento simbólico; luego del experimento, el 75,0 % llegó a avanzar al nivel de logro destacado en el desarrollo del pensamiento simbólico. Se infiere que el juego libre contribuye al desarrollo del pensamiento simbólico ($Z = -4,524^b$; $p = 0,000 < 0,05$).
2. La aplicación del juego libre influye en el desarrollo del lenguaje en los niños. Resultado que fue refrendado a través de la medición de la prueba de rangos de Wilcoxon, al adquirir el valor de $p = 0,000 < 0,05$, al 95 % de nivel de certeza y 5 % de confianza. Además, previo a la aplicación del juego libre, el 75,0 % de los estudiantes se ubicó en el nivel inicio en el desarrollo del dibujo y pintura; luego del experimento, el 83,3 % llegó a avanzar al nivel de logro destacado en el desarrollo del lenguaje. Se infiere que el juego libre contribuye al desarrollo de la expresión idiomática o del lenguaje ($Z = -4,417^b$; $p = 0,000 < 0,05$).
3. La aplicación del juego libre influye en el desarrollo de la cultura en los niños. Resultado que fue refrendado a través de la medición de la prueba de rangos de Wilcoxon, al adquirir el valor de $p = 0,000 < 0,05$, al 95 % de nivel de certeza y 5 % de confianza. Además, previo a la aplicación del juego libre, el 70,8 % de los estudiantes se ubica en el nivel inicio en el desarrollo de la cultura; mientras que el 29,2 % en el nivel proceso. Luego del experimento, el 70,8 % llegó a avanzar al nivel de logro destacado en el desarrollo de la cultura. Se infiere que el juego libre contribuye en el desarrollo de la cultura ($Z = -4,401^b$; $p = 0,000 < 0,05$).

4. La aplicación del juego libre influye en el desarrollo del dibujo y pintura en los niños. Resultado que fue refrendado a través de la medición de la Prueba de Rangos de Wilcoxon, al adquirir el valor de $p = 0,000 < 0,05$ al 95% de nivel de certeza y 5% de confianza. Además, previa a la aplicación del juego libre, el 70,8% de los estudiantes, se ubican en el nivel inicio en el desarrollo de la cultura; mientras que, el 29,2% en el nivel proceso. Luego del experimento, el 70,8% llegó a avanzar al nivel de logro destacado en el desarrollo del dibujo y la pintura. Se infiere que el juego libre contribuye al desarrollo de la abstracción de la realidad y su plasmación mediante el dibujo y pintura ($Z = -4,417$; $p=0,000 < 0,05$).
5. La aplicación del juego libre influye en el desarrollo de la matemática en los niños. Resultado que fue refrendado a través de la medición de la prueba de rangos de Wilcoxon, al adquirir el valor de $p = 0,000 < 0,05$, al 95 % de nivel de certeza y 5 % de confianza. Además, previo a la aplicación del juego libre, el 70,8 % de los estudiantes se ubicó en el nivel inicio en el desarrollo de la matemática. Luego del experimento, el 75,0 % llegó a avanzar al nivel de logro destacado en el desarrollo de la matemática. Se infiere que el juego libre contribuye al desarrollo de la matemática ($Z= -4,401$; $p < 0,05$).

RECOMENDACIONES

1. A los padres y madres de familia, que permitan a sus hijos e hijas jugar en sus casas, ya que el juego permite el desarrollo de saberes y habilidades desde la actividad libre, espontánea y esencialmente placentera, no impuesta o dirigida desde afuera; el niño realiza acciones con entusiasmo.
2. A los docentes, que promuevan actividades desde el juego libre en las aulas, como una estrategia pedagógica, debido a que los niños, al jugar, aprenden. Cuando un niño actúa, investiga, planea, desarrolla su creatividad aporta elementos importantes de sus vivencias a lo educativo, físico, psíquico y social. Esta acción debe desplegarse de manera libre por los infantes, pero en todo momento con el acompañamiento de los profesores.
3. A las especialistas de Educación Inicial, fomentar la promoción del juego libre a nivel de las instituciones educativas de Inicial, debido a que es vital e importante para la vida. Además de generar aprendizajes para el desarrollo matemático, fomenta las normas de convivencia en el aula y las relaciones sociales y morales; así como es un agente de transmisión de ideas a través del cual se constituyen los conocimientos en el seno del grupo.

REFERENCIAS

- Abanto, W. I. (2016). *Diseño y desarrollo del proyecto de investigación*. [Módulo de trabajo. Trujillo: Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo].
<https://es.slideshare.net/VICADAL/gua-de-diseo-y-desarrollo-de-tesis-ucv>
- Ascencios, N. M. & Malvas, A. R. (2019). *Efecto del programa Juego libre en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 258 – Huari, 2017*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Sedes Sapientiae]. http://repositorio.ucss.edu.pe/bitstream/handle/UCSS/610/Ascencios_Malvas_tesis_bachiller_2018.pdf?sequence=6&isAllowed=y
- Bericat, E. (2016). *La sociedad desde la sociología. Una introducción a la sociología general*. (5.^a ed.). https://www.researchgate.net/publication/309609989_Qué_es_la_cultura
- Bernal, C. A. (2010). *Metodología de la investigación*. (3.^a ed.). Pearson Educación: Colombia. <http://biblioteca.utma.edu.pe/sites/default/files/Methodolog%C3%ADa%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%20-%20C%C3%A9sar%20Augusto%20Bernal%20-%202ed.pdf>
- Calderón, E. L. N. (2015). *Desarrollo del pensamiento simbólico en los niños de inicial a través de aprendizajes significativos y ámbitos de conocimientos*. <http://186.3.32.121/bitstream/48000/4155/1/CD00489-2015-TRABAJO%20COMPL.pdf>
- Cañari, M. M. (2018). *El juego libre en los sectores y la creatividad lúdica en los niños de 4 años de la IEP El Nazareno – Nuevo Chimbote*. [Tesis de licenciatura, Universidad de San Pedro-Perú]. http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/7330/Tesis_59288.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Carrasco, A. C. (2017). *El juego simbólico en el desarrollo social de los niños de 3 a 4 años*. [Tesis de licenciatura, Universidad de Ambato-Ecuador]. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/26538/2/CARRASCO%20ZURITA.pdf>
- Carrasco, S. (2006). *Metodología de la investigación científica*. San Marcos.
- Chanca, C. Y. (2019). *Dibujo y pintura en Educación Primaria*. [http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2905/MONOGRAFIA%20KATIA%20EMPAS TADO%20Y%20REPOSITORIO%202019.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2905/MONOGRAFIA%20KATIA%20EMPAS%20TADO%20Y%20REPOSITORIO%202019.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Concepto. (2020). *Concepto de pensamiento*. <https://concepto.de/pensamiento/>
- Concepto. (2020). *Juego*. <https://conceptodefinicion.de/juego/>
- Córdova, I. (2013). *El proyecto de investigación cuantitativa*. San Marcos.
- Definición. (2020). *Definición de simbólico*. <https://definicion.de/simbolico/>
- Del Pilar, M. M. & De Gonzales, Z. (2019). *El juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial del Callao*. [Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola-Perú]. http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8694/1/2019_Guevara-Zuloeta.pdf
- Desarrollo. En: *Significados.com*. <https://www.significados.com/desarrollo>.
- Díaz, E. P. (2014). *Función simbólica en el pensamiento de los niños*. <https://prezi.com/06ynpqmktpfc/funcion-simbolica-en-el-pensamiento-de-los-ninos/>
- Educación Especial Magazine (2020). *Importancia de las matemáticas en la educación inicial*. <https://www.playacarmagazine.com/index.php/vive-playa/educacion/208-importancia-de-las-matematicas-en-la-educacion-inicial>
ETO.pdf
- Hernández, R. Fernández, C. & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. (6.^a ed.). Mc Graw-Hill Education. <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp->

content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf

- Hilares, M. S. (2015). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de santa clara*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle La Cantuta]. <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/858/TL%20EI-Nt%20C94%202015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Jung, C. G. 1995. *El hombre y sus símbolos*. <https://materialdeconsultaib.files.wordpress.com/2016/05/art-jung-carl-gustav-el-hombre-y-sus-simbolos.pdf>
- Llanga, E. F., Montesdeoca, D. M. y León, S. F. (2019). El pensamiento y razonamiento como un proceso cognitivo en el desarrollo de las ideas. *Revista Caribeña de Ciencias Sociales*. <https://www.eumed.net/rev/caribe/2019/06/pensamiento-razonamiento-ideas.html/hdl.handle.net/20.500.11763/caribe1906pensamiento-razonamiento-ideas>
- Mateu, J. (s. f.). *Pensamiento simbólico: qué es, características y tipos*. <https://psicologiymente.com/inteligencia/pensamiento-simbolico>
- Maya, C. (2017). *La importancia del pensamiento matemático*. <http://www.formandoformadores.org.mx/colabora/publicaciones/la-importancia-del-pensamiento-matematico-el>
- Ministerio de Educación de Perú. (2009). *Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años: La hora del juego libre en los sectores*. https://www.ugelandahuaylas.gob.pe/portal/images/AGP_INICIAL/59-hora_juego_libre_en_los_sectores.pdf

