



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Pensamiento divergente y juego simbólico en estudiantes de
cinco años, Lima, 2022

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Educación Inicial

AUTORAS:

Cueva Pablo, Jessenia Grisel (ORCID: 0000-0002-5296-2186)

Medina Ames, Adriana Jacqueline (ORCID: 0000-0002-2971-5291)

ASESOR:

Dr. Ledesma Pérez Fernando Eli (ORCID: 0000-0003-4572-1381)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención integral del infante, niño y adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Línea 02: Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos
sus niveles.

LIMA - PERÚ

2022

Dedicatoria

Este trabajo lo realizamos con esfuerzo y mucha dedicación, es por ello que se lo dedicamos a nuestros padres quienes son piedra angular en nuestras vidas.

Agradecimiento

Nuestro agradecimiento a la Universidad César Vallejo que nos ha permitido formar parte de esta casa de estudios, dándonos a oportunidad de obtener nuestra licenciatura y a nuestro asesor Fernando Eli Ledesma Pérez quien fue nuestro guía y estuvo con nosotras en todo momento.

Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de gráficos y figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	12
3.1. Tipo y diseño de investigación	12
3.2. Variables y operacionalización	13
3.3. Población (criterios), muestra, muestreo, unidad de análisis	16
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	17
3.5. Procedimientos	19
3.6. Método de análisis de datos	19
3.7. Aspectos éticos	19
IV. RESULTADOS	20
V. DISCUSIÓN	27
VI. CONCLUSIONES	33
VII. RECOMENDACIONES	34
REFERENCIAS	
ANEXOS	

Índice de tablas

<i>Tabla 1</i>	<i>Operacionalización de la variable pensamiento divergente</i>	<i>14</i>
<i>Tabla 2</i>	<i>Operacionalización de la variable juego simbólico</i>	<i>15</i>
<i>Tabla 3</i>	<i>Relación de validadores de la lista de cotejo</i>	<i>18</i>
<i>Tabla 4</i>	<i>Fiabilidad de la variable pensamiento divergente</i>	<i>18</i>
<i>Tabla 5</i>	<i>Fiabilidad de la variable juego simbólico</i>	<i>19</i>
<i>Tabla 6</i>	<i>Niveles de desarrollo de la variable pensamiento divergente</i>	<i>20</i>
<i>Tabla 7</i>	<i>Niveles de desarrollo de la variable juego simbólico</i>	<i>21</i>
<i>Tabla 8</i>	<i>Prueba de normalidad de las variables y dimensiones de la V2</i>	<i>22</i>
<i>Tabla 9</i>	<i>Correlaciones del pensamiento divergente y juego simbólico</i>	<i>23</i>
<i>Tabla 10</i>	<i>Correlaciones del pensamiento divergente y la dimensión del lenguaje de la V2</i>	<i>24</i>
<i>Tabla 11</i>	<i>Correlaciones del pensamiento divergente y la dimensión de la socialización de la V2</i>	<i>25</i>

Índice de figuras

<i>Figura 1</i>	Niveles de desarrollo de la variable pensamiento divergente	20
<i>Figura 2</i>	Niveles de desarrollo de la variable juego simbólico	21
<i>Figura 3</i>	Dispersión de la correlación de las variables 1 y 2	23
<i>Figura 4</i>	Correlación del pensamiento divergente y la dimensión del lenguaje de la V2	24
<i>Figura 5</i>	Correlación del pensamiento divergente y la dimensión de la socialización de la V2	26

Resumen

El pensamiento divergente se origina en el cerebro en respuesta a situaciones complejas que surgen en la realidad del infante. El juego simbólico permite expresar la concepción que tiene de su entorno mediante la recreación de conductas que adoptaron. Los infantes de cinco años son estudiantes que cursan el segundo ciclo de educación básica regular. Esta investigación tuvo como objetivo determinar la correlación entre pensamiento divergente y juego simbólico en infantes de cinco años, Lima, 2022, cuenta con un paradigma positivista, enfoque cuantitativo, investigación básica de nivel descriptivo correlacional, no experimental, transversal, con una muestra no probabilística de 161, la técnica empleada fue la observación y el instrumento la lista de cotejo, la misma que fue validada y medida su fiabilidad; los resultados muestran que existe una correlación alta $r = ,793$ entre las variables en estudio; se concluyó que a mayor práctica de pensamiento divergente se produce un juego simbólico de mayor importancia, esto se manifiesta de manera recíproca entre ambas variables.

Palabras clave: Pensamiento divergente, originalidad, flexibilidad, fluidez.

Abstract

Divergent thinking originates in the brain in response to complex situations that arise in the infant's reality. Symbolic play makes it possible to express the child's conception of his or her environment by recreating behaviors they have adopted. The five-year-old infants are students in the second cycle of regular basic education. The objective of this research was to determine the correlation between divergent thinking and symbolic play in five-year-old infants, Lima, 2022, with a positivist paradigm, quantitative approach, basic research at a descriptive correlational, nonexperimental, cross-sectional level, with a non-probabilistic sample of 161, the technique used was observation and the instrument was the checklist, which was validated and its reliability measured; The results show that there is a high correlation $r = .793$ between the variables under study; it was concluded that the greater the practice of divergent thinking, the greater the symbolic game of greater importance, this is manifested in a reciprocal manner between both variables.

Keywords: Divergent thinking, originality, flexibility, fluency.

I. INTRODUCCIÓN

El pensamiento divergente muestra posibles soluciones creativas dadas en el cerebro, debido a un estímulo recibido surgen varias formas o ideas de solución las cuales se analizan y permanecen la más apropiadas según la situación o circunstancia que se presente. El juego simbólico recrea un escenario que evidencia conductas aprendidas y la concepción que el niño tiene de su entorno, donde asume el rol de otras personas o brinda otras funcionalidades a objetos; el infante pasa de lo real a lo imaginario a cada instante. En consecuencia, los infantes durante la etapa de educación inicial comienzan con el desarrollo del pensamiento divergente, sin embargo, la falta de estimulación origina que a través de los años pierda esta facultad, por falta de experiencias y por la predominancia de respuestas estandarizadas y rutinarias.

Los infantes de cinco años desarrollan su aprendizaje mediante la interacción social, tal es así que las actividades de forma compartida les permiten interiorizar las estructuras sociales y de comportamiento de la sociedad que los rodea, tal como indica la teoría sociocultural de Vygotsky (1979) citada por Rodríguez (2021). Durante el aislamiento social por la pandemia de Covid 19, los niños permanecían en sus hogares y la socialización fue restringida (Gamón, 2021). Esto ocasionó que los estudiantes no puedan relacionarse con otros individuos de su edad o en general con su entorno (Linares, 2022). Induce de esa forma en su estado de ánimo, conductas regresivas, ansiedad, problemas de conducta (Borrás, 2020). Durante su desarrollo y crecimiento manifiestan distintas emociones y comportamientos (Ledesma et al, 2021). Por lo tanto, los infantes de cinco años tuvieron una socialización restringida y que afectó el desarrollo del pensamiento divergente.

