



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**El juego simbólico y el desarrollo de la creatividad en los niños  
de 4 años de la I.E. N° 089\_Rioja**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

Licenciada en Educación Inicial

**AUTORAS:**

Avila Zarate, Ingrid Alejandra (orcid.org/0000-0002-1278-5410)

Hoyos Alva, Lesly Greyss (orcid.org/0000-0002-7610-8195)

**ASESORA:**

Dra. Armas Gastañaduí, Amelia Giovana (orcid.org/0000-0002-0233-2514)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Atención integral del infante, niño y adolescente

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Apoyo a la reducción de brechas y carencias de la educación en todos sus niveles

**TRUJILLO – PERÚ**

**2022**

## **Dedicatoria**

A Dios, por ser nuestra inspiración y darnos sabiduría para continuar en este proceso.

A nuestros padres, por apoyarnos en cada paso que hemos dado, para lograr la culminación de esta investigación.

A nuestro asesor, por ser un gran mentor y apoyarnos en nuestra investigación.

Las autoras.

## **Agradecimiento**

A los docentes formadores de la carrera Educación Inicial de la Universidad Cesar Vallejo – Trujillo, por su orientación, guía y enseñanzas.

A todas las personas que aportaron con su valioso tiempo y experiencia de manera desinteresada en la realización de esta investigación.

A Dios por darnos la vida y la capacidad de pensar, razonar y lograr finalizar exitosamente nuestra investigación.

Las autoras.

## Índice de contenidos

Caratula.....	i
Dedicatoria .....	ii
Agradecimiento .....	iii
Índice de contenidos .....	iv
Índice de tablas .....	v
Resumen.....	vi
Abstract .....	vii
I. INTRODUCCIÓN .....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	4
III. METODOLOGÍA .....	11
3.1. Tipo y diseño de investigación .....	11
3.2. Variables y operacionalización .....	11
3.3. Población, muestra y muestreo. ....	12
3.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos .....	13
3.5. Procedimientos .....	15
3.6. Método de análisis de datos.....	16
3.7. Aspectos éticos.....	16
IV. RESULTADOS.....	17
V. DISCUSIÓN.....	31
VI. CONCLUSIONES .....	34
VII. RECOMENDACIONES.....	35
REFERENCIAS .....	36
ANEXOS.....	

## Índice de tablas

<b>Tabla 1.</b> Población.....	13
<b>Tabla 2.</b> Validación de los instrumentos.....	14
<b>Tabla 3.</b> Confiabilidad del instrumento.....	15
<b>Tabla 4.</b> Confiabilidad del instrumento.....	15
<b>Tabla 5.</b> Confiabilidad del instrumento.....	15
<b>Tabla 6.</b> Nivel de medición de la variable juego simbólico.....	17
<b>Tabla 7.</b> Nivel de medición de la variable creatividad.....	18
<b>Tabla 8.</b> Nivel de medición de las dimensiones de la variable juego simbólico en los niños de 4 años de la I.E. N° 089_Rioja.....	19
<b>Tabla 9.</b> Nivel de la creatividad en los niños de 4 años de la I.E N° 089_Rioja....	20
<b>Tabla 10.</b> Relación entre el juego simbólico y la fluidez en los niños de 4 años de la I.E. N° 089_Rioja.....	21
<b>Tabla11.</b> Relación entre el juego simbólico y la flexibilidad en los niños de 4 años de la I.E. N° 089_Rioja.....	22
<b>Tabla 12.</b> Relación entre el juego simbólico y la originalidad en los niños de 4 años de la I.E. N° 089_Rioja.....	23
<b>Tabla 13.</b> Relación entre el juego simbólico y la elaboración en los niños de 4 años de la I.E. N° 089_Rioja.....	24
<b>Tabla 14.</b> Pruebas de normalidad del juego simbólico y la creatividad.....	25
<b>Tabla 15.</b> Correlación del juego simbólico y el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 años de la I.E. N° 089_Rioja.....	26
<b>Tabla 16.</b> Relación entre el juego simbólico y la fluidez en los niños de 4 años de la I.E. N° 089_Rioja.....	27
<b>Tabla 17.</b> Relación entre el juego simbólico y la flexibilidad en los niños de 4 años de la I.E. N° 089_Rioja.....	28
<b>Tabla 18.</b> Relación entre el juego simbólico y la originalidad en los niños de 4 años de la I.E. N° 089_Rioja.....	29
<b>Tabla 19.</b> Relación entre el juego simbólico y la elaboración en los niños de 4 años de la I.E. N° 089_Rioja.....	30

## Resumen

El juego simbólico es una de las fases que pasa el niño durante su desarrollo, pero no solo ocurre en la infancia, sino que también es donde ellos relacionan y comparten distintas culturas. La presente investigación titulada “El juego simbólico y el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 años de la I.E. N° 089\_Rioja”, tuvo como objetivo general determinar la relación entre el juego simbólico y el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 años. Este tipo de investigación según su finalidad es básica con un enfoque cuantitativo. Entre las dos variables identificadas: El Juego simbólico y creatividad. Estuvo conformada por una muestra de 40 niños del nivel inicial. El instrumento utilizado fue de observación plasmado en el cuestionario debidamente validada por expertos del área cuya validez se obtuvo por juicio de expertos y la confiabilidad de Alfa de Cronbach, los datos fueron procesados mediante datos estadísticos con un coeficiente de r Pearson de 0,854 y sig. ,000 donde se obtuvo que existe una relación altamente significativa, se concluyó que existe relación significativa entre el juego simbólico y el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 años de la I.E. N° 089\_Rioja.

**Palabras clave:** juego simbólico, creatividad, nivel inicial.

## **Abstract**

Symbolic play is one of the phases that the child goes through during his development, but it not only occurs in childhood, but it is also where they relate to and separate different cultures. The present investigation entitled "The symbolic game and the development of creativity in 4-year-old children of the I.E. N° 089\_Rioja", had the general objective of determining the relationship between symbolic play and the development of creativity in 4-year-old children. This type of research according to its purpose is basic with a quantitative approach. Between the two identified variables: symbolic play and creativity. It consisted of a sample of 40 children from the initial level. The instrument used was observational, embodied in the questionnaire duly validated by experts in the area whose validity was obtained by expert judgment and the reliability of Cronbach's Alpha, the data were processed through statistical data with a Pearson r coefficient of 0.854 and next. ,000 where it was obtained that there is a highly significant relationship, it was concluded that there is a significant relationship between symbolic play and the development of creativity in 4-year-old children of the I.E. No. 089\_Rioja.

**Keywords:** symbolic game, creativity, initial level.

## I. INTRODUCCIÓN

La gran mayoría de las personas hoy en día son adictas a los dispositivos tecnológicos y retrasan divertirse con amigos, lo que les favorecía en el desarrollo de su creatividad y estimula su desarrollo integral. En tal sentido, la UNICEF (2016) señala que las TIC en tiempos de pandemia ha ocasionado diversas consecuencias impidiendo que los niños puedan jugar por estar inmersos dentro de diversas plataformas dejando de lado la importancia de la creatividad el cual es vital para su desarrollo integral, es decir, es probable que no logren un desarrollo cognitivo y socioemocional óptimo. De igual forma, la (OMS ,2015) reporta que alrededor del 25% de la población infantil presenta dificultades de desarrollo cognitivo. Por otra parte, Medina *et al.*, (2017) afirman que los niños deben tener el derecho de una buena educación y sobre todo brindar estrategias innovadoras como el juego y el arte para que los niños aprendan disfrutando de estas.

Durante muchos años en el Perú, la creatividad no se consideró un aspecto importante, por lo que no existía una estrategia adecuada para desarrollar la creatividad de los niños, ya que la creatividad se consideraba una habilidad innata, es decir, si una persona nace creativa o no, se niega a sí misma la oportunidad de apreciarla o desarrollarla. (Medina *et al.*, 2017). Por otro lado, la capacidad de ser creativos en los infantes se considera un tesoro invaluable, pero la realidad muestra que algunos niños no desarrollan esa capacidad y muestran un grado de inseguridad, falta de comunicación y sobre todo falta de pensamiento abstracto. (Fernández *et al.*, 2019). Por ello, los cambios que se están impulsando en la actualidad en todo lo relacionado con la educación, se enfocan no solo en el dominio cognitivo, sino también en la formación holística del estudiante, ya que están conectados para obtener buenos resultados en el futuro. Por eso, en el nivel inicial y primario, además de aprender bien, los niños también tienen que aprender a través del juego a comunicarse e interactuar con amigos, con personas dentro y fuera de la familia, especialmente con niños de la misma edad. (Gómez y Escobar, 2021). El juego es fundamental en las primeras etapas porque es un activo importante de los niños, desarrollando la imaginación, la creatividad, el pensamiento, la personalidad y las emociones. Los niños aprenden jugando, y



jugando aprenden, porque el juego es parte del principio de crear situaciones de aprendizaje que animen a los alumnos a formar conocimientos a través de la interacción del niño con sus pares. (López *et al.*, 2018). Asimismo, algunas familias ven el juego no como una estrategia efectiva sino como una pérdida de tiempo en la escuela y desconocen que tiene diversos beneficios que ayudan a que los niños adquieran conocimientos y habilidades para su propio bien y su desarrollo (Gil *et al.*, 2018). En este sentido se recomienda el juego como una estrategia de aprendizaje que ayude a los niños, docentes y familias a desarrollar la creatividad en conjunto, en este sentido la familia refuerza lo aprendido en la escuela al ayudar a los niños a absorber rápidamente lo aprendido y evitar confusiones a los niños por la inactividad en las actividades que se les asignan (Sarlé, 2017).

En la mayoría de las instituciones de educación inicial y primaria, es claro que es necesario determinar la relación entre estas dos variables, a saber, que el juego simbólico y la creatividad del niño, para iniciar la búsqueda de estrategias que permitan a los docentes potenciar la creatividad a través de la enseñanza, debido a la situación actual con Covid-19, los niños no pueden interactuar con sus compañeros y encontrarse cara a cara. Los juegos se retrasan debido a que los dispositivos tecnológicos desarrollan varios aspectos que afectan la salud de los niños, tales como: adicción a los dispositivos, sedentarismo, ansiedad y problemas de visión.

La presente investigación se enfoca en niños de 4 años de la institución educativa n°089, Rioja – 2022, mediante la cual está constituida por 3 aulas, turnos en la mañana. Este estudio utiliza el juego simbólico y la creatividad como variables para lograr aprendizajes significativos en diferentes contextos y con diferentes personas, facilitando situaciones de aprendizaje social, diferentes formas de ilustrar sus roles y cómo interactúan con sus pares, gracias a esto los niños pueden impartir sus conocimientos, sentimientos, emociones, miedos, etc. Por ello, vigilaré atentamente si el juego simbólico y la creatividad pueden mejorar las habilidades sociales, ya que fortalecerá la búsqueda de nuevas alternativas a los problemas. Con la actitud adecuada pueden surgir diversos problemas

que ayudarán a los niños en su vida personal. En tal sentido, la investigación plantea la siguiente pregunta: ¿Cuál es la relación entre el juego simbólico y el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 años de la I.E. N° 089\_Rioja?

En esta investigación se evidencia en la importancia del juego y el gran cuidado que los niños le dan al desarrollo de su creatividad e imaginación. (Sarlet, 2017). Por eso es tan importante desarrollar la creatividad de cada niño desde una edad temprana a través del juego. (Barba et al., 2019). Así mismo, parte de la investigación serán aportes a la mayor parte de los antecedentes teóricos para futuros trabajos de investigación y así puedan desarrollar todo lo referente a esta investigación con más detalle, así como resaltar su importancia en la etapa inicial. El objetivo general planteó: Determinar la relación entre el juego simbólico y el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 años de la I.E. N° 089\_Rioja, de igual manera se obtienen los objetivos específicos: Identificar el nivel del juego simbólico en los niños de 4 años, identificar el nivel de creatividad en los niños de 4 años y evaluar si el juego simbólico se relaciona con las dimensiones de la creatividad en los niños de 4 años de la I.E. N° 089\_Rioja.

Hi: Existe relación significativa entre el juego simbólico y el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 años de la I.E. N° 089\_Rioja.

Ho: No existe relación significativa entre el juego simbólico y el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 años de la I.E. N° 089\_Rioja.

## II. MARCO TEÓRICO

Herrera y Tapia (2020) en su tesis titulada “Importancia de los juegos simbólicos para el desarrollo de la creatividad en la infancia”, Universidad del Ecuador Central, Quito, Ecuador. Nos dice que el juego de simbólicos es muy importante porque es un método de aprendizaje donde el niño utiliza algunas de sus habilidades mentales como la inteligencia y la creatividad, lo que le permite poner objetos y símbolos en la imagen de imaginar la vida, muchas veces producto de la imaginación de los niños, a través del pensamiento creativo de cómo les gustaría responder a sus problemas y preguntas sobre el mundo que les rodea, desarrollando así su conocimiento, aprendizaje, diversión. Baquero et al., (2019) En su tesis titulada “El juego simbólico como propuesta pedagógica para desarrollar la expresión corporal en niños y niñas de 6 a 8 años de edad”, Universidad Cooperativa de Colombia, Bogotá – Colombia. Concluyo que la expresión corporal es fundamental para el buen desarrollo de los niños y niñas porque se comunican a través del movimiento y el lenguaje no verbal, desarrollando con ello la motricidad, la libertad de expresión, la autosuficiencia, la autoestima y la toma de conciencia. procesos, es decir, el desarrollo de manifestaciones físicas en los niños. Los niños abren la puerta a un amplio abanico de posibilidades. Vera (2018) En su tesis titulada “Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de etapa preescolar del Centro de Educación Inicial El Clavelito, año lectivo 2016-2017”, Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador. Logro concluir que los juegos y las estrategias que se aplicaron en la institución educativa fue de gran ayuda, ya que estimulo la capacidad recreativa de los niños de inicial y los ayudo a potenciar sus conocimientos, de igual manera las docentes se beneficiaron con la diferentes actividades lúdicas y estrategias, ya que pondrán en marcha estas en sus diferentes aulas educativas.