- Ministerio de Educación (2016). *Entorno educativo de calidad en educación Inicial. Guía para docentes del ciclo II*. Amauta Impresiones Comerciales S.A.C.
- Moreno, P. & Saltos, J. (2015). *Caracterización del pensamiento simbólico y representativo de los niños y niñas de 4 a 5 años del “Centro de Educación Inicial N° 1 del Distrito Metropolitano de Quito” en el año lectivo 2013-2014. Propuesta Alternativa*. [Tesis de licenciatura, Universidad de las Fuerzas Armadas-Ecuador]. <http://repositorio.espe.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/21000/10462/T-ESPE-048814.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Neuron Up. (2020). *Lenguaje*. <https://www.neuronup.com/es/areas/functions/language>
niateatrodanza.blogspot.com/p/laboratorio-de-experimentacion-corporal.html
- Noblecilla, E, L. (2015). *Desarrollo del pensamiento simbólico en los niños de nivel inicial a través de aprendizajes significativos y ámbitos de conocimientos*. <http://186.3.32.121/bitstream/48000/4155/1/CD00489-2015-TRABAJO%20COMPL>
- Quingaluisa, J. A. (2016). *La imitación diferida en el desarrollo del pensamiento simbólico en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa” 19 de septiembre” del Cantón Salcedo Provincia Cotopaxi*. [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/23292/1/JESSICA%20QUINGALUISA.pdf>
- Raffino, M. E. (2019). *Experimentación científica*. <https://concepto.de/experimentacion-cientifica/>
- Ramírez, C. (s. f.). *Laboratorio de experimentación corporal*. <http://lacompa>
- Real Academia Española. (2019). *Diccionario de la lengua española. Edición del Tricentenario*. <https://dle.rae.es/libre>

- Romero, M. A., Forero, A. & Cedano, A. (2012). *Habilidades de pensamiento simbólico: urdimbres de significado, sociedad y tic*. <https://www.redalyc.org/pdf/869/86926976006.pdf>
- Saldarriaga, R. E. (2019). *El juego libre en los sectores y el desarrollo de la expresión oral en niños de la I.E.I 367 Virgen de la Medallita Milagrosa de S.M.P.* [Tesis de título de Segunda Especialidad, Pontificia Universidad Católica del Perú]. http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/13994/SALDARRIAGA_GARRIDO_ROSA_EMMA11.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. https://educaciondiferencialpucv.files.wordpress.com/2016/07/ensenar_el_juego_y_jugar_la_ensenanza.pdf
- Uriarte, J. M. (2020), *¿Qué es la observación?* <https://www.caracteristicas.co/observacion/>
- Valderrama, S. (2015). *Pasos para elaborar proyectos de investigación científica*. San Marcos.
- Valdivia, J. (2014). *El pensamiento simbólico*. https://nanopdf.com/download/el-pensamiento-simbolico-museo-arqueologico-nacional_pdf

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

Título: El juego libre para el desarrollo del pensamiento simbólico en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela. Ayacucho, 2020.

Autora: Br. Krupskaya Prado Juscamaita

Asesor: Dr. Eloy Esteban Feria Macizo

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>Problema general</p> <p>Pg: ¿En qué medida la aplicación del juego libre influye en el desarrollo del pensamiento simbólico en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela? Ayacucho, 2020?</p>	<p>Objetivos generales</p> <p>Og: Demostrar la influencia del juego libre en el desarrollo del pensamiento simbólico en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela. Ayacucho, 2020.</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>Hg: La aplicación del juego libre influye en el desarrollo del pensamiento simbólico en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela. Ayacucho, 2020.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>X: Juego libre</p> <p>Dimensiones</p> <p>x₁: Experimentación corporal y espacial.</p> <p>x₂: Búsqueda de la integración al grupo</p> <p>x₃: Juego de iniciación con pares</p> <p>x₄: Juego social</p>	<p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Tipo de estudio: Aplicada</p> <p>Diseño de investigación: Pre experimental.</p> <p>Población: 80 niños de la Institución Educativa Inicial “República Bolivariana de Venezuela”. Ayacucho, 2020.</p> <p>Muestra: 24 niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial “República Bolivariana de Venezuela”. Ayacucho, 2020.</p> <p>Muestreo: No probabilístico.</p> <p>Técnicas Experimentación. Análisis del desempeño.</p> <p>Instrumentos Material experimental. Rúbrica.</p> <p>Tratamiento estadístico</p> <p>A nivel descriptivo: Tablas simples.</p> <p>A nivel inferencial: Pruebas de Rangos de Wilcoxon</p>
<p>Problemas específicos</p> <p>Pe1: ¿En qué medida la aplicación del juego libre influye en el desarrollo del lenguaje en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela? Ayacucho, 2020?</p> <p>Pe2: ¿En qué medida la aplicación del juego libre influye en el desarrollo de la cultura en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela? Ayacucho, 2020?</p> <p>Pe3: ¿En qué medida la aplicación del juego libre influye en el desarrollo del dibujo y pintura en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela? Ayacucho, 2020?</p> <p>Pe4: ¿En qué medida la aplicación del juego libre influye en el desarrollo de la matemática en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela? Ayacucho, 2020?</p>	<p>Problemas específicos</p> <p>Oe1: Evidenciar la influencia del juego libre influye en el desarrollo del lenguaje en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela. Ayacucho, 2020.</p> <p>Oe2: Comprobar la influencia del juego libre influye en el desarrollo de la cultura en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela. Ayacucho, 2020.</p> <p>Oe3: Evaluar la influencia del juego libre en el desarrollo del dibujo y pintura en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela. Ayacucho, 2020.</p> <p>Oe4: Evaluar la influencia del juego libre en el desarrollo de la matemática en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela. Ayacucho, 2020.</p>	<p>Problemas específicos</p> <p>He1: La aplicación del juego libre influye en el desarrollo del lenguaje en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela. Ayacucho, 2020.</p> <p>He2: La aplicación del juego libre influye en el desarrollo de la cultura en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela. Ayacucho, 2020.</p> <p>He3: La aplicación del juego libre influye en el desarrollo del dibujo y pintura en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela. Ayacucho, 2020.</p> <p>He4: La aplicación del juego libre influye en el desarrollo de la matemática en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela. Ayacucho, 2020.</p>	<p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>Y: Pensamiento simbólico</p> <p>Dimensiones</p> <p>y₁: Lenguaje</p> <p>y₂: Cultura</p> <p>y₃: dibujo y pintura</p> <p>y₄: Matemáticas</p>	

Anexo 3: Fichas de validación y resultados de confiabilidad

Resultados de validez

Pensamiento simbólico		
N° de ítems	Correlación de Pearson (el resultado es mayor a 0.21)	Resultado
1	0,85	Válido
2	0,79	Válido
3	0,90	Válido
4	0,58	Válido
5	0,90	Válido
6	0,44	Válido
7	0,79	Válido
8	0,91	Válido
9	0,53	Válido
10	0,85	Válido
11	0,61	Válido
12	0,64	Válido
13	0,80	Válido
14	0,69	Válido
15	0,56	Válido
16	0,69	Válido

Resultados de confiabilidad del instrumento

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	10	100,0

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

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,966	16

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	40,1000	37,211	,896	,962
VAR00002	40,0000	37,333	,941	,962
VAR00003	40,0000	37,333	,941	,962
VAR00004	40,0000	38,667	,703	,966
VAR00005	40,5000	40,500	,199	,981
VAR00006	40,0000	37,333	,941	,962
VAR00007	40,1000	37,211	,896	,962
VAR00008	39,9000	40,767	,404	,970
VAR00009	40,0000	37,333	,941	,962
VAR00010	39,9000	38,767	,796	,964
VAR00011	40,0000	37,333	,941	,962
VAR00012	40,0000	37,333	,941	,962
VAR00013	40,0000	37,333	,941	,962
VAR00014	40,0000	37,333	,941	,962
VAR00015	39,9000	38,767	,796	,964
VAR00016	40,1000	37,211	,896	,962

Anexo 4: Material experimental

1. Título: El juego libre para el desarrollo del pensamiento simbólico en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela. Ayacucho, 2020.

2. Fundamentación teórica del programa experimental

La investigación pretende observar a los niños partiendo de su realidad, porque los niños cuando utilizan el juego para expresar sus vivencias, formas de interacción, percepciones de lo que ocurre en su entorno, les permitirá estas experiencias que se desarrollan a través del juego la formación del cerebro donde se desarrolla las mayores conexiones neuronales, que se activa cuando el niño juega y es así, que el juego produce hormonas que benefician, como la serotoninas, las encefalinas y las endorfinas, la dopamina y la acetilcolina, que logran asegurar un aprendizaje que se armoniza con las emociones, permitiendo la regulación de sus emociones, permitiendo potenciar la concentración y la atención.

3. Objetivos

3.1. General

OG. Demostrar la influencia del juego libre en el desarrollo del pensamiento simbólico en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela, Ayacucho, 2020.