La originalidad es la idea peculiar, singular y distinta frente a diversas situaciones que se presentan. Los infantes de cinco años viven experiencias enriquecedoras que modifican su comportamiento y forma de pensar (Unicef Colombia s.f.). De este modo, si el infante no desarrolla su originalidad mediante juegos, esto se verá afectado en su futuro (Solís García, 2019). Dado que debe tener situaciones estimulantes para que así la originalidad no se pierda en el camino (Alvarado y

Belén, 2021). Ya que hoy en día los juegos tecnológicos sobrepasan el terreno a los juegos clásicos (Álava, 2021). Sin embargo, la originalidad se disipa por falta de situaciones que la promuevan, tales como el juego simbólico.

La flexibilidad en los infantes en etapa preescolar conlleva a la adaptación, así produce respuestas variadas y nuevas ideas. Los infantes de cinco años mentalizan aprendizajes antiguos para desarrollar una idea nueva (Francia, 2021). Los niños que tienen dificultad al resolver problemas, suelen quedarse paralizados en una actividad o idea (Braaten, 2022). Es así que si no realizan este pensamiento tendrán dificultad para lograr actividades nuevas (Morín, 2022). Dado que los vuelve más rígidos en su pensamiento (Sahakian et al., 2021). Sin embargo, los infantes de cinco años pierden flexibilidad si en las escuelas la principal premisa es solo interiorizar todos los conocimientos dados por el docente, desecha los conocimientos que puedan surgir de los niños muchas veces a través del juego simbólico.

La fluidez en los infantes de cinco años, es la habilidad para la elaboración de varias ideas frente a una misma situación, no todas son correctas. Los infantes en etapa preescolar crean gran cantidad de ideas y las comunican de manera articulada. (Colegio CEU San Pablo Sanchinarro, 2021). Si no promovemos actividades que produzcan este pensamiento en los estudiantes, se dará un desarrollo poco óptimo (Zaldivar 2021). Es así que se observa una falta de interés en el uso de nuevas metodologías de aprendizaje para mejorar dicho pensamiento (Pinillos, 2021). Ya que se debería adecuar sus procedimientos para propiciar a los estudiantes con mayor creatividad (Bree, 2021). Sin embargo, en las escuelas la participación activa de los estudiantes es mínima, por tanto, la fluidez no se desarrolla, sino que cada vez el torrente de ideas es menor.

El lenguaje en infantes de cinco años, es la herramienta que utilizan para relacionarse con otros y que les permite interactuar, de esa forma manifiesta lo que piensa y siente. El lenguaje en infantes de cinco años es la forma de combinar fonemas, palabras y oraciones y así conocer significados elaborados socioculturalmente (Martín, 2019). La pandemia fue un desafío para el desarrollo del lenguaje, debido a la dificultad de socializar y el uso elevado de la tecnología

(Cabrera, s.f.). Esto hizo que la falta de interacción con sus pares se viera perjudicado en el desarrollo del lenguaje (Fierro y Vásquez, 2021). Debido a esto aumentaron casos de tartamudez, entre otros factores (Garay, 2020). En consecuencia, los infantes de cinco años manejan un lenguaje reducido debido a la mala pronunciación, problemas para leer o escribir correctamente.

La socialización en infantes de cinco años, es el proceso donde el infante participa y se integra en un grupo a través de diálogos y actividades de manera espontánea. La socialización es el proceso donde aprenden pautas de comportamiento, integrándolas a su personalidad, esto mediante la interacción del individuo con su entorno (EL Sedal_MT, 2021). El confinamiento trajo consecuencias en el proceso de interactuar con sus semejantes (Bellorín, 2021). Hay infantes que logran interactuar, pero no lo hacen de forma asertiva, ya que tienen problemas en el desarrollo de habilidades sociales (Patino, 2021). De esta manera la interacción cesó por cumplir con las medidas de confinamiento y se dio una educación virtual (AEF, 2021). Sin embargo, los infantes de cinco años al no socializar pierden la empatía, la tolerancia hacia los demás.

Dada esta problemática, esta investigación se planteó la siguiente pregunta de investigación: ¿En qué medida se correlaciona el pensamiento divergente y el juego simbólico en estudiantes de cinco años, Lima, 2022?

Esta investigación se justifica porque se realizó con la finalidad de comprender la relación que tienen el pensamiento divergente y el juego simbólico en los infantes de cinco años, además permitirá evidenciar las dificultades que se dan comúnmente durante el desarrollo del pensamiento divergente debido a la desestimación de la práctica del juego simbólico y cuyo resultado afecta la forma como enfrentan las situaciones de la vida cotidiana los infantes de cinco años, por ello es necesario promover actividades y experiencias enriquecedoras que permitan a los infantes desarrollar el pensamiento divergente. Por lo tanto, los componentes del pensamiento divergente tales como la originalidad, la flexibilidad y la fluidez progresan durante el juego simbólico, que permite a los infantes en etapa de educación inicial potenciarlos, ya que emplean su ingenio, creatividad y evocan a

aprendizajes previos para crear nuevos conceptos, los cuales se emplean en el desarrollo del juego simbólico.

Esta investigación tuvo como objetivo general determinar la correlación del pensamiento divergente y juego simbólico en estudiantes de cinco años, Lima, 2022. A partir del objetivo general se desagregan dos objetivos específicos: (1) Determinar la relación entre pensamiento divergente y la dimensión de lenguaje. (2) Determinar la relación entre pensamiento divergente y la dimensión de la socialización.

La hipótesis general de la siguiente manera: Existe relación entre pensamiento divergente y el juego simbólico en estudiantes de cinco años, Lima, 2022. por ende, se infieren dos hipótesis específicas: (1) Existe relación entre pensamiento divergente y la dimensión de lenguaje; (2) Existe relación entre pensamiento divergente y la dimensión de socialización

II. MARCO TEÓRICO

Para el desarrollo de esta investigación se consultaron investigaciones previas, dentro de ellas: Wallace y Russ (2015) realizaron una investigación con 31 niñas de cuarto a octavo grado, encontraron la correlación entre juego simbólico, pensamiento divergente y rendimiento académico, mediante el desarrollo de tareas de pensamiento divergente (tareas de usos alternos); mostrando que el juego simbólico temprano predijo el pensamiento divergente posterior, es decir, los niños cuyo juego de simbólico era más imaginativo y organizado generaron mayores opciones y alternativas para situaciones comunes, el afecto positivista con el que fueron tratados influyó en la originalidad de tales respuestas, concluyeron que tanto el juego simbólico como el pensamiento divergente predijeron el rendimiento de las niñas.

Holmes et al. (2019) realizaron una investigación con 56 infantes de educación inicial europeos, con la finalidad de encontrar relación entre juego social, narración de cuentos, creatividad y habilidades lingüísticas; evaluaron la creatividad pidiéndoles realizar dibujos, crearon de historias a partir de estos, los infantes accedieron a muñecos y crearon y representaron una historia propia, analizaron la duración de enunciados y el discurso; observaron el comportamiento en el juego social, finalmente los infantes realizaron el test de desarrollo temprano del lenguaje, para evidenciar las habilidades lingüísticas receptivas y expresivas, se concluyó que hay relación positiva entre habilidades para contar historias y habilidades lingüísticas, relación entre juego, narración de historias y habilidades lingüísticas, también hay relación entre juego y creatividad, lenguaje y creatividad.