Torres (2017) En su tesis titulada "El juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños de la institución educativa particular de nivel inicial canguritos, Arequipa 2016", Universidad Católica de Santa María, Arequipa - Perú. Logro concluir que, la diferencia que existe entre las variables juego simbólico y pensamiento, es alta ya que se encontró diferencia en las actitudes en los niños de 3 y 5 años. Si bien los indicadores de juego y pensamiento simbólico se encuentran en un nivel medio, también se encontraron valores muy cerca entre niños de 3 y 4 años. Así, el pensamiento creativo y el juego simbólico en niños de 5 años se observan en un nivel alto. Quispe (2017) En su tesis titulada "Efecto del programa "juego simbólico" en la fluidez y claridad del habla en estudiantes de 5 años de la American Adventist Education Foundation, Juliaca - 2016", Universidad Unión del Perú, Lima - Perú. Logré esto, el efecto de este programa sobre el juego simbólico es líquido y claro entre los estudiantes de 5 años, la escuela cristiana para Lam my; Los siguientes resultados obtenidos de la liquidez total promedio y la transparencia de la cavidad oral en los estudiantes, hasta 37,7059; Sin embargo, después de aplicar un programa de juego simbólico, el resultado fue 69 1176; En resumen, usar un programa de juego simbólico con niños de 5 años en una escuela cristiana es efectivo para suave y brillante. Chacon y Pissani (2017), en mi tesis titulada "Aplicación de estrategias de enseñanza para el desarrollo creativo en niños a nivel original", Universidad Nacional "Pedro Ruis Gallo", Lambike Pen. Se puede concluir que existe una diferencia significativa en el nivel de creatividad tanto antes como después de la prueba, así como en el desarrollo creativo de los niños de 5 años luego de utilizar las estrategias didácticas y lúdicas. Bueno, inicialmente tanto el grupo experimental como el de control tenían puntajes bajos y muy bajos de 59% y 24%, respectivamente. Después de utilizar la estrategia del juego didáctico, la mayoría del grupo experimental logró un nivel alto del 82%, en el grupo control la mayoría de estudiantes tuvo un nivel muy bajo, el 30% restante y el 35% se encontraban en un nivel bajo.

Florian y Sánchez (2021) En su trabajo titulado "Los niveles creativos de los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Retos de Trujillo, 2021", Universidad Cesar Vallejo, Trujillo, Perú. Puedo decir que la

creatividad verbal está en 0% que es baja, 60% es media y 40% es alta; la creatividad figurativa es 0%, baja en hombres y mujeres, 53,3% en nivel medio y 46,7% en nivel alto; luego, la creatividad se expresa en un nivel bajo - 0%, mientras que en niños y niñas el nivel medio es de 60% y un nivel alto de 40%; Como resultado, la creatividad se detectó en promedio en niños y niñas de 4 años. Quiliche (2019) En la tesis sobre "Importancia del juego simbólico en la infancia de niños y niñas", Universidad Nacional de Tumbes, Trujillo, Perú. Puedo decir que el juego simbólico ayuda a los niños a desarrollar su creatividad describiendo situaciones reales o imaginarias de su entorno, desarrollando el habla, desarrollando la imaginación y el pensamiento creativo en su propio entorno en compañía de docentes e instituciones educativas. Chamorro y Yupanqui (2019) En el trabajo titulado "El juego como estrategia para mejorar la socialización de los niños de 5 años de la institución educativa número 207", Universidad Cesar Vallejo, Trujillo - Perú. Pude determinar que el juego como estrategia mejoró significativamente la socialización de los niños, con una puntuación de la prueba t de Student de 0,000, menos de 0,05, y la socialización infantil también se determina mediante pruebas anteriores. institución educativa número 207, por lo que obtuvo resultados: el 58% de los niños tienen un buen nivel de socialización y el 42% tienen un nivel de socialización normal. socializar. en la noche del examen. Los resultados mostraron que el 88% de los niños tenían un buen nivel de socialización y el 12% en un nivel normal. De esto podemos concluir que ha habido un aumento en el número de niños en un 30%.

Se considera que el juego es un conjunto de actividades que todas las personas pretenden tener un pasatiempo placentero, pero no solo es una actividad placentera sino también un aspecto esencial del bienestar del desarrollo infantil porque es una estrategia de aprendizaje en la que el niño jugará un papel diferente (A.C. Carrasco, 2017) también se señala que el juego es ahora uno de los principales métodos en el proceso educativo, pues con su ayuda los docentes pueden impartir conocimientos de una forma dinámica y divertida, sin aburrirse (Herrera, Tapia, 2020). El

hecho de que podamos definir el juego como la creación de personajes o situaciones imaginarias ayuda a los niños a distinguir la fantasía de la realidad, que puede transformar la realidad manipulando objetos (Lato, 2017), en resumen: “El juego es una herramienta importante para los niños. desarrollo mental, y es también un factor importante en el proceso de aprendizaje” (Solís, 2019). Por otro lado, Quiliche (2019, citado en: Benítez, 2019) menciona que el juego simbólico es una de las etapas por las que atraviesa el niño en su desarrollo, pero no se da solo en la infancia sino también más allá de esa etapa, pues hay muchos grupos sociales con diferentes culturas. los juegos preescolares introducen un lenguaje natural y abierto en la vida de los niños; Proporcionar libre expresión de sentimientos y emociones. (Albornoz, 2019). Importancia del juego simbólico: El juego es uno de los factores que ayuda al niño ya que este favorece al desarrollo psicomotor, así como la imaginación, creatividad y la expresión de emociones, por ello es importante fomentarlo desde edades tempranas para el progreso personal, ya que el juego es una forma de crear, conocer, diseñar y aprender (Galan, 2021). El juego simbólico es una de las capacidades que utiliza el humano para crear hechos reales o imaginarios, así como también en lenguaje, ya que este está siempre presente en los niños, un claro ejemplo sería del oso de peluche, cuando este se cae o se lastima, el niño trata de aliviarlo diciéndole que todo estará bien, esta actividades ayuda al niño a estimular su habla (Baquero et al. 2019, citado de Rodriguez et al. 2016). Este juego es una estrategia dinámica, innovadora y creativa que permite a los docentes aplicarlo en diferentes situaciones educativas para desarrollar la capacidad de socialización de los niños (Chamorro, 2017). Beneficios del juego simbólico: Los niños tienen una mejor comunicación a temprana edad, tienen buenas relaciones debido a la libertad de juego. Las relaciones interpersonales, psicológicas y afectivas, pueden afrontar mejor el desarrollo del aprendizaje y aumentar la capacidad cognitiva (Quiliche, 2019).

Debido a este tipo de juego, el niño puede: estimular mejor su imaginación y comprender mejor su entorno, también ser capaz de crear representaciones mentales de la vida real e imaginaria y sobre todo desarrollar su habla (Quiliche, 2019, como se citó en Borja, 2018). Pueyo (2019, como se citó en Garrido y Cruz, 2010) los beneficios que aportan al juego simbólico durante el desarrollo

de los niños son: asimilación al entorno, desarrollo de conocimientos acerca de la sociedad adulta, aprendizaje y del lenguaje, puesto que los niños hablan constantemente solos o en compañía y esto promueve el desarrollo de la creatividad e imaginación.

Teorías de apoyo del juego: la teoría de las expectativas funcionales de Gross, que afirma que el juego es un elemento básico en la actividad humana y el desarrollo del pensamiento, en este sentido, el juego se considera una predicción futura de las habilidades que las personas deberían desarrollarse desde la infancia; Teoría cognitiva de Piaget, el inquilino asegura que el juego esté directamente relacionado con la madurez y la inteligencia de una persona, porque es necesario desarrollar las estructuras principales para que una persona pueda desarrollar con precisión, en este sentido el juego a corto plazo, relaciones con soluciones con problemas con la investigación de los niños; El teórico Constructiva de Vigotsky, Termorian afirma que el juego es una actividad social pura que una persona necesita cooperar en su entorno para desarrollar su conocimiento y cambiar algunos objetos. Según su imaginación.(Cuesta *et al.*, 2016). El instrumento del juego simbólico permite observar y conocer en qué factores el niño destaca, la cual está compuesta por 4 dimensiones (Loayza y Vincés, 2019). La integración: Se refiere a algo complejo, ya sea desde simples acciones hasta combinaciones en una secuencia, así como también al realizar acciones simbólicas tomando el punto de vista de los demás. La sustitución: Abarca la relación entre lo simbólico y lo representado (significante y significado). Primero hay una coincidencia, paulatinamente se separan, un elemento del juego puede usarse como sustituto de otro, se puede sustituir objetos por otros, siempre y cuando no tengan relación entre sí. La descentración: se relaciona a la distancia que mantienen hacia las acciones simbólicas, se observa que hasta los 12 meses el niño actúa por sí solo, sus acciones son causadas por el mismo hasta que poco a poco son realizadas por otros participantes, se consideran inicialmente pasivos, pero luego se consideran activos. La planificación: Esto indica la preparación previa antes del juego, la madurez que el niño va desarrollando, ya que alrededor de los 2 años de edad se presentan signos de preparación del juego incluso antes de iniciar el juego. Según Calle (2018, citado en Augusto y Martínez, 1998),

menciono que el niño es capaz de anticipar la situación del juego, permitiéndole elegir o no los materiales a utilizar, dando así más consistencia al juego. En este caso, al igual que con la sustitución, es necesario manipular los símbolos mentalmente sin tener acceso perceptivo directo al símbolo de referencia.

Creatividad: la capacidad de generar respuestas diferentes o soluciones originales a un problema, o la capacidad de generar ideas nuevas e innovadoras que cambien el flujo de trabajo (Kaplan, 2019). La creatividad se define como la capacidad de una persona para generar nuevas soluciones a un problema determinado de manera que integre ambos hemisferios del cerebro y haga uso de sus inteligencias múltiples (Beltrán et al., 2016). Por otro lado, Bloom y Dole (2018) señalan que la creatividad se define como la capacidad de crear un trabajo que sea novedoso, original o inesperado, y relevante, útil o adaptable según la tarea. Se reconocía que la creatividad pertenecía a aquellos niños que pertenecían a una determinada cultura y eran especialmente dotados, pero ahora se reconoce que esta es una habilidad que cualquier alumno puede desarrollar y demostrar, por lo que los niños también necesitan estrategias o diversos mecanismos de motivación, para despertar sus capacidades creativas (Morales, 2017). El valor de la creatividad radica en que es una habilidad que ayuda a los niños a resolver problemas específicos, forma la independencia de los niños, es capaz de transformar y combinar objetos de su entorno. En este sentido, los niños creativos son niños felices que son capaces de percibir las situaciones de su entorno según su nivel de complejidad, es decir, de lo simple a lo complejo (Acuña et al. 2020). La creatividad es esencial para comprender quiénes somos. Por lo tanto, en el proceso de enseñanza y aprendizaje, los docentes deben saber promover el potencial creativo de los estudiantes y viceversa, no dejar que este potencial sea suprimido (Alvarado, 2018). Beneficios de la creatividad: La creatividad contribuye a los procesos cognitivos porque contribuye al desarrollo del pensamiento crítico y abstracto, así como habilidades de resolución de problemas en diferentes contextos (Cárdenas, 2019).

Teorías que sustentan la creatividad: La teoría evolutiva de la creatividad de Campbell sostiene que la creatividad pasa por un proceso de desarrollo en el



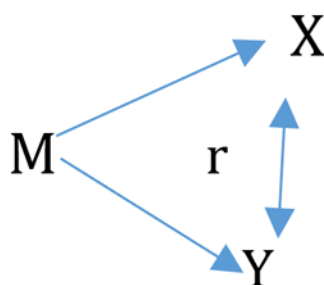
que requiere de diversos estímulos para que el sujeto desarrolle gradualmente la capacidad de creación, en este sentido, la creatividad pasa por un proceso de aprendizaje y desarrollo. La teoría del umbral de inteligencia de Torrance afirma que la inteligencia es el requisito más importante para el desarrollo de la creatividad, pero no es absolutamente necesario; el nivel de inteligencia humana no garantiza el nivel de creatividad, porque a mayor nivel de inteligencia, más se desarrolla la creatividad, no siempre es así. Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner Según esta teoría, tanto la inteligencia como la creatividad se desarrollan de diferentes maneras, en el sentido de que la creatividad se logra cuando el sujeto deja de lado lo simple y trivial para aceptar lo complejo y en evolución. promover soluciones. problema específico (Acosta y Baldivian, 2018). Ventura (2018, a partir de Torrance, 1974), existen cuatro aspectos basados en la creatividad derivados del pensamiento creativo que genera un niño durante la infancia, los cuales son:

Fluidez: Es la habilidad de generar una variedad de ideas, la cual consiste en evocar un gran número de respuestas en un rango específico de estímulos verbales o visuales. Flexibilidad: Es la capacidad de generar ideas innovadoras, utilizar estrategias de resolución y cambiar de un enfoque a otro. Originalidad: Se refiere a la capacidad de producir reacciones nuevas que define algo único y diferente. Elaboración: “Esta es la capacidad de desarrollar, complementar o decorar una determinada reacción, el nivel de detalle, o complejidad de las ideas”.