3.2. Específicos

Oe1: Evidenciar la influencia del juego libre en el desarrollo del lenguaje en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela. Ayacucho, 2020.

Oe2: Comprobar la influencia del juego libre en el desarrollo de la cultura en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela, Ayacucho, 2020.

Oe3: Evaluar la influencia del juego libre en el desarrollo del dibujo y pintura en los niños de la Institución Educativa Inicial República Bolivariana de Venezuela, Ayacucho, 2020.

4. Justificación

4.1. Justificación teórica

El desarrollo de la investigación contribuirá a demostrar la importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje; la estrategia empleada en esta investigación, el juego libre, tiene la finalidad de resolver el mejor desarrollo del pensamiento simbólico en los niños; esto implica que el juego, como estrategia, hace que el niño desarrolle de forma espontánea sus saberes, actitudes, comportamientos, valores, expresión cultural y todo lo que tiene que ver con la vida del futuro hombre.

4.2. Justificación práctica

El presente estudio está orientado a la aplicación de una estrategia para la mejora del pensamiento simbólico; por tanto, la investigación está orientada a mostrar la importancia del juego libre en la formación de los niños de 5 años de edad, ya que ayuda a desarrollar todas sus facultades humanas; por consiguiente, los resultados de la investigación permitirán que los profesionales en educación y otras carreras afines a la formación de

niños repliquen la estrategia aplicada en este estudio con la finalidad de mejorar la educación de los niños.

4.3. Justificación metodológica

El presente estudio, a nivel metodológico, presenta los siguientes criterios en la justificación:

La técnica aplicada para la obtención de la información servirá para las posteriores investigaciones, como medio útil, que los estudiosos puedan asumirlos para la realización de sus investigaciones.

Los procedimientos técnicos y algoritmos aplicados en el presente trabajo de investigación servirán para estudios posteriores.

Los instrumentos empleados en el presente estudio podrán servir de base para el acopio de la información en trabajos de investigación futura

5. Fundamento pedagógico

El estudio se fundamenta en la teoría del Aprendizaje Sociocultural de Vigotsky, según esta teoría el hombre aprende en su contexto socio cultural; entonces, todo aprendizaje parte de los modos de vida libre en su contexto social; es decir, el niño aprende interactuando con los demás niños y otros miembros de la sociedad.

Los niños al interactuar mediante el juego hacen uso de todos los medios y materiales que existen en su contexto y también toman todos los saberes que se les entrega mediante las normas de convivencia para una relación entre los demás miembros de la sociedad.

6. Estrategias que se emplean para el desarrollo del juego libre

6.1 Momento: Planificación y la organización

Este momento se inicia cuando el adulto, conversa con el niño y toma encuentra tres aspectos importantes:

6.1.1. Elección del sector: Este momento brinda a los niños la posibilidad de expresar a que les gustaría jugar, los materiales que le gustaría usar y que es por supuesto respetado por el adulto.

6.1.2. El tiempo y el espacio: El adulto acuerda con el niño el tiempo que dispondrá para este momento y el lugar que elegirá para desarrollar el juego.

6.1.3. Conversa con los niños sobre las normas de convivencia que permitirá que por ejemplo el niño, cuando utilice los materiales no los maltrate, o se lave las mañanas antes de usar, devolver los objetos al culminar el juego a su lugar.

6.2. Momento: Desarrollo del juego

6.2.1 Este momento es donde el niño de manera autónoma donde el niño plasma una idea y la convierte en acción. Conforme el niño desarrolla su proyecto este va creciendo en intensidad al ir concretando y el niño ingresa aún momento importante de despliegue de sus experiencias previas que los evoca durante este momento.

6.2.3 El tiempo es aproximadamente de 35 minutos, durante este momento la participación del adulto es a través de:

- Preguntas abiertas

- Nombrar de manera general el juego.
- El adulto ingresa en el juego imaginativo valorando de manera positiva.
- Preguntar e interesarnos por detallar más el juego
- Los niños con la participación del adulto son provocados en su imaginación.
- El adulto responde siempre desde el espacio imaginario del juego.

6.3 Momento: Socialización, representación, metacognición y orden.

6.3.1 Durante este momento el adulto invita al niño a brindarle la oportunidad de expresar lo que ha jugado, dejando que el niño detalle toda la experiencia que ha vivido.

6.3.2 Este momento importante es la consolidación del juego, porque el niño representa su juego usando los otros lenguajes como: la pintura, el dibujo, modelado, etc.

6.3.3 Durante el momento de la metacognición que se da a través del diálogo, permitiendo abstraer los aprendizajes espontáneos durante el juego libre que el niño desarrolla.

N°	ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	SESIONES	TIEMPO	RESPONSABLE	
1	Pre test	Evaluación	1	10 horas	Investigadora	
2	Organización del sector con participación activa de los niños	Planificación y organización	10 sesiones	2 horas		
3	Los niños eligen el sector que jugarán			2 horas		
4	Los niños proponen las normas de convivencia			2 horas		
5	El niño de manera autónoma juega de manera libre plasmando una idea y la convierte en acción concreta.			2 horas		
6	El adulto ingresa en el juego imaginativo valorando de manera positiva.	2 horas				
7	El niño exprese a que jugo, con que materiales uso.	2 horas				
8	El niño representa utilizando los otros lenguajes para expresar a través del dibujo, modelado y otros lo que jugó	Socialización, representación y metacognición		2 horas		
9	El adulto realiza preguntas a los niños logrando la metacognición.			2 horas		
12	Postest	Evaluación		1		10 horas

7. Metodología

Se utilizó la observación como herramienta para valorar los procesos de aprendizaje que desarrollaron los niños durante el juego libre.

7.1. Materiales

7.1.1 Materiales para el juego libre

Planificación y organización	Desarrollo del juego	Socialización, representación y metacognición
Botellas de plástico sin etiquetas. Tapas de botellas Conos de papel Pedazos de maderas de diferente grosor y tamaño Envases de plásticos Muñecas Animales de plástico Palitos de chupete Ganchos de ropa Bolitas de plástico Cajas de diferentes tamaños	Ficha de observación Cámara fotográfica.	Crayolas Pinturas Témperas Plastilina Papel bond Papel periódico Papelote Plumones

7.2 Evaluación

Todas las actividades programadas se evidenciarán en el resultado post test del experimento; ello, permitirá la autoevaluación de las actividades desarrolladas en la investigación.

SESIÓN N° 1 EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE REMOTO A DISTANCIA

I. DATOS INFORMATIVOS

1. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA INICIAL:** República Bolivariana de Venezuela
2. **SUB DIRECTORA DE LA IEI:** Prof. Janett Vargas González
3. **INVESTIGADORA:** Prado Juscamaita, Krupskaya
4. **TEMA DEL DÍA:** “A moverse utilizando mantas y pañuelos”
5. **EDAD:** 05 años

II. CUADRO DE INTERACCIÓN DE DOCENTE ESTUDIANTE Y PADRE DE FAMILIA

Medio utilizado para la interacción docente - estudiante (Marcar el/los medios que utilizará)	Llamada telefónica	06	WhatsApp	19	Herramientas virtuales de comunicación
	Mensaje de texto		Facebook		
	Otros: (especificar)				

III. EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p><u>PSICOMOTRICIDAD</u> Se desenvuelve de manera autónoma a través de su psicomotricidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<p>Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.</p> <p>Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.).</p>	<p>Los niños y niñas jugarán de manera libre con telas mantas y expresarán las emociones que sintieron.</p>

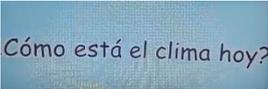
IV. ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> • Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad 	<p>Respeto por las diferencias.</p>	<p>Las niñas y los niños reconocen en sí mismos y en los demás, las diferentes emociones que se pueden experimentar en situaciones cotidianas, y muestran respeto por la manera como cada persona las expresa.</p>

• Enfoque de igualdad de género	Empatía	Las niñas y los niños tienen derecho a expresar sus emociones de manera genuina y sin distinción de género. Por ejemplo: tanto niñas como niños pueden llorar si se sienten tristes, frustradas/os o enojadas/os. Todas y todos tenemos derecho de expresar nuestras emociones
• Enfoque de derechos	Respeto	Las niñas y los niños se reconocen como sujetos de derecho para que progresivamente puedan tomar mayor conciencia de ellos. Por ejemplo, tener el derecho a poder expresar sus emociones de diversas formas.

V. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA CONTEXTUALIZADA

MOMENTOS	SECUENCIA DE ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>ACTIVIDADES PERMANENTES:</p> <p>Saludo: Se canta la canción de bienvenida “Hola, hola como están”</p> <ul style="list-style-type: none"> Luego a través del WhatsApp se envía una imagen para que los niños y niñas registren su asistencia, ya sea en un audio, mensaje o video.  <ul style="list-style-type: none"> Se pregunta: ¿Qué día es hoy?  <ul style="list-style-type: none"> Y se les menciona el día y la fecha, 	<ul style="list-style-type: none"> WhatsApp Imágenes Videos Canción <p>Pañuelos de 2 colores</p>

	<ul style="list-style-type: none"> Así mismo se les pregunta ¿Cómo está el día hoy? Para ello se les pide que todos observen el clima y lo comenten. 	
	<p>Propósito: Se comunica el propósito de la sesión de aprendizaje: Que las niñas y los niños descubran y expresen a través del movimiento las emociones que sienten.</p> <p>Motivación: Se entona la canción “<i>En la batalla del calentamiento todo mi cuerpo se pone en movimiento</i>”, invitando a los niños a moverse siguiendo las letras de la canción, para calentar nuestro cuerpo y disponernos a aprender.</p>	
DESARROLLO	EXPRESIÓN MOTRIZ: Se invita a los niños y niñas que elijan telas, mantas y que realicen representaciones de manera libre y espontánea.	Máscaras
CIERRE	Reto: Utilizando una guitarra se da a conocer el reto del día “con ayuda de sus papás o un adulto que vive con ustedes en casa” escojan telas, mantas, pañuelos que tienen en casa y jueguen con esos objetos; al terminar conversen con sus hijos y pregúnteles como se sintieron, que crearon, que se imaginaron que eran los objetos que eligieron, envíen un video.	Telas, pañuelos, mantas.
ACTIVIDAD DE REFLEXIÓN	Señor padres de familia, es muy importante que las niñas y los niños tengan la oportunidad de descubrir el interés por el juego con objetos como las mantas, pañuelos o telas, permítanles que ellos desarrollen su creatividad y escuchen sobre lo que han jugado, eso les permitirá sentirse importantes.	Videos Audios fotografías

SESIÓN N° 2 EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE REMOTO A DISTANCIA

I. DATOS INFORMATIVOS

1. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA INICIAL:** República Bolivariana de Venezuela
2. **SUB DIRECTORA DE LA IEI:** Prof. Janett Vargas González
3. **INVESTIGADORA:** Prado Juscamaita, Krupskaya
4. **TEMA DEL DÍA:** “las niñas y los niños juegan y se muevan representando distintas formas y desplazamientos del agua”.
5. **EDAD:** 05 años

II. CUADRO DE INTERACCIÓN DE DOCENTE ESTUDIANTE Y PADRE DE FAMILIA

Medio utilizado para la interacción docente - estudiante (Marcar el/los medios que utilizará)	Llamada telefónica	06	WhatsApp	19	Herramientas virtuales de comunicación
	Mensaje de texto		Facebook		
	Otros: (especificar)				

III. EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>PSICOMOTRICIDAD</p> <p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su psicomotricidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<p>Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración.</p> <p>Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.</p> <p>Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.).</p>	<p>Los niños y niñas jugarán a realizar movimientos variados utilizando diversas partes de su cuerpo.</p>

IV. ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES
ENFOQUE DE DERECHOS	Libertad y responsabilidad	Se promueve el reconocimiento de las niñas y los niños como sujetos de derecho, ciudadanas y ciudadanos con deberes que participan en la toma de decisiones y construyen acuerdos; por ejemplo, el derecho a la salud y a la participación en la toma de acuerdos en la búsqueda del bien común.

ENFOQUE AMBIENTAL	Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional	Se orienta a que las niñas y los niños reflexionen de manera crítica sobre los impactos que generan las acciones para cuidar la salud, en las personas y en el ambiente. Por ejemplo, el derroche del agua con prácticas inadecuadas en el lavado de manos, el uso incorrecto de las mascarillas y la contaminación cuando las botan a la calle.
ENFOQUE DE ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	Responsabilidad	Se promueve que las niñas y los niños reconozcan que las personas y todos los seres vivos convivimos en el planeta, que sus recursos son nuestro bien común, y cómo nuestras acciones repercuten en los demás y en el ambiente. Por ejemplo, el cuidado del agua repercute en la salud de todas/os y en el ambiente.

V. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA CONTEXTUALIZADA

MOMENTOS	SECUENCIA DE ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>ACTIVIDADES PERMANENTES:</p> <p>Saludo: Se canta la canción de bienvenida “Hola, hola como están”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego se envía a través del WhatsApp una imagen para que los niños y niñas registren su asistencia, ya sea en un audio, mensaje o video. • Se pregunta: ¿Qué día es hoy? Y se les menciona el día y la fecha, así mismo se les pregunta ¿cómo está el día hoy? Y se les pide que todos observen el clima y lo comenten. <p>Propósito: Propiciar que las niñas y los niños jueguen y se muevan representando distintas formas y desplazamientos del agua.</p> <p>MOTIVACIÓN: Se invita a los niños y niñas a moverse siguiendo las letras de la canción, para calentar nuestro cuerpo y disponernos a aprender con la siguiente canción,</p> <p style="text-align: center;">Si limpia quiero estar Con agua me debo lavar Si la sed quiero calmar Agua debo tomar Pero el agua se gasta El agua se agota, Gota a gota, gota a gota (Bis). Cuando yo me jabono, cierro el caño, cierro el caño. Cuando me lavo los dientes, cierro el caño, cierro el caño. Cuando lavo mis manos,</p>	<ul style="list-style-type: none"> • WhatsApp • Imágenes • Videos • Canción

	<p>cierro el caño, cierro el caño. Así yo voy cuidando el agua que tú y yo necesitamos. El agua voy a cuidar</p>	
DESARROLLO	<p>EXPRESIÓN MOTRIZ: Se invita a los niños y niñas que elijan un espacio libre en la casa, y que jueguen con su cuerpo, imaginando que son peces, que están en el río, que están bajo la lluvia, y se les motiva a imaginarse más juegos.</p>	Sonidos del agua
CIERRE	<p>Reto: Utilizando una botella vacía de agua se da a conocer el reto del día “con ayuda de sus papás o un adulto que vive con ustedes en casa” escojan un espacio cómodo y jueguen a moverse como lo hacen los peces, que están el río y otros movimientos que ustedes se imaginen, al terminar conversen con sus hijos y pregúnteles como se sintieron, que se imaginaron cuando se movieron y envíen un video.</p>	Video
ACTIVIDAD DE REFLEXIÓN	<p>Señor padres de familia, es muy importante que las niñas y los niños tengan la oportunidad de descubrir las representaciones que pueden hacer con su cuerpo, esto les permite representar de manera libre y espontánea creando juegos imaginarios.</p>	Videos Audios fotografías

SESIÓN N° 3 EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE REMOTO A DISTANCIA

I. DATOS INFORMATIVOS

1. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA INICIAL:** República Bolivariana de Venezuela
2. **SUB DIRECTORA DE LA IEI:** Prof. Janett Vargas González
3. **INVESTIGADORA:** Prado Juscamaita, Krupskaya
4. **TEMA DEL DÍA:** “Jugamos a producir sonidos con objetos de la cocina”
5. **EDAD:** 05 años

II. CUADRO DE INTERACCIÓN DE DOCENTE ESTUDIANTE Y PADRE DE FAMILIA

Medio utilizado para la interacción docente - estudiante (Marcar el/los medios que utilizará)	Llamada telefónica	06	WhatsApp	19	Herramientas virtuales de comunicación
	Mensaje de texto		Facebook		
	Otros: (especificar)				

III. EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
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 	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos como el movimiento, a música, etc.	Realiza diversos sonidos con objetos que tiene en su cocin y comparte su creación mostrando a su familia.

IV. ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES
Enfoque ambiental	Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional	Promover a que los niños y las niñas reconozcan que los alimentos de su comunidad pueden ser conservados en lugar de desecharlos.
Enfoque intercultural	Respeto a la identidad cultural	Promover a que los niños y las niñas investiguen, junto con su familia, sobre los alimentos de otras localidades que pueden ser conservados. Ello con la intención de que reconozcan que cada localidad tiene su propia diversidad gastronómica

V. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA CONTEXTUALIZADA

MOMENTOS	SECUENCIA DE ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES
<p style="text-align: center;">INICIO</p>	<p>ACTIVIDADES PERMANENTES: Saludo: Se canta la canción de bienvenida “Hola, hola como están”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego se envía a través del WhatsApp una imagen para que los niños y niñas registren su asistencia, ya sea en un audio, mensaje o video. • Se pregunta: ¿Qué día es hoy? Y se les menciona el día y la fecha, así mismo se pregunta ¿cómo está el día hoy? Y se les pide que todos observen el clima y lo comenten. <p>Propósito: Explora sonidos con distintos objetos de la cocina y crea música con ellos; así mismo representa espontáneamente como realizo.</p> <p>MOTIVACIÓN: Se invita a los niños y las niñas junto a sus familiares o quienes lo acompañan a ubicarse en un espacio cómodo en la casa para iniciar las actividades del día. A continuación, se les menciona que se escuchará la canción de la “Gallinita cocinera” para introducirnos en la actividad a desarrollar. https://www.youtube.com/watch?v=ImDYTyADk5c Enseguida se pregunta: ¿De qué se trata la canción? ¿Qué otros objetos de cocina tienes en casa? A continuación, se le muestra un cucharón de madera, un tazón de metal, una cuchara de metal y un vaso vidrio o loza.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Whats App • Imágenes • Videos • Canción
<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p>	<p>EXPRESIÓN MOTRIZ Se motiva a las niñas y niños que ahora vamos identificar y ubicar los objetos y utensilios que tenemos en nuestra cocina y que nos pueden ayudar para producir diferentes sonidos.</p>	<p>Objetos de la cocina</p>
<p style="text-align: center;">CIERRE</p>	<p>Reto: Queridos padres de familia y adultos en casa llego la hora del reto, deberán grabar un video donde las niñas y los niños, utilizando objetos y utensilios de cocina exploren sonidos, identificando las variadas tonalidades que se producen, permítanles expresarlos de manera libre. Luego comentarán como lo realizaron y lo enviarán por el WhatsApp.</p>	<p>Video</p>
<p style="text-align: center;">ACTIVIDAD DE REFLEXIÓN</p>	<p>Señor padres de familia, jugar a descubrir diversos sonidos refuerza de manera positiva para que las niñas y los niños puedan expresarse mejor, así mismo desarrolla la parte locomotora del cerebro.</p>	<p>Videos Audios fotografías</p>