Schmerse y Hepach (2021) hicieron una investigación con una muestra 1518 niños de dos y cuatro años, tomaron en cuenta que la socialización permitió ponerse en el lugar de otros niños, por esto, buscaron hallar cuándo y cómo se produce este proceso, la investigación evidenció que la preocupación de la madres por los demás predijo la misma situación en los infantes de dos años (804 niños) y de cuatro años (714 niños), mientras que los objetivos sociales de los profesores, anticipó el interés por los demás, esto sucedió con los estudiantes de cuatro años, concluyeron que

el contexto del núcleo familiar incide con anterioridad en el desasosiego por sus semejantes que el entorno educativo.

Zuo et al. (2021) realizaron una investigación con 70 estudiantes adolescentes en dos grupos, entrenando el pensamiento divergente, controlado, con el propósito de confirmar el efecto positivo del pensamiento divergente; emplearon una metodología mixta; los resultados mostraron que, comparando el grupo controlado, la autoeficacia detuvo su disminución, entre tanto el grupo experimental aminoró la ansiedad y concluyeron que el pensamiento divergente en adolescentes tiene efecto positivo.

Creaghe et al. (2021) realizaron una investigación con 54 niños divididos en dos grupos etarios de un año y ocho meses y el segundo grupo de dos años, con el propósito de demostrar que el juego simbólico representa un contexto adecuado para la obtención del lenguaje, mediante dos sesiones de juego de 20 minutos, donde usaron dos tipos de juguetes los cuales provocaron juego funcional o simbólico, transcribieron las sesiones, codificaron particularidades de la interacción del cuidador con el niño, la condición de juego simbólico permitió turnarse durante la conversación más que durante el juego funcional, concluyeron que las propiedades del juego simbólico se relacionaron positivamente con el lenguaje.

Larivière-Bastien et al. (2022) llevaron a cabo una investigación con 67 infantes entre cinco y 14 años, con el que tuvo como propósito la comprensión de la socialización de los niños durante la pandemia, la investigación es de tipo cualitativo y utilizaron entrevistas semiestructuradas, escritas y codificadas mediante videoconferencia, los evidenciaron la reflexión de los participantes, el carácter insustituible de la amistad, los beneficios de la escuela para la socialización, los límites y posibilidades de la socialización virtual, concluyeron que las perspectivas de los niños y adolescentes brinda un entendimiento más profundo de las consecuencias de la pandemia en su socialización y salud psicológica, así ayuda a nuestra comprensión de la socialización en la infancia.

Martín-Brufau y Berná (2021) realizaron una investigación con 859 niños de etapa escolar, donde fueron evaluados en tareas que requieren búsqueda visual o

semántica de información, mediante un análisis factorial, con el objetivo de encontrar el mejor ajuste, donde se encontró que dos factores independientes y un factor general fueron los más resaltantes; concluyeron que la búsqueda externa y de pensamiento divergente comparten mecanismos comunes y que, en una perspectiva empírica y evolutiva el pensamiento divergente se relaciona con la capacidad exploratoria externa (realidad) e interna (bagaje conceptual).

Joginder et al (2021) realizaron una investigación en Malasia con 50 niños entre uno y tres años, de los que 25 tenían desarrollo típico y 25 con síndrome de down, el objetivo era determinar la asociación entre juego simbólico y el lenguaje, donde se evaluaron sus habilidades de juego con el test de juego simbólico y se recopiló información sobre el vocabulario, mediante los inventarios de MacArthur Bates (llenados por los padres de los niños), encontraron una desigualdad en los resultados de las evaluaciones de lenguaje y juego simbólico debido a las diferencias que hubieron en la muestra, concluyeron que hubo una correlación positiva entre las puntuaciones de juego simbólico y las puntuaciones de lenguaje receptivo y expresivo en ambos grupos de niños.

Denham y Bassett (2019) realizaron una investigación con 312 niños y 80 profesores de educación inicial, con la finalidad de esclarecer la influencia de competencia emocional con la socialización y rendimiento escolar, tuvieron en cuenta que las emociones de los padres contribuyen en las competencias emocionales y sociales de los niños, observaron las reacciones de apoyo, no apoyo y la respuesta emocional positiva de los profesores, los modelos lineales jerárquicos usaron las reacciones de los profesores y sus interacciones como predictores, tuvieron en cuenta la edad y las medidas previas, concluyeron que los ambientes positivos, ayudaron al entendimiento de las emociones mientras la falta de reacciones por el no apoyo favoreció la socialización, por ende los docentes poseen la misma influencia que los padres y colaboran con la competencia emocional, que ayuda y fomenta de la socialización y el aprovechamiento escolar.

Ferrando Prieto et al. (2021) realizaron una investigación con 649 niños entre cinco y doce años, con el propósito de estudiar procedimiento alternativo, para modificar las dos dimensiones del test de pensamiento creativo de Torrance, donde se

comprendió la relación de fluidez- originalidad y fluidez- elaboración, concluyeron que la idea de un perfil creativo une las dimensiones de fluidez, originalidad y elaboración.

Abdulla Alabbasi et al. (2021) realizaron una investigación con 90 niños de sexto grado de primaria, con el propósito de examinar explícitamente que dimensión del pensamiento divergente está más asociado a la búsqueda de solución de problemas; emplearon un análisis correlacional y realizaron tres pruebas, (a) prueba de PD verbal, (b) prueba de PD figurada y (c) prueba de búsqueda de solución de problemas, los resultados mostraron que la flexibilidad estaba altamente relacionada con la búsqueda de solución de problemas en la prueba de PD verbal, la originalidad estaba relacionada fuertemente con la solución de problemas en la prueba de PD figural; concluyeron que la flexibilidad verbal predice fuertemente la fluidez, la flexibilidad y la originalidad en la búsqueda de soluciones de problemas más que otras variables.

Jahng (2018) realizó una investigación con 229 estudiantes de Corea del sur de cuatro y cinco años, con la finalidad de indagar la relación entre el comportamiento durante el juego y la timidez tuvieron como moderador el desarrollo del lenguaje, se encontró que las capacidades lingüísticas receptoras moderaron las relaciones de timidez e interacciones de juego, sin embargo, las capacidades de lenguaje expresivo no actuaron como moderadores, concluyó que el lenguaje receptivo contribuyó a que los niños tímidos se unan al juego con sus compañeros por encima del lenguaje expresivo ya que los diálogos verbales se vuelven más importantes en los siguientes años por tanto la mediación para los niños tímidos que tiene menos habilidades lingüísticas deben ser adaptadas para reforzar sus capacidades de lenguaje receptivo.

Robson (2021) realizó una investigación con 559 alumnos de universidad, incluyendo personas que no fueron capacitadas en creatividad, también a los que asistieron durante tres días a un curso sustentado en el modelo de habilidades de pensamiento y otros que recibieron una extensa educación, con el propósito de conocer el grado de entrenamiento creativo; concluyeron que las personas que

fueron entrenadas en creatividad tuvieron un mejor desempeño que aquellos que no tuvieron ninguna orientación, lo que provocó más ideas originales.

Richard et al. (2021) realizaron una investigación con 92 estudiantes universitarios, con el propósito de explorar el impacto de las intervenciones motoras en la creatividad, emplearon dos programas, donde se desarrollaron la creatividad motora y el pensamiento divergente (verbal y figurado), los programas duraron 30 minutos, dos veces por semana durante cinco semanas, evidenciaron que los programas motores tienen un efecto significativo sobre la fluidez y la flexibilidad motora, la improvisación de movimiento tuvo impacto sobre la originalidad figural, concluyeron que los programas de movimiento y el entorno sin juicios de valor contribuyen al desarrollo potencial creativo.