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

El tipo de investigación fue básica, con un enfoque cuantitativo, Además, el proceso tiene un plan ordenado ya que están decididos a probar las hipótesis planteadas. Las variables se describen recopilando datos utilizando procedimientos estándar y aceptados. Estos datos son cifras contrastadas por las estadísticas. Finalmente, el diseño del estudio corresponde descriptivo correlacional ya que es posible medir y observar objetos que coinciden con la verdad en la investigación, con el siguiente plan:



Donde:

M: Muestra de 40 niños de la Institución Nueva Rioja

O1: Observación de la variable juego simbólico

O2: Observación de la variable creatividad

R: Correlación de las variables juego simbólico y creatividad

#### 3.2. Variables y operacionalización

Variable 1: Juego Simbólico

- **Definición Conceptual:** Es un ejercicio preparatorio, debido a que se hace por medio de ocupaciones lúdicas, y además consigue una enorme proporción de conocimientos y capacidades útiles para la vida. (Calle, 2018).
- **Definición operacional:** el juego simbólico abarca toda actividad en la que los niños recrean situaciones imaginarias ya que se ponen en la situación de otras personas por ende es muy importante el escenario cómodo para ser el desarrollo social, afectivo e intelectual del infante donde se ven las siguientes dimensiones: integración, sustitución, descentración, planificación.

- **Indicadores:** acciones ordenadas, acciones de secuencia, acción de interpretación, finalidad de la acción, acciones imaginarias, creatividad, objetos indefinidos, sustitución, juego, rol de personaje, escenificación, roles o funciones, planificación, organización, formas de juego, escenificación del juego.
- **Escala de medición:** Se empleará una escala Nominal.

#### Variable 2: La Creatividad

- **Definición conceptual:** Esta se define como la función de una persona para encontrar nuevas soluciones a un problema en particular de una manera que combina ambos hemisferios del cerebro y utiliza las múltiples inteligencias que posee (Acuña, 2020).
- **Definición Operacional:** La creatividad o talento es la capacidad para pensar fuera de lo permitido, hallar novedosas resoluciones y crear ideas, por medio de la inteligencia, entender las interrelaciones, implica novedades iniciales como aceptaciones finales, dando a conocer las siguientes dimensiones: fluidez, originalidad, flexibilidad, sensibilidad.
- **Indicadores:** ideas nuevas, creación, ideas, escenarios, resolver situaciones, adaptación, ideas y alternativas, sugerencias, propone alternativas, nuevos recursos, ideas originales, propone ideas, expresa ideas, originalidad, crea ideas, cantidad, imaginación, ideas y materiales, ideas sugeridas.
- **Escala de medición:** Se empleará una escala Nominal.

### 3.3. Población, muestra y muestreo.

**Población:** Según nos indica, Robles (2019) que la población como todos los casos que comparten ciertas características que los hacen similares o parte de un todo.

La presente investigación se conformará con 40 niños y niñas de la Institución educativa Nueva Rioja.

**Tabla 1.**

*Población*

<b>Niños</b>	<b>23</b>
Niñas	17
<b>Total</b>	<b>40</b>

*Fuente: Elaboración propia de las autoras*

### **Criterios de Inclusión**

Son todos los niños de 4 años que asisten a la I.E. N° 089\_Rioja, con un total de 75 niños.

### **Criterios de Exclusión**

Los niños que no asisten a la I.E. N° 089\_Rioja, con un total de 35 niños.

### **Muestra**

La muestra es un grupo de participantes con las mismas características que los miembros de la población, su segmentación se utiliza con el propósito de realizar estudios específicos (Robles, 2019).

### **Muestreo**

La muestra es improbable y no aleatoria, lo que implica un criterio de selección consciente, es decir, por conveniencia, la presencia de individuos incluidos en la muestra durante un determinado período de tiempo.

### **Unidad de análisis**

Para el estudio se contó con 40 niños para la recolección de datos.

## **3.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos**

### **- Técnica**

Las técnicas de observación se utilizan para recopilar información directamente; Se basa en la observación interactiva de personas, con

situaciones, expresadas verbalmente en diferentes situaciones, en las que utilizaremos la guía de observación para ayudar. (Hernández et al., 2010).

- Instrumento

El instrumento que se llevó a cabo fue la guía o ficha de observación, la cual tiene como función proporcionar una revisión redactada de lo cual está sucediendo en el aula en un archivo. Sin embargo, a pesar de su innegable contribución como mecanismo de puntuación, tiene ciertas limitaciones que el análisis de video puede superar.

- Validez

Según Carrasco (2019), nos dice que la validez tiene relación con el tamaño en que una medida refleja con exactitud el rasgo, la característica o la magnitud que se pretende medir en diferentes grados para ello se necesita la validación de los expertos donde indiquen que los instrumentos tienen un grado óptimo de aplicabilidad.

**Tabla 2.**

*Validación de los instrumentos.*

<b>Apellidos y Nombres del especialista</b>	<b>Cargo e institución donde labora</b>	<b>Opinión de aplicabilidad</b>
Vera Azurín, Epifanía Laura.	Docente – Investigador – Licenciada - Magister	Procede su aplicación
Obeso Vásquez, Ana Paula.	Docente – Investigador – Licenciada - Magister	Procede su aplicación
Linares Flores, Cynthia Ybeth.	Docente – Investigador – Licenciada - Magister	Procede su aplicación

*Fuente: Certificado de validez de expertos.*

- Confiabilidad

En este estudio, los criterios de confiabilidad de las herramientas se determinan a través de entrevistas, en las que se utilizarán en la investigación y prueba piloto

**Tabla 3.**

*Confiabilidad del instrumento – Alfa Cronbach*

Estadísticas de Fiabilidad de Creatividad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0.941	20

*Fuente prueba piloto*

**Tabla 4.**

*Confiabilidad del instrumento – Alfa Cronbach*

Estadísticas de Fiabilidad Juego Simbólico	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0.742	16

*Fuente prueba piloto*

**Tabla 5.**

*Confiabilidad del instrumento – Alfa Cronbach*

Estadísticas de Fiabilidad de Ambas Variables	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0.939	36

*Fuente prueba piloto*

**3.5. Procedimientos**

Se realizará empleando el software Microsoft Excel, por lo que las tabulaciones serán presentadas en cuadros de doble entrada y se emplearán figuras circulares o de barras para medir la proporcionalidad y frecuencia en cuanto a las respuestas.

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

Para los análisis acerca del juego simbólico y la creatividad, la técnica que se empleará será la guía de observación, mediante este instrumento se lograra los objetivos específicos, lo cual se identificara los diferentes tipos de enseñanza dentro del juego simbólico y creatividad, de modo que se evidenciara si estos son de ayuda durante el desarrollo del niño, así mismo se obtendrá si existe relación entre cada una de estas variables. Por ello se planteará la información dentro de tablas, figuras o cuadros, la cual se basará para medir las variables planteadas con el propósito de describir los resultados obtenidos, explicando el porqué de la situación a través de gráficos y tablas estadísticas.

### **3.7. Aspectos éticos**

Todos los padres seleccionados en la muestra fueron informados oportunamente sobre el propósito y la confidencialidad del estudio con el fin de obtener su consentimiento informado para participar. También conocen las medidas y procesos metodológicos para la recolección de información relevante. Y se respetara la confidencialidad de los resultados de nuestro estudio.

Continuamente tenemos los principios éticos que se tomaron en cuenta en la I.E 089 Rioja

- Respeto
- Justicia
- Responsabilidad
- Libertad

## IV. RESULTADOS

### 4.1. Resultados de las variables

**Tabla 6**

*Nivel de medición de la variable juego simbólico*

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Malo	0	0 %
Regular	11	27.5 %
Bueno	29	72.5 %
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100 %</b>

Nota: En la tabla 6 se obtienen los resultados correspondientes del nivel de medición de la variable juego simbólico en los niños mediante la aplicación de una encuesta. Donde se observa que 72.5% de los niños se encuentran en un nivel bueno con 29 niños, mientras que el 27.5% se encuentran en un nivel regular con 11 niños y el 0% están en un nivel malo.



**Tabla 7**

*Nivel de medición de la variable creatividad.*

<b>Niveles</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Malo	0	0 %
Regular	15	37.5 %
Bueno	25	62.5 %
<b>Total</b>	<b>40</b>	<b>100 %</b>

Nota: En la tabla 7 se obtienen los resultados correspondientes del nivel de medición de la variable creatividad en los niños mediante la aplicación de una encuesta. Donde se observa que 62.5% de los niños se encuentran en un nivel bueno con 25 niños, mientras que el 37.5% se encuentran en un nivel regular con 15 niños y el 0% están en un nivel malo.

## 4.2. Resultados por dimensión de las variables

**Tabla 8**

*Nivel de medición de las dimensiones de la variable juego simbólico en los niños de 4 años de la I.E. N° 089\_Rioja.*

Nivel	INTEGRACIÓN		SUSTITUCIÓN		DESCENTRACIÓN		PLANIFICACIÓN		Total	
	n°	%	n°	%	n°	%	n°	%	n°	%
<b>Malo</b>	1	3%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
<b>Regular</b>	15	38%	16	40%	21	53%	13	33%	11	28%
<b>Bueno</b>	24	60%	24	60%	19	48%	27	68%	29	73%
<b>Total</b>	40	100%	40	100%	40	100%	40	100%	40	100%

Nota: Podemos observar que en la I.E hay un nivel bueno en las dimensiones de la variable juego simbólico con un 60%, así mismo un valor de sustitución de 60%, del mismo modo descentración con un 48%, y por último planificación con un 68%, deducimos que la variable juegos simbólicos debe mejorarse en los aspectos mencionados.

**Tabla 9***Nivel de la creatividad en los niños de 4 años de la I.E N° 089\_Rioja*

Nivel	FLUIDEZ		FLEXIBILIDAD		ORIGINILIDAD		ELABORACIÓN		Total	
	n°	%	n°	%	n°	%	n°	%	n°	%
<b>Malo</b>	1	3%	2	5%	1	3%	1	3%	0	0%
<b>Regular</b>	24	60%	24	60%	20	50%	21	53%	15	38%
<b>Bueno</b>	15	38%	14	35%	19	48%	18	45%	25	63%
<b>Total</b>	40	100%	40	100%	40	100%	40	100%	40	100%

Nota: Podemos observar que en la I.E hay un nivel regular en las dimensiones de la variable creatividad como fluidez con un 60%, así mismo un valor de flexibilidad de 60%, del mismo modo originalidad con un 50%, y por último elaboración con un 53%, deducimos que la creatividad debe mejorarse en los aspectos mencionados.

**Tabla 10**

*Relación entre el juego simbólico y la fluidez en los niños de 4 años de la I.E. N° 089\_Rioja.*

VARIABLES	JUEGO		
		SIMBOLICO	FLUIDEZ
JUEGO SIMBOLICO	Correlación de Pearson	1	0,735**
	Sig. (bilateral)		0,000
	N	40	40
FLUIDEZ	Correlación de Pearson	0,735**	1
	Sig. (bilateral)	0,000	
	N	40	40

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

Nota: Al aplicar la prueba estadística a la variable juego simbólico y la dimensión fluidez, nos da como resultado 0,735, esto equivale a que existe una correlación alta.

**Tabla 11**

*Relación entre el juego simbólico y la flexibilidad en los niños de 4 años de la I.E. N° 089\_Rioja.*

VARIABLE	JUEGO		
	SIMBOLICO	FLEXIBILIDAD	
JUEGO SIMBOLICO	Correlación de Pearson	1	0,792**
	Sig. (bilateral)		0,000
	N	40	40
FLEXIBILIDAD	Correlación de Pearson	0,792**	1
	Sig. (bilateral)	0,000	
	N	40	40

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

Nota: Al aplicar la prueba estadística a la variable juego simbólico y la dimensión flexibilidad, nos da como resultado 0,792, esto equivale a que existe una correlación alta.

**Tabla 12**

*Relación entre el juego simbólico y la originalidad en los niños de 4 años de la I.E.  
N° 089\_Rioja.*

VARIABLES	JUEGO		
	SIMBOLICO	ORIGINALIDAD	
JUEGO SIMBOLICO	Correlación de Pearson	1	0,817**
	Sig. (bilateral)		0,000
	N	40	40
ORIGINALIDAD	Correlación de Pearson	0,817**	1
	Sig. (bilateral)	0,000	
	N	40	40

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

Nota: Al aplicar la prueba estadística a la variable juego simbólico y la dimensión originalidad, nos da como resultado 0,817, esto equivale a que existe una correlación muy alta.