SESIÓN N° 4 EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE REMOTO A DISTANCIA

I. DATOS INFORMATIVOS

1. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA INICIAL:** República Bolivariana de Venezuela
2. **SUB DIRECTORA DE LA IEI:** Prof. Janett Vargas González
3. **INVESTIGADORA:** Prado Juscamaita, Krupskaya
4. **TEMA DEL DÍA:** “Jugamos a producir sonidos con nuestros pies”
5. **EDAD:** 05 años

II. CUADRO DE INTERACCIÓN DE DOCENTE ESTUDIANTE Y PADRE DE FAMILIA

Medio utilizado para la interacción docente - estudiante (Marcar el/los medios que utilizará)	Llamada telefónica	06	WhatsApp	19	Herramientas virtuales de comunicación
	Mensaje de texto		Facebook		
	Otros: (especificar)				

III. EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
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 	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos como el movimiento, a música, etc.	Realiza movimientos de manera libre descubriendo las posibilidades de su cuerpo en relación a los objetos y a su entorno.

IV. ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES
Enfoque de derechos	Libertad y responsabilidad	Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una sociedad.
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	Respeto por las diferencias	Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos, por encima de cualquier diferencia

V. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA CONTEXTUALIZADA

MOMENTOS	SECUENCIA DE ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES
<p style="text-align: center;">INICIO</p>	<p>ACTIVIDADES PERMANENTES</p> <p>Saludo: Cantaré una canción de bienvenida “Hola, hola como están”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego enviaré a través del WhatsApp una imagen para que los niños y niñas registren su asistencia, ya sea en un audio, mensaje o video. • Preguntaré: ¿Qué día es hoy? Y les menciono el día y la fecha, así mismo ¿Cómo está el día hoy? Para ello les pediré que todos observen el clima y lo comenten. <p>Propósito: Promover en las niñas y los niños el interés por explorar la percusión corporal, es decir, jugar a producir sonidos y diversos ritmos que se pueden producir al zapatear.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • WhatsApp • Imágenes • Videos • Canción
	<p>Motivación</p> <p>Se presenta la siguiente canción, invitando a los niños y niñas a moverse al compás de la canción, para calentar nuestro cuerpo y disponernos a aprender.</p> <p style="text-align: center;">https://www.youtube.com/watch?v=pc06kmPcNkk</p> <div style="text-align: center;">  </div>	
<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p>	<p>EXPRESIÓN MOTRIZ</p> <p>Utilizando un sombrero se les invita a jugar moviendo los pies y zapateando al ritmo de la música que se les presenta:</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">https://www.youtube.com/watch?v=TkAyp-KWFlo</p>	<p style="text-align: center;">Objetos de la cocina</p>

CIERRE	Reto: Queridos padres de familia y adultos en casa, llega la hora del reto, utilizando un sombrero mencionaré: niños y niñas, con ayuda de la familia, jugaran a crear sonidos con los pies y crearan diversos sonidos al zapatear.	Video
ACTIVIDAD DE REFLEXIÓN	Señor padre de familia, sus hijos e hijas al jugar a crear diversos sonidos usando los pies, están creando movimientos desde la libertad del movimiento, esto es importante para desarrollar la imaginación.	Videos Audios fotografías

SESIÓN N° 5 EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE REMOTO A DISTANCIA

I. DATOS INFORMATIVOS

1. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA INICIAL:** República Bolivariana de Venezuela
2. **SUB DIRECTORA DE LA IEI:** Prof. Janett Vargas González
3. **INVESTIGADORA:** Prado Juscamaita, Krupskaya
4. **TEMA DEL DÍA:** “A jugar de manera libre utilizando botellas vacías de plástico”
5. **EDAD:** 05 años

II. CUADRO DE INTERACCIÓN DE DOCENTE ESTUDIANTE Y PADRE DE FAMILIA

Medio utilizado para la interacción docente - estudiante (Marcar el/los medios que utilizará)	Llamada telefónica	06	WhatsApp	19	Herramientas virtuales de comunicación
	Mensaje de texto		Facebook		
	Otros: (especificar)				

III. EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>PSICOMOTRICIDAD</p> <p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su psicomotricidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<p>Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.).</p>	<p>Los niños y niñas jugarán de manera libre con botellas vacías de plástico y expresarán su creación.</p>

IV. ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES
Enfoque de derechos	Libertad y responsabilidad	Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una sociedad.
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	Respeto por las diferencias	Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos, por encima de cualquier diferencia

V. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA CONTEXTUALIZADA

MOMENTOS	SECUENCIA DE ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>ACTIVIDADES PERMANENTES</p> <p>Saludo: Se cantará la canción de bienvenida “Hola, hola como están”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego se envía a través del WhatsApp una imagen para que los niños y niñas registren su asistencia, ya sea en un audio, mensaje o video. • Se pregunta: ¿Qué día es hoy? Y se les menciona el día y la fecha, así mismo ¿Cómo está el día hoy? Para ello se les pide que todos observen el clima y lo comenten. <p>Propósito: Se comunica el propósito de la sesión de aprendizaje: Que las niñas y los niños tengan la oportunidad de jugar con botellas de plástico vacías y compartir sus creaciones.</p> <p>Motivación: Se entona la canción denominada “<i>Jugando me expreso</i>”, invitando a los niños a moverse al ritmo siguiendo las letras de la canción, para calentar nuestro cuerpo y disponernos a aprender.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • WhatsApp • Imágenes • Videos • Canción
DESARROLLO	<p>Expresión Motriz: Se invita a los niños y niñas que elijan un espacio en la casa y con las botellas vacías de plástico previamente recolectadas con ayuda de sus familias, realicen sus juegos de manera libre y espontánea.</p>	máscaras
CIERRE	<p>Reto: Utilizando una guitarra se da a conocer el reto de hoy “con ayuda de sus papás o un adulto que vive con ustedes en casa” compartan en un video sus hermosas creaciones que hicieron con las botellas vacías de plástico, también será importante que conversen con sus hijos y preguntarles cómo se sintieron, que crearon, que se imaginaron que eran los objetos que eligieron.</p>	Telas, pañuelos, mantas.
ACTIVIDAD DE REFLEXIÓN	<p>Señores padres de familia, es muy importante que las niñas y los niños tengan la oportunidad de descubrir el interés por el juego con objetos como botellas vacías, durante este momento déjenlos jugar sin interrumpirlos eso permitirá que se concentren en sus creaciones.</p>	Videos Audios fotografías

SESIÓN N° 6 EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE REMOTO A DISTANCIA

I. DATOS INFORMATIVOS

1. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA INICIAL:** República Bolivariana de Venezuela
2. **SUB DIRECTORA DE LA IEI:** Prof. Janett Vargas González
3. **INVESTIGADORA:** Prado Juscamaita, Krupskaya
4. **TEMA DEL DÍA:** “Creamos juegos usando cajas de cartón”
5. **EDAD:** 05 años

II. CUADRO DE INTERACCIÓN DE DOCENTE ESTUDIANTE Y PADRE DE FAMILIA

Medio utilizado para la interacción docente - estudiante (Marcar el/los medios que utilizará)	Llamada telefónica	06	WhatsApp	19	Herramientas virtuales de comunicación
	Mensaje de texto		Facebook		
	Otros: (especificar)				

III. EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
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. 	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos como el movimiento, a música, etc.	Realiza creaciones de manera libre, descubriendo sus posibilidades en relación a los objetos y a su entorno.