Desde un enfoque teórico se trabajó con Guilford (1970) quien sostuvo que el pensamiento divergente es un método o proceso de pensamiento que el cerebro utiliza para generar ideas creativas al explorar todas las posibles soluciones de cómo enfrentar cada circunstancia o problema. El autor sostuvo que seis aptitudes básicas son las que producen el pensamiento divergente y las anotó en el siguiente orden: (1) La fluidez: capacidad de cuánto se produce; (2) La flexibilidad: capacidad de reestructurar situaciones; (3) La originalidad: producir respuestas infrecuentes; (4) La elaboración: permite imaginar los siguientes pasos una vez se ha concebido, no basta con tener la idea; (5) Sensibilidad: focalizar la atención y el interés; y (6) Redefinición: habilidad para entender un objeto o parte del mismo. Para los fines de esta investigación se trabaja con los tres primeros.

La primera dimensión de la primera variable es originalidad, Guilford (1970) indicó que la generación de esta se da al momento del planteamiento del problema y la posibilidad de solución, la originalidad es la capacidad de proponer ideas y soluciones nuevas que no se parecen a las de la mayoría de las personas.

La dimensión número dos de la primera variable fue la flexibilidad Guilford (1970) precisó que en una manifestación natural que caracteriza al pensamiento inteligente, implica la variabilidad para pasar de un punto de vista a otro con facilidad, con lo cual se da lugar a la generación de una red de ideas. Requiere la

estimulación de la capacidad de asociación de ideas, sugerencias, interrogantes, que den lugar a la integración de los conocimientos.

La tercera dimensión de la primera variable es fluidez Guilford (1970) dijo que esta hace referencia a la ejercitación constante del pensamiento técnico en función de solución a los desafíos a los que se confronta la persona, facilita buscar diversas ideas muchas veces estrafalarias para la resolución de los problemas, así como la búsqueda constante de nuevas alternativas, a través de diferentes métodos, y la asociación permanente de ideas.

Para la variable juego simbólico se tomó como teórico a Vigotsky (1987) quien afirmó que este es impulsor del desarrollo cognitivo en tanto es una realidad cambiante que compromete al niño a la acción. Dentro de los elementos más destacados, el autor refiere que facilita la concentración, atrae la atención, requiere de la memorización y la recordación, la implicación requiere niveles de conciencia, y lo importante genera alegrías sin enfrentarse a dificultades. Esta teoría se enmarca dentro de los postulados del constructivismo, en ese sentido, el niño construye su realidad a través del juego y la amplía constantemente.

La primera dimensión de la segunda variable es el lenguaje, Vigotsky (1987) refiere que esta fase se caracteriza cuando los niños juegan con objetos según el significado que le haya sido asignado a través del lenguaje. El juego simbólico se realiza con los elementos que están en su entorno y en consonancia con la adquisición social del lenguaje, y es allí precisamente donde se alcanzan los significados, que son símbolos también.

La segunda dimensión de la segunda variable es la socialización, Vigotsky (1987) esta se caracteriza por la presencia de otros que, en los primeros años, por lo general, son los adultos, y esto motiva el interés del niño por el mundo adulto, el autor indica que en el nivel de socialización se supera el egocentrismo hay una descentración para que ocurra el intercambio lúdico.

En esta investigación se trabajó con el enfoque psicológico en el pensamiento divergente, el cual dice que es una forma de pensar que puede ser empleada como una técnica que permite ver desde distintos puntos de vista, así se encontró

diferentes, innovadoras e ingeniosas soluciones para cualquier problema que se presente. En esta investigación el juego simbólico tuvo un enfoque sociocultural (Vigotsky, 1978), el cual nos dice que es una actividad intencional que surge por el deseo de aprender de los roles que desarrollan los adultos en una sociedad estructurada.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Paradigma

El paradigma de esta investigación fue positivista, Hernández et al. (2014) precisaron que este paradigma se caracteriza por la comprobación de las hipótesis de investigación. Ricoy (2006) dijo que la investigación es positivista si tiene como finalidad verificar una hipótesis mediante las estadísticas o establecer los parámetros de una variable específica a través de la expresión numérica.

Enfoque

Esta investigación fue de enfoque cuantitativo. Hernández et al. (2014) dijeron que la investigación cuantitativa recurre a la estadística para la comprobación de hallazgos. Arias (2012) dijo que busca la medida exacta o indicadores sociales con la finalidad de extender sus resultados a lugares o contextos generales.

Tipo

La investigación es de tipo básica. Concytec (2018) consideró que la investigación básica se orienta a la generación de nuevos saberes en el ámbito del objeto de estudio para contribuir al corpus teórico. Carvajal (2022) dijo que es una actividad científica y tecnológica que muestra leyes universales, que establece un tipo de investigación, en el contexto de la investigación científica y que está vinculada con la investigación aplicada y con el desarrollo experimental.

Nivel

En esta investigación se empleó el nivel descriptivo. Hernández et al (2014) dijeron que la investigación descriptiva muestra los datos informativos tal como se encuentran en la situación real. Arias (2012) dijo que es la interpretación de las características de un suceso, fenómeno, ente o grupo, con la finalidad de instaurar su comportamiento, esquema o estructura.

Diseño

El diseño de esta investigación fue descriptivo correlacional. Hernández et al. (2014) dijeron que la investigación se mide por el valor de la variable y luego se compara en grupo independiente. Arias (2012) dijo que las investigaciones correlacionales pertenecen a la investigación descriptiva, el cual busca establecer el nivel de relación que existe entre las variables

M — O

Donde:

M: muestra de estudiantes

O: Observación relevante de los estudiantes

Corte temporal

En esta investigación se empleó el corte transversal. Hernández et al. (2014) dijeron que se reúnen datos informativos en ese momento, en un único tiempo, cuya finalidad es detallar las variables y analizar su influencia y / o relación en un instante determinado.

3.2. Variables y Operacionalización

Definición conceptual de la variable pensamiento divergente

El pensamiento divergente o creativo es el proceso de pensamiento que el cerebro utiliza para generar ideas poco comunes al indagar todas las soluciones posibles de cómo afrontar diferentes circunstancias o problemas (Guilford, 1970)

Definición operacional:

En esta investigación la variable pensamiento divergente se operacionalizó en tres dimensiones: originalidad: con tres indicadores y nueve ítems, flexibilidad: con tres indicadores y nueve ítems y fluidez: con tres indicadores y nueve ítems. Para ello los ítems se midieron con una escala nominal dicotómica.

Tabla 1

Operacionalización de la variable 1: Pensamiento divergente

Variable	Dimensiones	Indicadores
Pensamiento divergente	Originalidad	Ideas innovadoras
		Manifestación excepcional
		Imaginación
	Flexibilidad	Argumentación
		Versatilidad
		Reflexión
	Fluidez	Variedad y agilidad
		Repentismo
		Expresión

Definición conceptual:

El juego simbólico es el escenario práctico a través del cual el desarrollo social, afectivo e intelectual del niño y la niña se ven comprometidos con las dimensiones cognitivas superiores como: la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento, la memoria, la percepción, la atención (Vigotsky, 1987).

