



**Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión**  
**Facultad de Educación**  
**Escuela Profesional de Educación Inicial**  
**Especialidad: Educación Inicial y Arte**

**Juego simbólico en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 5 años de la  
I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2022**

**Tesis**

**Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Nivel Inicial**  
**Especialidad: Educación Inicial y Arte**

**Autor**

**Brenda Nicole Veliz Granados**  
**Leydi Vanessa Tapia Luna**

**Asesor**

**M(o). Roberto Carlos Loza Landa**

**Huacho – Perú**

**2024**



**Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales**

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que

sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. No Comercial: No puede utilizar el material con fines comerciales. Sin Derivadas: Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. Sin restricciones adicionales: No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



# UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

## LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

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

FACULTAD DE: EDUCACION

ESCUELA PROFESIONAL: EDUCACION INICIAL Y ARTE

### INFORMACIÓN DE METADATOS

<u>DATOS DEL AUTOR (ES):</u>		
<u>NOMBRES Y APELLIDOS</u>	<u>DNI</u>	<u>FECHA DE SUSTENTACIÓN</u>
Brenda Nicole Veliz Granados	72868061	11/12/23
Leydi Vanessa Tapia Luna	47199693	11/12/23
<u>DATOS DEL ASESOR:</u>		
<u>NOMBRES Y APELLIDOS</u>	<u>DNI</u>	<u>CÓDIGO ORCID</u>
M(o). Roberto Carlos Loza Landa	15760787	0000-0002-9883-1130
<u>DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:</u>		
<u>NOMBRES Y APELLIDOS</u>	<u>DNI</u>	<u>CODIGO ORCID</u>
Dra. Carrillo Torres Victoria Flor	15724523	0000-0002-6476-1592
Dra. Padilla Huarac Carmen Flor	15720656	0000-0001-6157-7223
M(a). Torres Guizado Silvia Cristina	40694176	0000-0003-4753-2891

# JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 658 "FE Y ALEGRÍA"-HUACHO, DURANTE EL AÑO ESCOLAR 2022

## INFORME DE ORIGINALIDAD



## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="https://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	4%
2	<a href="https://repositorio.usanpedro.edu.pe">repositorio.usanpedro.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
3	<a href="https://repositorio.uap.edu.pe">repositorio.uap.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
4	<a href="https://repositorio.udea.edu.pe">repositorio.udea.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
5	<a href="https://kupdf.net">kupdf.net</a> Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
7	<a href="https://repositorio.usil.edu.pe">repositorio.usil.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
8	<a href="https://repositorio.unu.edu.pe">repositorio.unu.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%

**JURADO EVALUADOR**

---

**Dra. CARRILLO TORRES, VICTORIA FLOR**  
Presidente

---

**Dra. PADILLA HUARAC, CARMEN FLOR**  
Secretario

---

**M(a). TORRES GUIZADO, SILVIA CRISTINA**  
Vocal

---

**M(o). LOZA LANDA, ROBERTO CARLOS**  
Asesor

## **DEDICATORIA**

Dedico mi tesis a Dios por haberme dado la vida y haberme guiado de la manera correcta. A mis padres por criarme y ayudarme a convertirme en una buena persona e inculcarme valores. A mis hermanos por su apoyo incondicional, por estar conmigo en cada uno de mis pasos, guiándome, dándome consejos y ayudándome.

***Brenda Nicole Veliz Granados***

Dedico principalmente esta tesis a Dios quien me guio y me dio la fuerza para seguir adelante y continuar sin rendirme bajo ninguna circunstancia. Asimismo, también a mis padres por criarme con los mejores valores y principios, por apoyarme incondicionalmente y por alentarme constantemente a continuar hasta lograr mis objetivos.

***Leydi Vanessa Tapia Luna***

## **AGRADECIMIENTO**

Agradecemos profundamente a Dios por guiarnos y darnos la sabiduría para enfrentar un mundo lleno de maravillosas oportunidades que nos permiten crecer como personas y profesionales.

A nuestros docentes, en particular, a todos los que me dieron clases, que por su conocimiento en la enseñanza lograron hacer que me importara la investigación y que me apasionara por mejorar cada día.

A nuestra alma mater, la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, quien nos dio la oportunidad de continuar evolucionando en los estudios de pregrado con el objetivo de conseguir el grado de Lic. en Educación Inicial y Arte.

En particular agradecemos a nuestro asesor de tesis, M(o). Roberto Carlos Loza Landa quien nos ayudó a finalizar de manera satisfactoria nuestro trabajo de tesis.

*Brenda Nicole Veliz Granados*

*Leydi Vanessa Tapia Luna*

# INDICE

<b>DEDICATORIA</b> .....	VI
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	VII
<b>INDICE</b> .....	VIII
<b>RESUMEN</b> .....	X
<b>ABSTRACT</b> .....	XI
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	XII
<b>CAPÍTULO I</b> .....	13
<b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b> .....	13
<b>1.1. Descripción de la realidad problemática</b> .....	13
<b>1.2. Formulación del problema</b> .....	14
<b>1.2.1. Problema general</b> .....	14
<b>1.2.2. Problemas específicos</b> .....	14
<b>1.3. Objetivos de la investigación</b> .....	14
<b>1.3.1. Objetivo general</b> .....	14
<b>1.3.2. Objetivos específicos</b> .....	14
<b>1.4. Justificación de la investigación</b> .....	15
<b>1.5. Delimitación del estudio</b> .....	15
<b>1.6. Viabilidad de estudio</b> .....	16
<b>CAPITULO II</b> .....	17
<b>MARCO TEÓRICO</b> .....	17
<b>2.1. Antecedentes de investigación</b> .....	17
<b>2.1.1. Antecedentes Internacionales</b> .....	17
<b>2.1.2. Antecedentes Nacionales</b> .....	19
<b>2.2. Bases teóricas</b> .....	21
<b>2.2.1. Juegos simbólicos</b> .....	21
<b>2.2.2. Desarrollo del pensamiento creativo</b> .....	22
<b>2.3. Bases filosóficas</b> .....	23
<b>2.3.1. Juegos simbólicos</b> .....	23
<b>2.3.2. Desarrollo del pensamiento creativo</b> .....	32
<b>2.4. Definición de términos básicos</b> .....	39
<b>2.5. Hipótesis de la investigación</b> .....	41
<b>2.5.1. Hipótesis general</b> .....	41
<b>2.5.2. Hipótesis específicas</b> .....	41

2.6. Operacionalización de las variables .....	41
CAPÍTULO III .....	43
METODOLOGIA .....	43
3.1. Diseño metodológico .....	43
3.2. Población y muestra.....	43
3.2.1. Población.....	43
3.2.2. Muestra .....	43
3.3. Técnicas de recolección de datos .....	43
3.3.1. Técnicas a emplear.....	43
3.3.2. Descripción de los instrumentos.....	43
3.4. Técnicas para el procesamiento de la información .....	43
CAPITULO IV .....	44
RESULTADOS .....	44
4.1. Análisis de resultados.....	44
4.2. Contratación de hipótesis .....	64
CAPÍTULO V .....	65
DISCUSIÓN.....	65
5.1. Discusión de resultados .....	65
CAPITULO VI .....	66
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	66
6.1. Conclusiones .....	66
6.2. Recomendaciones .....	66
CAPITULO VII .....	68
FUENTE DE INFORMACIÓN .....	68
7.1. Fuentes bibliográficas .....	68

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulada “*Juego simbólico en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2022*”, tuvo como objetivo general determinar la relación que existe entre el juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2022, para lo cual se citaron diferentes autores que definieran las variables y sus dimensiones

La pregunta de investigación se responde a través de lista de cotejo del juego simbólico en el desarrollo del pensamiento creativo, la misma que fue aplicada por el equipo de apoyo de la investigadora; para este caso la lista de cotejo consta de 20 ítems con 5 alternativas para a evaluar a los niños, se analizaron las siguientes dimensiones; integración, sustitución, descentración, planificación de la variable juego simbólico y las dimensiones, fluidez, flexibilidad, originalidad de la variable desarrollo del pensamiento creativo.

Se comprobó que existe relación entre el juego simbólico en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”, ya que a través de estas habilidades los niños pueden generar sus propias ideas, por lo que, este pensamiento permite desarrollar al máximo la imaginación, lo que resulta en el desarrollo de una persona altamente creativo con un nivel de cognición apropiado para interactuar con otros en su entorno.

**Palabras clave:** fluidez, flexibilidad, originalidad, juego simbólico, desarrollo del pensamiento creativo.

## ABSTRACT

The present research work entitled “*Symbolic play in the development of creative thinking in 5-year-old children of the I.E.I. No. 658 “Fe y Alegría”-Huacho, during the 2022 school year*”, had the general objective of determining the relationship that exists between symbolic play and the development of creative thinking of 5-year-old children of the I.E.I. No. 658 “Fe y Alegría”-Huacho, during the 2022 school year, for which different authors were cited who defined the variables and their dimensions.

To carry out this study, a non-experimental research of a transectional or transversal type was proposed, the results of which were obtained through a statistical program SPSS version 25. The sample was made up of 80 children from the I.E.I. No. 658 “Faith and Joy”.

The research question is answered through a checklist of symbolic play in the development of creative thinking, which was applied by the researcher's support team; In this case, the checklist consists of 20 items with 5 alternatives to evaluate the children, the following dimensions were analyzed: integration, substitution, decentration, planning of the symbolic game variable and the dimensions, fluidity, flexibility, originality of the variable development of creative thinking.

It was proven that there is a relationship between symbolic play in the development of creative thinking in the children of the I.E.I. No. 658 “Faith and Joy”, since through these skills children can generate their own ideas, therefore, this thought allows the imagination to be developed to the maximum, which results in the development of a highly creative person with a level of appropriate cognition to interact with others in their environment.

**Keywords:** fluency, flexibility, originality, symbolic play, development of creative thinking.

## INTRODUCCIÓN

Actualmente, las instituciones educativas están diseñando el uso de juegos, incluidos los juegos simbólicos, en las actividades pedagógicas como una estrategia para promover la creatividad en la enseñanza y el aprendizaje en los niños de nivel inicial. El juego simbólico es un recurso educativo recomendado para su uso en el aula, así como herramientas terapéuticas que pueden utilizarse como estrategia para involucrar a los niños en la expresión creativa y la imaginación lo cual es muy importante para su desarrollo.

La presente investigación ha considerado con VI capítulos desarrollados de la siguiente manera:

En el primer capítulo se hace una descripción precisa y clara del Planteamiento del problema, que es: la circunstancia problemática, la formulación del problema, los objetivos de la investigación, la justificación, las delimitaciones y las viabilidades.

En el segundo capítulo se hace una descripción del Marco Teórico acerca de las diferentes variables de la investigación, que comprende desde los inicios de la misma con respecto a las diferentes variables, bases de la teoría, definiciones, hipótesis y finalmente la manera en que las diferentes variables se operacionalización con respecto a sus propios indicadores

En el tercer capítulo se hace una referencia a la Metodología de la investigación, haciendo una descripción del tipo, diseño, población, tamaño de la muestra, métodos y herramientas utilizados durante la investigación.

En el cuarto capítulo se exhiben los Resultados de la investigación, las tablas y los gráficos estadísticos que exhiben la comprobación de la hipótesis.

En el quinto capítulo se muestra la Discusión del análisis en relación a investigaciones fundadas durante el procedimiento.

El sexto capítulo contiene las “Consecuencias” en relación a los resultados, además las “Recomendaciones” acerca del tratamiento de las ideas en el momento de la conclusión. Al fin y al cabo, en el #7 capítulo se reflexiona acerca de las Bibliografías

# CAPÍTULO I

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1. Descripción de la realidad problemática

El juego puede considerarse parte de la infancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje porque sirve como actividad preparatoria para la adquisición de habilidades que los niños en edad preescolar necesitarán en su vida diaria. Esto significa que el juego simbólico se ha consolidado como un nivel de desarrollo intelectual y creativo, convirtiéndose en un método indispensable en la crianza de los niños hasta el final de la niñez.

El pensamiento creativo apoya a los infantes a pensar, razonar y solucionar dificultades que surgen mediante la creación de ideas únicas e innovadoras desarrolladas a partir de las habilidades creativas de los niños. El pensamiento creativo ayuda mucho en la vida adulta, a través de él en el futuro, un niño que haya desarrollado al máximo sus habilidades creativas podrá resolver fácilmente los problemas que se presentan en la vida diaria.

A todos los niños del mundo les encanta jugar siempre que tienen la oportunidad y lo hacen con total naturalidad. El juego es parte de su vida y es una de las pocas cosas que puedes decidir sobre sí mismo. El juego no solo ayuda a los niños a entretenerse y brindarles alegría, sino que sobre todo es parte del proceso de desarrollo integral del niño, ayudando a los niños a desarrollar la creatividad, que es una necesidad biológica, el juego tiene beneficios, muy importante para los niños porque es una herramienta esencial para el desarrollo intelectual.

De esta manera, el juego simbólico se convierte en una actividad de aprendizaje donde el niño adquiere conocimientos y habilidades simbólicas que le ayudan a comprender y tener éxito en todas las experiencias de aprendizaje futuras. Por ello, es necesario brindar a los niños apoyos simbólicos que les ayuden a fortalecer su pensamiento creativo desde edades tempranas, cuyo principal objetivo es promover la comprensión y la integración con su entorno. Además de fomentar la imaginación y la

creatividad, es igualmente importante aprender y desarrollar los papeles que la sociedad adulta ha reconocido.

El desarrollo de la creatividad en un niño en edad preescolar es un momento importante de todo el proceso educativo en el que estará inmerso a lo largo de su vida. Sin embargo, existen diversos estudios que señalan las limitaciones de las actividades creativas que dedican más tiempo al dominio cognitivo. Por lo tanto, los profesores desempeñan un rol fundamental en el desarrollo de la creatividad al generar nuevas ideas que inspiren la imaginación y la creatividad.

El juego simbólico y el pensamiento creativo son métodos que tienen los niños para conocer, conceptualizar y aprender. Se incorporan a la educación como paso necesario en su socialización y educación como potenciales culturalmente construidos.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema general**

¿Cómo se relaciona el juego simbólico en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022?

### **1.2.2. Problemas específicos**

- ¿Cómo se relaciona el juego simbólico en la fluidez de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022?
- ¿Cómo se relaciona el juego simbólico en la flexibilidad de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022?
- ¿Cómo se relaciona el juego simbólico en la originalidad de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022?

## **1.3. Objetivos de la investigación**

### **1.3.1. Objetivo general**

Conocer la relación que tiene el juego simbólico en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.

### **1.3.2. Objetivos específicos**

- Establecer la relación que tiene el juego simbólico en la fluidez de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.

- Establecer la relación que tiene el juego simbólico en la flexibilidad de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.
- Establecer la relación que tiene el juego simbólico en la originalidad de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.

#### **1.4. Justificación de la investigación**

El objetivo de este estudio de investigación es investigar cómo el juego simbólico se relaciona con el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 años y cómo esto impacta en su educación general. Este estudio considera las tres dimensiones sobre el desarrollo del pensamiento creativo que nos permiten hacer un aporte significativo al aprendizaje de los niños y así mejorar los servicios que brindan las instituciones educativas.

El juego simbólico es una actividad presente en la vida de los infantes porque es una actividad real simbolizada cuando los niños disfrutan jugando en la vida cotidiana, son actores de la actividad que y puede realizarse tanto en grupo como individualmente. Por ello, es importante presentar esta propuesta, porque los juegos simbólicos son las formas únicas de desarrollar la creatividad infantil que están perdiendo valor.

Gracias a esta investigación se garantizó la importancia del juego simbólico en el nivel básico y como herramienta importante para el buen desarrollo infantil, por lo que a través del juego se desarrolla el pensamiento creativo, además se promueve el desarrollo de otras áreas, como el dominio cognitivo, el dominio lingüístico, y favorece el desarrollo emocional y el desarrollo de sus capacidades y destrezas.

Se espera que este estudio pueda conducir a mejores resultados en futuras investigaciones sobre la relación entre el juego simbólico y el pensamiento creativo, que beneficiarán a un grupo específico de niños. El juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo de los alumnos se añaden, a partir de donde los infantes utilizan el intelecto para amalgamar los objetos vecinos a través de acciones de juego simbólico.

#### **1.5. Delimitación del estudio**

- **Delimitación espacial**

Este trabajo se realizó en la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” del Distrito de Huacho.

- **Delimitación temporal**

El presente trabajo de investigación se lo realizo durante el año 2022.

## 1.6. Viabilidad de estudio

- Este análisis fue posible debido a que los investigadores laboraban en establecimientos educacionales donde se analizaba la manera en la que se evaluaba, de modo que accedían al campo.
- A nivel directivo, los Directores facilitar y apoyan el progreso de la investigación en la I.E.I. “Fe y Alegría”, por la recolección de las cifras de fracaso por motivo y la información necesaria para el estudio, esto fue recibido por los integrantes de la investigación a causa de su predisposición a colaborar en la creación del mismo.
- La data sobre el tópico de investigación viene de internet, libros, revistas, repositorios, etc.
- Los profesores están dispuestos para ser entrevistados, observados o investigados, dan planes de lecciones, pruebas, y cooperan para proveer tiempo para las preguntas, dan manuales y exámenes.
- Se tiene la financiación económica para hacer frente a los costos relacionados con: reproducciones, transportes, hospedaje, y por esta manera llevar a cabo el proyecto.

## CAPITULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes de investigación

##### 2.1.1. Antecedentes Internacionales

Bustamante y Mosquera (2021), en su tesis titulada *“El juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo de niños/as de nivel preparatoria”*, aprobada por la Universidad Técnica de Machala-Ecuador, donde los investigadores plantearon establecer la vínculo entre la actividad simbólica y la creación de ideas en menores de edad de la escuela básica “Bolivia Benítez”. Desarrollaron una exploración de tipo correlacional, que se enfoque en la cualidad y cantidad, y un método deductivo hipotético, además el diseño de la población fue de 24 niños y 4 profesores. Los resultados de la investigación indican la vínculo entre la actividad simbólica y la manifestación del pensamiento creativo en menores de edad de nivel secundarios. Finalmente, concluyeron que:

Para validar este estudio, analizamos las teorías de Jean Piaget y Lev Vygotsky, que encontraron el papel cognitivo y social del juego simbólico en el desarrollo del pensamiento creativo. Los aportes, los artículos científicos son fuentes esenciales que ayudan a recopilar información y correlacionar lo que se observa en la práctica preprofesional para obtener una comprensión más clara del fenómeno en estudio.

Procel (2021), en su tesis titulada *“La brincada simbólica dentro del progreso de la inventiva de los menores de 3 a 4 años del colegio particular nuevo mundo, de la urbe de Riobamba, durante el periodo 2020-2021”*, fue sancionado por la Univesidad Nacional de Chimborazo-Ecuador, donde el docente planteaba examinar la manera en la que el Juego simbólico-creativo ayuda a desarrollar la inteligencia de los niños y de las niñas de 3 a 4 años del colegio particular Nuevo Mundo, de la urbe de Riobamba. El estudio se desarrolló en forma de investigación bibliográfica, con un enfoque de tipo cualitativo y como diseño no experimental, la muestra estuvo compuesta por 5 infantes y 4 maestras. Los resultados de la investigacion muestra que los niños se encuentran en un nivel en el que aún no han desarrollado sus

capacidades creativas mediante el uso de juegos simbólicos, es por ello que los educadores no consideran el juego como una técnica, la enseñanza es solo entretenimiento. Finalmente, concluyo que:

Son muchos los beneficios que se consiguen a través de la realización de diversas actividades en el juego simbólico, por lo que contribuyen al desarrollo de las capacidades creativas, haciendo que los niños se sientan más felices, seguros y confiados.