**Tabla 13**

*Relación entre el juego simbólico y la elaboración en los niños de 4 años de la I.E. N° 089\_Rioja.*

VARIABLES	JUEGO		
	SIMBOLICO	ELABORACIÓN	
JUEGO SIMBOLICO	Correlación de Pearson	1	0,833**
	Sig. (bilateral)		0,000
	N	40	40
ELABORACIÓN	Correlación de Pearson	0,833**	1
	Sig. (bilateral)	0,000	
	N	40	40

\*\*.

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

Nota: Al aplicar la prueba estadística a la variable juego simbólico y la dimensión elaboración, nos da como resultado 0,833, esto equivale a que existe una correlación muy alta.

### 4.3 Contrastación de Hipótesis

#### Hipótesis estadísticas

**Hi:** Existe relación significativa entre el juego simbólico y el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 años de la I.E. N° 089\_Rioja.

**Ho:** No existe relación significativa entre el juego simbólico y el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 años de la I.E. N° 089\_Rioja.

**Tabla 14**

*Pruebas de normalidad del juego simbólico y la creatividad*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
JUEGO SIMBOLICO	0,973	40	0,440
CREATIVIDAD	0,974	40	0,462

\*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota: Se observa el resultado de la prueba de normalidad Shapiro-Wilk de las variables juego simbólico y creatividad, demostrándose que su significancia es para  $p=0,440$  y  $p=0,462$ ; de tal manera son mayores que 0.05, al 5% de significancia estándar ( $p>0,05$ ), por lo tanto, sus distribuciones son normales, lo que conlleva a emplear  $r$  de Pearson para la contrastación de hipótesis.



**Tabla 15**

*Correlación del juego simbólico y el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 años de la I.E. N° 089\_Rioja.*

VARIABLES	JUEGO SIMBOLICO		CREATIVIDAD
	JUEGO SIMBOLICO	Correlación de Pearson	1
	Sig. (bilateral)		0,000
	N	40	40
CREATIVIDAD	Correlación de Pearson	0,854**	1
	Sig. (bilateral)	0,000	
	N	40	40

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

Nota: Al aplicar la prueba estadística a la variable juego simbólico y a la variable creatividad, nos da como resultado 0,854, esto equivale a que existe una correlación muy alta, siendo aceptable con un nivel de significancia de 0,01, lo que indica que si existe una correlación entre ambas variables.

**Tabla 16**

*Relación entre el juego simbólico y la fluidez en los niños de 4 años de la I.E. N° 089\_Rioja.*

VARIABLES	JUEGO SIMBOLICO		FLUIDEZ
JUEGO SIMBOLICO	Correlación de Pearson	1	0,735**
	Sig. (bilateral)		0,000
	N	40	40
FLUIDEZ	Correlación de Pearson	0,735**	1
	Sig. (bilateral)	0,000	
	N	40	40

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

Nota: Al aplicar la prueba estadística a la variable juego simbólico y la dimensión fluidez, nos da como resultado 0,735, esto equivale a que existe una correlación alta.

**Tabla 17**

*Relación entre el juego simbólico y la flexibilidad en los niños de 4 años de la I.E. N° 089\_Rioja.*

VARIABLES	JUEGO		
	SIMBOLICO	FLEXIBILIDAD	
JUEGO SIMBOLICO	Correlación de Pearson	1	0,792**
	Sig. (bilateral)		0,000
	N	40	40
FLEXIBILIDAD	Correlación de Pearson	0,792**	1
	Sig. (bilateral)	0,000	
	N	40	40

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

Nota: Al aplicar la prueba estadística a la variable juego simbólico y la dimensión flexibilidad, nos da como resultado 0,792, esto equivale a que existe una correlación alta.

**Tabla 18**

*Relación entre el juego simbólico y la originalidad en los niños de 4 años de la I.E. N° 089\_Rioja.*

VARIABLE	JUEGO		
	SIMBOLICO	ORIGINALIDAD	
JUEGO SIMBOLICO	Correlación de Pearson	1	0,817**
	Sig. (bilateral)		0,000
	N	40	40
ORIGINALIDAD	Correlación de Pearson	0,817**	1
	Sig. (bilateral)	0,000	
	N	40	40

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

Nota: Al aplicar la prueba estadística a la variable juego simbólico y la dimensión originalidad, nos da como resultado 0,817, esto equivale a que existe una correlación muy alta.

**Tabla 19**

*Relación entre el juego simbólico y la elaboración en los niños de 4 años de la I.E. N° 089\_Rioja.*

VARIABLES		JUEGO	
		SIMBOLICO	ELABORACIÓN
JUEGO SIMBOLICO	Correlación de Pearson	1	0,833**
	Sig. (bilateral)		0,000
	N	40	40
ELABORACIÓN	Correlación de Pearson	0,833**	1
	Sig. (bilateral)	0,000	
	N	40	40

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

Nota: Al aplicar la prueba estadística a la variable juego simbólico y la dimensión elaboración, nos da como resultado 0,833, esto equivale a que existe una correlación muy alta.

### **Criterio de decisión**

Hi: Existe relación significativa entre el juego simbólico y el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 años de la I.E. N° 089\_Rioja.

Ho: No existe relación significativa entre el juego simbólico y el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 años de la I.E. N° 089\_Rioja.

Por lo tanto, debido a los resultados estadísticos hipótesis queda como: Existe relación significativa entre el juego simbólico y el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 años de la I.E. N° 089\_Rioja.

## V. DISCUSIÓN

- Los resultados obtenidos al estudiar la variable juego simbólico según los resultados de la Tabla 6, sobre un total de 40 niños de 4 años, observados por la I.E. N 089\_Rioja sobre integración muestra que el 60% representa a 24 hombres y mujeres en buen nivel, mientras que el 38% representa a 15 niños entre hombres y mujeres en proceso de nivel regular y el 3% en malo, es decir, 1 hombre o mujer. Asimismo, en cuanto a la representatividad muestra que el 60% pertenecen a 24 hombres y mujeres en nivel bueno, pero el 40% pertenecen a 16 hombres y mujeres en nivel normal y el 0% en nivel malo, esto es aludiendo a que ningún hijo o hija. La medición jerárquica muestra que el 48% de los 19 hombres y mujeres está en el bien, sin embargo, el 53% de los 21 hombres y mujeres está en el normal y el 0% está en el mal, esto es una referencia práctica. que tanto los niños como las niñas no tienen ningún problema con la descentralización. También en el apartado de Planificación se muestra que el 68% representa a 27 hombres y mujeres en buena, pero el 33% representa a 13 hombres y mujeres en normal y el 0% en mala, es decir una referencia a la realidad ni los niños ni las niñas tienen problemas con la planificación. Entonces vemos que hay una relación entre la aplicación (Matamoros y Coricahua 2017) su tesis de maestría en cuanto al uso de la función simbólica para reforzar las habilidades sociales, también se encontró que después de utilizar los juegos simbólicos, el 96,7% presenta buenas habilidades sociales, mejor interacción y desarrolla la expresión verbal. En resumen, notamos que el juego simbólico es una estrategia importante y vital no solo para mejorar la expresión verbal, pero también fortalecen las habilidades sociales, donde permiten que nuestros niños lideren, comuniquen, desarrollen empatía, tengan sentido del humor, trabajen en equipo y más sentidos, y habilidades resolución de problemas, abstracción de objetos, persistencia de objetos, etc. Un juego simbólico desarrolla la coordinación de las extremidades inferiores y superiores, aumentar el tono muscular, el equilibrio, fortalecer las habilidades motoras gruesas y pequeñas, determinar el esquema de su cuerpo, etc. En el lenguaje, el juego es una de las principales estrategias para motivar y animar a los niños a usar su vocabulario y adaptar

su vocabulario a lo que se forma en el día a día, y el entorno es un estímulo positivo para esta formación de vocabulario.

- Los resultados obtenidos en la investigación respecto a la variable del desarrollo de creatividad de acuerdo a los resultados de la tabla 7, respecto del total de observados que fueron 40 niños de 4 años de la I.E. N° 089\_Rioja nos dice que respecto a la dimensión de Fluidez muestra que el 38%, que representa entre 15 niños y niñas que se encuentran en un Nivel bueno, sin embargo, el 60% que hace referencia a entre 24 niños y niñas se encuentran en proceso de nivel regular y el 3% tiene un nivel malo siendo esta referencia a 1 niño o niña. También la Flexibilidad que muestra que el 35%, que representa entre 14 niños y niñas que se encuentran en un Nivel bueno, sin embargo, el 60% que hace referencia a entre 24 niños y niñas se encuentran en proceso de nivel regular y el 5% tiene un nivel malo siendo esta referencia a 2 niño o niña. Al igual que la originalidad muestra que el 48%, que representa entre 19 niños y niñas que se encuentran en un Nivel bueno, sin embargo, el 50% que hace referencia a entre 20 niños y niñas se encuentran en proceso de nivel regular y el 3% tiene un nivel malo siendo esta referencia a 1 niño o niña. Y en la dimensión de Elaboración muestra que el 45%, que representa entre 18 niños y niñas que se encuentran en un Nivel bueno, sin embargo, el 53% que hace referencia a entre 21 niños y niñas se encuentran en proceso de nivel regular y el 3% tiene un nivel malo siendo esta referencia a 1 niño o niña. Entendiendo de esta manera que la mayoría de la población aún está en proceso de desarrollo y nivel regular para la variable creatividad. Con ello, al cotejar los resultados son similares a los de (Torres ,2016), quien mostró que el 58% de los niños evaluados mostraron creatividad promedio o de nivel regular en la medición de la fluidez, y el 42% se desempeñó bien. De igual forma, en otro estudio son similares a los que (Armas y Quiroz ,2019), quienes encontraron que el 51% de los niños encuestados presentaba un nivel de fluidez creativa normal, mientras que el 49% presentaba un nivel de fluidez bueno. Asimismo, los resultados de este estudio se sustentan en lo encontrado que tanto (Amori y Vieira ,2020), los autores dicen que deben desarrollar la creatividad de los niños con el uso de diferentes estrategias para los niños y una de estas estrategias es un juego con diferentes aspectos desarrollados. Una forma progresiva es: cuando entienden y resuelven problemas (intelecto),

creatividad y la imaginación que el niño tiene en sus acciones diarias (creativas), manejando todas las emociones y madurez antes de cada experiencia (emoción).

- De igual forma, aplicando un test estadístico al juego de simbólicos y flexibilidad da una puntuación de 0,792, lo que corresponde a la presencia de una alta correlación. En consecuencia, los resultados de la prueba no fueron los mismos (Kuuba, Palpa, 2015), indicando que el 80 % de los niños que respondieron el cuestionario tenían una flexibilidad creativa normal y un 20 % tenían niveles bajos. Por otro lado (Andrade, 2020) muestra que 92 niños tienen un nivel moderado de flexibilidad creativa y 8 niños están en un nivel bueno. Así, se confirmaron nuestros resultados (Sánchez, 2017), que indican que la creatividad se desarrolla a través de la recepción de diferentes estímulos, teniendo en cuenta que la inteligencia es una condición clave para desarrollar la creatividad y la flexibilidad, pero no es absolutamente necesaria porque .do significa que el nivel de inteligencia humana no garantiza la creatividad, pues se complementa con la flexibilidad que se desarrolla y aplica en la vida cotidiana.
- Además, al aplicar la prueba estadística a la variable juego simbólico y a la dimensión originalidad, el resultado es de 0,817, lo que corresponde a la presencia de una correlación muy fuerte, es decir, la capacidad que tienen estos niños de modificar los objetos u objetos que observan. Por lo tanto, los resultados de este estudio se basan en lo que (Elizondo, 2018) nos dice que es muy importante desarrollar la creatividad de los niños en el nivel primario, ya que es una herramienta para ayudar a los estudiantes a resolver problemas. forma la independencia del niño, gracias a la cual puede transformar y combinar objetos, obteniendo imágenes originales y originales.



## VI. CONCLUSIONES

1. Se dice que, en el curso de la investigación, se puede observar que en I.E. la dimensión de la variable observada Los resultados de la prueba de Shapiro-Wilk sobre la normalidad de la variable como juego simbólico y creatividad muestran su significancia en  $p=0.440$  y  $p=0.462$ ; Por tanto, son superiores a 0,05 con un nivel de significancia estándar del 5% ( $p>0,05$ ), por lo que su distribución es normal, por lo que se utiliza la  $r$  de Pearson para limitar las hipótesis. Así, entre el juego simbólico y el desarrollo de la capacidad creativa en niños de 4 años de la I.E. N 089\_Rioja.
2. En base a los resultados de la investigación se encuentra que en las variables del juego simbólico la medición de la creatividad de los niños de 4 años I.E. El número 089\_Rioja, con una  $r$  de Pearson de 0.735 para fluidez, igualmente 0.792 para flexibilidad, similar 0.817 para originalidad y finalmente 0.833 para desarrollo, por lo que es una relación óptima.
3. Como consecuencia de este trabajo de investigación se ha prestado atención a la relación entre el juego simbólico y el desarrollo creativo de niños y niñas de 4 años, lo cual lo más importante de este estudio es que está diseñado para ayudar a desarrollar las habilidades y destrezas por naturaleza de los niños, ya que al hacerlo se estará utilizando el cuerpo, mente y sociabilidad. De igual manera fue un poco difícil la forma en que participen ya que no todos los niños pudieron ser parte de este estudio por falta de recursos económicos o porque los niños no asisten a la I.E.
4. La investigación ha promovido el juego simbólico a través de la orientación metodológica para que los docentes adopten y generen aprendizajes significativos en niños y niñas, haciendo que sus actividades sean innovadoras, dinámicas y estimulantes del interés de los estudiantes. Para ello, se ha desarrollado una propuesta para recopilar información sobre la importancia de los juegos simbólicos en el desarrollo y del desarrollo creativo, los beneficios y tipos de incentivos para que los docentes utilicen actividades lúdicas en su proceso de enseñanza y aprendizaje para que los estudiantes adquieran experiencia sirviéndoles en la vida cotidiana.