Definición operacional:

En esta investigación el logro del juego simbólico se determina a través de dos dimensiones: (1) lenguaje, con tres indicadores y nueve ítems; y (2) socialización, con tres indicadores y nueve ítems. Escala de medición dicotómica.

Tabla 2

Operacionalización de la variable 2: Juego simbólico

Variable	Dimensiones	Indicadores
Juego simbólico	Lenguaje	Expresión y comprensión oral.
		Manifestación de emociones.
		Expresión y apreciación artística.
	Socialización	Demuestra valores.
		Integración.
		Planificación y desarrollo de experiencias.

3.3. Población, muestra y muestreo

Población

Por población se entiende una totalidad de elementos con algunas características compartidas como la edad o el mismo grado de instrucción.

La población es de 297, 500 alumnos de educación inicial de Lima metropolitana, según INEI.

Criterios de inclusión

- Estudiantes de cinco años de edad
- Estudiantes que residen en Lima
- Estudiantes cuyos padres firmaron el consentimiento informado ● Estudiantes de instituciones públicas y privadas.

Muestra

Para esta investigación se contó con una muestra no probabilística de 161 alumnos de cinco años de educación inicial (Hernández et al., 2014). **Muestreo**

No probabilístico intencional Hernández et al. (2014) consideró como muestreo opinático o intencional a aquel caracterizado por la realización de un esfuerzo por obtener muestras representativas a partir de la inserción en las mismas de grupos considerados como típicos por el investigador.

Unidad de análisis

Los estudiantes de cinco años de edad de Lima, Perú.

Unidad de información

Se solicitó a los docentes y padres de familia que colaboren con las respuestas de una lista de cotejo por cada estudiante a su cargo. En el caso que la docente no estaba en condiciones de responder, se solicitó al padre de familia la información y la lista de cotejo fue completada por la investigadora.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica

En esta investigación se utilizó una técnica observacional. Hernández et al. (2014) estableció claramente que las observaciones las realiza alguien que conoce y registra los comportamientos observables.

Instrumentos

El instrumento fue la lista de cotejo. Hernández et al. (2014) dijeron que es donde se precisa que dicha lista tiene la certeza estandarizada con dos alternativas de respuesta.

El instrumento para medir el pensamiento divergente fue realizado de acuerdo a las orientaciones psicométricas y fue producida por las autoras de esta investigación, contiene 27 ítems, se contó con una escala dicotómica, donde sí = 1 y no = 0.

El instrumento para medir juego simbólico, fue creado por las autoras de esta investigación, contiene 17 ítems y al igual que el instrumento anterior contó con una escala dicotómica.

Validez

La validez de contenido a un instrumento de medición, es garantizada por la evaluación rigurosa de algunos especialistas, por ello dicho acto se le denomina juicio de expertos. En esta investigación la validez fue dada por tres expertos, que dieron su apreciación sobre el instrumento, si este fue capaz de medir las variables que se trabajaron en esta investigación.

Tabla 3

Relación de validadores de la lista de cotejo

n.º	Grado	Apellidos y Nombres	Decisión
1	Doctor	Chang Cisneros, Víctor.	Aplicable
2	Maestro	Rojas Dueñas, Edward Emilse.	Aplicable
3	Maestra	Soldevilla Ruiz, Gabriela Dolores.	Aplicable

Fiabilidad

Para encontrar la fiabilidad del instrumento, se aplicó la lista de cotejo a un grupo piloto de 161 estudiantes y a partir de ello se calculó la fiabilidad, con el coeficiente de fiabilidad de Alpha de Cronbach.

Tabla 4

Fiabilidad de la variable 1. Pensamiento divergente

Estadísticas de fiabilidad	
<i>Alfa de Cronbach</i>	n.º de elementos
<i>,903</i>	<i>27</i>

Se encontró una fiabilidad de ,903 considerada alta, por lo que se procedió a la aplicación del instrumento a la muestra

Tabla 5

Fiabilidad de la variable 2. Juego simbólico

Estadísticas de fiabilidad	
<i>Alfa de Cronbach</i>	<i>n.º de elementos</i>
<i>,887</i>	<i>17</i>

Se encontró una fiabilidad de ,887 considerada alta, por lo que se procedió a la aplicación del instrumento a la muestra.

3.5. Procedimientos

Se coordinó con las docentes de aula del nivel inicial, quienes respondieron las listas de cotejo que se les brindó, de igual modo con los padres de familia y el consentimiento firmado. Las respuestas fueron sistematizadas en una matriz de Excel y así se realizó la matriz de datos, esta información fue ingresado al SPSS para el procesamiento estadístico.

3.6. Métodos de análisis de datos

- Se descargaron los datos del drive
- Se hizo la declaración al paquete estadístico
- Se hizo la agrupación de dimensiones y variables
- Se aplicó la estadística descriptiva
- Se hizo la estadística inferencial
- Los resultados se muestran en tablas

3.7. Aspectos éticos

La recolección de datos y su procesamiento se realizó según las disposiciones de la Universidad César Vallejo. Se conservó en reserva la información personal (identidad) de los participantes, se contó con el consentimiento informado y firmado por el padre de familia, se cumplió con los principios éticos de la universidad César Vallejo y los pre escritos APA, los autores citados fueron debidamente referenciados

IV. RESULTADOS

Estadística descriptiva

Tabla 6

Niveles de desarrollo de la variable 1. pensamiento divergente

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	36	22,0	22,4	22,4
	Medio	76	46,3	47,2	69,6
	Alto	49	29,9	30,4	100,0
		Total	161	98,2	100,0