Arévalo (2020), en su tesis titulada *“Los juegos simbólicos en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 a 4 años”*, fue sancionado por la Católica de Cuenca-Ecuador, donde el estudioso pretendió determinar la influencia de los juegos simbólicos en el incremento de la creatividad que tienen los niños y las niñas de 3 a 4 años, del colegio inicial “Totoracocha”, de la urbe de Cuenca. El estudio se realizó en un enfoque de tipo cuantitativo, diseño y de tipo descriptivo, la comunidad estuvo compuesta por catorce menores. Los resultados de la investigación indican que es necesario laborar el aula para promover el incremento de la creatividad. Al fin y al cabo, concluye que:

El sujeto tiene la posibilidad de desarrollar su creatividad otorgando roles o funciones a objetos inanimados mediante el uso de juegos simbólicos, que sirven de puente entre la expresión y la representación simbólica del entorno. Estos juegos enseñan a los niños sobre los sentidos y significados universales de las interacciones humanas y el significado de la vida en general.

Rodríguez (2015), en su tesis titulada *“El juego de roles y la manera en la que tiene influencia en la pensamiento mágico de los infantes del primer grado del colegio CNN“Mis Pequeños Angelitos”, del sector La Libertad, en la provincia de Santa Elena, durante el año lectivo 2014-2015”*, Santa Elena-Ecuador, fue la institución que lo aprobó, y el docente hizo una propuesta de cómo el brincamiento simbólico tiene la posibilidad de apoyar el desarrollo de la creatividad de los niños y de las niñas del grado inicial. Realiza una investigación para determinar la importancia del juego de roles para el estímulo de la creación de ideas en menores del primer grado del colegio "CNN" de La Libertad, en la provincia de Santa Elena, durante el año lectivo 2014-2015. El estudio se realizó de manera descriptiva, con un

enfoque de tipo cuantitativo, y la comunidad estuvo compuesta por 35 infantes(as) y 35 abogados. Los resultados del estudio muestran que alrededor del 89.6% exhiben que los docentes no utilizan métodos que apoyen el buen desarrollo del pensamiento crítico.. Finalmente, concluyo que: Los niños y las niñas necesitan estar más motivados e interesados en actividades en las que la participación activa conduzca al desarrollo del juego simbólico. Los profesores no desempeñan un papel intermediario en la adquisición de conocimientos.

### **2.1.2. Antecedentes Nacionales**

Altamirano y Serrano (2022), en su tesis titulada “*Juegos simbólicos en contextos rurales y desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la comunidad Cachiyaurecc Apurímac*”, Con el visto bueno de la Universidad de San Ignacio de Loyola, investigadores proponen describir cómo el juego simbólico afecta el desarrollo creativo de niños de 5 años de la comunidad Cacchiorac de San Antonio de Cachi en un contexto rural, 2021, Región Apurímac Provincia de Andaveras . Desarrollé un estudio de diseño etnográfico, tipo descriptivo y métodos cualitativos, con una población conformada por 3 niños, 3 padres de familia y 2 docentes. Los resultados del análisis indican que, durante la elaboración de los juegos simbólicos, los infantes recrean las actividades ordinarias que diariamente experimentan, además a través de ello exhiben ciertas conductas de los adultos. Finalmente, concluyo que:

El juego simbólico tiene un valor importante para apoyar el progreso de la creatividad de los menores, ya que es el lugar en el que los infantes recrean de manera simbólica las vivencias del día a día y aprenden a generar narrativas con ideas novedosas, transformando la realidad en ficción.

Altamirano (2021), en su tesis titulada “*El strategy del juego virtual basado en el procedimiento para aumentar la ingeniosidad en la creación de textos*”, aprobada por la Universidad Señor de Sipán, donde el investigador planteo desarrollar estrategias del juego simbólico basadas en la dinámica del proceso de mejora de las habilidades creativas en la creación de textos en el campo de la comunicación de los alumnos de la Escuela Inicial N° 411-Cutervo. Desarrollo una investigación de diseño no experimental descriptiva y enfoque cuanti-cualitativo, la población estuvo constituida por 15 estudiantes de inicial de la edad de 5 años. Los

resultados en las características de la creatividad: planean, escriben, controlan, y lograron un promedio alto en todos los alumnos. Finalmente, concluyo que: En general, la creatividad en la creación de textos se encuentra en un nivel medio, por lo que se ha desarrollado y comprobado el aporte práctico de la estrategia didáctica mediante juegos simbólicos.

Comun y Reátegui (2020), en su tesis titulada *“El juego autónomo en las zonas y la manifestación de la creatividad en menores de cinco años dentro de la IEI. María, la madre de Jesús, fue visitada por el Papa Francisco durante su viaje a Perú en el año 2019”*, Con el visto bueno de la Universidad Nacional de Ucayali, los investigadores se proponen determinar la relación entre el juego libre sectorial y la creatividad en niños de 5 años del IEI. N°423 Virgen María, 2019. Desarrollé un estudio no experimental con un diseño descriptivo de comercio de correlaciones, con una población conformada por 90 niños. Las conclusiones de la investigación indican que el 87% de los infantes e infantes observados están siempre dentro del juego autónomo en todas las áreas y el 83% tiene una alta capacidad de creatividad. Finalmente, concluyo que:

En base a los resultados de la prueba de la hipótesis general, el valor  $Rho = 0,618^*$  y el valor  $p = 0,000$  indican que existe una correlación positiva de grado medio, de modo que existe una relación significativamente entre la libertad de juego en las zonas y la creación en los infantes de cinco años de la IEI N° 423 Virgen María, Pucallpa – 2019.

Torres (2017), en su tesis titulada *“Juego simbólico y pensamiento creativo en niños de instituciones educativas privadas de primaria Canguritos, Arequipa 2016”*, Acreditarse por la Univesidad Católica de Santa María, donde el estudioso pretendió determinar la magnitud del desarrollo de la conducta simbólica y la pensamiento creativo en los menores de edad de la ciudad de Arequipa. El estudio se realizó como descripción de un comparativo de tipo descriptivo, la comunidad se compuso de 55 infantes. Los resultados de las investigaciones muestran que la mayoría de los niños se encuentran en un nivel intermedio de desarrollo en el juego simbólico y el pensamiento creativo, lo que resulta especialmente útil para los educadores porque es necesario incluir actividades de enriquecimiento del desarrollo

para evitar dificultades en el desarrollo de habilidades simbólicas. Finalmente, concluyo que: El nivel de desarrollo del juego simbólico en niños de 3 años generalmente se considera bajo. Una situación similar ocurre también en el caso de niveles bajos de desarrollo del pensamiento creativo en niños de 3 años.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. Juegos simbólicos**

#### **2.2.1.1. Teorías relacionadas con el juego simbólico**

Para Laura y Arenas (2018), estos autores demuestran el valor tanto de la educación como del juego simbólico en el crecimiento de este período:

- **El juego simbólico desde el punto de vista de Buytendijk:** consideran el juego simbólico como un comportamiento infantil típico motivado por la inmadurez de los niños. Las actividades de ocio se caracterizan por esta inmadurez. Otros que autores que compartieron la perspectiva de este autor sobre los orígenes del juego simbólico fueron Koffka y Bhuler. Las estructuras mentales básicas de los niños se movilizan más fuertemente durante el juego simbólico, en un mundo de realidad y fantasía donde dan significado a las cosas, a sus acciones y al mundo que los rodea.
- **Concepción psicoanalítica del juego simbólico para Freud:** Sostuvo que la vida mental está motivada por placeres y deseos insatisfechos reflejados en los juegos infantiles; sin embargo, esta interpretación cambia y es reemplazada por el principio de destrucción y muerte, con el resultado de que el niño ahora replantea sus experiencias traumáticas a través de la reconstrucción del juego.
- **El juego simbólico desde el punto de vista de Piaget:** sostiene que el niño se desarrolla porque forma su propia estructura cognitiva. Estas estructuras cognitivas nos permiten percibir la realidad en función de su estructura. Al simultáneamente, se identifican 4 fases de la evolución mental: la primera es la etapa de los sentidos, la segunda es la etapa de las preparaciones y la tercera es la etapa de las acciones. Piaget consideró que el juego con símbolos se finaliza en la etapa preoperacional. Desvela las luchas e intenciones del menor, además de sus temores, inquietudes, miedos y violencia. También

refleja su propio pensamiento egoísta. Asimismo, también sirve como la primera oportunidad que tiene el niño de representar el mundo que lo rodea.

- **El juego simbólico para Vygotsky:** se debe tener presente que el juego simbólico es una necesidad psicológica para el infante. Los símbolos que se replican en el juego, según el autor, satisfacen necesidades insatisfechas del niño y son una respuesta a su frustración con el mundo social que lo rodea, pero no lo comprende, al mismo tiempo, el autor critica la teoría de Piaget. Mediante el juego simbólico, los niños satisfacen creativamente deseos insatisfechos imaginando o recreando el mundo según sus propias preferencias.
- **El juego simbólico desde el punto de vista de Bruner:** el juego es una excelente manera de socializar para los niños, les permite aprender y aplicar las normas y valores culturales de la sociedad adulta. El juego además es una manera de desarrollar la inteligencia, y sobre todo en el ámbito de la resolución de dificultades, que es, en última instancia, la fuente del desarrollo del idioma.

## **2.2.2. Desarrollo del pensamiento creativo**

### **2.2.2.1. Teorías sobre el desarrollo del pensamiento creativo**

Las siguientes teorías son presentadas por Aguilera (2017), en relación al pensamiento creativo:

- **Teoría del umbral de la inteligencia (Torrance 1962):** expresa que, si bien es una condición necesaria para la creatividad, la inteligencia por sí sola es insuficiente. Es necesario un cierto grado de inteligencia para que se manifieste la creatividad, afirma la teoría del umbral. Por lo tanto, ser un genio (definido como tener un coeficiente intelectual alto) no significa necesariamente ser más creativo que el promedio.
- **Teoría evolutiva de la creatividad (Campbell 1960):** basado en la teoría darwiniana de la evolución., sugiere un modelo de proceso creativo. Según Campbell, para crear nuevo conocimiento, primero se debe rechazar el pasado para poder resolver un problema de forma creativa. Comprenda que ninguna propuesta será verdaderamente original si no se produce esa ruptura con los conocimientos previos.

- **La Teoría Asociativa (Mednick 1962):** describe el pensamiento creativo como un desarrollo en el que diferentes elementos se combinan de nuevas maneras para crear una propuesta beneficiosa. La creatividad se ve favorecida al permitir un proceso de búsqueda exhaustivo que pueda producir una amplia gama de asociaciones.
- **Teoría del Pensamiento divergente (Guilford 1967):** afirma que existe una forma de pensar que se puede utilizar para ser creativo y que es apropiada para problemas abiertos o con respuestas múltiples. El modelo de inteligencia de Guilford contenía 24 elementos para medir el pensamiento divergente.
- **Teoría de la atribución (Amabile 1983):** reconoce que el hombre forma un todo con su entorno y acerca los modelos personalistas a los interaccionistas cuando se aplican al estudio de la creatividad. El modelo componencial, que supone una influencia sobre los tres componentes (habilidad para el dominio, habilidad para la creatividad y motivación en la tarea), es uno de los modelos que tenemos. Enfatizó la importancia de la motivación en comparación con otros factores de su modelo, afirmando que la motivación es la diferencia entre lo que una persona puede hacer y lo que realmente hace.

## 2.3. Bases filosóficas

### 2.3.1. Juegos simbólicos

#### 2.3.1.1. Definición

Para Benítez (2009), el juego simbólico:

Es una conducta humana usual que se produce en cada uno de los infantes, aunque la manera en que se expresa es distinta dependiendo las consecuencias culturales que tiene la sociedad en donde vive el individuo. El juego no es únicamente algo que sucede durante la juventud, sino que es además una evolución que se produce a lo largo de la existencia. (pág. 7)

Según Buck (2005), el juego simbólico infantil tiene una cualidad preparatoria porque permite a los niños adquirir una variedad de habilidades y conocimientos para la vida. El principal objetivo de este tipo de juegos de imitación es desarrollar la habilidad del niño para representar o crear imágenes mentales, algo fundamental para enseñarle a desenvolverse en el mundo real. (pág. 9)

Por este motivo, el juego simbólico se considera una herramienta central de aprendizaje por su carácter interesante y sistemático, capaz de facilitar tanto el enfoque como el proceso de aprendizaje. Por lo tanto, los niños necesitan ser más consistentes y el contenido de los elementos emocionales en el juego para que sean más consistentes y significativos es un factor importante que facilita el aprendizaje.

Guerra (2010), señaló el juego simbólico:

Es una actividad práctica que merece un estudio independiente y también es un método superior para evaluar otros factores relacionados con el desarrollo. Si bien se trata de una actividad divertida para los niños, también es muy beneficiosa porque las tareas se pueden facilitar mediante actividades programadas por un terapeuta adulto. (pág.10)

Los juegos simbólicos nos brindan muchas oportunidades de juego diferentes, permitiendo que los infantes intervienen en una diversidad de actividades y estimulando el aprendizaje permanente porque permiten dramatizar muchos tipos de situaciones cotidianas. Esto le ayuda a los infantes a identificarse con los personajes que están en su alrededor y les ayuda a desarrollar el sentimiento de ellos mismos.

El juego es una herramienta recreacional con el fin de conseguir la formación de habilidades y competencias. El juego es un excelente instrumento para que los menores se conozcan con ellos mismos, el ambiente que los cerca, y para estrechar y promover los vínculos con las personas que jugamos, en especial con los que tenemos alrededor (Román, 2017, .13). En consecuencia, se puede entender el juego como una manera de ayudar al menor a que desarrolle su creatividad e ingenio a través de la transformación de acciones. De la misma manera, cuando un niño crea representaciones visuales de sí mismo, primero le permite aprender sobre sí mismo y luego es capaz de conectarse con su entorno a través de interacciones con otras personas de su misma edad.

El juego simbólico les ayuda a los menores a desarrollar su capacidad simbólica durante la etapa preoperacional piagetiana, por lo que se sugiere como método educativo en la Educación Inicial. A través del simulacro, el ser humano puede generar su condición de hombre con conocimiento y también como consumidor, alterador de la vivencia, y quien a partir de su experiencia genera nuevos sentidos” (Villalobos, 2009, p. 272) gracias a eso, el niño y la niña logran

desarrollarse totalmente en lo social, lo cognitivo, lo emocional y lo afectivo. Además, conforme a lo que se desarrolla la actividad simbólica, los infantes utilizan su imaginación para reflejar una realidad que están asimilando.

Sin embargo, cuando se practica este tipo de juegos se posibilita la incorporación de actividades de ocio que logren el desarrollo integral de la educación inicial de los niños. Según Ontiveros (2007), el juego simbólico:

Facilita el crecimiento de la capacidad de imaginación, creatividad, expresión de sentimientos y seguridad en uno mismo de los niños al generarles una diversidad de vivencias y maneras de comunicarse. De esta forma, ayuda a que los niños integralmente desarrollen. Lo describe como una actividad que involucra varios aspectos: crecimiento económico, intelectual y emocional. Luego, la partida se progresó a partir de eventos inventados por el menor que anhela o que ya había observado, esto le permite de reproducir comportamientos. (pág. 18)

#### ***2.3.1.2. Capacidades que se desarrollan con el juego simbólico***

Para Rodríguez (1990), los niños aprenden, actúan e imaginan a través del juego simbólico además de divertirse. En este proceso se crean las oportunidades necesarias para su desarrollo, lo cuales se expresan a continuación:

- **Capacidades sociales y emocionales:** el niño puede probar diversos roles sociales a través del juego simbólico. A través de juegos en equipo aprenden a dividir el trabajo, turnarse y encontrar soluciones. El niño se pondrá en el lugar de otra persona cada vez que interprete un personaje diferente, lo que le ayudará a desarrollar la moralidad y la empatía. De esta manera, anualmente estas habilidades maduran, el menor entrena para entender los sentimientos de los demás y desarrolla su autoestima, dándose cuenta de que es capaz de cualquier cosa que se proponga. Crear situaciones en las que los niños puedan hacer cosas que normalmente son imposibles en la vida real resulta muy interesante y divertido para ellos. Por ejemplo, desempeñar el papel de bombero u hornear un delicioso pastel en la cocina infantil puede ayudar a los infantes en el entendimiento de su contexto, ordenar ideas y desarrollar la memoria, la concentración, la imaginación y la capacidad creadora. También una gran arma social porque tienes que ponerte en el lugar de otro personaje

y tienes la oportunidad de empatizar con sus emociones, sentimientos o personalidad y alejarte de tu “yo” habitual por un momento.

- **Capacidades del lenguaje:** como padre, puede observar el desarrollo del lenguaje de su hijo mientras juega con sus juguetes. Durante el juego simbólico, los niños adquieren nuevas frases y palabras, a menudo reflejando las palabras y frases que han escuchado de ellos. Este tipo de juego le imparte al niño una comprensión del poder del lenguaje y la capacidad de usar palabras para crear una narrativa y organizar situaciones. Por ejemplo, para poner a dormir a un muñeco o darle de comer, el niño repetirá frases que normalmente se aplican a estas situaciones, como “necesitas terminar tu comida” o “es hora de dormir”. Cuando un niño comienza a expresarse verbalmente, indica una progresión en su juego, a medida que explora y amplía sus ideas e historias. De esta manera, fomenta la imaginación y la fuerza de los niños, al mismo tiempo que estimula el desarrollo del lenguaje.
- **Capacidades del pensamiento:** el niño en el juego simbólico presenta constantemente desafíos que requieren habilidades de resolución de problemas. Estos desafíos incluyen crear narrativas en las que dos niños quieran representar el mismo personaje o descubrir cómo representar un mueble en una casa de muñecas. El juego simbólico apoya el desarrollo emocional de los niños al ayudarlos a comprender su entorno, el desarrollo de su imaginación y sus habilidades lingüísticas, la capacidad de manejar el estrés y la capacidad de empatizar con los demás, por ejemplo, recordar un evento memorable, embarcarse en una aventura emocionante o simplemente imitar a sus padres en situaciones cotidianas, los niños pueden participar en esta forma de juego. Los padres deben alentar a los niños a jugar y observarlos mientras lo hacen, ya que esto proporciona información valiosa sobre sus procesos de pensamiento y preocupaciones. En última instancia, el juego es un aspecto crucial del aprendizaje que ayuda a los niños a formar sus propias perspectivas únicas.

### ***2.3.1.3. Componentes del juego simbólico***

Guerra (2010), señala que el juego simbólico tiene componentes tanto diferenciadores como no diferenciadores. Los componentes no diferenciadores son los siguientes:

- **Componente motor.** El juego anima a los niños a realizar las actividades deseadas estimulando su desarrollo motor. Del mismo modo, nuestro deseo de alcanzar un objeto nos permite organizar y planificar nuestros movimientos. El desarrollo motor ayuda a los niños a interactuar con el entorno en el que viven. Este elemento es adecuado para la etapa sensoriomotora, porque durante esta etapa se desarrollan actividades lúdicas motoras, ayudando a los niños a mantener la capacidad de control de sus movimientos y coordinación.
- **Componente cognitivo.** Tanto el desarrollo organizacional (nivel interno) como el desarrollo de la adaptabilidad (nivel externo) son partes integrales del desarrollo de la estructura mental. Cuando una persona se involucra con su entorno y se producen cambios positivos (favorables para la supervivencia), es cuando se produce la adaptación. A medida que incorpora estos cambios a través de la reestructuración interna del sistema, se lleva a cabo el proceso de ordenamiento.
- **La organización social:** el juego apoya el desarrollo de la capacidad lingüística, la cooperación, las habilidades sociales, la imaginación y la creatividad. El objetivo de la tarea y la dimensión afectiva son los factores diferenciadores. El primero se distingue por el hecho de que “todas estas actividades se encuentran el placer que los participantes demuestran al realizarlas”. En el segundo caso, los niños suelen jugar por diversión, es decir, sin ningún objetivo. (pág. 10)

#### ***2.3.1.4. Importancia del juego simbólico***

Para Linaza (2010), los infantes crecen, se desarrollan y mejoran sus capacidades, estimulan sus sentidos, controlan lo que ven con respecto a lo que hacen y aprenden a tener dominio sobre su cuerpo, los niños aprenden sobre sí mismos y el mundo a través del juego. Adquieren nuevas habilidades y mejoran sus habilidades en particularidades, cognitivos, sociales, emocionales, motores, físicos, lingüísticos, etc., lo que significa que contribuye al desarrollo de todos los campos implicados en desarrollos del niño.