## VII. RECOMENDACIONES

- Crear un ambiente de rincón de juegos con diferentes materiales para que los niños puedan elegir libremente e invitarlos a jugar y desarrollarse. El patio de recreo brinda a los estudiantes un mundo para perseguir sus sueños, creando un mundo ficticio para que expresen sus deseos y satisfagan sus necesidades; que no pueden hacerlo en el mundo real, pero que están creciendo y alcanzando la madurez emocional y física haciendo que su creatividad a través del juego sea mucho más amplia.
- Analizar la capacidad de los docentes para incluir juegos simbólicos en las actividades escolares para lograr mejores resultados de enseñanza para los niños.
- Explorar más a fondo la relación entre la imaginación y la creatividad como un medio para desarrollar la creatividad en los niños, el uso de medios y ambientes educativos para que el niño interactúe con su entorno y desarrolle la sociabilidad en él.
- A los padres dejar que sus hijos expresen sus pensamientos a través del juego, de esta manera fomentarán gradualmente su creatividad y así asegurarán su desarrollo integral.
- Ampliar la investigación presentada en este estudio sobre el juego simbólico y el desarrollo de la creatividad y se obtenga información sobre las teorías existentes sobre el ritmo de aprendizaje de cada niño.
- Aplicar los lineamientos metodológicos sugeridos en este estudio para lograr que los docentes adopten y creen experiencias significativas para niños y niñas, haciendo sus aulas más dinámicas y amenas.

## REFERENCIAS

- Acosta, B. A., y Baldivián, B. A. (2018). Estrategias pedagógicas basadas en el ajedrez dirigido a los docentes de educación inicial para fomentar la creatividad en niños y niñas de 4 a 5 años. *Revista de Investigación*, 42(94). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=376160142005>
- Acuña, M. P., Gómez, J., y Triana, D. A. (2020). Crea tu estrategia, videojuego para potenciar la creatividad en niños en edad inicial. *Zona Próxima*, 32, 55-74. <https://doi.org/10.14482/zp.32.370.152>
- Albornoz, E. J. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Conrado*, 15(66), 209-213.
- Alvarado, R. A. (2018). Creatividad y educación: Importancia de la creatividad en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Tsantsa. Revista de Investigaciones artísticas*, 6, 35-44.
- Armas, K. A. y Quiroz, L. E. (2019). Autoestima y creatividad en niños de educación inicial, 2018 [tesis de licenciatura, Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI]. Repositorio Institucional UCT. <http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/612>
- Baquero, S. M., Rodríguez, S. M., y Carrillo, S. E. (2019). EL JUEGO SIMBÓLICO COMO PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN CORPORAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 6 A 8 AÑOS DE EDAD. 127.
- Barba, J. V., Guzmán, C. E., y Aroca, A. E. (2019). La creatividad en la edad infantil, perspectivas de desarrollo desde las Artes Plásticas. *Revista Conrado*, 15(69), 334-340.
- Barraza, A. (2007). Apuntes sobre Metodología de la Investigación Confianza. Universidad Pedagógica de Durango, 6, 6-10.
- Beltrán, C., Garzón, D., y Burgos, N. (2016). Incidencia del fortalecimiento del pensamiento divergente en la creatividad de los niños. *Infancias Imágenes*, 15, 103. <https://doi.org/10.14483/udistrital.jour.infimg.2016.1.a07>
- Bloom, L. A., y Dole, S. (2018). Creativity in Education: A Global Concern. *Global Education Review*, 5(1), 1-4.
- Calle, D. J. (2018). El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la I.E.I. "Juan Pablo II"- Callao, 2014. Universidad

- César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/12812>
- Cárdenas, L. D. (2019). La creatividad y la Educación en el siglo XXI. Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía, RIIEP, 12(2), 211-224. <https://doi.org/10.15332/25005421.5014>
- Carrasco, A. C. (2017). “El juego simbólico en el desarrollo social de los niños de 3 a 4 años”. <https://repositorio.uta.edu.ec:8443/jspui/handle/123456789/26538>
- Carrasco, S. (2019). METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION CIENTIFICA. Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación. [https://www.academia.edu/26909781/Metodologia\\_de\\_La\\_Investigacion\\_Cientifica\\_Carrasco\\_Diaz\\_1](https://www.academia.edu/26909781/Metodologia_de_La_Investigacion_Cientifica_Carrasco_Diaz_1)
- Chacon, S. T., y Pissani, L. P. (2017). Aplicación de Estrategias Didáctico—Lúdicas para el Desarrollar la Creatividad, en Niños y Niñas de Cinco Años del Nivel Inicial. <http://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/1003>
- Chamorro, J. C. (2017). Aplicación del programa juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I 87 Santa Rosa, Callao, 2017. Universidad César Vallejo. <http://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/2987182>
- Chamorro, M. E., y Yupanqui, E. G. (2019). El juego como estrategia para mejorar la socialización de los niños de 5 años de la Institución Educativa N°207. 86.
- Cuesta, C., Prieto, A., Gómez, I. M., Barrera, M. X., y Gil, P. (2016). La Contribución de los Juegos Cooperativos a la Mejora Psicomotriz en Niños de Educación Infantil. PARADIGMA, 99-134. <https://doi.org/10.37618/PARADIGMA.1011-2251.2016.p99-134.id575>
- Cuba, N. L. y Palpa, E. (2015). La hora de juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara [tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. Repositorio Institucional ENE. <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/858>
- Elisondo, R. C. (2018). La creatividad como perspectiva educativa. Cinco ideas para pensar los contextos creativos de enseñanza y aprendizaje. Revista Electrónica Actualidades Investigativas de Educación, 2 (17), 1409- 4703. <http://dx.doi.org/10.1551/aie.v15i3.20904>
- Fernández, J. R., Llamas, F., y Gutiérrez, M. (2019). Creatividad: Revisión del concepto. <https://doi.org/10.30827/Digibug.58264>

- Florian, E. C., y Sanchez, G. M. (2021). Nivel de creatividad en niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Retos de Trujillo, 2021. 63.
- Galan, R. F. (2021). Revisión sistemática del avance de los estudios en creatividad infantil. <http://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/3268>
- Gil, F. J., Romance, Á. R., y Rodríguez, A. N. (2018). Juego y actividad física como indicadores de calidad en Educación Infantil (Games and physical activity as indicators of quality in Early Childhood Education). *Retos*, 34, 252-257. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i34.60391>
- Gómez, I., y Escobar, F. (2021). Educación virtual en tiempos de pandemia: Incremento de la desigualdad social en el Perú. *Revista Chakiñan de Ciencias Sociales y Humanidades*, 15, 152-165. <https://doi.org/10.37135/chk.002.15.10>
- Hernández, J., Fernández, C., y Baptista, P. (2010). Metodología de la Investigación 5ta edición—Roberto Hernández Sampieri. [https://www.academia.edu/20792455/Metodolog%C3%ADa\\_de\\_la\\_Investigaci%C3%B3n\\_5ta\\_edici%C3%B3n\\_Roberto\\_Hern%C3%A1ndez\\_Sampieri](https://www.academia.edu/20792455/Metodolog%C3%ADa_de_la_Investigaci%C3%B3n_5ta_edici%C3%B3n_Roberto_Hern%C3%A1ndez_Sampieri)
- Herrera, K. S., y Tapia, A. J. (2020). Importancia del juego simbólico para el desarrollo de la creatividad en la etapa infantil. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/22732>
- Justo, F., y Azaño, L. A. (2018). Juego simbólico y las habilidades sociales en niños y niñas de Educación Inicial Intercultural Bilingüe de la Red “Vida Nueva” UGEL San Román – 2018. Universidad Peruana Unión. <https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/20.500.12840/641>
- Kaplan, D. E. (2019). Creativity in Education: Teaching for Creativity Development. *Psychology*, 10(2), 140-147. <https://doi.org/10.4236/psych.2019.102012>
- Loayza, A. J., y Vincés, B. M. (2019). El juego simbólico en niños(as) de 5 años de la I.E.I “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra – 2012. Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/30115>
- López, E., Cobos, D., Martín, A. H., Molina, L., y Jaén, A. (2018). Experiencias pedagógicas e innovación educativa. Aportaciones desde la praxis docente e investigadora. <https://rio.upo.es/xmlui/handle/10433/6411>
- Matamoros, O. y Corichaua, K. (2017). Juego simbólico en las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 107 – Huancavelica – 2017(Tesis de licenciatura). Recuperado de [repositorio.unh.edu.pe › bitstream › handle › UNH › TESIS MATAMOROS](http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/TESIS_MATAMOROS).

- Medina, N., Velásquez, M. E., Alhuay, J., y Aguirre, F. (2017). La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea. REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 15(2), Article 2. <https://doi.org/10.15366/reice2017.15.2.008>
- Morales, C. (2017). La creatividad, una revisión científica The Creativity, a Scientific Review. 2, 11.
- Pueyo, S. (2019). Programa de intervención para la mejora del retraso simple del lenguaje mediante el juego simbólico. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/39358>
- Quiliche, I. (2019). La importancia de utilizar el juego simbólico en la primera infancia de los niños y niñas. Universidad Nacional de Tumbes. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/1042>
- Quispe, U. (2017). Eficacia del programa “juego simbólico” en la fluidez y claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana, Juliaca – 2016. Universidad Peruana Unión. <https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/20.500.12840/881>
- Robles, B. F. R. (2019). Población y muestra. PUEBLO CONTINENTE, 30(1), 245-247.
- Sarlé, P. (2017). La escuela infantil: Identidad en juego. Revista del Instituto de Investigaciones en Educación, 8(11), 90-100. <https://doi.org/10.30972/riie.8113644>
- Solís, P. (2019). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. Voces de la Educación. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02516612>
- Torres, M. F. (2017). EL JUEGO SIMBÓLICO Y EL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR DE NIVEL INICIAL CANGURITOS, AREQUIPA 2016. 107.
- Torres, M. S. (2016). Dramatizaciones para mejorar la creatividad en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 80915 – El Pallar – Huamachuco – Sánchez Carrión en el periodo 2016 [tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Trujillo]. Repositorio Institucional UNITRU. <http://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/12145>
- Ventura, Y. G. (2018). Programa de juegos de construcción y la capacidad de creatividad en los niños de 5 años en una institución educativa – Chota. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.

- Vera, J. S. (2018). Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de etapa preescolar del Centro de Educación Inicial El Clavelito, año lectivo 2016-2017. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/15237>
- Verano, B. M. (2017). El juego simbólico y las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N°323, Puente Piedra—2016. Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/1075>

## ANEXOS

### Anexo 1.

Matriz de operacionalización de variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicador	Escala de Medición
El juego simbólico	Este juego simbólico en la infancia es un ejercicio preparatorio porque se logra a través de actividades lúdicas y también se adquiere una gran cantidad de conocimientos y habilidades útiles para la vida. La esencia de este tipo de juegos de simulación es la capacidad de simbolizar, es decir, de crear representaciones mentales que te serán de gran utilidad para el aprendizaje	El juego simbólico se medirá mediante una guía de observación la cual está dividida en 4 dimensiones: integración, sustitución, descentración y planificación.	Integración	Acciones ordenadas	Nominal
				Acciones de secuencia	
				Acción de interpretación	
				Finalidad de la acción	
			Sustitución	Acciones imaginarias	
				Creatividad	
				Objetos indefinidos	
				Sustitución	
			Descentración	Juego	
				Rol de personaje	
				Escenificación	
				Roles o funciones	
			Planificación	Planificación	
Organización					
Formas de juego					



	niño a actuar en su vida futura (Calle, 2018, como se citó en Saunders, 2005).			Escenificación del juego		
La creatividad	Se define a la creatividad como la capacidad del ser humano para dar soluciones nuevas a un determinado problema, de manera que integra los dos hemisferios cerebrales y emplea las inteligencias múltiples que posee (Acuña, <i>et.al.</i> , 2020).	La creatividad se medirá mediante una guía de observación la cual está dividida en 4 dimensiones: fluidez, originalidad, flexibilidad y sensibilidad.	Fluidez	Ideas nuevas Creación Escenarios Resolver situaciones	Nominal	
			Originalidad	Adaptación Ideas Sugerencias Propone alternativas Nuevos recursos Expresa ideas Originalidad Crea ideas		
				Sensibilidad		Cantidad Imaginación Ideas sugeridas

Fuente: Elaboración propia de las autoras

## Anexo 2. Instrumentos

### Guía de observación para medir el juego simbólico en niños de 4 años

**Finalidad:** La presente investigación tiene como finalidad medir el juego simbólico en los estudiantes de 4 años, en sus cuatro dimensiones, por lo que se solicita su colaboración, con toda verdad, sinceridad y con la más absoluta discreción.