Figura 1. Niveles de desarrollo de la variable 1

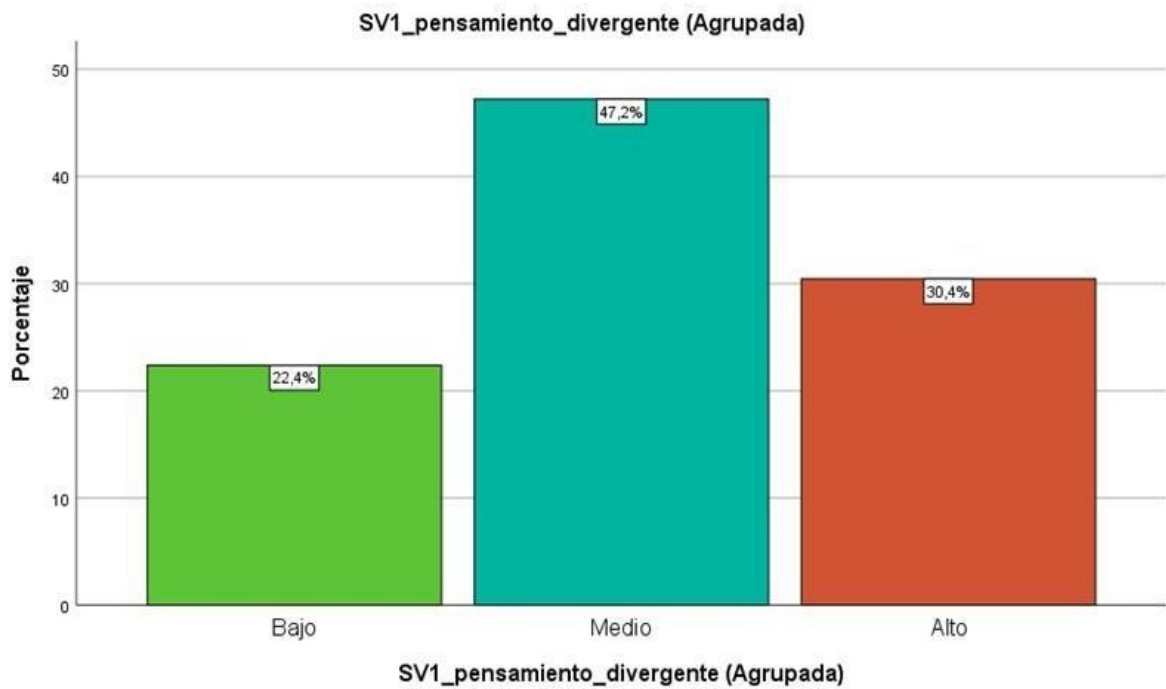
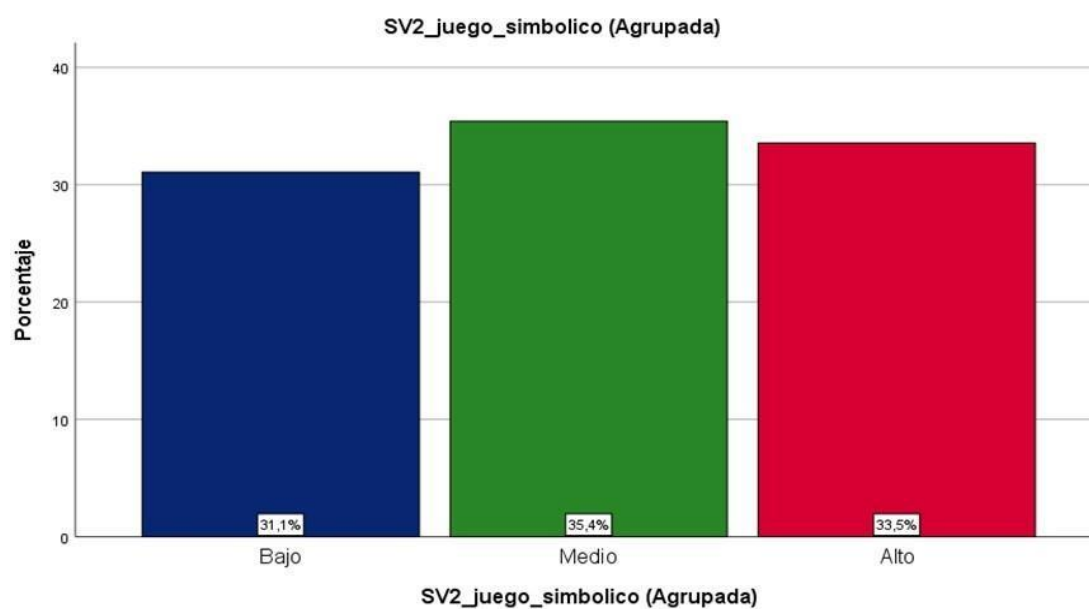


Tabla 7

Niveles de desarrollo de la variable 2 juego simbólico

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	50	30,5	31,1	31,1
	Medio	57	34,8	35,4	66,5
	Alto	54	32,9	33,5	100,0
	Total	161	98,2	100,0	
Total		164	100,0		

Figura 2. Nivel de desarrollo de la variable juego simbólico



Prueba de normalidad

Tabla 8

Prueba de normalidad de las variables y dimensiones de la V2

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
SV1_pensamiento_ divergente	,098	161	,001	,953	161	,000
SV2_juego_simbolico	,101	161	,000	,947	161	,000
SV2_D4_lenguaje	,120	161	,000	,932	161	,000
SV2_D5_socializacion	,131	161	,000	,924	161	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

La prueba de normalidad se hizo con la prueba de bondad de ajustes de Kolmogorov Smirnov por tratarse de una muestra de 161 estudiantes considerada como muestra grande. Los resultados indicaron una distribución no paramétrica y se utilizó el coeficiente de correlación de Spearman.

Regla de decisión

Si $\text{Sig} > \alpha$ entonces se acepta la hipótesis nula.

Si $\text{Sig} \geq \alpha$ entonces se rechaza la hipótesis nula.

Prueba de hipótesis

Hipótesis general

H0. No existe relación entre pensamiento divergente y juego simbólico, en estudiante de cinco años, Lima, 2022.

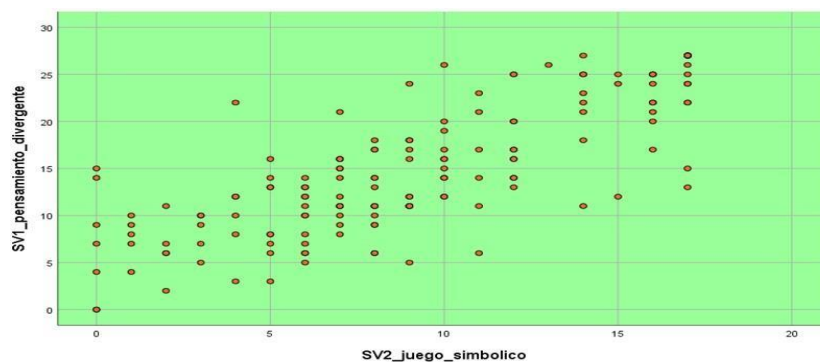
Tabla 9

Correlaciones del pensamiento divergente y el juego simbólico

		SV1_pensamiento divergente		SV2_juego simbólico	
Rho de Spearman	SV1_pensamiento divergente	Coefficiente de correlación	1,000		,793**
		Sig. (bilateral)	.		,000
		N	161		161
	SV2_juego simbólico	Coefficiente de correlación	,793**	1,000	
		Sig. (bilateral)	,000	.	
		N	161	161	

Se halló una $r = ,793$ considerada alta con una significancia de ,000 por lo que se rechazó la H0, es decir existe relación entre el pensamiento divergente y juego simbólico en estudiantes de cinco años, Lima, 2022.

Figura 3. Dispersión de la correlación de las variables 1 y 2



Prueba de la hipótesis específica 1

H0. No existe relación entre el pensamiento divergente y la dimensión del lenguaje.

Tabla 10

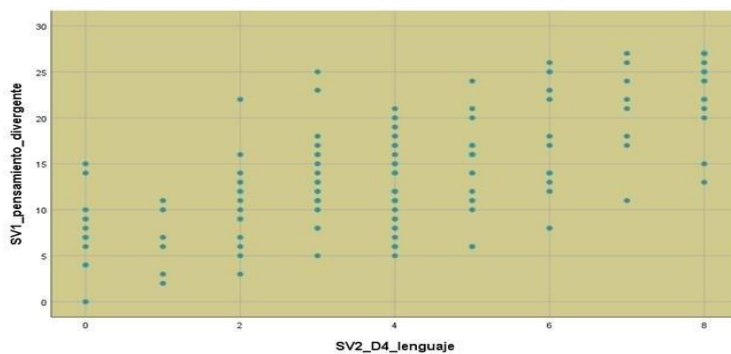
Correlaciones del pensamiento divergente y lenguaje

		SV1_pensamiento_divergente		SV2_D1_lenguaje
		nte		
Rho de Spearman	SV1_pensamiento_divergente	Coeficiente de correlación	1,000	,732**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	161	161
	SV2_D1_lenguaje	Coeficiente de correlación	,732**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	161	161

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

Se detectó una $r = ,732$ considerada alta con una significancia de ,000 por lo que se rechazó la H0, es decir existe relación entre el pensamiento divergente y el lenguaje en estudiantes de cinco años, Lima, 2022.