Según algunos investigadores, el juego se clasifica como social y cognitivo en la forma en que juegan los niños. En el primero se hace referencia a la participación del niño y a sus interacciones con otros niños durante el juego. Mientras

que el segundo muestra qué tan avanzado está el desarrollo mental del niño. En la niñez se caracteriza por la necesidad de jugar de tres formas diferentes: juego de ejercicio, juego simbólico y juego de reglas.

Los juegos de ejercicio satisfacen las necesidades de movimiento automático con el cuerpo (conectar, desconectar, saltar, ponerse, quitarse, piernas, brazos).

Los juegos simbólicos se diferencian de los juegos prácticos en sus acciones ficticias (como sí) y en su propio uso de símbolos. Depende de la capacidad de sustituir y presentar la situación vivida como se esperaba. El juego simbólico (juego imaginario e imitativo), De acuerdo a Vygotsky, es particular de la niñez y se relaciona con la capacidad de pensamiento, sin embargo, es un pensamiento que se limita a un mínimo de componentes colectivos y tiene una característica individual.

Este deporte se trata de una actividad de pensamiento real, sin embargo, sobre todo es individualista. El juego simbólico no es una tentación de domesticar al individuo dentro de la realidad, sino, en cambio, una imitación desmedida de la misma con respecto a su realidad. Las necesidades insatisfechas o los conflictos sin resolución se representan simbólicamente. Así, durante el juego, muchos deseos reprimidos quedaron completamente satisfechos, y también apareció un pensamiento puramente egoísta, que desde la infancia actuó como una catarsis y ayudó a restablecer el equilibrio emocional cambiado.

El juego tiene reglas que están bajo el control de todos y se suele jugar a partir de los siete u ocho años. El niño ya es capaz de establecer conexiones sociales durante las primeras etapas de desarrollo. Los infantes menores de 7 años brincan al igual que los mayores sin tomar en cuenta las normas de la juegos, para ellos, brincar es una manera de divertirse. A pesar de ello, a medida que los infantes crecen y llegan al colegio, se incrementa una fascinación cada vez más apacible por los juegos de la sociedad y sus normas. Es admirable la manera en que establece nuevas normas de juego y las acata.

#### ***2.3.1.5. Etapas del juego simbólico***

De acuerdo a lo que dice Salas (2014), para los niños de dos años se evidencia la primera etapa del juego simbólico: a esta edad los infantes ya pueden explicar los acontecimientos de la vida real por lo que es significativo prestar atención a las siguientes etapas:

- **Dibujo infantil:** la representación visual ha sido valorada como una forma de transmitir ideas o sentimientos y además como una forma de representar la realidad o las ideas fundamentales, empezando aproximadamente a los dos años y medio. Esta es la primera actividad del niño y el medio por el cual pueden comunicar sus pensamientos y sentimientos. Piaget indica que las figuras de infantes son el producto de un tratamiento psicológico en el que el menor mezcla varias partes de su conocimiento acerca de la sensación, la educación y el amor, una transformación mental de una realidad; por esta razón, también se considera al dibujo como la representación de una representación visual.
- **La imagen mental:** se considera una imitación internalizada de aquellas experiencias vividas ausentes que ayudan a las personas a formarse imágenes mentales de sí mismas, de la sociedad y de cómo se constituyen como individuos en relación con su entorno inmediato. El niño puede recordar los acontecimientos que vieron en este momento, que luego representarán simbólicamente a través del juego.
- **Asimilación:** es la acción por la que se añaden componentes nuevos a las formas de pensar ya existentes en el ánimo de los menores, esto es, se transforma una idea vieja en una nueva forma de pensar en un asunto ya conocido.
- **Acomodación:** es la acción por la que se transforman los modelos de pensamiento en relación a la ambiente original y las entendimientos o conocimientos nuevos. En el transcurso de este procedimiento, los infantes tienen que adecuarse a las circunstancias del contexto en el que se esparcieren para generar una percepción novedosa y más clara de las cosas que se entendían anteriormente.
- **Equilibrio:** se trata de una figura que tiene lugar en el momento en que hay un equilibrio entre lo que se conoce y se incorpora una nueva información al sentido de la mente. El progreso del entendimiento se inicia en el momento en que el menor establece una estabilidad interna entre su hogar y su contexto, además de la integración de esta realidad. Para que este procedimiento ocurra debe haber una instancia de equilibrio, que es la misma que se genera entre las características del entorno y los conceptos internos. Esto implica que el

menor, cuando se relaciona con su ambiente, asumirá las experiencias por sí mismo y las reorganizará en su propia actividad.

### **2.3.1.7. Dimensiones del juego simbólico**

Para Reátegui (2023), las dimensiones del juego simbólico son:

- 1. Integración:** es la acción y el producto de conservar la totalidad de las partes, esto es posible en diversas circunstancias. Se trata de la participación y contribución de cada niño al juego de roles, no importando las distinciones que tenga. Los beneficios de utilizar el juego de simulación con el fin de apoyar la incorporación del conocimiento en los infantes con discapacidad intelectual. El estudio analiza las formas en que el juego imaginativo de los niños puede fortalecer su integración en el entorno educativo fomentando el pensamiento abstracto, planificación y la resolución de problemas. Sus indicadores son: actividades indican lo que hacen los niños al participar y secuencia indica el orden en que se realizan las actividades.
- 2. Sustitución:** es el proceso de sustitución de un elemento material por otro para lograr efectos idénticos o muy similares. El uso que hacen los niños de diversos elementos o componentes para representar cosas, personas o circunstancias imaginadas se denomina sustitución. Los niños pueden, a través de su imaginación, transformar un determinado objeto o elemento en algo completamente diferente reemplazándolo. Los niños pueden usar elementos comunes durante el juego simbólico, como una muñeca que puede usarse para representar a un bebé o un palo que puede convertirse en una espada. Los infantes tienen la capacidad de utilizar su ingenio y transforman los objetos que les quedan cerca en nuevas acepciones gracias a su capacidad de sustitución. Uno de sus indicadores es la representación, que demuestra con qué facilidad se pueden representar eventos o personas y relaciones, que se demuestra por la facilidad con la que los niños pueden empezar a interactuar.
- 3. Descentración:** es la capacidad de afrontar todos los aspectos de una situación simultáneamente, así como la capacidad del niño para alejarse del egoísmo y tener en cuenta diferentes perspectivas, pensamientos y sentimientos. El juego simbólico puede promover la decencia o la capacidad del niño para liberarse del egocentrismo y tener en cuenta diferentes

perspectivas. Averigua la manera en la que la actividad lúdica de recreación ayuda a la desconcentración de la mente al educar a los menores en la aceptación de diferentes enfoques y entendiendo los sentimientos y pensamiento de los otros. Sus métricas son las capacidades, que significan los papeles y las labores que realizan los menores y la duración, que tiene relación con la extensión del juego.

- 4. Planificación:** es la habilidad del menor para concebir y ordenar los universos de fantasía que tiene mientras se involucra en la actividad simbólica, además de la manera en que se ordenen hacia un objetivo específico. La capacidad de creatividad y el progreso mental de los menores es posible que se potencien a través de la organización de juegos simbólicos. La disposición de la planificación tiene en cuenta la importancia de generar un entorno de juego óptimo que favorezca la creación y planeación de situaciones de ficción. Dentro de los parámetros se hallan metas y objetivos, vinculados con la forma en la que los niños aviejan sus habilidades a través del juego y los objetivos que intentan conseguir a través del juego. (pág. 45)

#### ***2.3.1.8. Niveles del juego simbólico***

Licona (2000), identifica tres niveles de juego simbólico que se explican a continuación:

- **El juego de «hacer como si».** Se la denomina a modo de la primera etapa del entretenimiento. En este periodo predominaron las “figurillas, figuras, acciones, eventos y objetos de la realidad” que eran “mucho más o menos parecidos”. En este momento, los infantes tienen que disponer de figuras en movimiento y objetos pequeños (coches, casas, utensilios de cocina, juegos de té, etc.) con el fin de que los niños los utilicen para desarrollar la capacidad de juego de este tipo de manera simbólica.
- **El juego de roles.** En esta fase o modo de recreación, los niños demuestran un juego simbólico espontáneo en forma de secuencias o escenas, sin embargo, no siguen un guion predeterminado. En esta etapa del juego, es importante proporcionar a los niños muñecos, objetos reales utilizados por los mayores de edad, cosméticos, artículos de tocador, productos de limpieza, etc., así como trajes, telas y prendas de vestir coloridas. El niño puede ampliar

su imaginación y desarrollar sus habilidades de juego de roles con la ayuda de estos materiales.

- **El juego de representación.** Es una etapa más pensada del procedimiento de juego y parece que ocurra con anterioridad a la organización. Dentro de esta categoría, la menor muestra “creaciones visuales a través de líneas, figuras, diseños, colores y formas, de objetos, eventos, personajes y más. (pág. 2)

### **2.3.2. Desarrollo del pensamiento creativo**

#### **2.3.2.1. Definición**

Según Freiria y Feld (2005) el desarrollo del pensamiento creativo es:

Un proceso cognitivo que permite el descubrimiento espontáneo de soluciones a una variedad de problemas, los estudiantes incorporan este proceso en su aprendizaje mediante la participación en actividades creativas e interactivas. El desarrollo de habilidades cognitivas se ve favorecido por el pensamiento creativo, que promueve el éxito en el aprendizaje. (pág. 234)

El pensamiento creativo es una habilidad que la gente rara vez poseen, les ayudará a generar sus propias ideas y con ello transformar el contexto, así como encontrar formas de resolver un problema emergente hasta lograr los resultados esperados. Asimismo, el pensamiento brinda la oportunidad de desarrollar la imaginación al máximo, convirtiéndote en una persona altamente creativa porque tienes la capacidad cognitiva para interactuar dentro de tu contexto y con los demás, convierte a la persona en un ser productivo porque contribuye en su opinión sobre los cambios en la práctica actual.

Debido a eso, la palabra creatividad en este momento tiene varias definiciones y acepciones distintas, que se agrupan unas de las más importantes. En este sentido, Torrance (1977) plantea que:

En los últimos años, diversos expertos en psicología han hecho estudios relacionados a entender las habilidades de las personas, y en particular, la capacidad del intelecto, de manera que han resaltado la importancia de la creatividad para solucionar una problemática situación. (pág.7)

Asimismo, Almansa (2012) expresa que la creatividad está entre las habilidades que se pueden aprender y que son iguales para todas las personas poseemos en distintos grados, es un requisito para el desarrollo de cualquier actividad

artística o científica. El apremio de concebir distintas ideas, de hallar soluciones singulares y nuevas, de redefinir y volver a concebir surge como resultado de que las personas enfrentan problemas antiguos o nuevos que no podemos resolver con soluciones conocidas.

Para, Moromizato (2007) el desarrollo del pensamiento creativo:

Genera nuevos entendimientos en diversas circunstancias con el objetivo específico como eje principal de una manera nueva, por otro lado, indica que la pensamiento creative aumenta la estima de uno mismo, incrementa la conciencia de uno mismo, y construyen su individualidad entre otros. (pág. 315)

El proceso de exponer precisamente un revés en la mente a través de la visualización, la imaginación, la contemplación, la suposición, la meditación y otros procesos mentales se conoce como creatividad. La capacidad de ver y encontrar nuevas oportunidades surge cuando una persona va más allá de simplemente investigar un problema y pone énfasis en posibles soluciones que lo resolverán, conduciendo a una transformación positiva. La creatividad es la capacidad de crear una idea, contenido o noción siguiendo líneas nuevas y no convencionales. (Betancourt, 2000)

Las palabras creatividad y arte están estrechamente relacionadas, al igual que proceso, actitud, habilidad, calidad y descubrimiento, todas las cuales se ocupan del desarrollo de nuevas ideas con el único propósito del intercambio de conocimientos. La capacidad de generar algo nuevo se conoce como creatividad, junto con la innovación, la imaginación, la originalidad, la invención, la visualización, la intuición y el descubrimiento.

#### ***2.3.2.2. Componentes del pensamiento creativo***

Guilera (2011) señala que los siguientes componentes conforman el pensamiento creativo:

- **Instinto de la curiosidad:** El instinto de conservación toma el camino opuesto: la curiosidad, que nos libera para explorar y encontrar situaciones nuevas. La curiosidad es la valentía que nos impulsa a aprender cosas nuevas ante situaciones peligrosas, aunque ponga en riesgo nuestra salud física.

Muchos artistas, descubridores e inventores siguieron sus instintos. Los grandes inventos que hoy forman parte de nuestro mundo lo cuales no existirían sin curiosidad.

- **Inconformismo:** Los innovadores son inconformistas porque no se adaptan a las soluciones existentes según lo juzga la sociedad. Se caracterizan por la libre acción, independientemente de las diversas delimitaciones y opresiones presentes en el contexto. Suelen predecir áreas de mejora lo que actualmente está disponible con nuevas alternativas. Son capaces de identificar diferencias e identificar rutas alternativas analizándolas.
- **Motivación:** Una persona creativa tiene un fuerte sentido de motivación y un fuerte deseo de triunfar. Se ha demostrado que mayores niveles de motivación facilitan el desarrollo de soluciones originales y facilitan la consecución del objetivo; en otras palabras, la motivación juega un papel constructivo en el mantenimiento de la flexibilidad mental.
- **Iniciativa:** Para iniciar la creatividad, es muy importante la iniciativa, así como la inclinación personal a participar en actividades, liderar actividades, idear conceptos y encabezar grupos de labor. Gracias a la acción humana, es posible estimular la reacción y conseguir recursos para sobreponerse a las dificultades y obstaclos, además de tomar decisiones dentro del ámbito de la creación, allanar el camino para no perder ninguna oportunidad.
- **Profundidad:** La gente creative tiene la mente puesta en el pozo, no se conforman con respuestas que ya se conocen y son elementales, sino que empeoran las cosas al buscar características y matices que no sean demasiado obvios y que se puedan reconocer fácilmente.
- **Perseverancia:** Es la habilidad de continuar intentando pese a las posibles equivocaciones, de modo que para continuar hallando la resolución correcta es necesario sacar conclusiones de cada error. A partir de este punto de vista, la persistencia se apoya en la confianza en uno mismo, la fe en los trabajos y la capacidad del intelecto.
- **Autoestima:** Es fundamental tener una alta autoestima para poder pensar creativamente. Debido a eso, los individuos creative requieren poseer confianza en sí mismos y admitir sus habilidades. En consecuencia, la

autoestima genera éxito y propicia el progreso personal. A mayor valor de autoestima, mayor ingenio, y a mayor ingenio, mayor valor de autoestima.

### ***2.3.2.3. Como fomentar la creatividad en los niños***

Para Pérez (2019), es significativo entender las habilidades y características de un menor para promover la pensamiento creative y que se involucre en actividades que promuevan la creatividad.

Ser un modelo a seguir en la creatividad pensando y actuando creativamente, manteniendo la mente abierta, estando dispuesto a probar cosas nuevas, rompiendo reglas. Para inspirar al niño a perseguir sus intereses creativos, permitiéndolos involucrarse en los temas que les interese.

A pesar de que los infantes requieren ciertas normas, igualmente requieren de un tiempo libre para poder desarrollar su libertad de acción y su ingenio. Si no hay suficiente tiempo libre, la actividad puede reprimir su capacidad para expresarse creativamente.

Mostrar interés en lo que hace el niño, primero hágale saber que lo está haciendo bien para ayudarlo a avanzar con confianza, pero también señale sus errores para encontrar soluciones alternativas para reemplazar el problema.

El menor tiene la libertad de realizarte preguntas con el fin de llenar su curiosidad y aprender cosas nuevas, en el caso de que no la sepas, busquen la información por ambos e involúcralos en el proceso. Trabajar con los niños para estimular su imaginación hablando sobre temas o jugando juegos que los desafíen a expresar sus ideas creativas.

Animarlos a compartir sus pensamientos con otros estudiantes para fomentar el pensamiento creativo. Intentar hacer lo posible por seguir sus sugerencias y tener una mente flexible a fin de asistirlo en hallar soluciones nuevas a las dificultades.

Ofrecer nuevas vivencias mediante films o paseos en los que él mismo pueda interactuar con la naturaleza y observarla.

Es importante educar a los menores para poseer seguridad en sí mismos y en sus ideas, a no preocuparse por ser ridiculizados por sus amigos, estableciendo metas prácticas y realistas para que puedan desarrollarse, esto les hará trabajar más duro cada día.

#### ***2.3.2.4. Factores en el desarrollo del pensamiento creativo***

Waisburd (2009) sostiene algunas causas que favorecen el desarrollo de los niños en el proceso educativo y en su capacidad de expresarse para fomentar el desarrollo del pensamiento creativo.

- **Cognoscitivos:** Son aquellos que apoyan la transformación del conocimiento adquirido a través de los sentimientos en vivencias obtenidas a través de los métodos de pensamiento que permiten la expresión creativa. Este elemento se caracteriza por características como procesos cognitivos y comunicativos que permiten conceptualizar la información necesaria para generar nuevas ideas de manera que sean originales.
- **Afectivos:** Las emociones juegan un papel importante en este factor porque inciden en el desarrollo cognitivo de los niños, lo que estimula su capacidad de creatividad. Utilizan el arte como medio para expresarse con quienes los rodean y usar su imaginación para desarrollar nuevas ideas sobre el mundo en el que viven.
- **Ambientales:** Son las circunstancias perfectas para que se realice la actividad creative, otorgando a los infantes seguridad, confianza y conocimiento acerca de las distinciones individuales, esto ayuda a los niños a desarrollar su capacidad creative.

#### ***2.3.2.5. Desarrollo de la creatividad en la educación inicial***

Según Moreno (2006) en el momento en que un menor ingresaba por primera vez a un contexto de aprendizaje poseía características distintas, no todos tenían las mismas habilidades. Algunos de ellos otorgan a los menores características inalteradas, como la madurez y la inteligencia, sin embargo, igualmente existen otros que se pueden adquirir en la casa.

Es imposible que la inventiva surja en una familia represiva y sin vida cultural; sin embargo, un adolescente que se desarrolla en un medio ambiente grato será más inventivo y con seguridad en sí mismo. Además, es posible observar algunas variables externas, por ejemplo: la familia, el nivel socioeconómico, el número de hermanos, la posición dentro del grupo de hermanos, el origen de la cultura, la edad y otras particularidades de los niños, como, por ejemplo: el género, la inteligencia, la capacidad de observación y la actitud.

La ingeniosidad es una característica que pertenece a la humanidad y se encuentra facultada por el contexto que tiene el niño. Todo individuo tiene la necesidad de generar, experimentar, aprender y relacionarse.

Para Cool et al (1994) el aprendizaje infantil es el período crítico durante el cual se produce el mayor desarrollo neuronal en los niños. Si durante este período se produce presión autoritaria externa, el pensamiento creativo disminuirá. Las maestras en educación inicial trabajan con niños pequeños que están ansiosos por resolver problemas por sí mismos. Estos niños enfrentan nuevos desafíos y busca soluciones que a veces los adultos no esperamos. Esta etapa es importante en el desarrollo creativo para el niño porque aún no están atados a ningún esquema, lo que les da la libertad de responder creativamente ante cualquier circunstancia que pueda surgir. Si somos capaces de mantener nuestra independencia, naturalidad y seguridad en nosotros mismos desde el principio, podremos conseguir que este desarrollo no se frene.