IV. ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES
Enfoque de derechos	Libertad y responsabilidad	Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una sociedad.
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	Respeto por las diferencias	Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos, por encima de cualquier diferencia

V. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA CONTEXTUALIZADA

MOMENTOS	SECUENCIA DE ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>ACTIVIDADES PERMANENTES</p> <p>Saludo: Se canta la canción de bienvenida “Hola, hola como están”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luego a través del WhatsApp se envía una imagen para que los niños y niñas registren su asistencia, ya sea en un audio, mensaje o video. • Se pregunta: ¿Qué día es hoy? Y se les menciona el día y la fecha, así mismo ¿Cómo está el día hoy? Para ello se les pide que todos observen el clima y lo comenten. <p>Propósito: Se comunica el propósito de la sesión de aprendizaje: Que las niñas y los niños tendrán la oportunidad de elaborar juegos diversos a través de creaciones al jugar con botellas de plástico vacías y compartir sus creaciones.</p> <p>Motivación: Se entona la canción denominada “Jugando me expreso”, invitando a los niños a moverse al ritmo siguiendo las letras de la canción, para calentar nuestro cuerpo y disponernos a aprender.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • WhatsApp • Imágenes • Videos • Canción
DESARROLLO	<p>EXPRESIÓN MOTRIZ: Se invita a los niños y niñas que elijan un espacio en la casa y con las botellas vacías de plástico previamente recolectadas con ayuda de sus familias, realicen sus juegos de manera libre y espontánea.</p>	Máscaras
CIERRE	<p>Reto: Utilizando una guitarra se da a conocer el reto del día “con ayuda de sus papás o un adulto que vive con ustedes en casa” compartan en un video sus hermosas creaciones que hicieron con las botellas vacías de plástico, también será importante que conversen con sus hijos y pregúnteles como se sintieron, que crearon, que se imaginaron que eran los objetos que eligieron.</p>	Telas, pañuelos, mantas.
ACTIVIDAD DE REFLEXION	<p>Señor padre de familia, es muy importante que las niñas y los niños tengan la oportunidad de descubrir el interés por el juego con objetos como botellas vacías, durante este momento déjenlos jugar sin interrumpirlos eso permitirá que se concentren en sus creaciones.</p>	Videos Audios fotografías

SESIÓN N° 7 EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE REMOTO A DISTANCIA

I. DATOS INFORMATIVOS

1. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA INICIAL:** República Bolivariana de Venezuela
2. **SUB DIRECTORA DE LA IEI:** Prof. Janett Vargas González
3. **INVESTIGADORA:** Prado Juscamaita, Krupskaya
4. **TEMA DEL DÍA:** “Juego a organizar materiales de reúso según diferentes criterios de agrupación”
5. **EDAD:** 05 años

II. CUADRO DE INTERACCIÓN DE DOCENTE ESTUDIANTE Y PADRE DE FAMILIA

Medio utilizado para la interacción docente - estudiante (Marcar el/los medios que utilizará)	Llamada telefónica	06	WhatsApp	19	Herramientas virtuales de comunicación
	Mensaje de texto		Facebook		
	Otros: (especificar)				

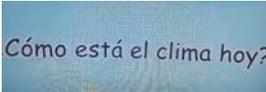
III. EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Resuelve problemas de cantidad. Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar, y dejar algunos elementos sueltos	Empleo estrategias para relacionar, comparar, agrupar, ordenar, contar y representar los objetos de su entorno según sus características perceptuales y los comunica.

IV. ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	Respeto a las diferencias	La docente propicia que, tanto los estudiantes como sus familiares, reflexionen sobre sus aprendizajes a partir de la información que la docente les brinda sobre sus logros y dificultades.
Enfoque intercultural	Enfoque intercultural	La docente propicia que los estudiantes elijan los materiales a emplear según lo que tengan a la mano y que socialicen con sus compañeros la manera en que los utilizaron.

V. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA CONTEXTUALIZADA

MOMENTOS	SECUENCIA DE ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>ACTIVIDADES PERMANENTES:</p> <p>Saludo: Se cantar la canción de bienvenida “Hola, hola como están” Luego se envía a través del WhatsApp una imagen para que los niños y niñas registren su asistencia, ya sea en un audio, mensaje o video.</p>  <p>Preguntaré: ¿Qué día es hoy?</p>  <p>Y se les menciona el día y la fecha,</p>  <p>Así mismo se les pregunta ¿Cómo está el día hoy?</p>  <p>Para ello se les pide que todos observen el clima y lo comenten.</p> <p>Propósito: Se comunica el propósito de la sesión de aprendizaje: Que las niñas y los niños tendrán la oportunidad de organizar de materiales de reúso, según diferentes criterios de agrupación.</p> <p>MOTIVACIÓN: De la “caja del tesoro” se va mostrando objetos reciclados como botellas, envolturas de papel, tapas, pedazos de cartones y se les pregunta si ellos en su casa cuentan con esos materiales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • WhatsApp • Imágenes • Videos • Canción <p>Cajas Envolturas de papel Cajas tapas</p>

DESARROLLO	<p>Se invita a los niños y niñas que con ayuda de su familia busquen su caja del tesoro y que los objetos que ya no usan como envolturas de papel, pedazos de cartón, etc. lo coloquen en su "caja del tesoro".</p> <p>Reto: Utilizando la caja del tesoro, se da a conocer el reto del día: "con ayuda de sus papás o un adulto que vive con ustedes en casa" utilicen todos los objetos que recolectaron y lo ubicaron en la caja del tesoro, exploren, descubran las características, jueguen y envíen un video con sus comentarios sobre como organizaron los materiales que usaron en su hermosa caja de los tesoros.</p>	<p>Caja del tesoro</p> <p>Telas, pañuelos, mantas.</p>
CIERRE	<p>Actividad de Reflexión</p> <p>Señor padres de familia, es muy importante que las niñas y los niños tengan la oportunidad de descubrir, explorar, diversos materiales de uso en casa y a partir de esto los niños construirán jugando, el permitir a las niñas y a los niños resolver, a través de distintas estrategias, pequeños y grandes problemas</p>	<p>Videos</p> <p>Audios</p> <p>fotografías</p>

SESIÓN N° 8 EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE REMOTO A DISTANCIA

I. DATOS INFORMATIVOS

1. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA INICIAL:** República Bolivariana de Venezuela
2. **SUB DIRECTORA DE LA IEI:** Prof. Janett Vargas González
3. **INVESTIGADORA:** Prado Juscamaita, Krupskaya
4. **TEMA DEL DÍA:** “Juego tumbamos latas”
5. **EDAD:** 05 años

II. CUADRO DE INTERACCIÓN DE DOCENTE ESTUDIANTE Y PADRE DE FAMILIA

Medio utilizado para la interacción docente - estudiante (Marcar el/los medios que utilizará)	Llamada telefónica	06	WhatsApp	19	Herramientas virtuales de comunicación
	Mensaje de texto		Facebook		
	Otros: (especificar)				

III. EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Resuelve problemas de cantidad. Traduce cantidades a expresiones numéricas. <ul style="list-style-type: none"> • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo 	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo. Ejemplo: Los niños al jugar tumbalatas, luego de lanzar la pelota, cuentan y dicen: “¡Tumbamos 10 latas!	Utiliza expresiones matemáticas de cantidad y de tiempo, como mucho, poco, antes, después, entre otras, durante situaciones cotidianas y lúdicas, y explica por qué las está utilizando.

IV. ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	Respeto a las diferencias	La docente propicia que, tanto los estudiantes como sus familiares, reflexionen sobre sus aprendizajes a partir de la información que la docente les brinda sobre sus logros y dificultades.
Enfoque intercultural	Enfoque intercultural	La docente propicia que los estudiantes elijan los materiales a emplear según lo que tengan a la mano y que socialicen con sus compañeros la manera en que los utilizaron.

V. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA CONTEXTUALIZADA

MOMENTOS	SECUENCIA DE ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>ACTIVIDADES PERMANENTES</p> <p>Saludo: Se canta la canción de bienvenida “Hola, hola como están”</p> <p>Luego se envía a través del WhatsApp una imagen para que los niños y niñas registren su asistencia, ya sea en un audio, mensaje o video.</p> <p>Se pregunta: ¿Qué día es hoy? Y se les menciona el día y la fecha, así mismo se les pregunta ¿cómo está el día hoy? Y se les pide que todos observen el clima y lo comenten.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • WhatsApp • Imágenes • Videos • Canción <p>Lata pelota</p>
	<p>Propósito: Se comunica el propósito de la sesión de aprendizaje: Que las niñas y los niños tendrán la oportunidad de organizar de materiales de rehúso, usando expresiones matemáticas de cantidad.</p> <p>Motivación: Se muestra a los niños el juego “Tumba latas”, mencionando que el juego consiste en tumbar latas con una pelota desde una determinada distancia</p>	
DESARROLLO	<p>Se invita a los niños y niñas que con ayuda de su familia recolecten latas vacías y una pelota para jugar al juego de tumba latas.</p> <p>Reto: Utilizando una pelota, daré a conocer el reto de hoy “con ayuda de sus papás o un adulto que vive con ustedes en casa”, luego de haber recolectado las latas vacías y una pelota promuevan que los niños jueguen.</p>	Lata pelota
CIERRE	<p>Actividad de Reflexión:</p> <p>Señor padre de familia, es importante que las niñas y los niños jueguen de manera libre a tumbar las latas, para que les permita entre otras, enumerar expresiones matemáticas de cantidad y de tiempo, como mucho, poco, antes, después, durante actividades cotidianas y lúdicas, así como explica por qué las está utilizando.</p>	Videos Audios fotografías