Figura 4. Correlación del pensamiento divergente y la dimensión del lenguaje de la V2



Prueba de la hipótesis específica 2

H0. No existe relación entre el pensamiento divergente y la dimensión de socialización

Tabla 11

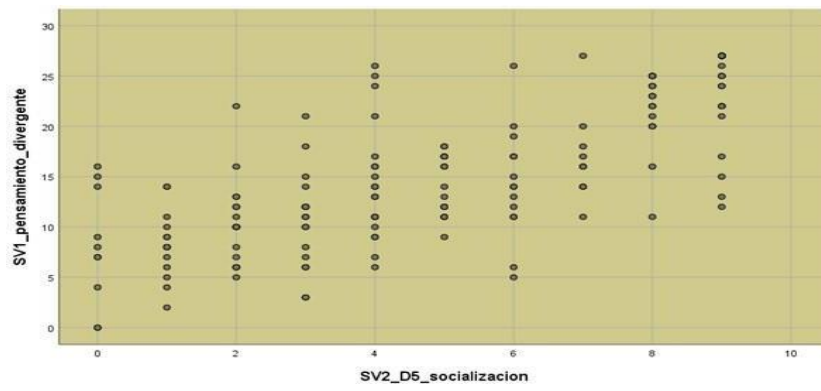
Correlaciones del pensamiento divergente y socialización

		SV1_pensamiento_divergente		SV2_D2_socializacion	
Rho de Spearman		Coefficiente de correlación	1,000		,742**
	SV1_pensamiento_divergente	Sig. (bilateral)	.		,000
		N	161		161
	SV2_D2_socializacion	Coefficiente de correlación	,742**		1,000
		Sig. (bilateral)	,000		.
		N	161		161

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

Se encontró una $r = ,742$ considerada alta con una significancia de ,000 por lo que se rechazó la H0, es decir existe relación entre el pensamiento divergente y la socialización en estudiantes de cinco años, Lima, 2022.

Figura 5. Correlaciones del pensamiento divergente y socialización



V. DISCUSIÓN

En la estadística descriptiva para la variable 1, pensamiento divergente se encontró que el 47,2 % se ubicó en el nivel medio, el 22,4 % en el bajo. En la variable 2, juego simbólico se encontró que el 35,4 % se ubicó en el nivel medio y el 31,1 % en el bajo.

Se encontró en la hipótesis general una correlación directa, alta y significativa entre el pensamiento divergente y juego simbólico ($r=,793$ y $sig=,000$) en estudiantes de cinco años. Los resultados de esta investigación son semejantes a los de Wallace y Russ (2015) quienes investigaron con 31 niñas, de cuarto a octavo grado, el pensamiento divergente, el juego simbólico y el rendimiento escolar y se concluyó que el juego simbólico y el pensamiento divergente previeron el rendimiento escolar de los infantes. Las semejanzas entre esta investigación y la de Wallace y Russ, se explica porque en ambas la muestra fueron infantes de educación básica regular y se investigaron las mismas variables. Así mismo los resultados de esta investigación son parecidos a los hallazgos de Zuo et al. (2021) quienes investigaron con 70 adolescentes en dos equipos, la influencia positiva del pensamiento divergente, entrenando a un grupo de control en este tipo de pensamiento; concluyeron que el pensamiento divergente en adolescentes detuvo la reducción de la autoeficacia, mientras el equipo experimental disminuyó su ansiedad; por tanto, el pensamiento divergente posee influencia positiva. El parecido de esta investigación con los de Zuo et al. se da por la similitud de la variable de estudio y que la muestra pertenece a educación básica regular. Los resultados de esta investigación son parecidos a los de la investigación de MartínBrufau et al. (2021) que investigaron con 859 infantes de educación inicial, con el propósito de hallar un ajuste superior, concluyeron que el pensamiento divergente se vincula con la realidad (capacidad exploratoria externa) y el bagaje conceptual (capacidad exploratoria interna). El parecido de esta investigación con la de MartínBrufau et al. se presentó por la similaridad de la variable trabajada y porque las muestras forman parte del mismo nivel de estudios (educación básica regular). De esta forma los resultados de esta investigación son semejantes a los hallazgos de Abdulla Alabbasi et al. (2021) quienes realizaron una investigación con 90 niños de sexto grado de educación primaria y se concluyó que la flexibilidad

verbal predispone la fluidez y que la originalidad y la flexibilidad predice fuertemente la búsqueda de solución de problemas. Las semejanzas de esta investigación con la de Abdulla Alabbasi et al. reside en que ambas indagan la misma variable y las implicancias de sus dimensiones. Así también los resultados de esta investigación se parecen a los hallazgos encontrados por Robson (2021) quien ejecutó una investigación con 559 educandos con la finalidad de saber el nivel de adiestramiento en pensamiento creativo; concluyó que los sujetos entrenados en creatividad experimentaron un desempeño sobresaliente, a diferencia de quienes no tuvieron alguna orientación, esto provocó mayor torrente de ideas originales. El parecido de esta investigación con los hallazgos de Robson se evidenció en la indagación de la misma variable, pensamiento divergente o creativo. Los resultados de esta investigación son similares a los hallazgos de Richard et al. (2021) quienes realizaron una investigación con 92 estudiantes y concluyó que el ambiente sin juicios de valor y los programas de movimiento potencian el desarrollo del pensamiento divergente. La similitud de esta investigación y los hallazgos de Richard et al. se basan en el análisis de la misma variable, el pensamiento divergente.

Los resultados de la contratación de la hipótesis general, tienen coherencia con el sustento teórico que define pensamiento divergente como posibles soluciones creativas dadas en el cerebro debido a un estímulo recibido surgen varias formas o ideas de solución las cuales se analizan y permanece la más apropiada según la situación o circunstancia que se presente. Así mismo encuentro sustento en la teoría donde se define el juego simbólico como la recreación de un escenario que evidencia conductas aprendidas y la concepción que el niño tiene de su entorno, donde asume el rol de otras personas o brinda otras funcionalidades a objetos; el infante pasa de lo real a lo imaginario constantemente.