Para Piaget (1978) el pensamiento creativo es:

Un procedimiento incorporado en una etapa no planificada, que no decae con la edad, sino que se resta paulatinamente con el intelecto y se extiende en forma proporcional a lo largo de la evolución. El infante por naturaleza dejaría de generar y aguardaría que los mayores le brindaran las claves del triunfo, de esta forma no fallaría y no tendría que repetirse el procedimiento dos veces para complacer a los que lo educan, sin embargo, si nosotros escogemos dejar que el infante tome la iniciativa, podemos asistirlo a progresar, desarrollar o aceptar el trabajo que creó. (pág. 245)

#### ***2.3.2.6. Tipos de pensamiento creativo***

Hay investigaciones que identifican la creatividad como una categoría de pensamiento distinto a distintas categorías de pensamiento, sin embargo cuando se producen ideas creativas, cada procedimiento tiene una diversidad de pensamiento, esto hace que la creatividad sea en parte más interesante y por lo tanto más cautivante.

- **El pensamiento lateral:** implica dirigir los pensamientos en direcciones que producirán resultados diferentes y, por lo tanto, permite experimentar con resultados favorables desde un punto de vista presentado, es necesario tener

muchas respuestas a un problema para que puedas elegir dependiendo de sus necesidades.

- **La originalidad:** este es el aspecto más típico de un entorno creativo, donde implica la generación de muchas ideas diferentes. Al ser un ser pensante, las personas tienen la capacidad de generar una amplia gama de ideas, lo que les permite encontrar soluciones a los problemas que surgen en la vida diaria.
- **La elaboración:** implica modificar algunos de los atributos de ideas preexistentes para agregarles elementos o detalles; por lo que, es la parte de creación y diseño de las actividades a completar.
- **El pensamiento productivo:** es una forma de pensar que produce numerosas ideas únicas y complejas que lleva el nombre de Taylor.
- **El pensamiento crítico:** facilita la implementación de nuevas ideas y la toma de decisiones.

Estas formas de pensar se consideran las más creativas porque son más realistas, al alcance de todos con esfuerzo constante, trabajo duro, paciencia y perseverancia.

#### ***2.3.2.7. Dimensiones del desarrollo del pensamiento creativo***

Para Penagos y Alumni (2000), las dimensiones del desarrollo del pensamiento creativo son:

- **Fluidez**  
Es la habilidad de fomentar fácilmente palabras e ideas representadas por varios símbolos. La fluidez de un niño siempre incluye muchas ideas, respuestas, soluciones y preguntas; el niño da muchas maneras y sugerencias sobre cómo hacer algo; siempre encuentra más de una respuesta. Desde una perspectiva educativa, este elemento se expresa en el aprendizaje activo, en el que los estudiantes no sólo escuchan, sino que también reaccionan y practican. El enfoque abierto posible en todas las materias estimula la generación de ideas, tanto individualmente como en grupo. La fluidez mejorará si se les pide a los estudiantes que expliquen las relaciones entre sucesos, palabras, eventos, conceptos, etc. Este tipo de actividad se puede aplicar fácilmente a todas las materias del plan de estudios, incluso a las matemáticas, en los que siempre es más difícil implementar estos procesos.

- **Flexibilidad**

Es la adaptabilidad y la capacidad de sustituir fácilmente una idea por otra, de redefinirla, repensarla o modificarla, lo que se considera el aspecto cualitativo de la creatividad que permite al sujeto realizar cambios ciertos en la forma de explicar el problema. Los estudiantes utilizan el mismo objeto de manera diferente, interpretando una imagen, historia, problema, demostrando flexibilidad al aplicar un principio o concepto en circunstancias que van en contra de lo que han aprendido, expresando puntos de vista distintos a los de sus compañeros e intentan resolver el mismo problema de varias maneras. Una persona creativa puede pasar sin esfuerzo de una estructura a otra, de una línea a otra y de una dirección de pensamiento a otra mientras busca una solución sin experimentar estrés mental.

- **Originalidad**

Se trata de crear respuestas inusuales y creativas a situaciones específicas. A diferencia del estudiante inquieto, extravagante, indisciplinado, el profesor no creativo suele estar predispuesto negativamente por el comportamiento original, lo cual aparece como una novedad si la productividad y la adaptabilidad no distorsionan las relaciones profesor-alumno con quienes normalmente están cualificados. Dado que una persona tiende naturalmente a crear o innovar, la mejor manera de fomentar la originalidad es ser flexible al recibir y fomentar nuevas ideas propuestas por los estudiantes. Puede obtener respuestas originales e inusuales utilizando un incidente inesperado, por lo que se pueden sugerir una serie de actividades.

#### **2.4. Definición de términos básicos**

- **Capacidad:** es la habilidad o actitud que posee una persona, grupo o institución para completar una tarea o actividad.
- **Creatividad:** es la capacidad de generar y crear nuevas ideas con el fin de actualizarlas para solucionar los problemas que se presentan en la vida, teniendo en cuenta la realidad.
- **Dibujo:** expresión gráfica que implica capturar una imagen en una superficie plana. Asimismo, se relaciona con métodos alternativos de comunicación no

verbal a nivel universal. Permite la transmisión o comunicación de información a través de iconos, símbolos o figuras representativas de la realidad.

- **Flexibilidad:** se trata de que una persona exprese ideas o alternativas en diversos campos en un sentido más amplio, acepte las ideas de otras personas y cambie su forma de ver las cosas.
- **Fluidez:** significa que una persona puede generar una serie de ideas sobre un tema en particular con el objetivo de encontrar algunas alternativas al problema o situación en la que se encuentra.
- **Elaboración:** es la habilidad del menor para producir una gran cantidad de posibles respuestas o reparaciones a dificultades que se identifican. En el estudio de esta actividad se afirma que los infantes son intrépidos por naturaleza y debido a eso ellos mismos exploraron y experimentaron diversas hipótesis, las cuales desarrollaron.
- **Juegos simbólicos:** actividad en el que los niños pueden adquirir conocimientos participando en el juego e interactuando con su entorno. Es una actividad constructiva y divertida que fomenta el desarrollo integral de los niños para que puedan contribuir más a la sociedad y los anima a investigar y encontrar soluciones a los problemas que surgen en su vida diaria.
- **Originalidad:** esto significa que una persona puede pensar en sus propias ideas y convertirlas en posibles soluciones a los problemas y así encontrar nuevas respuestas a cualquier situación.
- **Pensamiento creativo:** es la facultad de generar nuevas combinaciones con el fin de atender necesidades en el transcurso del desarrollo de la humanidad, de modo que, en consecuencia, se hace una persona original, versátil y novedosa.
- **Planificación:** es un procedimiento que se inicia identificando las necesidades y luego encuentra la manera más óptima de atenderlas dentro de un ámbito temporal, esto es, definiendo las Prioridades y estableciendo los principios funcionales.

## 2.5. Hipótesis de la investigación

### 2.5.1. Hipótesis general

El juego simbólico se relaciona directamente en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.

### 2.5.2. Hipótesis específicas

- El juego simbólico se relaciona directamente en la fluidez de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.
- El juego simbólico se relaciona directamente en la flexibilidad de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.
- El juego simbólico se relaciona directamente en la originalidad de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.

## 2.6. Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
<b>JUEGO SIMBOLICO</b>	• Integración	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Incluye y participa activamente.</li> <li>• Mantiene la unidad completa de las partes.</li> <li>• Expresa su conocimiento a su grupo.</li> </ul>	Ítems
	• Sustitución	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sustituye un elemento material por otro para lograr efectos idénticos o similares.</li> <li>• Usa elementos comunes durante el juego simbólico.</li> <li>• Reemplaza un objeto por otro.</li> </ul>	Ítems
	• Descentración	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Afronta los aspectos de situación simultáneamente.</li> <li>• Acepta diferentes perspectivas.</li> <li>• Comprende los sentimientos y pensamientos de los demás.</li> </ul>	Ítems
	• Planificación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sigue un orden para lograr una meta.</li> <li>• Construye y organiza mundos imaginarios durante el juego.</li> <li>• Estimula su creatividad y desarrollo cognitivo</li> </ul>	Ítems

<b>DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO</b>	• Fluidez	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estimula la generación de ideas.</li> <li>• Tiene la capacidad de hacer preguntas.</li> <li>• Explica la relación entre sucesos.</li> </ul>	Ítems
	• Flexibilidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiene la capacidad de encontrar y explicar enfoques diferentes.</li> <li>• Utiliza el mismo objeto de manera diferente.</li> <li>• Expresa puntos de vista diferente.</li> </ul>	Ítems
	• Originalidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crea respuestas creativas en situaciones específicas.</li> <li>• Fomenta nuevas ideas.</li> <li>• Sugiere una serie de actividades.</li> </ul>	Ítems

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGIA**

#### **3.1. Diseño metodológico**

Este proyecto de investigación es no experimental debido a que las variables no son manipuladas, y transversal debido a que los datos de la muestra están en su estado presente, y correlacional debido a que se trata de conocer la magnitud de la relación entre las variables.

#### **3.2. Población y muestra**

##### **3.2.1. Población**

La población de estudio en la investigación está conformada por 80 niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” de la ciudad de Huacho.

##### **3.2.2. Muestra**

Debido al tamaño relativamente pequeño de la población, se utilizó la herramienta de recolección de datos a toda la población.

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

##### **3.3.1. Técnicas a emplear**

El estudio de campo utilice métodos de observación y lista de verificación antes de consultar con los docentes, lo que me permitió realizar una investigación cuantitativa sobre estas dos variables cualitativas, es decir, una investigación utilizando métodos mixtos.

##### **3.3.2. Descripción de los instrumentos**

Para obtener información y así determinar las variables a estudiar, se redacta un conjunto de preguntas en forma de preguntas, las cuales son específicas de la unidad de análisis, la cual hace referencia al cuestionario.

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

Luego de utilizar las herramientas del estudio y, utilizando el sistema estadístico SPSS versión 25 para la administración de información, se pueden obtener fácilmente los documentos y gráficos estadísticos necesarios para la demostración y análisis.

## CAPITULO IV

### RESULTADOS

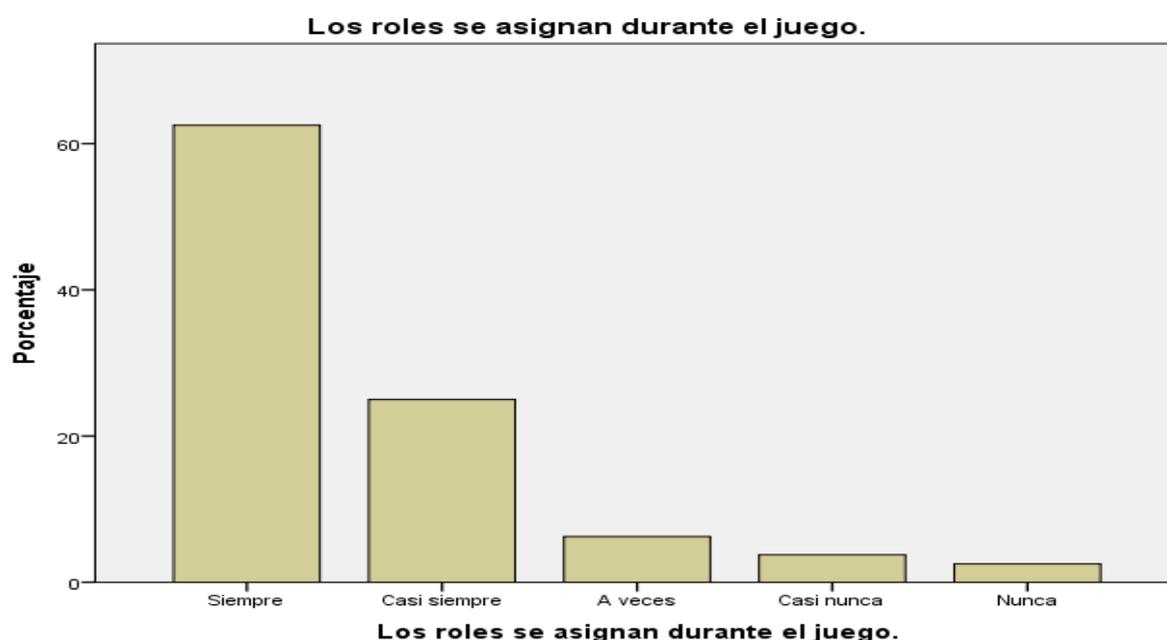
#### 4.1. Análisis de resultados

Los resultados obtenidos de la herramienta de recolección de datos y la interpretación de los juegos simbólicos se presentan a continuación:

**Tabla 1**

Los roles se asignan durante el juego.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	



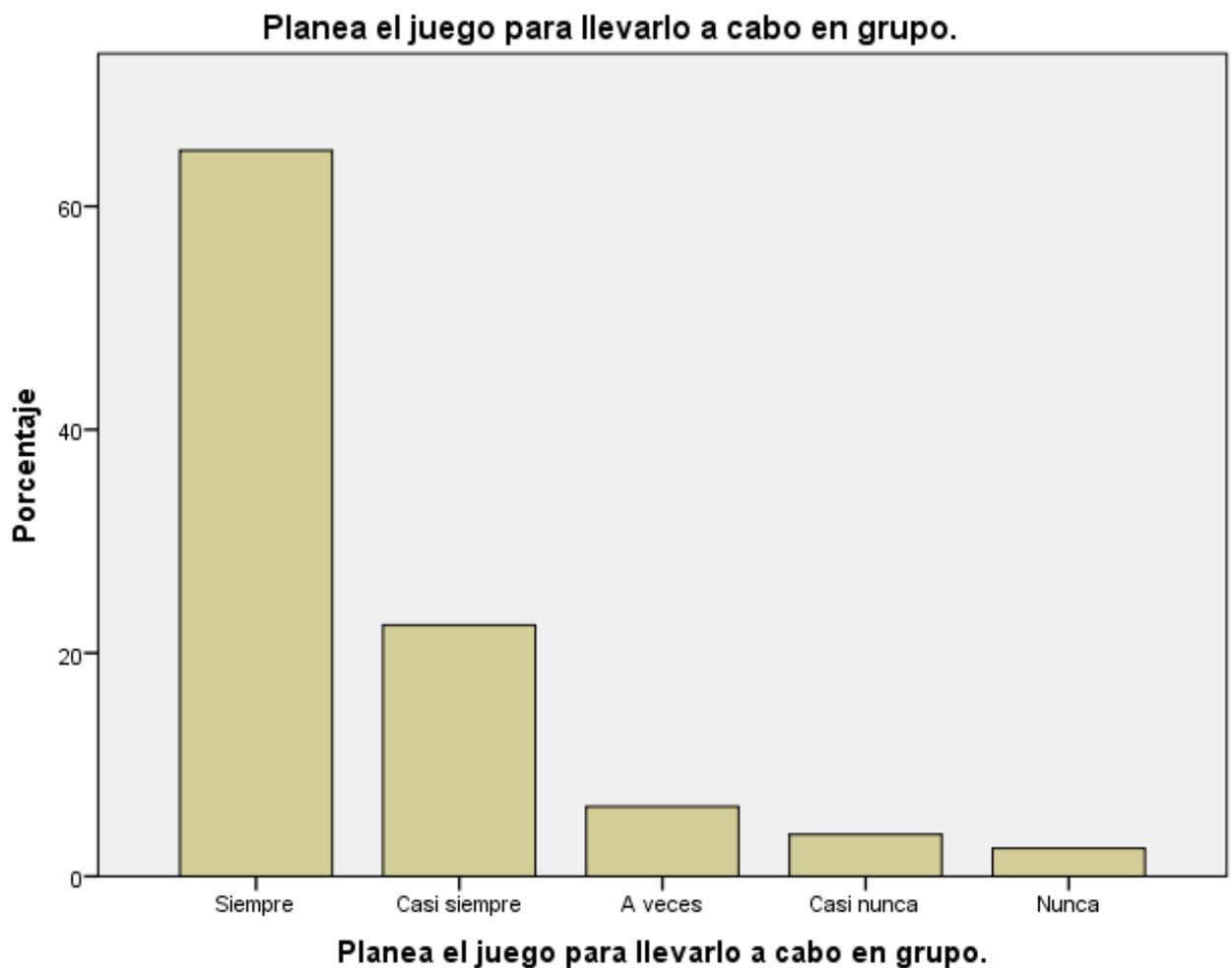
*Figura 1: Los roles se asignan durante el juego.*

**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre los roles se asignan durante el juego; el 25,0% casi siempre los roles se asignan durante el juego, el 6,3% a veces los roles se asignan durante el juego, el 3,8% casi nunca los roles se asignan durante el juego y el 2,5% nunca los roles se asignan durante el juego.

**Tabla 2**

Planea el juego para llevarlo a cabo en grupo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total		80	100,0	100,0	



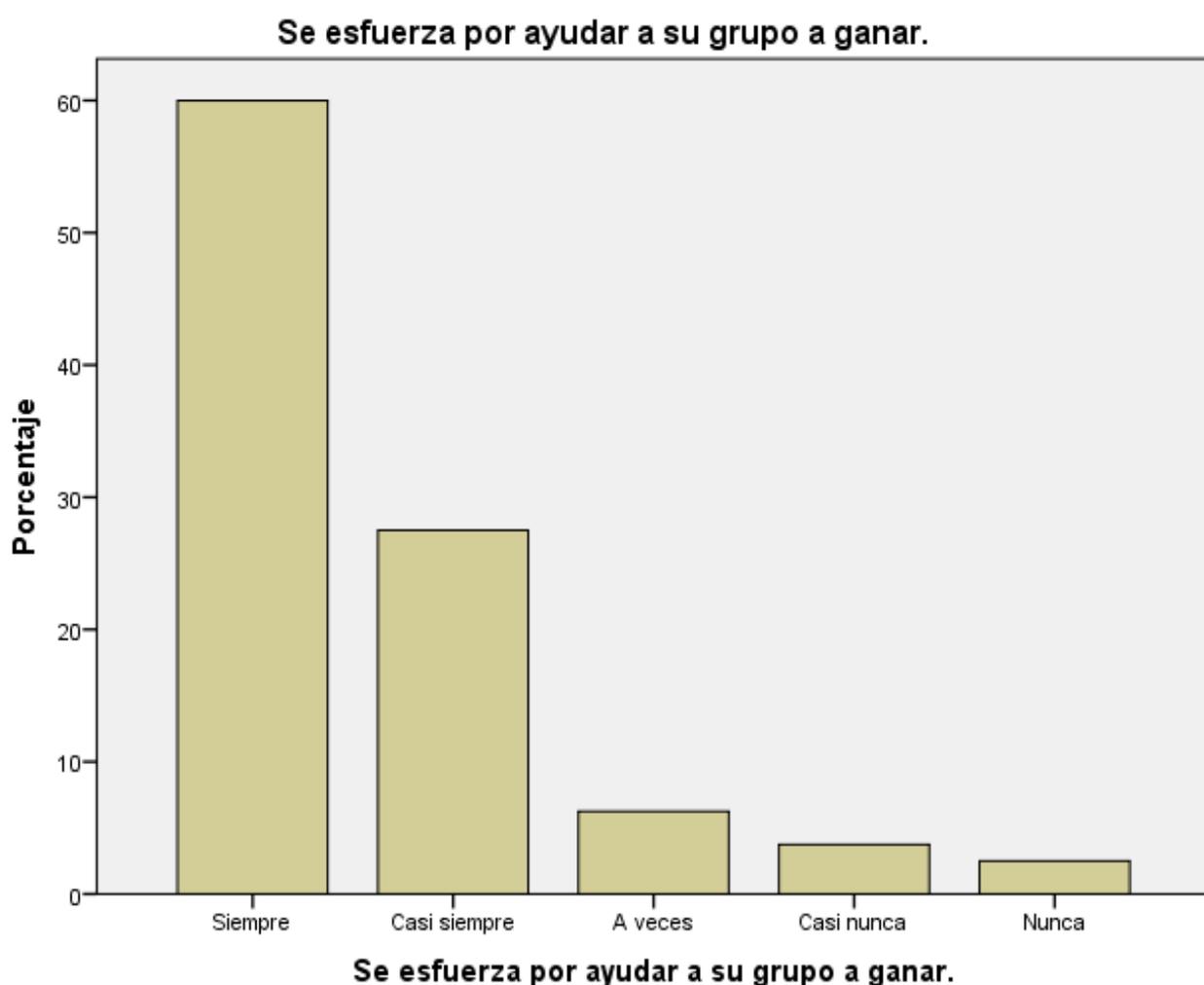
*Figura 2: Planea el juego para llevarlo a cabo en grupo.*

**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre planean el juego para llevarlo a cabo en grupo; el 22,5% casi siempre planean el juego para llevarlo a cabo en grupo, el 6,3% a veces planean el juego para llevarlo a cabo en grupo, el 3,8% casi nunca planean el juego para llevarlo a cabo en grupo y el 2,5% nunca planean el juego para llevarlo a cabo en grupo.