La información tiene carácter anónimo.

**Instrucción:** Estimado evaluador, marque con una X la valoración que considere pertinente, según los rasgos observados en el niño y niña, teniendo en cuenta la siguiente escala:

Inicio	Proceso	Regular	Logrado	Destacado
1	2	3	4	5

Dimensión	Indicador	Ítems	1	2	3	4	5
Integración	Acciones ordenadas	1. Realiza acciones ordenadas en forma secuencial.					
	Acciones de secuencia	2. Interpreta la combinación de acciones secuenciadas, ejemplo, lavarse, vestirse, comer, etc.					
	Acción de interpretación	3. Da significado, reconoce e interpreta las acciones secuenciadas que realizan sus compañeros					
	Finalidad de la acción	4. Interpreta el objetivo de la acción realizada.					
Sustitución	Acciones imaginarias	5. Otorga significado a las acciones imaginarias que realizan sus compañeros.					
	Creatividad	6. Demuestra creatividad al realizar acciones imaginarias.					
	Objetos indefinidos	7. Usa objetos que comparten características similares a los objetos definidos. (ej. palo como palana).					
	Sustitución	8. Da funciones distintas a un mismo objeto,					

		ejemplo; cuchara por espejo.					
Descentración	Juego	9. Al momento de jugar toma en cuenta a sus compañeros.					
	Rol de personaje	10. Toma el rol de un personaje, sin hacer uso de objetos.					
	Escenificación	11. Escenifica distintos personajes creativamente.					
	Roles o funciones	12. Logra indicar funciones y roles a sus compañeros mientras juegan.					
Planificación	Planificación	13. Realiza el juego según la planificación expresada en un principio.					
	Organización	14. Antes de jugar organiza los materiales que usará durante su actividad.					
	Formas de juego	15. Comparte con sus compañeros las diversas formas de juego.					
	Escenificación del juego	16. Prepara la acción y los objetos que utilizará durante la escenificación del juego.					

### Distribución porcentual de ítems

Unidad	Componente	Total ítems	%
Variable	El juego simbólico	16	100%
Dimensiones	Integración	04	25 %
	Sustitución	04	25 %
	Descentración	04	25 %
	Planificación	04	25 %

### Ficha técnica para medir el juego simbólico

<b>Nombre del instrumento</b>	Ficha de observación para medir el juego simbólico
<b>Autor y año</b>	Original: Diseñado por las autoras Adaptación: Calle (2018)
<b>Objetivo del instrumento</b>	Medir la relación que existe entre el juego simbólico y la creatividad
<b>Usuarios</b>	Niños y niñas de 4 años de la I.E “Nueva Rioja”
<b>Autores</b>	Ávila Zarate, Ingrid Alejandra Hoyos Alva, Lesly Greyss
<b>Fecha de elaboración</b>	Junio 2022
<b>Forma de administración o Modo de aplicación</b>	La ficha de observación está estructurada en 16 ítems, divididos en 4 dimensiones: integración, sustitución, descentración y planificación.  De acuerdo a la instrucción el encuestado debe marcar con <b>x</b> el casillero de casa ítem según las preferencias que le corresponda.
<b>Validez</b>	El instrumento fue evaluado por 3 expertos, los cuales dieron su validez, resultando 1, que de acuerdo a la escala de valoración es muy buena.
<b>Confiabilidad</b>	La confiabilidad de la guía de observación arroja un valor de: 0.742

### Baremación total del cuestionario

<b>Unidad</b>	<b>Componente</b>	<b>Escala</b>	<b>Categoría</b>
General	Variable Juego simbólico	64- 80 48 -63 32 -47	Satisfecho Medio satisfecho Insatisfecho
Dimensional	Integración	16- 20 12 - 15 08 - 11	Satisfecho Medio satisfecho Insatisfecho
	Sustitución	16- 20 12 - 15 08 - 11	Satisfecho Medio satisfecho Insatisfecho
	Descentración	16- 20 12 - 15 08 - 11	Satisfecho Medio satisfecho Insatisfecho
	Planificación	16- 20 12 - 15 08 - 11	Satisfecho Medio satisfecho Insatisfecho

## Guía de observación para medir la creatividad en niños de 4 años

**Finalidad:** La presente investigación tiene como finalidad medir la creatividad en los estudiantes de 4 años, en sus cuatro dimensiones, por lo que se solicita su colaboración, con toda verdad, sinceridad y con la más absoluta discreción.

La información tiene carácter anónimo.

**Instrucción:** Estimado evaluador, marque con una X la valoración que considere pertinente, según los rasgos observados en el niño y niña, teniendo en cuenta la siguiente escala:

Inicio	Proceso	Regular	Logrado	Destacado
1	2	3	4	5

Dimensión	Indicador	Ítems	1	2	3	4	5
Fluidez	Ideas nuevas	1. Genera muchas ideas nuevas y útiles con probabilidad de renovación del contexto.					
	Creación	2. Crea creaciones similares dándoles diferentes títulos.					
	Ideas	3. Sabe usar palabras para expresar sus ideas.					
	Escenarios	4. Sugiere una variedad de ideas, escenarios, personajes al crear historias.					
	Resolver situaciones	5. Induce una gran cantidad de respuestas para resolver situaciones donde hay un problema.					
Flexibilidad	Adaptación	6. Se adapta fácilmente a diferentes circunstancias o situaciones.					
	Ideas e alternativas	7. Acepta las ideas de otras personas como alternativas bajo ciertas circunstancias.					
	Sugerencias	8. Acepta sus errores revisando sugerencias y reparaciones hechas.					

	Propone alternativas	9. Propone alternativas al trabajo realizado.					
	Nuevos recursos	10. Utiliza diferentes materiales y recursos mediáticos para expresarse y cambiar el uso previsto.					
Originalidad	Ideas originales	11. Usa ideas inusuales y originales.					
	Propone ideas	12. Propone nuevas ideas relacionadas con los temas de clase.					
	Expresa ideas	13. Usa las palabras con naturalidad para expresar ideas.					
	Originalidad	14. Construye y desarrolla sus obras de forma original.					
	Crea ideas	15. Combina diferentes materiales para crear un nuevo material.					
Elaboración	Cantidad	16. Desarrolla, decorar o embellecer una idea: cantidad de detalles.					
	Imaginación	17. Usa su imaginación cuando juega diferentes juegos.					
	Ideas e materiales	18. Da forma a sus ideas con los materiales que se te proporcionan.					
	Material	19. Maneja materiales con curiosidad.					
	Ideas sugeridas	20. Desarrolla ideas sugeridas de manera rápida como las alcance.					

### Distribución porcentual de ítems

Unidad	Componente	Total ítems	%
Variable	La creatividad	16	100%
Dimensiones	Fluidez	04	25 %
	Flexibilidad	04	25 %

	Originalidad	04	25 %
	Elaboración	04	25 %

#### Ficha técnica para medir la creatividad

<b>Nombre del instrumento</b>	Ficha de observación para medir la creatividad
<b>Autor y año</b>	Original: Diseñado por las autoras
	Adaptación: Chacon y Pissani (2017)
<b>Objetivo del instrumento</b>	Medir la relación que existe entre la creatividad y el juego simbólico
<b>Usuarios</b>	Niños y niñas de 4 años de la I.E “Nueva Rioja”
<b>Autores</b>	Ávila Zarate, Ingrid Alejandra Hoyos Alva, Lesly Greyss
<b>Fecha de elaboración</b>	Junio 2022
<b>Forma de administración o Modo de aplicación</b>	La ficha de observación está estructurada en 24 ítems, divididos en 4 dimensiones: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.  De acuerdo a la instrucción el encuestado debe marcar con <b>x</b> el casillero de casa ítem según las preferencias que le corresponda.
<b>Validez</b>	El instrumento fue evaluado por 3 expertos, los cuales dieron su validez, resultando 1, que de acuerdo a la escala de valoración es muy buena.
<b>Confiabilidad</b>	La confiabilidad de la guía de observación arroja un valor de: 0.941



### Baremación total del cuestionario

<b>Unidad</b>	<b>Componente</b>	<b>Escala</b>	<b>Categoría</b>
General	Variable	64- 80 48 -63 32 -47	Alto Medio Bajo
Dimensional	Fluidez	16- 20 12 - 15 08 - 11	Alto Medio Bajo
	Flexibilidad	16- 20 12 - 15 08 - 11	Alto Medio Bajo
	Originalidad	16- 20 12 - 15 08 - 11	Alto Medio Bajo
	Elaboración	16- 20 12 - 15 08 - 11	Alto Medio Bajo

### Anexo 3.

#### Validez del juicio de expertos del juego simbólico

I. DATOS PERSONALES (Por favor sírvase completar la información)

Nombres y apellidos: Laura Epifania vera Azurín

Profesión: Licenciada en Educación Inicial

Grado académico: Mg. Administración de la Educación

Afiliación institucional: Docente nombrado en la Facultad de Educación y Humanidades  
Rojá

Área de experiencia profesional: Escuela profesional de Educación Inicial

Tiempo de experiencia profesional: 25 años

I. DATOS PERSONALES (Por favor sírvase completar la información)

Nombres y apellidos: ANA PAULA OBESO VASQUEZ

Profesión: DOCENTE DE EDUCACION INICIAL

Grado académico: MAGISTER EN ADMINISTRACION DE LA EDUCACION

Afiliación institucional: FE Y ALEGRIA36

Área de experiencia profesional: DOCENTE DE AULA -SUPERIOR

Tiempo de experiencia profesional: 9 AÑOS

I. DATOS PERSONALES (Por favor sírvase completar la información)

Nombres y apellidos: CYNTHIA YBETH LINARES FLORES

Profesión: DOCENTE DE EDUCACION INICIAL

Grado académico: MAGISTER EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE

Afiliación institucional: 1857 NIÑO JESÚS EN COCHABAMBA - HUAMACHUCO

Área de experiencia profesional: DOCENTE DE AULA -SUPERIOR

Tiempo de experiencia profesional: 9 AÑOS

Dimensión	Ítem a evaluar	C l a r i d a d	C o h e r e n c i a	R e l e v a n c i a	Recomendaciones
Integración	Realiza acciones ordenadas en forma secuencial.	4	4	4	
	Interpreta la combinación de acciones secuenciadas ,ejemplo, lavarse, vestirse , comer, etc.	4	4	4	
	Da significado , reconoce e interpreta las acciones secuenciadas que realizan sus compañeros	4	4	4	
	Interpreta el objetivo de la acción realizada.	4	4	4	
Sustitución	Otorga significado a las acciones imaginarias que realizan sus compañeros.	4	4	4	
	Demuestra creatividad al realizar acciones imaginarias.	4	4	4	
	Usa objetos que comparten características similares a los objetos definidos.(ej. palo como palana).	4	4	4	
	Da funciones distintas a un mismo objeto , ejemplo; cuchara por espejo.	4	4	4	
Descripción	Al momento de jugar toma cuenta a sus compañeros.	4	4	4	
	Toma el rol de un personaje, sin hacer uso de objetos.	4	4	4	
	Escenifica distintos personajes creativamente.	4	4	4	
	Logra indicar funciones y roles a sus compañeros mientras juegan.	4	4	4	
Planificación	Realiza el juego según la planificación expresada en un principio.	4	4	4	
	Antes de jugar organiza los materiales que usará durante su actividad.	4	4	4	
ión	Comparte con sus compañeros las diversas formas de juego.	4	4	4	
	Prepara la acción y los objeto que utilizara durante la escenificación del juego.	4	4	4	

Dimensión	Criterios evaluados	Sumatoria de valoraciones			Puntaje promedio	Resultado	
		Experto 1	Experto 2	Experto 3			
Claridad	No cumple con el criterio						
	Bajo nivel						
	Moderado nivel						
	Alto nivel	<b>4</b>					
Coherencia	No cumple con el criterio						
	Bajo nivel						
	Moderado nivel						
	Alto nivel	<b>4</b>					
Relevancia	No cumple con el criterio						
	Bajo nivel						
	Moderado nivel						
	Alto nivel	<b>4</b>					

Firma del juez: Sauzet N° Colegiatura: 2301044529. Fdecha: 11-10-2022

Recomendaciones generales:

.....


.....

.....