SESIÓN N° 9 EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE REMOTO A DISTANCIA

I. DATOS INFORMATIVOS

1. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA INICIAL:** República Bolivariana de Venezuela
2. **SUB DIRECTORA DE LA IEI:** Prof. Janett Vargas González
3. **INVESTIGADORA:** Prado Juscamaita, Krupskaya
4. **TEMA DEL DÍA:** “Jugamos a lanzar objetos”
5. **EDAD:** 05 años

II. CUADRO DE INTERACCIÓN DE DOCENTE ESTUDIANTE Y PADRE DE FAMILIA

Medio utilizado para la interacción docente - estudiante (Marcar el/los medios que utilizará)	Llamada telefónica	06	WhatsApp	19	Herramientas virtuales de comunicación
	Mensaje de texto		Facebook		
	Otros: (especificar)				

III. EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	Prueba diferentes formas de resolver una de - terminada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y dice por qué la usó. Ejemplo: Los niños ensayan diferentes formas de encestar las pelotas y un niño le dice: “¡Yo me acerqué más a la caja y tiré la pelota!”. Otra niña dice: “¡Yo tire con más fuerza la pelota	Demuestra diferentes formas de resolver una de - terminada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto

IV. ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	Respeto a las diferencias	La docente propicia que, tanto los estudiantes como sus familiares, reflexionen sobre sus aprendizajes a partir de la información que la docente les brinda sobre sus logros y dificultades.
Enfoque intercultural	Enfoque intercultural	La docente propicia que los estudiantes elijan los materiales a emplear según lo que tengan a la mano y que socialicen con sus compañeros la manera en que los utilizaron.

V. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA CONTEXTUALIZADA

MOMENTOS	SECUENCIA DE ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES
<p>INICIO</p>	<p>ACTIVIDADES PERMANENTES Saludo: Se canta la canción de bienvenida “Hola, hola como están” Luego se envía a través del WhatsApp una imagen para que los niños y niñas registren su asistencia, ya sea en un audio, mensaje o video.</p> <p>Se pregunta: ¿Qué día es hoy? Y se les menciona el día y la fecha, así mismo se les pregunta ¿cómo está el día hoy? Y se les pide que todos observen el clima y lo comenten.</p> <hr/> <p>Propósito: Se comunica el propósito de la sesión de aprendizaje: Que las niñas y los niños tendrán la oportunidad de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto.</p> <p>Motivación: Se muestra a los niños el juego “lanzar objetos”, mencionando que el juego consiste en lanzar a una caja, objetos como tapas de botellas, pelotas de papel reciclado y otros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • WhatsApp • Imágenes • Videos • Canción <p>Caja Tapas de botellas</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>Se invita a los niños y niñas que con ayuda de su familia recolecten tapas de botellas varias o pelotas hechas de papel y que los niños de manera libre y espontánea decidan introducir objetos en una caja, buscando alternativas variadas de acuerdo a su propia iniciativa.</p> <p>Reto: Utilizando tapas de botellas, se da a conocer el reto del día “con ayuda de sus papás o un adulto que vive con ustedes en casa”, luego de haber recolectado las tapas de varias de botellas o con pelotas hechas de papel, de manera libre y espontánea jueguen a lanzarlas dentro de una caja.</p>	<p>Caja Tapas de botellas</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Actividad de Reflexión: Señor padre de familia, es muy importante que las niñas y los niños jueguen de manera libre probando diferentes formas de resolver una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto.</p>	<p>Videos Audios fotografías</p>

SESIÓN N° 10 EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE REMOTO A DISTANCIA

I. DATOS INFORMATIVOS

1. **INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA INICIAL:** República Bolivariana de Venezuela
2. **SUB DIRECTORA DE LA IEI:** Prof. Janett Vargas González
3. **INVESTIGADORA:** Prado Juscamaita, Krupskaya
4. **TEMA DEL DÍA:** “Nuestros juguetes favoritos”
5. **EDAD:** 05 años

II. CUADRO DE INTERACCIÓN DE DOCENTE ESTUDIANTE Y PADRE DE FAMILIA

Medio utilizado para la interacción docente - estudiante (Marcar el/los medios que utilizará)	Llamada telefónica	06	WhatsApp	19	Herramientas virtuales de comunicación
	Mensaje de texto		Facebook		
	Otros: (especificar)				

III. EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
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 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. • 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. 	Explora y experimentará usando diversos lenguajes del arte, aplicando procesos y socializando sus creaciones.

IV. ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES
Enfoque inclusivo o de atención a la diversidad	Respeto a las diferencias	La docente propicia que, tanto los estudiantes como sus familiares, reflexionen sobre sus aprendizajes a partir de la información que la docente les brinda sobre sus logros y dificultades.
Enfoque intercultural	Enfoque intercultural	La docente propicia que los estudiantes elijan los materiales a emplear según lo que tengan a la mano y que socialicen con sus compañeros la manera en que los utilizaron.

V. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA CONTEXTUALIZADA

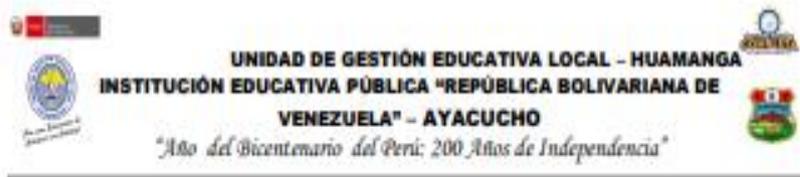
MOMENTOS	SECUENCIA DE ACTIVIDADES	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p>ACTIVIDADES PERMANENTES Saludo: Se canta la canción de bienvenida “Hola, hola como están” Luego se envía a través del WhatsApp una imagen para que los niños y niñas registren su asistencia, ya sea en un audio, mensaje o video.</p> <p>Se pregunta: ¿Qué día es hoy? Y se les menciona el día y la fecha, así mismo se les pregunta ¿cómo está el día hoy? Y se les pide que todos observen el clima y lo comenten.</p> <p>Propósito: Se comunica el propósito de la sesión de aprendizaje: Que las niñas y los niños tendrán la oportunidad de explorar y experimentar usando diversos lenguajes del arte, aplicando procesos creativos y socializando sus creaciones.</p> <p>Motivación: Se narra a los niños el cuento “Los juguetes y sus transformaciones”, que trata sobre la historia de un niño que al conversar con sus juguetes le dijeron que le gustaría tener un espacio para que puedan ser guardados y no se maltrataran. Al culminar la historia se pregunta a los niños sobre que les pareció el cuento, ustedes tienen juguetes, esperando la respuesta de las familias en la interacción a través del WhatsApp.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • WhatsApp • Imágenes • Videos • Canción <p>Juguetes Cajas Estantes</p>
DESARROLLO	<p>Se invita a los niños y niñas, que con ayuda de su familia ubiquen un lugar en su casa para colocar todos los juguetes y que busquen organizadores para colocarlos y cuidarlos.</p> <p>Reto: Mostrando un juguete, se da a conocer el reto de hoy “con ayuda de sus papás o un adulto que vive con ustedes en casa”, luego de haber organizado sus juguetes y de haberlos ubicado en un mismo lugar, deberán realizar un juego elegido por ustedes de manera libre y en un video comentarán a lo que jugaron.</p>	Juguetes
CIERRE	<p>Actividad de Reflexión Señor padres de familia, es muy importante que las niñas y los niños dispongan de un lugar accesible para guardar sus juguetes y al jugar con éstos, crear proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales como sus juguetes para descubrir sus propiedades expresivas, explorar sus propias ideas imaginativas que irán construyendo a partir de sus vivencias y que las transforman en algo nuevo mediante el juego simbólico.</p>	Videos Audios fotografías

Anexo 5: base de datos

PENSAMIENTO SIMBÓLICO																									
N.º	Manejo del lenguaje						Nivel cultural						Dibujo y pintura						Matemáticas					Total	
	Hace preguntas y responde sobre lo que le interesa en el juego que realizó.	Deduca las características de personas, animales, objetos del juego que realizó.	Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.	Dice lo que le gusta o le disgusta del juego que realizó	Total	Ordinal	Incorpora prácticas familiares en su juego	Utiliza su lengua originaria durante el juego	Utiliza elementos de su contexto en su juego	Comenta durante el juego sobre las experiencias de su familia.	Total	Ordinal	Representa lo que jugó mediante sus dibujos	Representa sus sentimientos mediante los dibujos	Describe en los dibujos que realice a los personajes que participó como lo percibe	Representa el juego que realizó y lo describe	Total	Ordinal	Considera conceptos matemáticos en su juego	Sigue la secuencia lógica de los conceptos matemáticos	Interpreta el lenguaje matemático	Incorpora en su juego problemas de cantidad con facilidad	Total	Ordinal	Promedio
1	2	2	2	2	8	3	2	2	2	2	8	3	2	2	2	2	8	3	2	2	2	2	8	3	3
2	3	3	3	3	12	4	1	3	3	3	10	4	3	3	3	3	12	4	3	3	3	3	12	4	4
3	3	3	3	3	12	4	1	3	3	3	10	4	3	3	3	3	12	4	3	3	3	3	12	4	4
4	2	2	2	3	9	3	2	2	2	3	9	3	2	3	2	2	9	3	2	2	3	2	9	3	3
5	2	3	3	2	10	4	2	3	2	2	9	3	3	3	3	3	12	4	3	3	3	2	11	4	4
6	3	3	3	3	12	4	3	3	3	3	12	4	3	3	3	3	12	4	3	3	3	3	12	4	5
7	3	3	3	3	12	4	3	3	3	3	12	4	3	3	3	3	12	4	3	3	3	3	12	4	5
8	3	3	3	3	12	4	3	3	3	3	12	4	3	3	3	3	12	4	3	3	3	3	12	4	5
9	3	3	3	3	12	4	3	3	3	3	12	4	3	3	3	3	12	4	3	3	3	3	12	4	5