**Tabla 3**

Se esfuerza por ayudar a su grupo a ganar.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	



*Figura 3: Se esfuerza por ayudar a su grupo a ganar.*

**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre se esfuerzan por ayudar a su grupo a ganar; el 27,5% casi siempre se esfuerzan por ayudar a su grupo a ganar, el 6,3% a veces se esfuerzan por ayudar a su grupo a ganar, el 3,8% casi nunca se esfuerzan por ayudar a su grupo a ganar y el 2,5% nunca se esfuerzan por ayudar a su grupo a ganar.

**Tabla 4**

Juega solo en un lugar determinado.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	17	21,3	21,3	86,3
	A veces	6	7,5	7,5	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total		80	100,0	100,0	



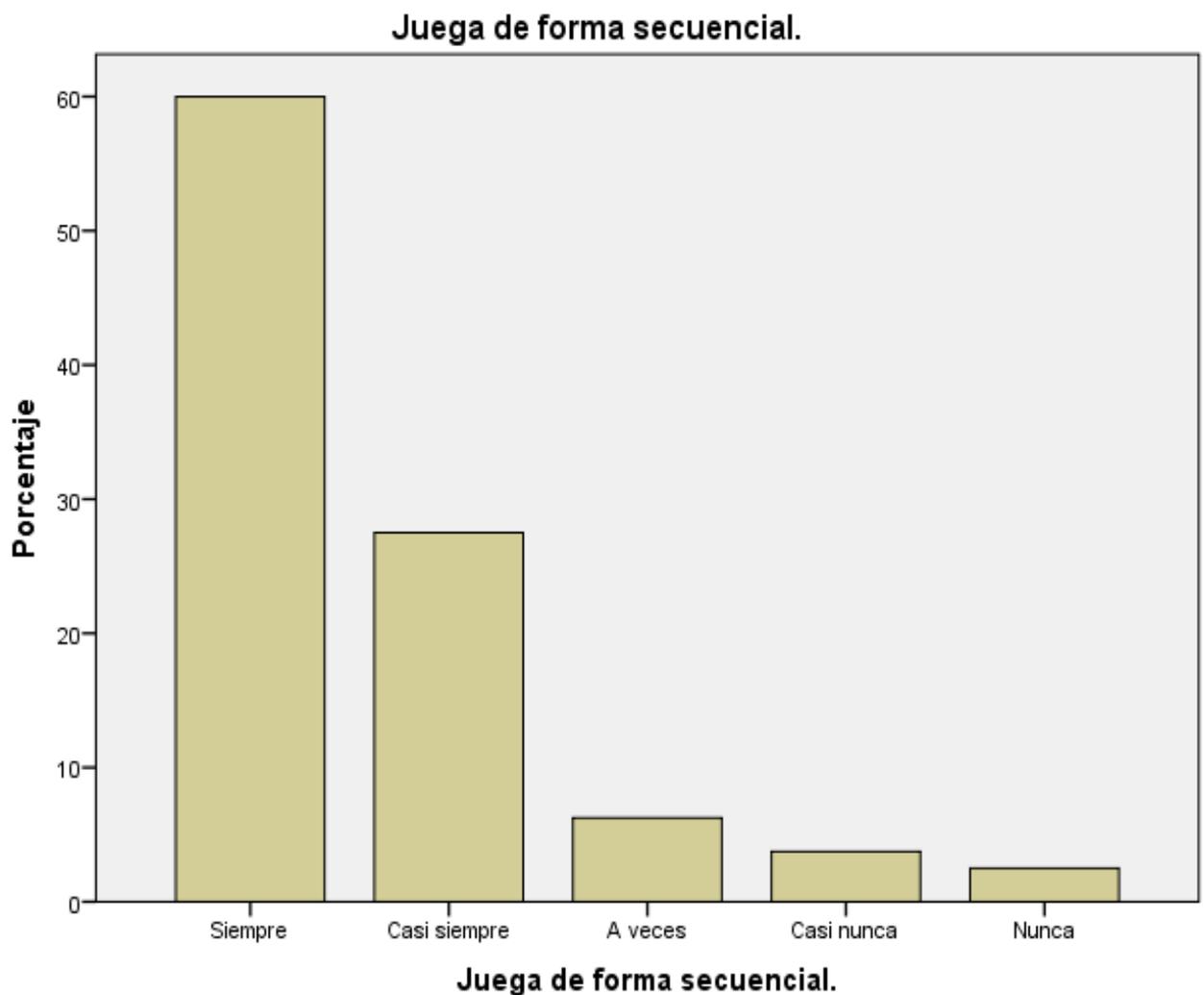
*Figura 4: Juega solo en un lugar determinado.*

**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre juegan solos en un lugar determinado; el 21,3% casi siempre juegan solos en un lugar determinado, el 7,5% a veces juegan solos en un lugar determinado, el 3,8% casi nunca juegan solos en un lugar determinado y el 2,5% nunca juegan solos en un lugar determinado.

**Tabla 5**

Juega de forma secuencial.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total		80	100,0	100,0	



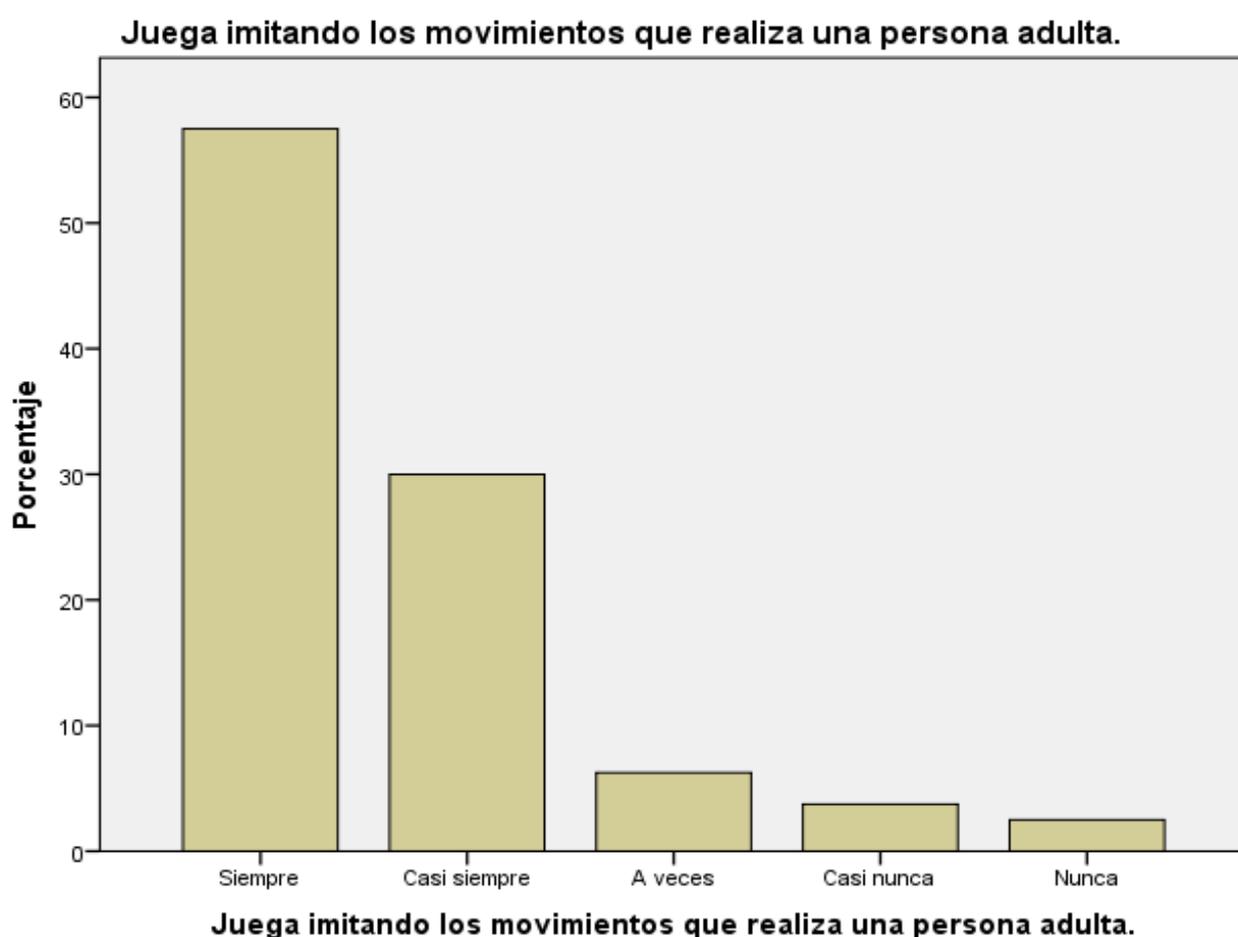
*Figura 5: Juega de forma secuencial.*

**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre juegan de forma secuencial; el 27,5% casi siempre juegan de forma secuencial, el 6,3% a veces juegan de forma secuencial, el 3,8% casi nunca juegan de forma secuencial y el 2,5% nunca juegan de forma secuencial.

**Tabla 6**

Juega imitando los movimientos que realiza una persona adulta.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	46	57,5	57,5	57,5
	Casi siempre	24	30,0	30,0	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total		80	100,0	100,0	



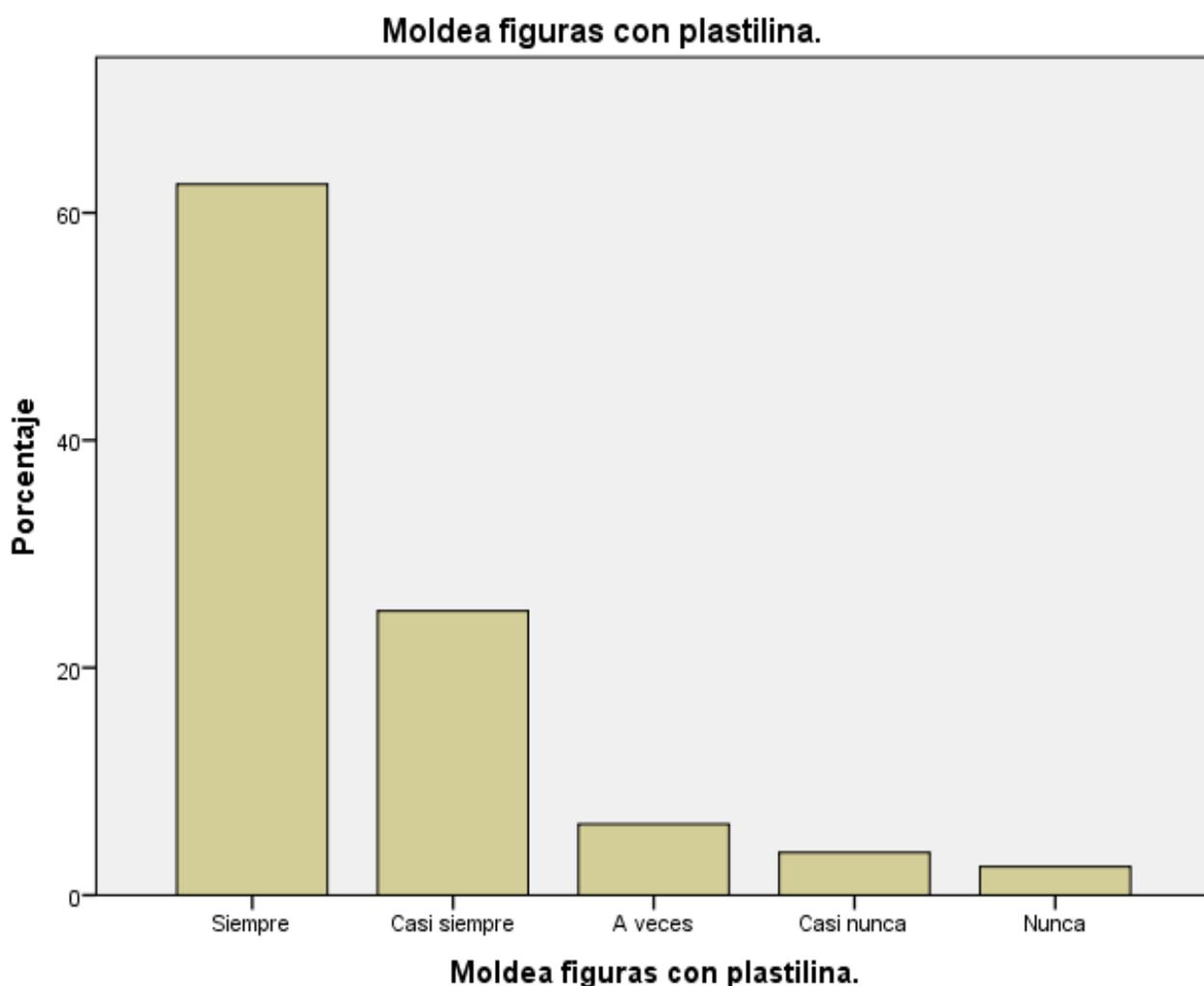
*Figura 6: Juega imitando los movimientos que realiza una persona adulta.*

**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 57,5% siempre juegan imitando los movimientos que realiza una persona adulta; el 30,0% casi siempre juegan imitando los movimientos que realiza una persona adulta, el 6,3% a veces juegan imitando los movimientos que realiza una persona adulta, el 3,8% casi nunca juegan imitando los movimientos que realiza una persona adulta y el 2,5% nunca juegan imitando los movimientos que realiza una persona adulta.

**Tabla 7**

Moldea figuras con plastilina.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total		80	100,0	100,0	



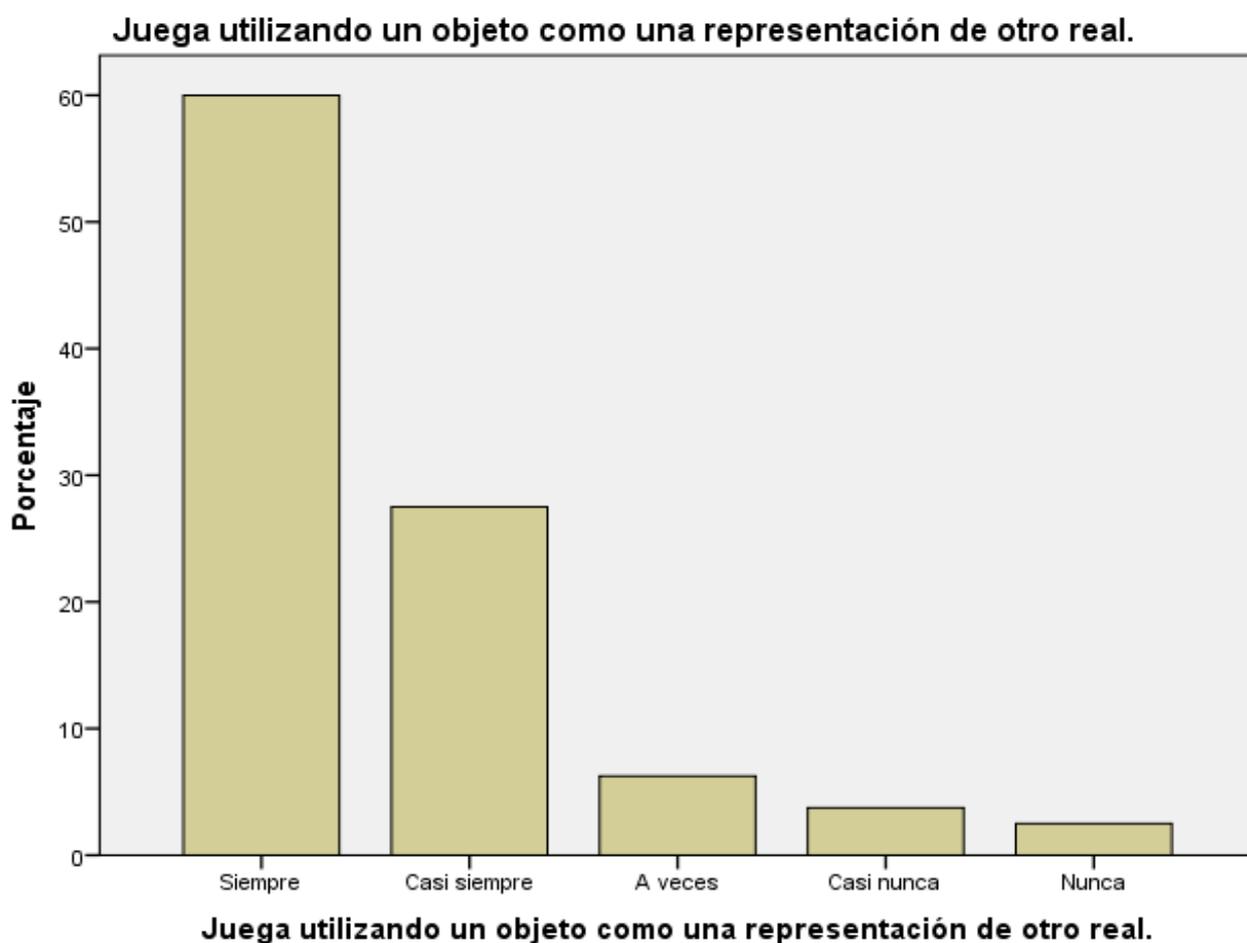
*Figura 7: Moldea figuras con plastilina.*

**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre moldean figuras con plastilina; el 25,0% casi siempre moldean figuras con plastilina, el 6,3% a veces moldean figuras con plastilina, el 3,8% casi nunca moldean figuras con plastilina y el 2,5% nunca moldean figuras con plastilina.