Dimensión	Ítem a evaluar	C l a r i d a d	C o h e r e n c i a	R e l e v a n c i a	Recomendaciones
Integración	Realiza acciones ordenadas en forma secuencial.	4	4	4	
	Interpreta la combinación de acciones secuenciadas ,ejemplo, lavarse, vestirse , comer, etc.	4	4	4	
	Da significado , reconoce e interpreta las acciones secuenciadas que realizan sus compañeros	4	4	4	
	Interpreta el objetivo de la acción realizada.	4	4	4	
Sustitución	Otorga significado a las acciones imaginarias que realizan sus compañeros.	4	4	4	
	Demuestra creatividad al realizar acciones imaginarias.	4	4	4	
	Usa objetos que comparten características similares a los objetos definidos.(ej. palo como palana).	4	4	4	
	Da funciones distintas a un mismo objeto , ejemplo; cuchara por espejo.	4	4	4	
Descenración	Al momento de jugar toma cuenta a sus compañeros.	4	4	4	
	Toma el rol de un personaje, sin hacer uso de objetos.	4	4	4	
	Escenifica distintos personajes creativamente.	4	4	4	
	Logra indicar funciones y roles a sus compañeros mientras juegan.	4	4	4	
Planificación	Realiza el juego según la planificación expresada en un principio.	4	4	4	
	Antes de jugar organiza los materiales que usará durante su actividad.	4	4	4	

ión	Comparte con sus compañeros las diversas formas de juego.	4	4	4	
	Prepara la acción y los objetos que utilizará durante la escenificación del juego.	4	4	4	

Dimensión	Criterios evaluados	Sumatoria de valoraciones			Puntaje promedio	Resultado	
		Experto 1	Experto 2	Experto 3			
Claridad	No cumple con el criterio						
	Bajo nivel						
	Moderado nivel						
	Alto nivel		4				
Coherencia	No cumple con el criterio						
	Bajo nivel						
	Moderado nivel						
	Alto nivel		4				
Relevancia	No cumple con el criterio						
	Bajo nivel						
	Moderado nivel						
	Alto nivel		4				



**Firma del juez:..... N° Colegiatura: .. 154621961.. Fdecha: 12/11/2022**

**Recomendaciones generales:**

.....

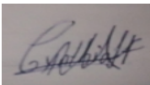
.....

.....

Dimensión	Ítem a evaluar	C l a r i d a d	C o h e r e n c i a	R e l e v a n c i a	Recomendaciones
Integración	Realiza acciones ordenadas en forma secuencial.	4	4	4	
	Interpreta la combinación de acciones secuenciadas ,ejemplo, lavarse, vestirse , comer, etc.	4	4	4	
	Da significado , reconoce e interpreta las acciones secuenciadas que realizan sus compañeros	4	4	4	
	Interpreta el objetivo de la acción realizada.	4	4	4	
Sustitución	Otorga significado a las acciones imaginarias que realizan sus compañeros.	4	4	4	
	Demuestra creatividad al realizar acciones imaginarias.	4	4	4	
	Usa objetos que comparten características similares a los objetos definidos.(ej. palo como palana).	4	4	4	
	Da funciones distintas a un mismo objeto , ejemplo; cuchara por espejo.	4	4	4	
Descripción	Al momento de jugar toma cuenta a sus compañeros.	4	4	4	
	Toma el rol de un personaje, sin hacer uso de objetos.	4	4	4	
	Escenifica distintos personajes creativamente.	4	4	4	
	Logra indicar funciones y roles a sus compañeros mientras juegan.	4	4	4	
Planificación	Realiza el juego según la planificación expresada en un principio.	4	4	4	
	Antes de jugar organiza los materiales que usará durante su actividad.	4	4	4	

ión	Comparte con sus compañeros las diversas formas de juego.	4	4	4	
	Prepara la acción y los objetos que utilizará durante la escenificación del juego.	4	4	4	

Dimensión	Criterios evaluados	Sumatoria de valoraciones			Puntaje promedio	Resultado	
		Experto 1	Experto 2	Experto 3			
Claridad	No cumple con el criterio						
	Bajo nivel						
	Moderado nivel						
	Alto nivel			4			
Coherencia	No cumple con el criterio						
	Bajo nivel						
	Moderado nivel						
	Alto nivel						
Relevancia	No cumple con el criterio						
	Bajo nivel						
	Moderado nivel						
	Alto nivel			4			

  
**Firma del juez: .....** **N° Colegiatura: ..1546587980..** **Fdecha: 10/11/2022**

**Recomendaciones generales:**

.....

.....

.....



### Cuadro resumen valorativa de los expertos

Dimensión	Criterios evaluados	Sumatoria de valoraciones			Puntaje promedio	Resultado
		Experto 1	Experto 2	Experto 3		
Claridad	No cumple con el criterio					
	Bajo nivel					
	Moderado nivel					
	Alto nivel	4	4	4	4	1
Coherencia	No cumple con el criterio					
	Bajo nivel					
	Moderado nivel					
	Alto nivel	4	4	4	4	1
Relevancia	No cumple con el criterio					
	Bajo nivel					
	Moderado nivel					
	Alto nivel	4	4	4	4	1

### ESCALA DE VALORACIÓN

Intervalos	Interpretación
$\alpha < 0.60$	Inaceptable
$0.60 \leq \alpha \leq 0.65$	Indeseable
$0.65 \leq \alpha \leq 0.70$	Mínimamente aceptable
$0.70 \leq \alpha \leq 0.80$	Respetable
$0.80 \leq \alpha \leq 0.90$	Buena
$0.90 \leq \alpha \leq 1$	Muy buena

## Validez de juicio de expertos de la creatividad

### I. DATOS PERSONALES (Por favor sírvase completar la información)

Nombres y apellidos: Laura Epifania vera Azurín  
Profesión: Licenciada en Educación Inicial  
Grado académico: Mg. Administración de la Educación  
Afilación institucional: Docente nombrado en la Facultad de Educación y Humanidades  
Riqa  
Área de experiencia profesional: Escuela profesional de Educación Inicial  
Tiempo de experiencia profesional: 25 años

### I. DATOS PERSONALES (Por favor sírvase completar la información)

Nombres y apellidos: ANA PAULA OBESO VASQUEZ  
Profesión: DOCENTE DE EDUCACION INICIAL  
Grado académico: MAGISTER EN ADMINISTRACION DE LA EDUCACION  
Afilación institucional: FE Y ALEGRIA36  
Área de experiencia profesional: DOCENTE DE AULA -SUPERIOR  
Tiempo de experiencia profesional: 9 AÑOS

### I. DATOS PERSONALES (Por favor sírvase completar la información)

Nombres y apellidos: CYNTHIA YBETH LINARES FLORES  
Profesión: DOCENTE DE EDUCACION INICIAL  
Grado académico: MAGISTER EN PROBLEMAS DE APRENDIZAJE  
Afilación institucional: 1857 NIÑO JESÚS EN COCHABAMBA - HUAMACHUCO  
Área de experiencia profesional: DOCENTE DE AULA -SUPERIOR  
Tiempo de experiencia profesional: 9 AÑOS

Dimensión	Ítem a evaluar	C l a r i d a d	C o h e r e n c i a	R e l e v a n c i a	Recomendaciones
<b>Fluidez</b>	Genera muchas ideas nuevas y útiles con probabilidad de renovación del contexto.	4	4	4	
	Crea creaciones similares dándoles diferentes títulos.	4	4	4	
	Sabe usar palabras para expresar sus ideas.	4	4	4	
	Sugiere una variedad de ideas, escenarios, personajes al crear historias.	4	4	4	
	Induce una gran cantidad de respuestas para resolver situaciones donde hay un problema.	4	4	4	
<b>Flexibilidad</b>	Se adapta fácilmente a diferentes circunstancias o situaciones.	4	4	4	
	Acepta las ideas de otras personas como alternativas bajo ciertas circunstancias.	4	4	4	
	Acepta sus errores revisando sugerencias y reparaciones hechas.	4	4	4	
	Propone alternativas al trabajo realizado.	4	4	4	
	Utiliza diferentes materiales y recursos mediáticos para expresarse y cambiar el uso previsto.	4	4	4	
<b>Originalidad</b>	Usa ideas inusuales y originales.	4	4	4	
	Propone nuevas ideas relacionadas con los temas de clase.	4	4	4	
	Usa las palabras con naturalidad para expresar ideas.	4	4	4	
	Construye y desarrolla sus obras de forma original.	4	4	4	
	Combina diferentes materiales para crear un nuevo material.	4	4	4	
<b>Elaboración</b>	Desarrolla, decorar o embellecer una idea: cantidad de detalles.	4	4	4	

<b>Elaboración</b>	Usa su imaginación cuando juega diferentes juegos.	4	4	4	
	Da forma a sus ideas con los materiales que se le proporcionan.	4	4	4	
	Maneja materiales con curiosidad.	4	4	4	
	Desarrolla ideas sugeridas de manera rápida como las alcance.	4	4	4	

Dimensión	Criterios evaluados	Sumatoria de valoraciones			Puntaje promedio	Resultado	
		Experto 1	Experto 2	Experto 3			
Claridad	No cumple con el criterio						
	Bajo nivel						
	Moderado nivel						
	Alto nivel	<b>4</b>					
Coherencia	No cumple con el criterio						
	Bajo nivel						
	Moderado nivel						
	Alto nivel	<b>4</b>					
Relevancia	No cumple con el criterio						
	Bajo nivel						
	Moderado nivel						
	Alto nivel	<b>4</b>					

Firma del juez: Sauzet N° Colegiatura: 2301044529. Fdecha: 11-10-2022


Recomendaciones generales:

.....  
 .....  
 .....

Dimensión	Ítem a evaluar	C l a r i d a d	C o h e r e n c i a	R e l e v a n c i a	Recomendaciones
Fluidez	Genera muchas ideas nuevas y útiles con probabilidad de renovación del contexto.	4	4	4	
	Crea creaciones similares dándoles diferentes títulos.	4	4	4	
	Sabe usar palabras para expresar sus ideas.	4	4	4	
	Sugiere una variedad de ideas, escenarios, personajes al crear historias.	4	4	4	
	Induce una gran cantidad de respuestas para resolver situaciones donde hay un problema.	4	4	4	
Flexibilidad	Se adapta fácilmente a diferentes circunstancias o situaciones.	4	4	4	
	Acepta las ideas de otras personas como alternativas bajo ciertas circunstancias.	4	4	4	
	Acepta sus errores revisando sugerencias y reparaciones hechas.	4	4	4	
	Propone alternativas al trabajo realizado.	4	4	4	
	Utiliza diferentes materiales y recursos mediáticos para expresarse y cambiar el uso previsto.	4	4	4	
Originalidad	Usa ideas inusuales y originales.	4	4	4	
	Propone nuevas ideas relacionadas con los temas de clase.	4	4	4	
	Usa las palabras con naturalidad para expresar ideas.	4	4	4	
	Construye y desarrolla sus obras de forma original.	4	4	4	
	Combina diferentes materiales para crear un nuevo material.	4	4	4	
Ela	Desarrolla, decorar o embellecer una idea: cantidad de detalles.	4	4	4	

boración	Usa su imaginación cuando juega diferentes juegos.	4	4	4	
	Da forma a sus ideas con los materiales que se le proporcionan.	4	4	4	
	Maneja materiales con curiosidad.	4	4	4	
	Desarrolla ideas sugeridas de manera rápida como las alcance.	4	4	4	

Dimensión	Criterios evaluados	Sumatoria de valoraciones			Puntaje promedio	Resultado	
		Experto 1	Experto 2	Experto 3			
Claridad	No cumple con el criterio						
	Bajo nivel						
	Moderado nivel						
	Alto nivel		4				
Coherencia	No cumple con el criterio						
	Bajo nivel						
	Moderado nivel						
	Alto nivel		4				
Relevancia	No cumple con el criterio						
	Bajo nivel						
	Moderado nivel						
	Alto nivel		4				

  
**Firma del juez:..... N° Colegiatura: .. 154621961.. Fdecha: 12/11/2022**

**Recomendaciones generales:**

.....


.....

.....

Dimensión	Item a evaluar	C l a r i d a d	C o h e r e n c i a	R e l e v a n c i a	Recomendaciones
Fluidez	Genera muchas ideas nuevas y útiles con probabilidad de renovación del contexto.	4	4	4	
	Crea creaciones similares dándoles diferentes títulos.	4	4	4	
	Sabe usar palabras para expresar sus ideas.	4	4	4	
	Sugiere una variedad de ideas, escenarios, personajes al crear historias.	4	4	4	
	Induce una gran cantidad de respuestas para resolver situaciones donde hay un problema.	4	4	4	
Flexibilidad	Se adapta fácilmente a diferentes circunstancias o situaciones.	4	4	4	
	Acepta las ideas de otras personas como alternativas bajo ciertas circunstancias.	4	4	4	
	Acepta sus errores revisando sugerencias y reparaciones hechas.	4	4	4	
	Propone alternativas al trabajo realizado.	4	4	4	
	Utiliza diferentes materiales y recursos mediáticos para expresarse y cambiar el uso previsto.	4	4	4	
Originalidad	Usa ideas inusuales y originales.	4	4	4	
	Propone nuevas ideas relacionadas con los temas de clase.	4	4	4	
	Usa las palabras con naturalidad para expresar ideas.	4	4	4	
	Construye y desarrolla sus obras de forma original.	4	4	4	
	Combina diferentes materiales para crear un nuevo material.	4	4	4	
Ela	Desarrolla, decorar o embellecer una idea: cantidad de detalles.	4	4	4	

boración	Usa su imaginación cuando juega diferentes juegos.	4	4	4	
	Da forma a sus ideas con los materiales que se le proporcionan.	4	4	4	
	Maneja materiales con curiosidad.	4	4	4	
	Desarrolla ideas sugeridas de manera rápida como las alcance.	4	4	4	

Dimensión	Criterios evaluados	Sumatoria de valoraciones			Puntaje promedio	Resultado
		Experto 1	Experto 2	Experto 3		
Claridad	No cumple con el criterio					
	Bajo nivel					
	Moderado nivel					
	Alto nivel			4		
Coherencia	No cumple con el criterio					
	Bajo nivel					
	Moderado nivel					
	Alto nivel			4		
Relevancia	No cumple con el criterio					
	Bajo nivel					
	Moderado nivel					
	Alto nivel			4		

  
**Firma del juez: .....** **N° Colegiatura: ..1546587980..** **Fdecha: 10/11/2022**

**Recomendaciones generales:**

.....