10	2	2	2	2	8	3	2	2	2	3	9	3	2	2	2	2	8	3	2	2	2	2	8	3	3
11	3	3	3	3	1	4	3	3	3	3	1	4	3	3	3	3	1	4	3	3	3	3	1	4	5
12	3	3	3	3	1	4	3	3	3	3	1	4	3	3	3	3	1	4	3	3	3	3	1	4	5
13	3	3	3	3	1	4	3	3	3	3	1	4	3	3	3	3	1	4	3	3	3	3	1	4	5
14	3	3	3	3	1	4	3	3	3	3	1	4	3	3	3	3	1	4	3	3	3	3	1	4	5
15	3	3	3	3	1	4	3	3	3	3	1	4	3	3	3	3	1	4	3	3	3	3	1	4	5
16	2	3	2	2	9	3	2	3	2	2	9	3	3	2	2	3	0	4	3	2	2	2	9	3	4
17	3	3	3	3	1	4	3	3	3	3	1	4	3	3	3	3	1	4	3	3	3	3	1	4	5
18	3	3	3	3	1	4	3	3	3	3	1	4	3	3	3	3	1	4	3	3	3	3	1	4	5
19	2	2	2	3	9	3	3	2	2	2	9	3	3	3	3	3	1	4	3	2	2	2	9	3	4
20	3	3	3	3	1	4	3	3	3	3	1	4	3	3	3	3	1	4	3	3	3	3	1	4	5
21	2	2	2	2	8	3	2	2	2	2	8	3	3	2	2	2	9	3	2	2	2	2	8	3	3
22	3	3	3	3	1	4	3	3	3	3	1	4	3	3	3	3	1	4	3	3	3	3	1	4	5
23	3	3	3	3	1	4	3	3	3	3	1	4	3	3	3	3	1	4	3	3	3	3	1	4	5
24	3	3	3	3	1	4	3	3	3	3	1	4	3	3	3	3	1	4	3	3	3	3	1	4	5

Anexo 6: Documento de autorización para el recojo de datos o para la realización del trabajo de investigación en este caso de la IE



LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA", DEL DISTRITO DE AYACUCHO, PROVINCIA HUAMANGA, REGIÓN AYACUCHO, EXPIDE LA SIGUIENTE:

CONSTANCIA:

Que, la estudiante Krupskaya Prado Juscamaita, de la escuela de posgrado de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, aplicó la encuesta a los estudiantes de cinco años, sección "Nube", como parte de la investigación que realizó sobre "El juego libre para el desarrollo del pensamiento simbólico en los niños de la Institución Educativa Inicial "República Bolivariana de Venezuela, Ayacucho 2020", para obtener el grado académico de magister con mención en Estrategias de Enseñanza Aprendizaje y Evaluación.

Se expide la presente a solicitud escrita de la interesada.

Ayacucho, 20 de agosto de 2021



Anexo 7: Evidencias fotográficas

Padres y madres de familia registran videos cortos sobre el juego libre que desarrollan sus hijos e hijas en sus hogares con material de reciclaje

SECCIÓN: “Nube” EDAD: 5 años

Nombre: Luis Fernando Jeremy Garavito Gutiérrez



Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, realizando movimientos por su propia iniciativa en situaciones cotidianas utilizando objetos como empaques para huevo, cajas de cartón, latas, conos de papel higiénico, botella, tijera, rollos de cintas, envases, tapas, orientándose y regulando sus acciones.

Nombre: Neymar Jhony Rodríguez León



Realiza acciones y juegos de manera autónoma, combinando habilidades motrices básicas al armar y derribar las botellas y las latas, en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo al interactuar con los objetos.

Nombre: Keydi Mayumi Quispe Ochoa



Expresa sus ideas y realiza movimientos haciendo uso de diversos materiales para realizar clasificaciones con latas del mismo color, forma y tamaño; además, agrupa botellas de plástico.

Nombre: Bryanna Ingrid Suley Araoz Araoz



Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto, cuando arma una torre que simula una casa e interactúa con su muñeca y su juguete; selecciona objetos que tienen la misma forma, color y tamaño para poder construir una torre conformada de cuatro latas, logrando el equilibrio entre estos objetos.

Nombre: Deyvid Brayán Suárez Ccollque



Prueba diferentes formas de resolver el cómo construir una torre al ubicar los mismos objetos que tienen la misma forma y tamaño, en una determinada situación relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto. Elige una manera para lograr su propósito y sustenta por qué la utilizó.

Nombre: Joshua Alexander Palomino Peña



Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve, usando el lenguaje de la expresión gráfico plástico y musical al elaborar una casa con palitos de chupete pegados con goma de silicona y en su creación lo hace tarareando una canción.

Nombre: Leandro Ismael Yauri Palomino



Prueba diferentes formas de resolver un problema en una situación lúdica relacionada con la ubicación, desplazamiento en el espacio y la construcción de objetos con material concreto, eligiendo una manera para lograr su propósito, al colocar los conos de papel toalla e higiénico por tamaños.

Nombre: Juana Anita Misarayme Curihuaman



Utiliza su imaginación de manera creativa, autónoma y espontánea, vivenciando actividades cotidianas a través del juego, usando juguetes variados, dándoles respectivos personajes a cada uno de ellos; también, experimenta y manipula libremente sus juguetes.

Nombre: Esnayder Peña Ñahui



Selecciona objetos que tienen la misma forma, color y tamaño para poder construir una torre conformada de 6 latas, logrando el equilibrio entre estos objetos.

Nombre: Joshua Alexander Palomino Peña



Utiliza el conteo hasta 8 en situaciones cotidianas en las que requiere contar con los materiales concretos como las tapas de envase, utilizando una tina, realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual, demostrando precisión en situaciones de juego, utilizando materiales concretos.

Nombre: Keydi Mayumi Quispe Ochoa

Realiza acciones y movimientos de coordinación con su cuerpo al ritmo de la música; se ubica a sí misma y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.

Nombre: Ashley Kiara Zoel Barboza Gálvez

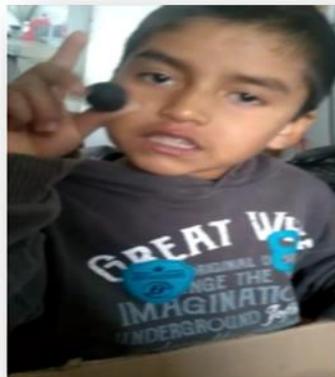
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, realizando movimientos corporales repetitivos, acorde a la música por su propia iniciativa en situaciones cotidianas. Explora, por iniciativa propia, diversos materiales, con vasos de diferentes colores desarrollando su creatividad con materiales que tiene en casa.

Nombre: Ingrid Suley Araoz Araoz, Bryanna



Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual que requieren mayor precisión al lanzar los papeles en forma de pelotas hacia la caja de cartón; establece correspondencia uno a uno cuando la niña lanza los papeles en forma ordenada respetando el orden del conteo.

Nombre: Edwar Rodrigo Ventura Taco



Se desenvuelve de manera autónoma creando su propio juego con material reciclable en el cual realiza movimientos de precisión, acciones de movimiento al momento de insertar la bolita por los aros de cartón.

Nombre: Camila Fernanda López Bautista



Realiza el conteo desde su propia iniciativa en situaciones cotidianas utilizando material concreto como cajas de panetón, envases y ganchos de ropa.

Nombre: Geraldine Samantha Rodríguez Ochoa



Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual que requieren mayor precisión. Lo hace en una situación cotidiana, de juego, que se observa cuando saca de una caja las bolitas de papel y las traslada a otra caja, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utiliza, según sus necesidades, intereses y posibilidades.

Nombre: Leandro Ismael Yauri Palomino



Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, a través de un baile, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.



Visita domiciliaria a la niña Geraldine Samantha Rodríguez Ochoa



Visita domiciliaria al niño Leandro Yauri Palomino

**Subdirectora de la Institución Educativa
Pública Inicial
REPÚBLICA BOLIVARIANA DE
VENEZUELA,
Janett Vargas González**



Investigadora Krupskaya Prado Juscamaita en la
Institución Educativa Inicial República Bolivariana de
Venezuela, aula "Nube".