**Tabla 8**

Juega utilizando un objeto como una representación de otro real.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total		80	100,0	100,0	



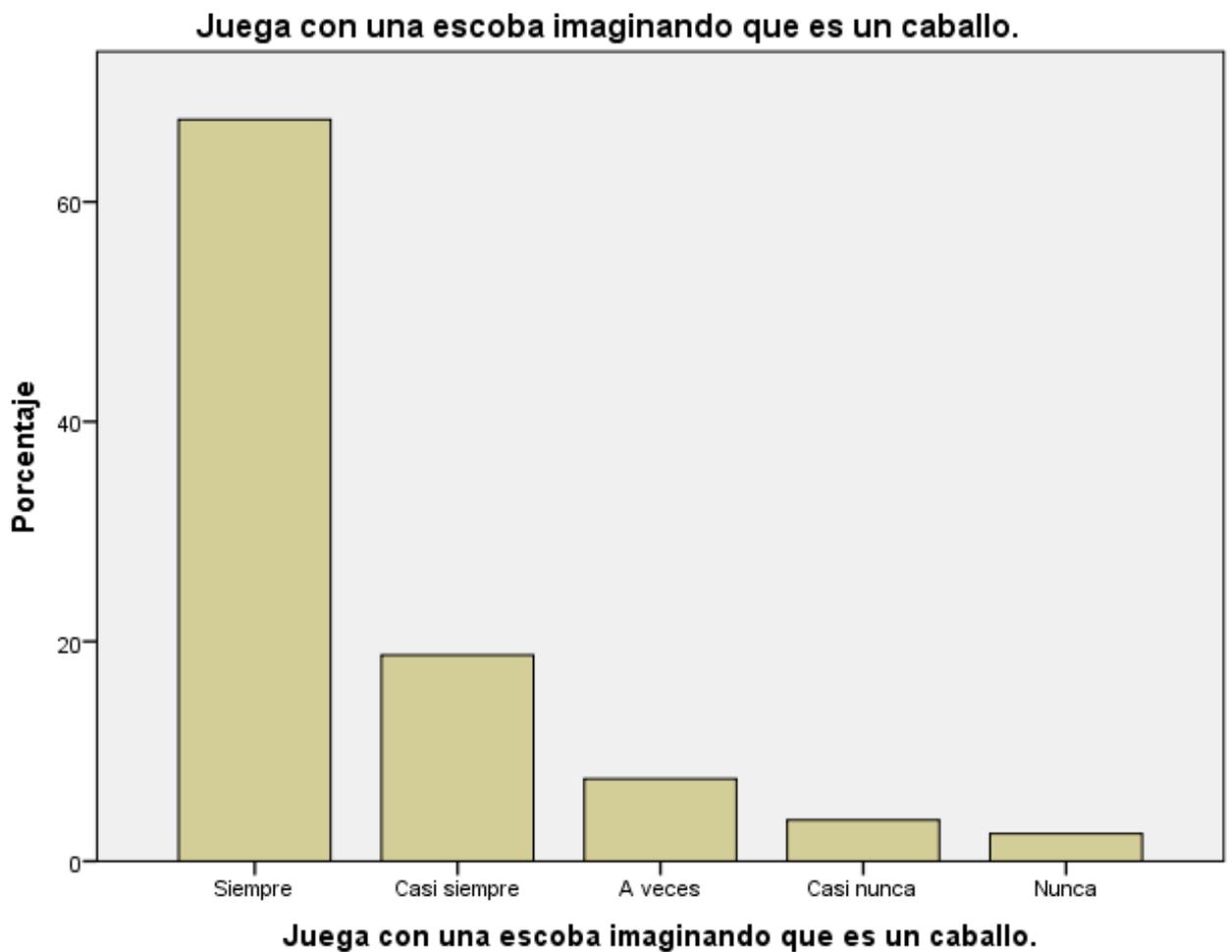
*Figura 8: Juega utilizando un objeto como una representación de otro real.*

**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre juegan utilizando un objeto como una representación de otro real; el 27,5% casi siempre juegan utilizando un objeto como una representación de otro real, el 6,3% a veces juegan utilizando un objeto como una representación de otro real, el 3,8% casi nunca juegan utilizando un objeto como una representación de otro real y el 2,5% nunca juegan utilizando un objeto como una representación de otro real.

**Tabla 9**

Juega con una escoba imaginando que es un caballo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	54	67,5	67,5	67,5
	Casi siempre	15	18,8	18,8	86,3
	A veces	6	7,5	7,5	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total		80	100,0	100,0	



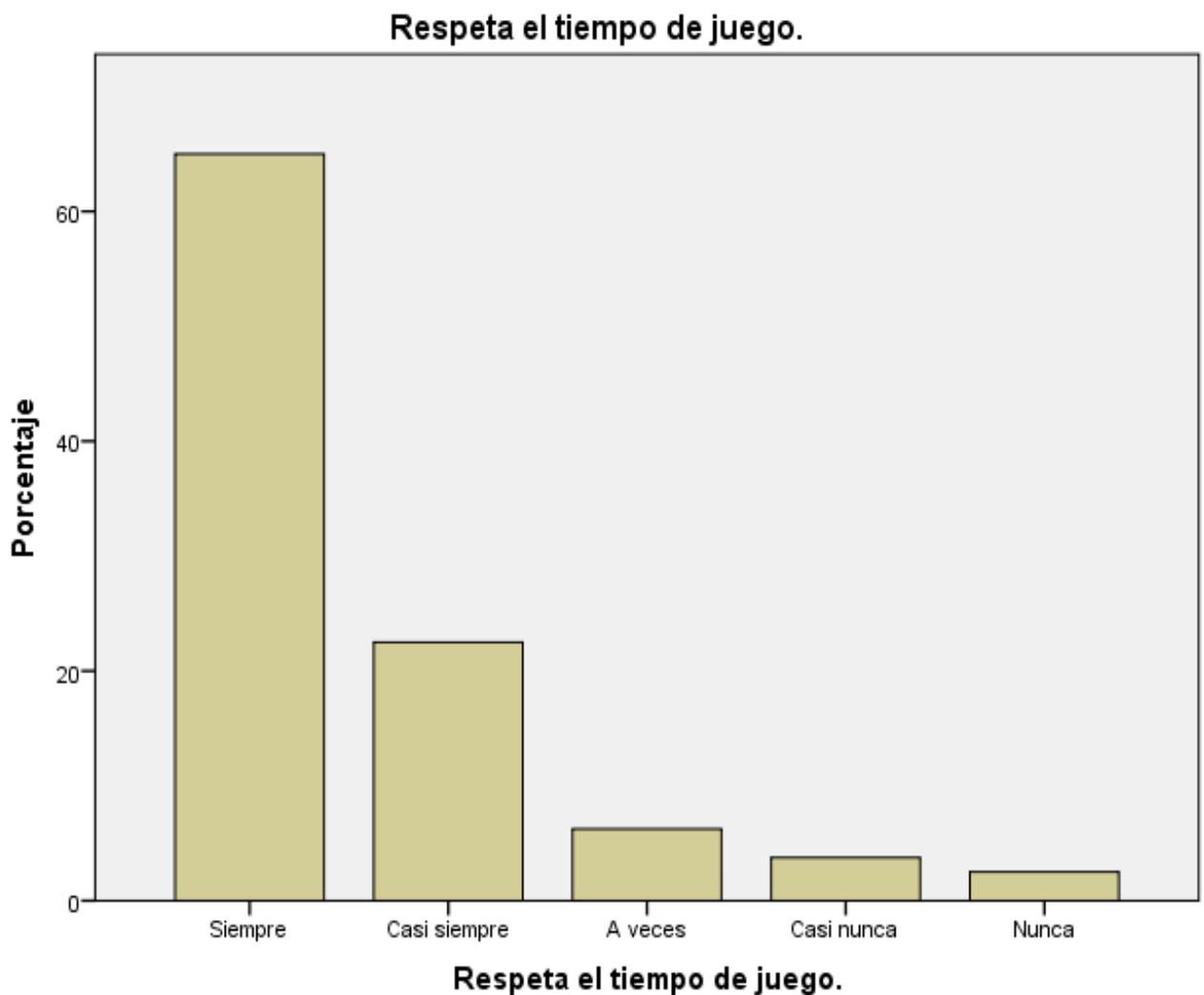
*Figura 9: Juega con una escoba imaginando que es un caballo.*

**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 67,5% siempre juegan con una escoba imaginando que es un caballo; el 18,8% casi siempre juegan con una escoba imaginando que es un caballo, el 7,5% a veces juegan con una escoba imaginando que es un caballo, el 3,8% casi nunca juegan con una escoba imaginando que es un caballo y el 2,5% nunca juegan con una escoba imaginando que es un caballo.

**Tabla 10**

Respetar el tiempo de juego.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	



*Figura 10: Respetar el tiempo de juego.*

**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre respetan el tiempo de juego; el 22,5% casi siempre respetan el tiempo de juego, el 6,3% a veces respetan el tiempo de juego, el 3,8% casi nunca respetan el tiempo de juego y el 2,5% nunca respetan el tiempo de juego.

Los resultados obtenidos de la herramienta de recolección de datos y la interpretación de la variable desarrollo del pensamiento creativo se presentan a continuación.

**Tabla 1**

Expresa su opinión al completar la actividad.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	17	21,3	21,3	86,3
	A veces	6	7,5	7,5	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total		80	100,0	100,0	



*Figura 1: Expresa su opinión al completar la actividad.*

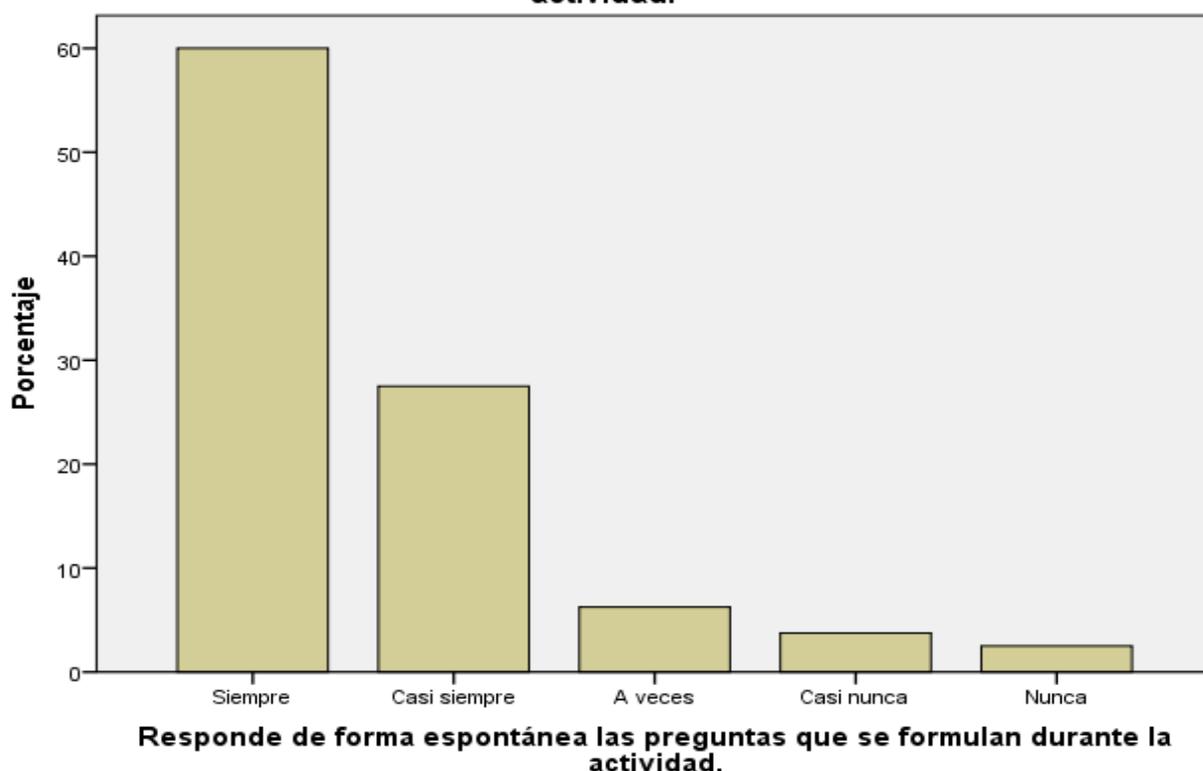
**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre expresan su opinión al completar la actividad; el 21,3% casi siempre expresan su opinión al completar la actividad, el 7,5% a veces expresan su opinión al completar la actividad, el 3,8% casi nunca expresan su opinión al completar la actividad y el 2,5% nunca expresan su opinión al completar la actividad.

**Tabla 2**

Responde de forma espontánea las preguntas que se formulan durante la actividad.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

**Responde de forma espontánea las preguntas que se formulan durante la actividad.**



*Figura 2: Responde de forma espontánea las preguntas que se formulan durante la actividad.*

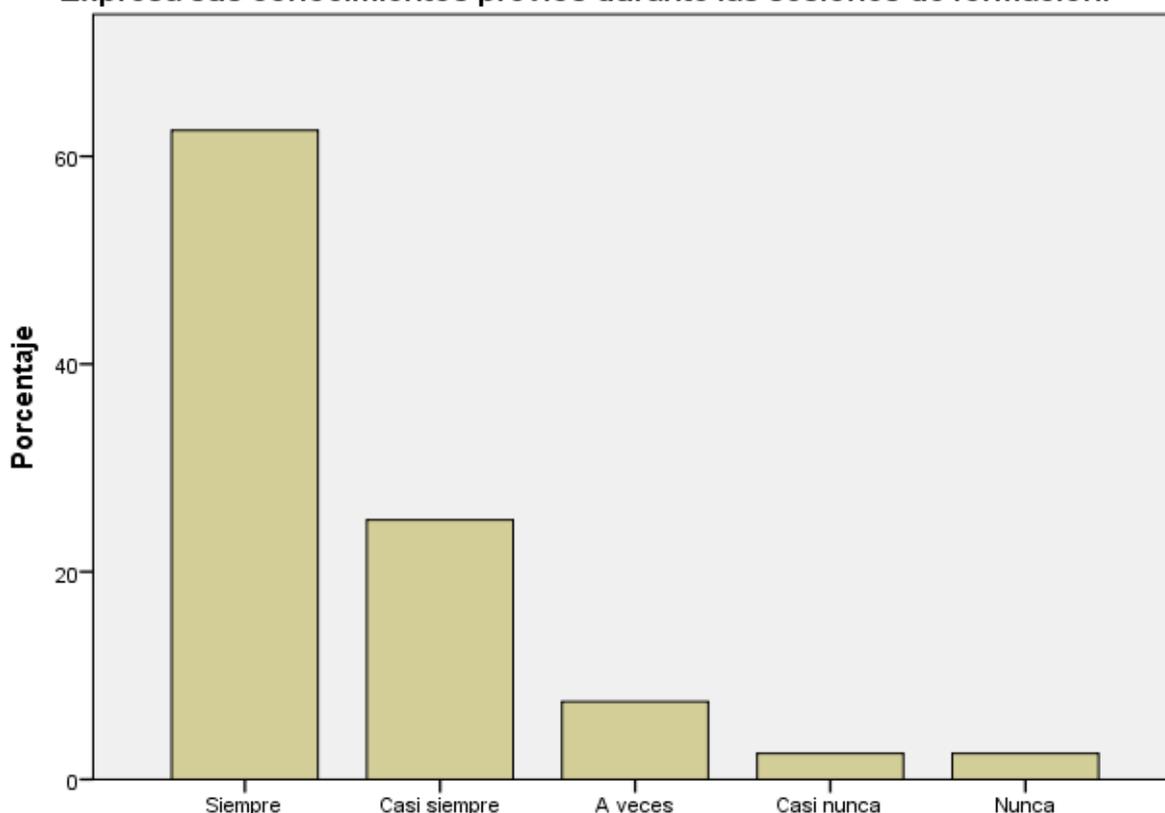
**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre responden de forma espontánea las preguntas que se formulan durante la actividad; el 27,5% casi siempre responden de forma espontánea las preguntas que se formulan durante la actividad, el 6,3% a veces responden de forma espontánea las preguntas que se formulan durante la actividad, el 3,8% casi nunca responden de forma espontánea las preguntas que se formulan durante la actividad y el 2,5% nunca responden de forma espontánea las preguntas que se formulan durante la actividad.

**Tabla 3**

Expresa sus conocimientos previos durante las sesiones de formación.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	6	7,5	7,5	95,0
	Casi nunca	2	2,5	2,5	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Expresa sus conocimientos previos durante las sesiones de formación.



Expresa sus conocimientos previos durante las sesiones de formación.

*Figura 3: Expresa sus conocimientos previos durante las sesiones de formación.*

**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre expresan sus conocimientos previos durante las sesiones de formación; el 25,0% casi siempre expresan sus conocimientos previos durante las sesiones de formación, el 7,5% a veces expresan sus conocimientos previos durante las sesiones de formación, el 2,5% casi nunca expresan sus conocimientos previos durante las sesiones de formación y el 2,5% nunca expresan sus conocimientos previos durante las sesiones de formación.

**Tabla 4**

Responde preguntas espontáneas utilizando dos o más opciones.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	



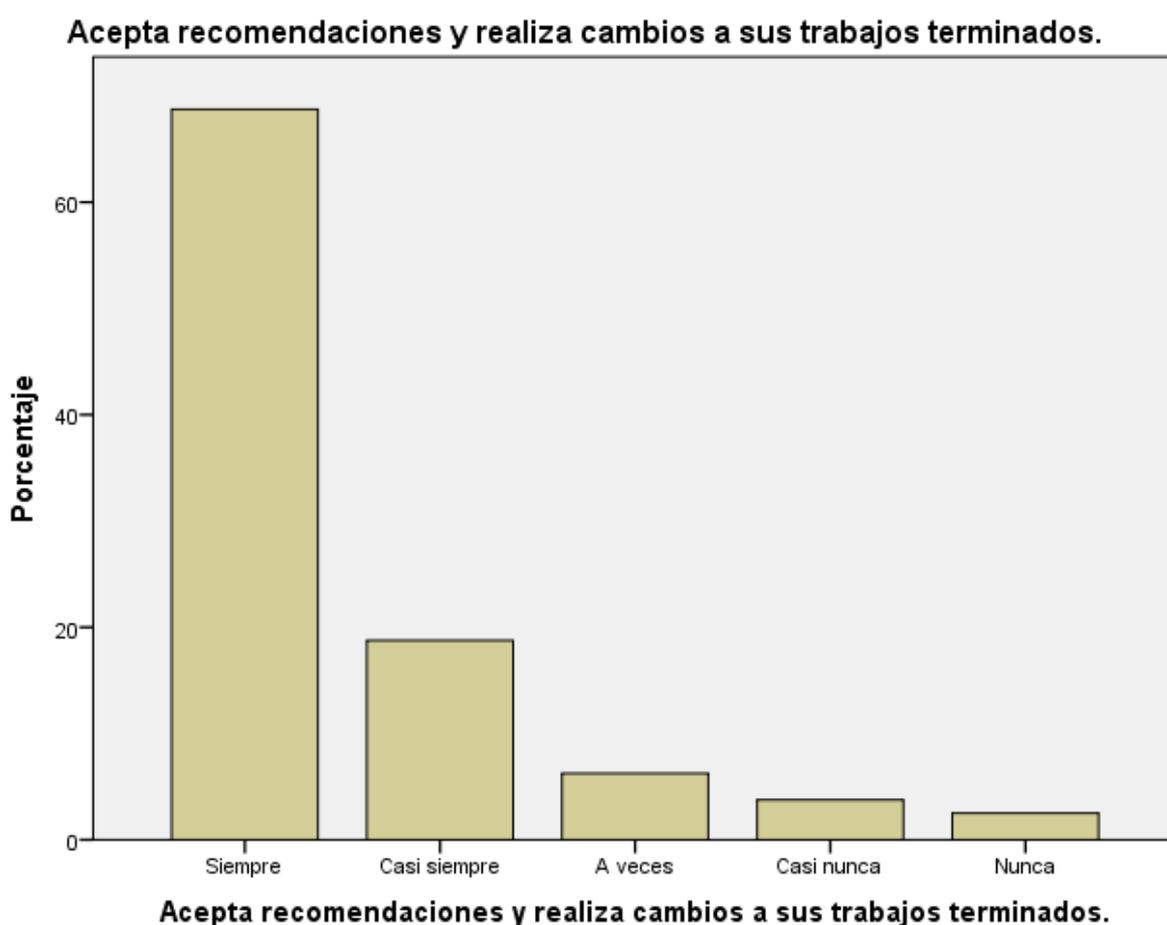
*Figura 4: Responde preguntas espontáneas utilizando dos o más opciones.*

**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre responden preguntas espontáneas utilizando dos o más opciones; el 22,5% casi siempre responden preguntas espontáneas utilizando dos o más opciones, el 6,3% a veces responden preguntas espontáneas utilizando dos o más opciones, el 3,8% casi nunca responden preguntas espontáneas utilizando dos o más opciones y el 2,5% nunca responden preguntas espontáneas utilizando dos o más opciones.