.....

.....



### Cuadro resumen valorativa de los expertos

Dimensión	Criterios evaluados	Sumatoria de valoraciones			Puntaje promedio	Resultado
		Experto 1	Experto 2	Experto 3		
Claridad	No cumple con el criterio					
	Bajo nivel					
	Moderado nivel					
	Alto nivel	4	4	4	4	1
Coherencia	No cumple con el criterio					
	Bajo nivel					
	Moderado nivel					
	Alto nivel	4	4	4	4	1
Relevancia	No cumple con el criterio					
	Bajo nivel					
	Moderado nivel					
	Alto nivel	4	4	4	4	1

### ESCALA DE VALORACIÓN

Intervalos	Interpretación
$\alpha < 0.60$	Inaceptable
$0.60 \leq \alpha \leq 0.65$	Indeseable
$0.65 \leq \alpha \leq 0.70$	Mínimamente aceptable
$0.70 \leq \alpha \leq 0.80$	Respetable
$0.80 \leq \alpha \leq 0.90$	Buena
$0.90 \leq \alpha \leq 1$	Muy buena

Fuente: (Barraza, 2007)

## Anexo 4. Confiabilidad

### ALFA DE CRONBACH

#### Confiabilidad de la variable Juego Simbólico

#### Fiabilidad

#### Escala: ALL VARIABLES

		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	20	100,0

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

Alfa de Cronbach	N de elementos
,742	16

#### Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P21	59,50	34,053	,541	,709
P22	59,65	31,503	,771	,682
P23	59,45	32,576	,541	,705
P24	59,50	33,316	,679	,697
P25	59,45	34,682	,450	,717
P26	59,45	34,261	,592	,706
P27	59,55	32,997	,637	,698
P28	59,40	35,726	,303	,733
P29	59,25	30,724	,809	,675
P30	59,50	33,632	,467	,714
P31	59,30	44,221	-,476	,785
P32	59,30	39,800	-,003	,756
P33	59,25	40,092	-,037	,759
P34	59,10	40,305	-,045	,755
P35	59,15	38,555	,126	,746
P36	59,45	40,682	-,103	,772

## Confiabilidad de la variable Creatividad

### → Fiabilidad

#### Escala: ALL VARIABLES

##### Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	20	100,0

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

##### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,941	20

#### Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1	71,90	145,463	,661	,937
P2	72,05	145,103	,608	,938
P3	71,95	155,208	,133	,946
P4	71,90	145,042	,584	,939
P5	71,85	145,397	,622	,938
P6	71,85	139,503	,687	,937
P7	72,20	142,274	,701	,937
▶ P8	71,80	144,800	,617	,938
P9	71,70	141,589	,759	,936
P10	72,00	141,368	,660	,937
P11	71,75	146,197	,612	,938
P12	72,00	143,053	,713	,936
P13	71,80	139,326	,782	,935
P14	71,80	144,695	,622	,938
P15	71,60	143,937	,690	,937
P16	71,70	139,589	,803	,935
P17	71,55	139,524	,736	,936
P18	71,75	144,934	,679	,937
P19	71,75	142,408	,701	,937
P20	71,50	147,421	,519	,940

## Confiabilidad de ambas variables

### Fiabilidad

#### Escala: ALL VARIABLES

##### Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	20	100,0

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

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,939	36

### Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1	135,25	314,303	,676	,936
P2	135,40	313,726	,625	,936
P3	135,30	331,484	,060	,941
P4	135,25	313,145	,617	,936
P5	135,20	313,537	,660	,936
P6	135,20	305,747	,695	,935
P7	135,55	311,524	,655	,936
P8	135,15	314,134	,606	,936
P9	135,05	309,945	,728	,935
P10	135,35	307,924	,685	,935
P11	135,10	317,358	,557	,937
P12	135,35	310,029	,751	,935
P13	135,15	304,345	,821	,934
P14	135,15	314,661	,589	,936
P15	134,95	312,155	,701	,936
P16	135,05	306,366	,793	,934
P17	134,90	305,358	,755	,935
P18	135,10	314,200	,670	,936
P19	135,10	307,884	,776	,935
P20	134,85	319,503	,457	,938
P21	135,10	315,884	,563	,937
P22	135,25	312,303	,643	,936
P23	135,05	307,524	,678	,935
P24	135,10	317,779	,542	,937
P25	135,05	312,576	,643	,936
P26	135,05	314,366	,686	,936
P27	135,15	314,345	,599	,936
P28	135,00	316,632	,465	,938
P29	134,85	305,503	,819	,934
P30	135,10	313,463	,533	,937
P31	134,90	346,411	-,498	,944
P32	134,90	331,463	,077	,940
P33	134,85	332,976	,019	,941
P34	134,70	335,168	-,061	,941
P35	134,75	330,724	,102	,940
P36	135,05	336,050	-,080	,943



## Anexo 5: Base de Datos de la muestra

		CREATIVIDAD															JUEGO SIMBOLICO																								
		FLUIDEZ					FLEXIBILIDAD					ORIGINILIDAD					ELABORACIÓN					INTEGRACIÓN					SUSTITUCIÓN					DESCENTRACIÓN					PLANIFICACIÓN				
Nº	SEXO	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	P33	P34	P35	P36				
1	F	3	4	3	3	4	4	2	3	4	5	4	4	4	3	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	3	4	4	5	3					
2	F	5	4	3	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	4	5	3	3	4					
3	F	5	3	5	3	3	5	4	5	5	5	5	4	3	4	5	4	3	4	4	5	3	3	3	3	5	3	4	5	4	5	5	5	4	5	4	2				
4	F	5	3	3	5	5	5	5	4	5	4	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	3	4	5	5	5					
5	M	3	3	5	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	5	3	2	3	4	5	5	3	4					
6	M	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	4	4	4	4	5					
7	M	4	3	2	3	3	1	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	1	5	4	4	3	3	5	4	4				
8	F	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	3	5	4	4	5	3				
9	F	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4					
10	M	3	5	3	5	4	4	3	5	5	3	4	3	3	5	3	4	4	5	4	4	5	3	4	4	3	5	3	5	4	3	4	3	5	4	4	5				
11	M	3	2	4	3	3	2	2	3	3	1	2	2	2	2	3	3	3	3	2	4	4	2	3	3	3	3	2	3	3	3	5	4	3	3	3	4				
12	F	4	4	3	3	5	4	3	4	4	5	4	4	4	3	4	3	4	3	5	3	4	5	5	5	3	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4				
13	M	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	1	3	3	3	3	2	2	5	5	5	5	5	3	3				
14	M	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	5	3	4	3	4	4	5	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4			
15	F	3	5	4	3	5	5	5	3	4	4	4	3	5	4	5	5	5	4	4	5	3	3	4	3	5	4	2	4	5	5	3	4	5	4	4	5				
16	F	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	5	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	5				
17	M	4	3	5	4	3	5	3	5	4	4	3	3	5	3	3	5	5	5	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5			
18	M	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	5	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	5	4	5	4			
19	M	4	4	4	5	5	4	3	3	3	3	4	4	4	5	5	5	5	3	4	3	4	5	5	5	3	4	4	5	4	5	3	3	4	5	5	3				
20	M	4	3	5	3	4	3	4	4	5	5	5	3	4	5	4	4	5	4	3	4	3	3	5	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	2				
21	M	5	5	5	5	5	5	5	3	3	4	5	5	5	5	4	5	4	3	5	5	4	4	4	5	4	3	3	3	5	3	4	4	5	5	4	4				
22	F	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	3	5	5	3	5	4	5	5	5	5	4	2	5	5	5	5	3	5	3	4	4	3	4	4				
23	M	4	5	1	4	4	4	5	4	4	3	5	5	4	1	4	1	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	4	4	4	3	5	4	5	3	4				
24	M	4	5	2	4	4	3	4	4	3	2	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	2	4	2	4	2	3	5	4	4				
25	M	5	5	3	4	4	4	3	3	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	2	4	4	5				
26	F	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	3	3	4	4				
27	F	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4			
28	F	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	5	4	5	4	5	4	5			
29	F	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4			
30	F	3	2	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	3	4	3	3	3			
31	F	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	4	3	3	5	5	4	5	4				
32	F	5	5	4	4	5	4	4	3	4	4	3	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	2	4	3	4	4	3	5	4	5			
33	F	4	5	3	4	5	4	4	3	4	4	3	3	5	4	4	3	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	3	4	4	3	4	5				
34	F	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	4	5	3	5	4	4	5			
35	M	3	4	3	4	3	2	4	4	4	2	4	5	2	3	4	3	4	4	4	4	3	5	4	2	4	4	5	4	1	5	3	4	3	4	3	5	4			
36	F	3	3	1	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	5	2	3	3	3	2	3	5	4	4	3	3	5				
37	M	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	5	4	5	4	5	4	5	4	3	4	4	3	5	4	4	3	4	5	3	5	4	5	5	5				
38	F	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	3	5	4	3	3	4	4			
39	F	5	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	2	4	3	3	5	5				
40	M	5	5	3	4	5	3	4	4	2	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	2	4	3	4	5	5	4	5	3	4	5	3	5	2	5	2	4	4			

## Anexo 6: Constancia de aplicación

### Ficha de registro de consentimiento informado de participantes en la investigación

Estimado el propósito de esta ficha cuyo nombre es “Consentimiento informado” tiene como propósito, dar a conocer la intensidad que tiene el participar de manera voluntaria, libre y autónoma en los espacios que requiere en la investigación, así como el rol que desempeñara como participante.

La investigación denominada “El juego simbólico y el desarrollo de la creatividad de los niños de 4 años de la I.E 089-Rioja”, es conducida por Ávila Zarate, Alejandra y Hoyos Alva, Lesly, de la Universidad César Vallejo, que en estos momentos se encuentra en desarrollo para fines estrictamente académicos de las investigadoras. Si usted o su menor hijo (a) participa en este estudio, se le pedirá responder preguntas en una entrevista (o completar una encuesta) en un tiempo aproximado de 40 minutos de su tiempo. Lo que conversemos durante estas sesiones se grabará, de modo que el investigador pueda transcribir después las ideas que usted haya expresado.

La participación en este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Sus respuestas a la entrevista o cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas sin nominar algún nombre o apellido, lo que queda claro que se respetará la ley de protección de datos.

Si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente, puede retirarse del proyecto en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Si alguna de las preguntas durante la entrevista le parece incómodas, tiene usted el derecho de hacérselo saber al investigador (as). Desde ya le agradecemos su participación.

---

Acepto participar o que mi menor hijo (a) ..... participe voluntariamente en esta investigación, conducida por \_\_\_\_\_. He sido informado (a) del propósito y fines del estudio.

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido. Puedo contactar al teléfono \_\_\_\_\_

-----  
Nombre del Participante

-----  
Firma del Participante

Fecha:

.....

o del hijo (a)





## *Institución Educativa Inicial* N° 089

RD N°0093- 20-04-1982 - Cód. Modular 1120062  
Jr. Unión N° 354 – Rioja, San Martín-Perú  
“EL FUTURO DE LOS NIÑOS ESTÁ EN NUESTRAS MANOS”



“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

## **CARTA DE AUTORIZACION**

Rioja 07 de julio del 2022

PRESENTE:

La directora de la Institución Educativa N° 089 - Nueva Rioja, de la ciudad de Rioja, Región san Martín, autoriza: a Hoyos Alva, Lesly Greyss identificada con DNI N° 71198436, y Avila Zarate Alejandra Ingrid identificada con DNI. N° 70283690, estudiantes de la Universidad Cesar Vallejo de la Facultad de Derecho y Humanidades: Escuela Profesional de Educación Inicial, para realizar el proyecto: “**El Juego Simbólico y el Desarrollo de la Creatividad**” en los niños y las niñas de la edad de 04 años de la Institución Educativa N° 089 Nueva Rioja desde el mes de septiembre hasta diciembre del año 2022, cabe resaltar que las estudiantes dejarán una copia de todas las actividades realizadas en la Institución.

Atentamente,

  
  
Juana Lilia Malaver Delasquez  
CM 1040277885  
Directora



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

### **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, ARMAS GASTAÑADUI AMELIA GIOVANA, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Tesis titulada: "El juego simbólico y el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 años de la I.E. N° 089\_Rioja", cuyos autores son HOYOS ALVA LESLY GREYSS, AVILA ZARATE INGRID ALEJANDRA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 30.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

TRUJILLO, 06 de Diciembre del 2022

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
ARMAS GASTAÑADUI AMELIA GIOVANA <b>DNI:</b> 41611972 <b>ORCID:</b> 0000-0002-0233-2514	Firmado electrónicamente por: AARMASG el 18-12- 2022 16:46:00

Código documento Trilce: TRI - 0476536