**Tabla 5**

Acepta recomendaciones y realiza cambios a sus trabajos terminados.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	55	68,8	68,8	68,8
	Casi siempre	15	18,8	18,8	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	



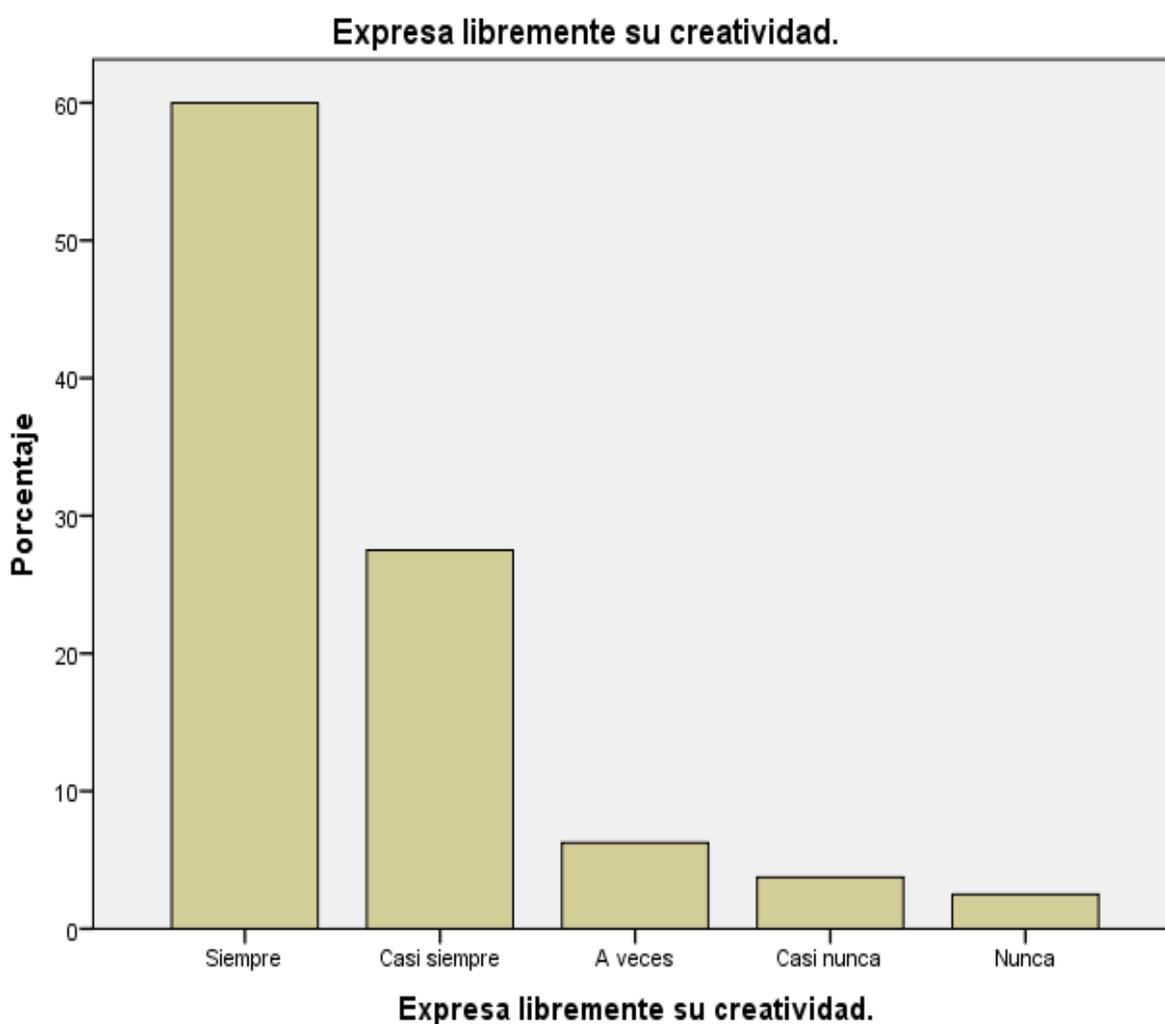
*Figura 5: Acepta recomendaciones y realiza cambios a sus trabajos terminados.*

**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 68,8% siempre aceptan recomendaciones y realizan cambios a sus trabajos terminados; el 18,8% casi siempre aceptan recomendaciones y realizan cambios a sus trabajos terminados, el 6,3% a veces aceptan recomendaciones y realizan cambios a sus trabajos terminados, el 3,8% casi nunca aceptan recomendaciones y realizan cambios a sus trabajos terminados y el 2,5% nunca aceptan recomendaciones y realizan cambios a sus trabajos terminados.

**Tabla 6**

Expresa libremente su creatividad.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	



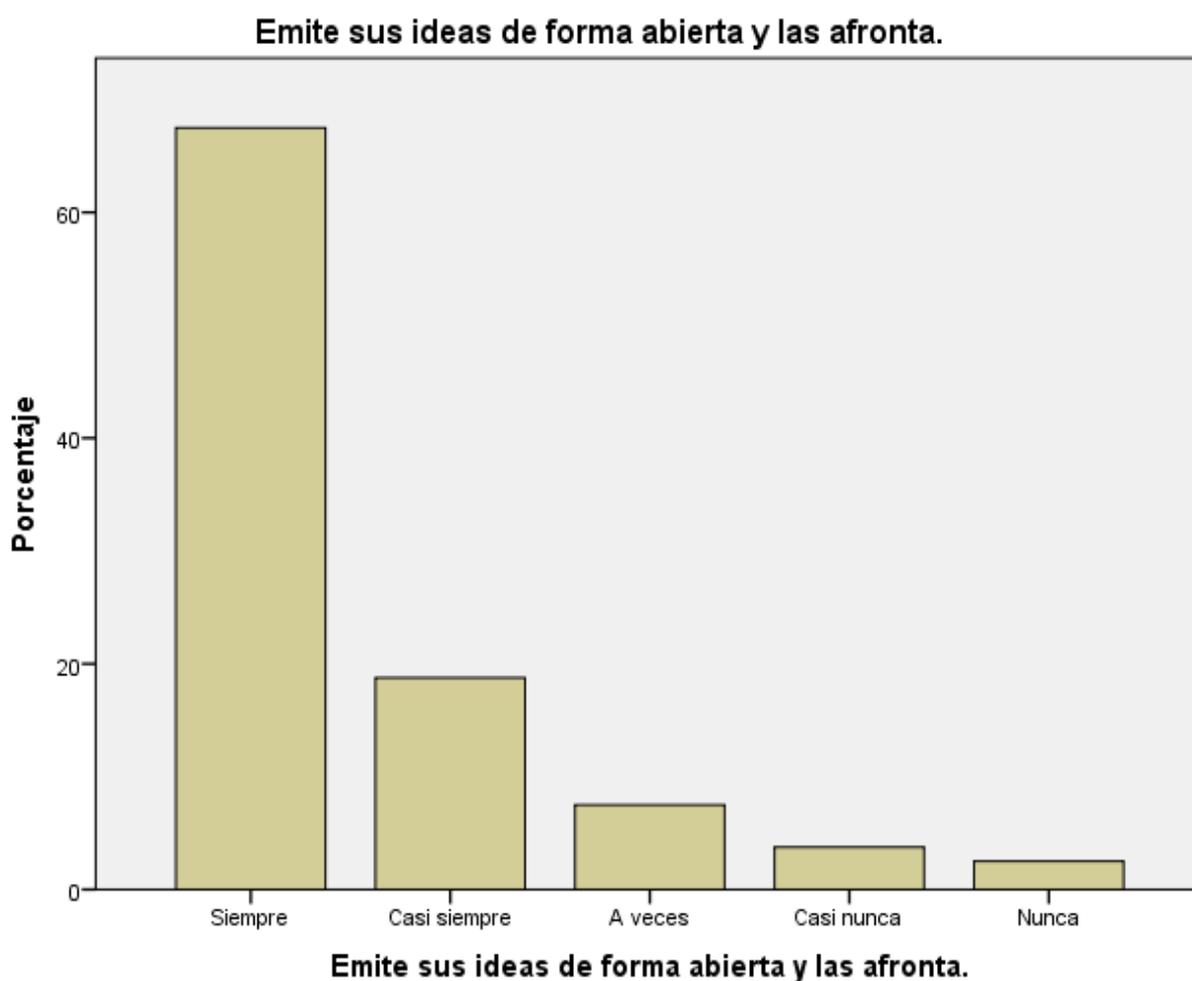
*Figura 6: Expresa libremente su creatividad.*

**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre expresan libremente su creatividad; el 27,5% casi siempre expresan libremente su creatividad, el 6,3% a veces expresan libremente su creatividad, el 3,8% casi nunca expresan libremente su creatividad y el 2,5% nunca expresan libremente su creatividad.

**Tabla 7**

Emite sus ideas de forma abierta y las afronta.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	54	67,5	67,5	67,5
	Casi siempre	15	18,8	18,8	86,3
	A veces	6	7,5	7,5	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total		80	100,0	100,0	



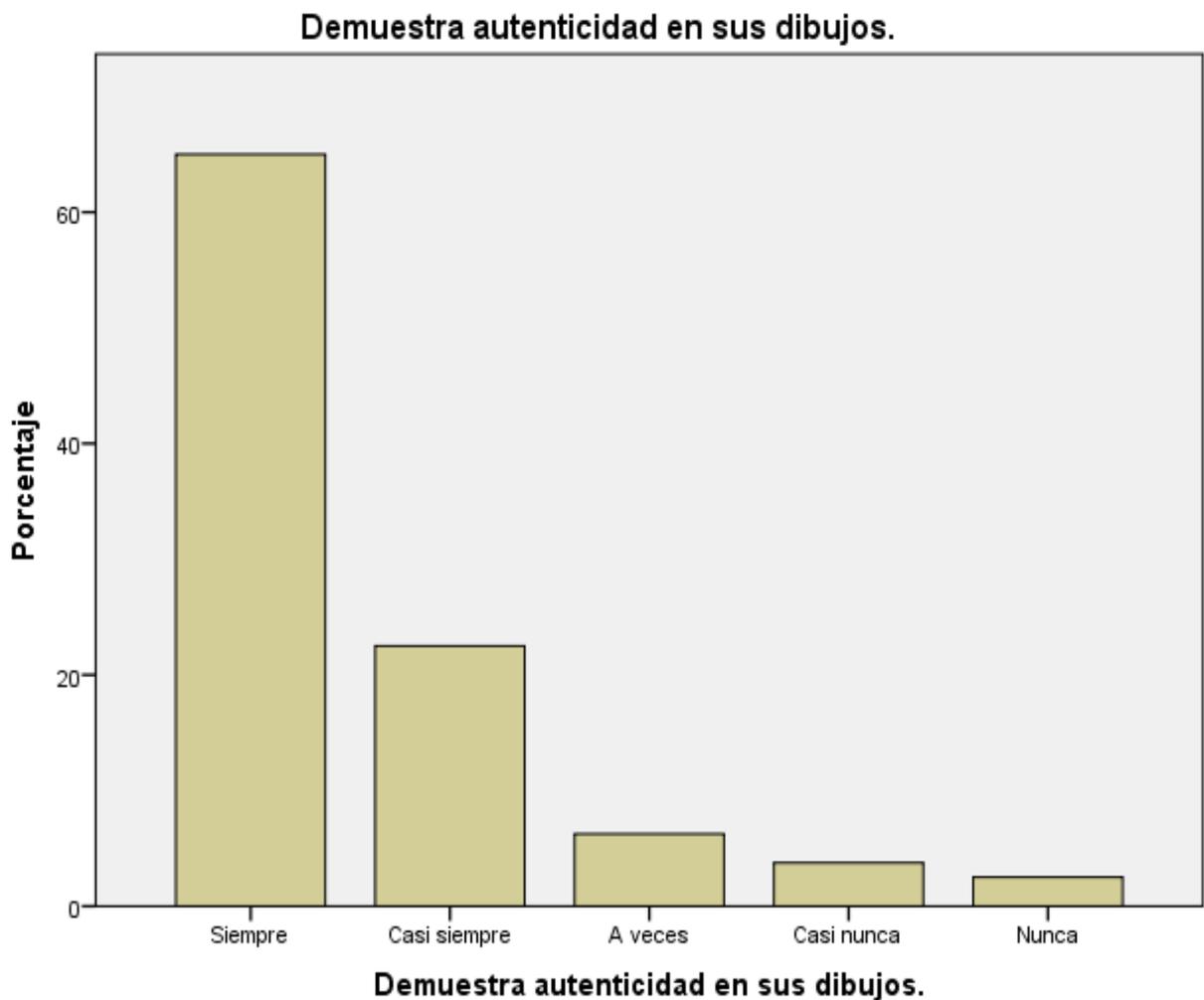
*Figura 7: Emite sus ideas de forma abierta y las afronta.*

**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 67,5% siempre emiten sus ideas de forma abierta y las afrontan; el 18,8% casi siempre emiten sus ideas de forma abierta y las afrontan, el 7,5% a veces emiten sus ideas de forma abierta y las afrontan, el 3,8% casi nunca emiten sus ideas de forma abierta y las afrontan y el 2,5% nunca emiten sus ideas de forma abierta y las afrontan.

**Tabla 8**

Demuestra autenticidad en sus dibujos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	



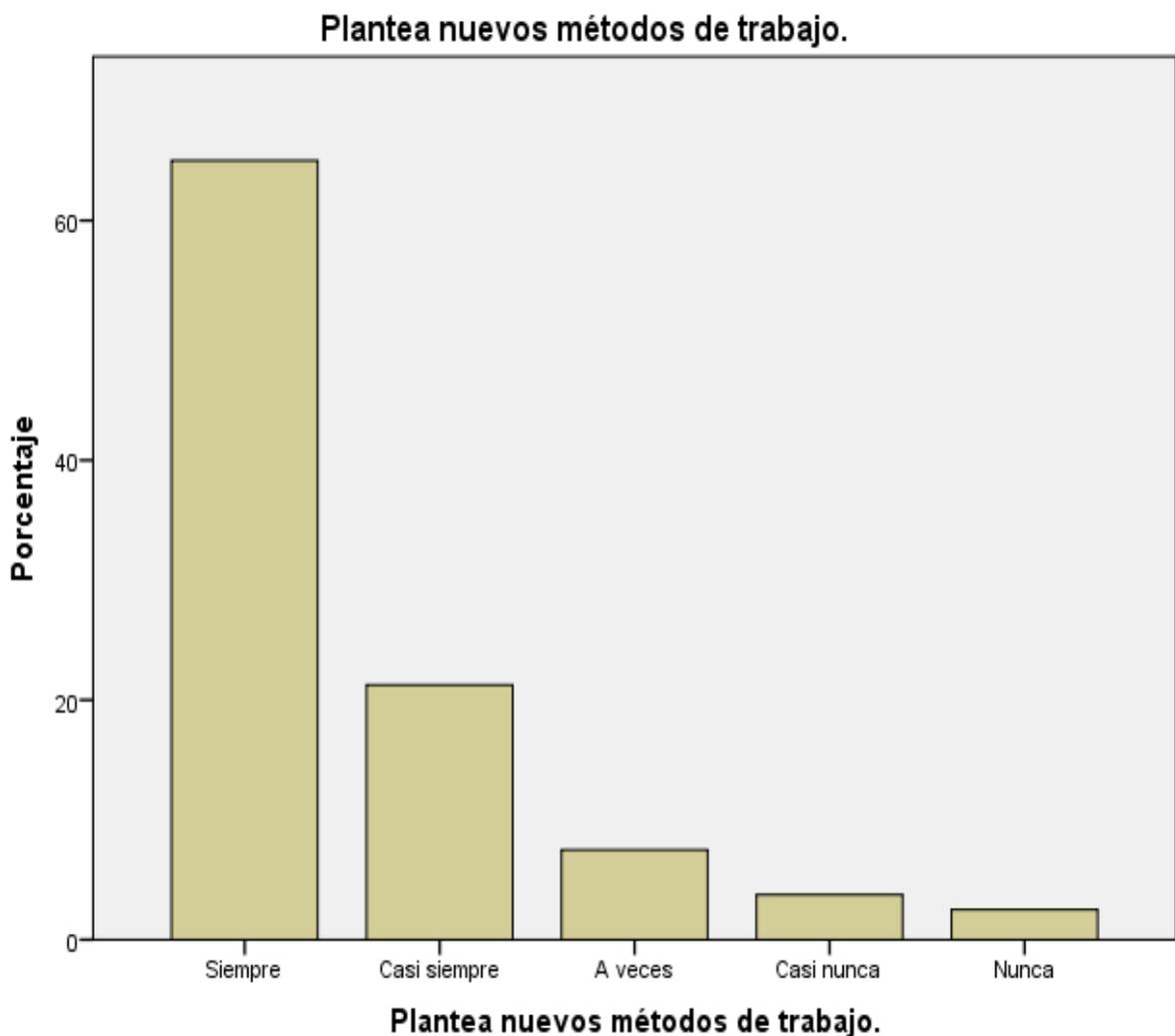
*Figura 8: Demuestra autenticidad en sus dibujos.*

**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre demuestran autenticidad en sus dibujos; el 22,5% casi siempre demuestran autenticidad en sus dibujos, el 6,3% a veces demuestran autenticidad en sus dibujos, el 3,8% casi nunca demuestran autenticidad en sus dibujos y el 2,5% nunca demuestran autenticidad en sus dibujos.

**Tabla 9**

Plantea nuevos métodos de trabajo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	17	21,3	21,3	86,3
	A veces	6	7,5	7,5	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	



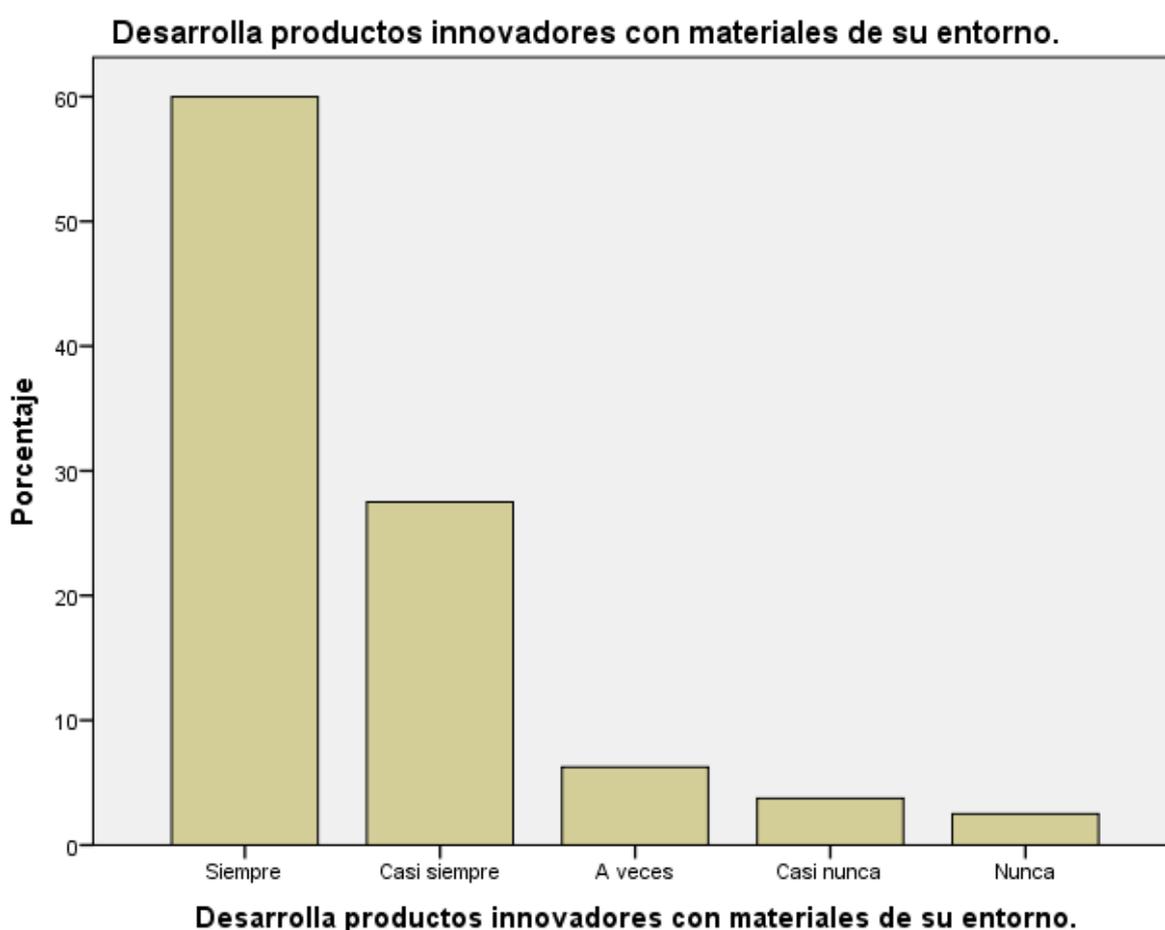
*Figura 9: Plantea nuevos métodos de trabajo.*

**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre plantean nuevos métodos de trabajo; el 21,3% casi siempre plantean nuevos métodos de trabajo, el 7,5% a veces plantean nuevos métodos de trabajo, el 3,8% casi nunca plantean nuevos métodos de trabajo y el 2,5% nunca plantean nuevos métodos de trabajo.

**Tabla 10**

Desarrolla productos innovadores con materiales de su entorno.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	



*Figura 10: Desarrolla productos innovadores con materiales de su entorno.*

**Interpretación:** se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre desarrollan productos innovadores con materiales de su entorno; el 27,5% casi siempre desarrollan productos innovadores con materiales de su entorno, el 6,3% a veces desarrollan productos innovadores con materiales de su entorno, el 3,8% casi nunca desarrollan productos innovadores con materiales de su entorno y el 2,5% nunca desarrollan productos innovadores con materiales de su entorno.

## 4.2. Contratación de hipótesis

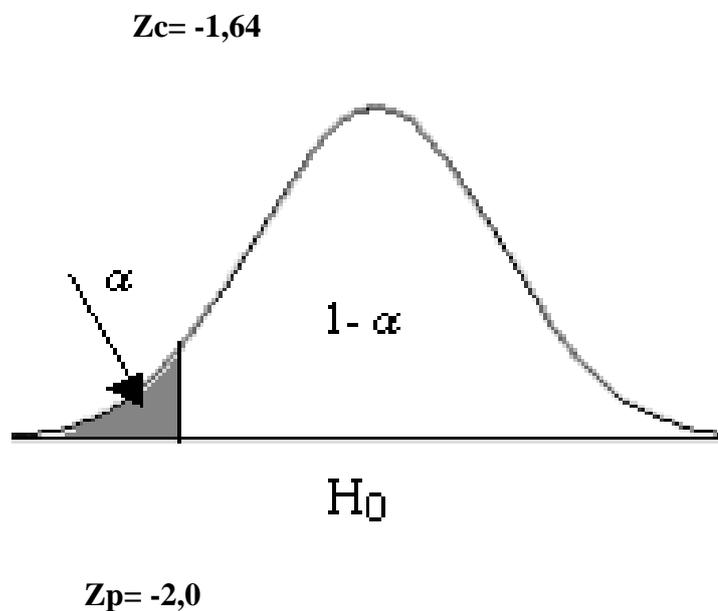
### Paso 1:

**H<sub>0</sub>**: No existe relación entre el juego simbólico en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.

**H<sub>1</sub>**: Existe relación entre el juego simbólico en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.

### Paso 2: $\alpha=5\%$

### Paso 3:



### Paso 4:

Decisión: Se rechaza  $H_0$

Conclusión: Se pudo comprobar que existe relación entre el juego simbólico en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.

## CAPÍTULO V

### DISCUSIÓN

#### 5.1. Discusión de resultados

En base a los resultados obtenidos, aceptamos la hipótesis general que; existe relación entre el juego simbólico en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2022.

Estos resultados están relacionados con lo planteado por Procel (2021), quien concluyo que: son muchos los beneficios que se consiguen a través de la realización de diversas actividades en el juego simbólico, por lo que contribuyen al desarrollo de las capacidades creativas, haciendo que los niños se sientan más felices, confiados y seguros. Además, están relacionado con el estudio de Arévalo (2020), quien llego a la conclusión de que: el sujeto tiene la posibilidad de desarrollar su creatividad otorgando roles o funciones a objetos inanimados mediante el uso de juegos simbólicos, que sirven de puente entre la expresión y la representación simbólica del entorno. Los juegos enseñan a los niños la importancia general de las relaciones interpersonales y el significado de la vida en general.

Sin embargo, con respecto a la investigación de Altamirano y Serrano (2022) y Torres (2017), concluyeron que: El juego simbólico es importante para apoyar el desarrollo de la creatividad de los niños porque es la recreación imaginativa de los niños de experiencias cotidianas y espacios de aprendizaje que crean escenas con creatividad única, convirtiendo la realidad en imaginación. El nivel de desarrollo del juego simbólico en niños de 3 años generalmente se considera bajo. Una situación similar ocurre cuando los niños de 3 años tienen bajos niveles de desarrollo del pensamiento creativo.

## CAPITULO VI

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 6.1. Conclusiones

- Se comprobó que existe relación entre el juego simbólico en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”, ya que a través de estas habilidades los niños pueden generar sus propias ideas, por lo que, este pensamiento permite desarrollar al máximo la imaginación, lo que resulta en el desarrollo de una persona altamente creativo con un nivel de cognición apropiado para interactuar con otros en su entorno.
- Existe relación entre el juego simbólico en la fluidez de los niños de la I.E.I. N°658 “Fe y Alegría”, debido que, a través de esta capacidad se plantean pensar en cosas, hacer preguntas y considerar respuestas potenciales a un hecho o problema particular en un período de tiempo determinado. Esta capacidad se expresa en el aprendizaje activo, en el que los estudiantes no sólo escuchan, sino que también reaccionan y practican, para mejorar su forma de expresarse.
- Existe relación entre el juego simbólico en la flexibilidad de los niños de la I.E.I. N°658 “Fe y Alegría”, a través de la capacidad que necesitamos para encontrar y aplicar muchos enfoques diferentes a un problema, encontrar muchas soluciones a situaciones, buscar diferentes pistas, cambiar de perspectiva y mirar las cosas de diferentes maneras.
- Existe relación entre el juego simbólico en la originalidad de los niños de la I.E.I. N°658 “Fe y Alegría”, creando respuestas inusuales y creativas a situaciones específicas. Dado que una persona tiende naturalmente a crear o innovar, la mejor manera de fomentar la originalidad es ser flexible al recibir y fomentar nuevas ideas propuestas por los estudiantes.

#### 6.2. Recomendaciones

- Se recomienda que la I.E.I N°658 “Fe y Alegría” implemente programas o talleres adecuados relacionados con estrategias de juego simbólico con el fin de fortalecer el desarrollo motor grueso de todos los niños y mejorar sus habilidades básicas y con ello el desarrollo del pensamiento creativo.

- Las autoridades educativas capaciten a las maestras de educación inicial a través de este método, permitiendo que los niños desarrollen un mayor potencial de pensamiento creativo y juego simbólico.
- Es importante que maestra de educación inicial fomenten el juego para que el niño pueda desarrollar su pensamiento creativo ya que de esta forma podrá desenvolverse en el entorno que le rodea y perfeccionar todas sus habilidades y capacidades.
- A través de las diversas actividades que se llevan a cabo en la I.E.I. N°658 “Fe y Alegría”, se aconseja fomentar el juego simbólico y el pensamiento creativo, tanto individual como grupal, porque a través de ello el niño desarrolla sus capacidades creativas y lo estimula a expresarse mediante la interacción con los demás, al mismo tiempo que comprende e integra con el entorno, estimulando la imaginación y la creatividad de los niños.

## CAPITULO VII

### FUENTE DE INFORMACIÓN

#### 7.1. Fuentes bibliográficas

- Aguilera, A. (2017). *Teorías de la creatividad y modelos explicativos clásicos*. México: Universidad de Atlacomulco.
- Almansa, P. (2012). Qué es el pensamiento creativo. *Index*, 165-168.
- Altamirano, L. (2021). *Estrategia del juego simbólico basada en la dinámica del proceso para mejorar la creatividad en la producción de textos*. Pimentel: Universidad Señor de Sipán.
- Altamirano, L., & Serrano, J. (2022). *Juegos simbólicos en contextos rurales y desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la comunidad Cachiyaurecc Apurímac*. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.
- Arévalo, T. (2020). *Los juegos simbólicos en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 a 4 años*. Cuenca-Ecuador: Universidad Católica de Cuenca.
- Barcia, M. (2006). La creatividad en los alumnos de educación infantil Incidencia del contexto familiar. *Revista de la asociación para la creatividad asocrea*, 43-52.
- Benítez, M. (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*.
- Betancourt, J. (2000). Creatividad en la educación: educación para transformar. *Revista psicológiacientífica*.
- Buck, C. (2005). *Saunders 2005 ICD-9-CM, volúmenes 1, 2 y 3 y HCPCS Level II*. Saunders; 1er edición.
- Bustamante, N., & Mosquera, J. (2021). *El juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo de niños/as de nivel preparatoria*. Machala: Universidad Técnica de Machala.
- Comun, S., & Reategui, M. (2020). *El juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 05 años en la IEI. N°423 Virgen María, Pucallpa 2019*. Pucallpa: Universidad Nacional de Ucayali.
- Cool, C., Martín, E., Mauri, T., Miras, M., Onrubia, J., Solé, I., & Zabala, A. (1994). *El constructivismo en el aula*. Barcelona: Editorial.
- Freiria, J., & Feld, J. (2005). Los programas de intervención para el desarrollo del pensamiento creativo. *Congreso Interamericano de Psicología*.
- Gortazar, M. (2008). Apuntes para la evaluación del Juego Simbólico. *Revista Virtual ASTAIT*.
- Guerra, M. (2010). El juego simbólico. *Revista Digital Eduinnova*, 10-13.
- Guilera, L. (2011). *Anatomía de la creatividad*. Barcelona-España: Editorial Marge Books.

- Laura, C., & Arenas, G. (2018). *Aplicación de juegos simbólicos para estimular la socialización en niños de cinco años de la Institución Educativa Alto La Punta, Mollendo, Arequipa-2017 (Tesis)*. Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
- Linaza, J. (2010). *El juego en los niños de preescolar*. México: Editorial Santillana.
- Lincona, A. (2000). *La importancia de los recursos materiales en el juego simbólico*. Honduras: Universidad Pedagógica Nacional.
- Moromizato, R. (2007). El desarrollo del pensamiento crítico desde los primeros años. *El ágora USB*, 311-321.
- Ontiveros, G. (2007). *El juego simbólico en el desarrollo del aprendizaje del niño y la niña en edad preescolar (Tesis)*. Culiacán Rosales: Universidad Pedagógica Nacional.
- Penagos, J., & Aluni, R. (2000). Preguntas más frecuentes sobre creatividad. *Revista Psicología*.
- Pérez, A. (2019). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°334 Niño Jesús de Praga del centro poblado de San Antonio, Moquegua - 2018 (Tesis)*. Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
- Piaget, J. (1978). *La equilibración de las estructuras cognitivas. Problema central del desarrollo*. España: Siglo XXI Editores S.A.
- Procel, E. (2021). *El juego simbólico en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la unidad educativa particular nuevo mundo, de la ciudad de Riobamba, periodo 2020-2021*. Riobamba-Ecuador: Universidad Nacional de Chimborazo.
- Reátegui, Y. (2023). *Juego simbólico y pensamiento creativo en niños de 5 años de la I.E. N° 163, Tabalosos - 2023 (Tesis)*. Tarapoto: Universidad César Vallejo.
- Rodríguez, D. (1990). *Comunidad y seguridad para jugar*.
- Rodríguez, K. (2015). *El juego simbólico y su influencia en el pensamiento creativo de los niños y niñas del nivel Inicial del CNN "Mis Pequeños Angelitos", cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, año lectivo 2014-2015*. La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena.
- Román, B. (2017). *El juego para el desarrollo emocional, comunicativo y social en Educación Infantil (Tesis)*. Palencia: Universidad de Valladolid.
- Salas, T. (2014). *El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje en los niños y niñas de 3 a 5 años de edad del centro infantil "Ejército #3" ubicado en la ciudad de Quito (Tesis)*. Sangolquí: Universidad de las Fuerzas Armadas.
- Torrance, P. (1977). *Educación y capacidad creativa*. Madrid-España: Morova.
- Torres, M. (2017). *El juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños de la Institución Educativa Particular de Nivel Inicial Canguritos, Arequipa 2016*. Arequipa: Universidad Católica de Santa María.
- Villalobos, M. (2009). El rol del maestro frente a la construcción del juego simbólico en los niños. *Diversitas: Perspectivas en Psicología*, 269-282.

**UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**



**FACULTAD DE EDUCACIÓN  
ESCUELA PROFESIONAL EDUCACIÓN**

**INICIAL Y ARTE**

**FICHA DE OBSERVACIÓN**

La siguiente ficha de observación fue elaborada para conocer el nivel de juego simbólico en niños de 5 años. A continuación, se detallan los ítems de esta evaluación.

<b>5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
<b>NUNCA</b>	<b>CASI NUNCA</b>	<b>A VECES</b>	<b>CASI SIEMPRE</b>	<b>SIEMPRE</b>

N°	ITEMS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
	<b>PLANIFICACIÓN</b>					
<b>1</b>	Los roles se asignan durante el juego					
<b>2</b>	Planea el juego para llevarlo a cabo en grupo					
<b>3</b>	Se esfuerza por ayudar a su grupo a ganar					
	<b>INTEGRACIÓN</b>					
<b>4</b>	Juega solo en un lugar determinado					
<b>5</b>	Juega de forma secuencial					
<b>6</b>	Juega imitando los movimientos que realiza una persona adulta					
	<b>SUSTITUCIÓN</b>					
<b>7</b>	Moldea figuras con plastilina					
<b>8</b>	Juega utilizando un objeto como una representación de otro real					
	<b>DESCENTRACIÓN</b>					
<b>9</b>	Juego con una escoba imaginando que es un caballo					
<b>10</b>	Respetar el tiempo de juego					

**UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN**



**FACULTAD DE EDUCACIÓN  
ESCUELA PROFESIONAL EDUCACIÓN  
INICIAL Y ARTE**

**FICHA DE OBSERVACIÓN**

La siguiente ficha de observación fue elaborada para conocer el nivel del desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 5 años. A continuación, se detallan los ítems de esta evaluación.

<b>5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
<b>NUNCA</b>	<b>CASI NUNCA</b>	<b>A VECES</b>	<b>CASI SIEMPRE</b>	<b>SIEMPRE</b>

<b>N°</b>	<b>ITEMS</b>	<b>SIEMPRE</b>	<b>CASI SIEMPRE</b>	<b>A VECES</b>	<b>CASI NUNCA</b>	<b>NUNCA</b>
	<b>FLUIDEZ</b>					
<b>1</b>	Expresa su opinión al completar la actividad					
<b>2</b>	Responde de forma espontánea las preguntas que se formulan durante la actividad					
<b>3</b>	Expresa sus conocimientos previos durante las sesiones de formación					
<b>4</b>	Responde preguntas espontáneas utilizando dos o más opciones					
	<b>FLEXIBILIDAD</b>					
<b>5</b>	Acepta recomendaciones y realiza cambios a sus trabajos terminados					
<b>6</b>	Expresa libremente su creatividad					
<b>7</b>	Emite sus ideas de forma abierta y las afronta					
	<b>ORIGINALIDAD</b>					
<b>8</b>	Demuestra autenticidad en sus dibujos					
<b>9</b>	Plantea nuevos métodos de trabajo					
<b>10</b>	Desarrolla productos innovadores con materiales de su entorno					

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

<b>Título:</b> Juego simbólico en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2022.				
<b>PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVO</b>	<b>MARCO TEÓRICO</b>	<b>HIPÓTESIS</b>	<b>METODOLOGÍA</b>
<p><b>Problema general</b></p> <p>¿Cómo se relaciona el juego simbólico en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022?</p> <p><b>Problemas específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo se relaciona el juego simbólico en la fluidez de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022?</li> <li>• ¿Cómo se relaciona el juego simbólico en la flexibilidad de los niños</li> </ul>	<p><b>Objetivo general</b></p> <p>Conocer la relación que tiene el juego simbólico en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Establecer la relación que tiene el juego simbólico en la fluidez de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.</li> </ul>	<p><b>Juego simbólico</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Definición</li> <li>- Capacidades que se desarrollan con el juego simbólico</li> <li>- Componentes del juego simbólico</li> <li>- Importancia del juego simbólico</li> <li>- Etapas del juego simbólico</li> <li>- Dimensiones del juego simbólico</li> <li>- Niveles del juego simbólico</li> </ul> <p><b>Desarrollo del pensamiento creativo</b></p>	<p><b>Hipótesis general</b></p> <p>El juego simbólico se relaciona directamente en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.</p> <p><b>Hipótesis específicas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El juego simbólico se relaciona directamente en la fluidez de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.</li> <li>• El juego simbólico se relaciona directamente en</li> </ul>	<p><b>Diseño metodológico</b></p> <p>Este proyecto de investigación es no experimental debido a que las variables no son manipuladas, y transversal debido a que los datos de la muestra están en su estado presente, y correlacional debido a que se trata de determinar la magnitud de la relación entre las variables.</p> <p><b>Población</b></p> <p>La población de estudio en la investigación está constituida por 80 niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría” de la ciudad de Huacho.</p> <p><b>Muestra</b></p> <p>Debido al tamaño relativamente pequeño de la población, se decidió utilizar una herramienta de recolección de datos a toda la población.</p> <p><b>Técnicas a emplear</b></p> <p>El estudio de campo utilice métodos de observación y lista de verificación antes de consultar con los docentes, lo que me permitió realizar una investigación cuantitativa sobre estas dos variables cualitativas, es decir, una investigación utilizando métodos mixtos.</p> <p><b>Descripción de los instrumentos</b></p>

<p>de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022?</p> <p>• ¿Cómo se relaciona el juego simbólico en la originalidad de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022?</p>	<p>• Establecer la relación que tiene el juego simbólico en la flexibilidad de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.</p> <p>• Establecer la relación que tiene el juego simbólico en la originalidad de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.</p>	<p>- Definición</p> <p>- Componentes del pensamiento creativo</p> <p>- Como fomentar la creatividad en los niños</p> <p>- Factores en el desarrollo del pensamiento creativo</p> <p>- Desarrollo de la creatividad en la educación inicial</p> <p>- Tipos de pensamiento creativo</p> <p>- Dimensiones del desarrollo del pensamiento creativo</p>	<p>la flexibilidad de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.</p> <p>• El juego simbólico se relaciona directamente en la originalidad de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, 2022.</p>	<p>Se ejecutó un conjunto de preguntas escrito en forma de interrogación con el fin de conseguir información de manera que se pueda determinar las variables que se estudiarán, este conjunto de preguntas está dirigido hacia la unidad de análisis y hace referencia al cuestionario.</p> <p><b>Técnicas para el procesamiento de la información</b></p> <p>Luego de aplicar las herramientas de este estudio y utilizar el sistema estadístico SPSS versión 25 para el procesamiento de datos, se pueden obtener rápidamente las tablas y gráficos estadísticos necesarios para la presentación y análisis.</p>
---	---	--	---	--