Se encontró para la hipótesis específica 1 una correlación directa, significativa y alta entre el pensamiento divergente y la primera dimensión de juego simbólico, el lenguaje ($r = ,723$ y $sig = ,000$) en estudiantes de cinco años. Estos resultados se asemejan a los de Holmes et al. (2019) que investigaron con 56 niños europeos de nivel inicial y concluyeron que hay relación entre habilidad de contar historias y habilidades lingüísticas, entre juego, narración de historias y habilidades

lingüísticas; a su vez juego y creatividad, así como lenguaje y creatividad. Las semejanzas entre esta investigación y la de Holmes et al. se explican porque las muestras fueron similares en edad y se investigó la dimensión de lenguaje. Los resultados de esta investigación son parecidos a los hallazgos de Creaghe et al. (2021) quienes investigaron con una muestra de 54 infantes, agrupados en dos equipos según la edad, el primer grupo de dos años y el otro de un año y ocho meses, con el propósito de mostrar que el juego simbólico brinda un entorno apto para el desarrollo del lenguaje, se concluyó que las bondades del juego simbólico se enlazaron positivamente con el lenguaje. La similitud de esta investigación con la de Creaghe et al. se explican porque posee la misma dimensión de la variable de estudio. El producto de esta investigación es parecido a los de Joginder et al (2021) quienes hicieron una investigación con 50 niños de Malasia entre los que conformaban la muestra fueron niños estándar y niños con síndrome de down, esta investigación se dio con el objetivo de hallar la relación entre juego simbólico y lenguaje, mediante los inventarios de MacArthur y el test de juego simbólico se evaluaron las habilidades de los niños referente a las variables antes mencionadas, se concluyó que existe una relación positiva entre las puntuaciones de juego simbólico y las puntuaciones de lenguaje receptivo y expresivo en ambos grupos de la muestra. El parecido de esta investigación con la de Joginder reside en que ambos indagaron la misma variable y dimensión, además que se trabajó con infantes. Los resultados de esta investigación tienen similitud con los hallazgos de Jahng (2018) quien realizó una investigación con una muestra de 229 niños de cuatro y cinco años de edad, surcoreanos y concluyó que el lenguaje receptivo contribuyó a que dejen la timidez y se unan al juego con los sus compañeros más que el lenguaje expresivo, porque los diálogos se tornan importantes en un futuro y no a esta edad. Esta investigación tiene similitud con la de Jahng porque ambas indagaron la dimensión de lenguaje, poseen las muestras parecidas ya que ambas pertenecen a educación inicial y trabajan con el rango de edad parecido, sin embargo difiere en la conclusión ya que mientras la investigación de Jhang considera que el lenguaje expresivo no es relevante durante el juego, esta investigación considera que es una factor fundamental y que los estudiantes a la edad de cinco años están conscientes de ello y lo utilizan durante el juego.

Estas cualidades son congruentes con los resultados de la presente investigación porque prueba, según la base teórica que el lenguaje que surge durante el juego simbólico, incrementa el pensamiento divergente y las respuestas creativas en diferentes situaciones. Los resultados de la contrastación para la hipótesis específica uno que tienen coherencia con el sustento teórico que define el lenguaje en infantes como la herramienta que utilizan para buscar vínculos con otras personas y que les permite relacionarse de manera óptima, de esa forma manifiesta sus pensamientos y emociones. El lenguaje que surge en los infantes de cinco años es la forma de combinar fonemas, palabras y oraciones, de esta forma conocer los significados elaborados en la sociedad (Martín, 2019); si el lenguaje no fluye de forma natural, el infante demuestra frustración por no ser comprendido por las demás personas, en consecuencia empieza a manifestar un comportamiento inadecuado; la distancia social producto de la pandemia por covid 19, hizo que el infante tenga menos exposición a conversaciones e interacciones donde pudiese ejercitar la forma de comunicarse, es decir ejercitar y enriquecer su lenguaje (BBC News Mundo, 2021); la poca práctica de lenguaje entre niños del mismo rango etario, desencadenó el incremento de casos de tartamudez (Garay 2020). En consecuencia, los infantes de cinco años practican un lenguaje que no va acorde a su edad, esto debido al aislamiento social, a las limitaciones de las clases virtuales que tuvieron pocos logros en este ámbito y la falta de estimulación de lenguaje en casa.

Se encontró para la hipótesis específica 2 correlación directa, significativa y alta entre el pensamiento divergente y la socialización ($r = ,742$ y $\text{sig} = ,000$) en estudiantes de cinco años. Estos resultados se enlazan con la investigación realizada por Schmerse y Hepach (2021) quienes realizaron una investigación con 1518 infantes de dos y cuatro años de edad, donde se sabe que la socialización es colocarse en la posición de sus semejantes, con la finalidad de encontrar cómo y cuándo se desarrolla, concluyeron que mientras el entorno social modifica la prosocialidad de los estudiantes de cuatro años, el entorno núcleo familiar lo hace de manera temprana en infantes de cuatro como también en infantes de dos años. Los parecidos de esta investigación con las de Schmerse y Hepach se dan porque se estudió la misma dimensión y porque la muestra con la que se trabajó fueron

niños de educación inicial. Así también los resultados de esta investigación son parecidos a la información encontrada por Larivière-Bastien et al. (2022) quienes a través de su investigación de tipo cualitativo, con entrevistas semi estructuradas, concluyó que los puntos de vista de los participantes ofrecen una noción más aguda sobre los efectos que tuvo la pandemia en la socialización, permitieron mejorar nuestra comprensión de la socialización en la infancia. Los parecidos de esta investigación con los hallazgos de Larivière-Bastien et al. residen en que ambas indagaron la dimensión de la socialidad y aunque la muestra de esta investigación son niños de cinco años, ambas trabajaron con estudiantes de Educación Básica regular. Los resultados de esta investigación se tornan semejantes con los hallazgos de Denham y Bassett (2019) quienes investigaron con 80 profesores y 312 estudiantes de educación inicial y se determinó que el ambiente positivo propicia el conocimiento de emociones, el no apoyo (no reacción) favoreció la sociabilidad además que los docentes influyen tanto como los padres en el desarrollo de competencias emocionales, esto fomenta la sociabilidad y el rendimiento escolar. La semejanza de los resultados de esta investigación con los hallazgos de Denham y Bassett reside en que ambos trabajan con estudiantes de educación inicial y que indagaron la misma dimensión, la socialización.

Los resultados de la contrastación para la hipótesis específica dos, tienen coherencia con el sustento teórico que define la socialización en infantes de cinco años como el proceso donde el niño participa y se integra en un grupo mediante el uso de su lenguaje en diálogos y diferentes tareas de manera espontánea. La socialización es el proceso por el cual interiorizan pautas de comportamiento, agregándolas a su forma de ser todo esto a través de la interacción del infante con el entorno que lo rodea (EL Sedal_MT 2021). El confinamiento social por el coronavirus ha traído secuelas en el desarrollo de interacción con sus semejantes (Bellorín 2021). Hay infantes que logran interactuar, pero no logran hacerlo de manera asertiva, les cuesta relacionarse equilibradamente, esto debido a que tienen problemas con sus habilidades sociales (Patino 2021). De esta manera la interacción menguó, esto con la finalidad de cumplir con las medidas de confinamiento por la pandemia del covid 19, debido a las circunstancias y con la necesidad de continuar con el proceso de enseñanza, aprendizaje, surge la

educación virtual (AEF 2021). Sin embargo, la socialización en los infantes se ha visto afectada por el contexto de la pandemia, ya que las escuelas han sido el lugar de socialización por excelencia a través de los años, perdiendo con esto la oportunidad de practicar la empatía y la tolerancia, en su lugar este año, recibimos niños con niveles altos de frustración, intolerancia y egocentrismo.

VI. CONCLUSIONES

Primera

Se concluyó que existe una correlación directa, alta y significativa entre pensamiento divergente y Juego simbólico ($r = ,793$ y $\text{sig} = ,000$) en estudiantes de cinco años, Lima, 2022.

Segunda

Se concluyó que existe una relación directa, alta y significativa entre pensamiento divergente y la dimensión de lenguaje ($r = ,723$ y $\text{sig} = ,000$) en estudiantes de cinco años, Lima, 2022.

Tercera

Se concluyó que existe relación directa, alta y significativa entre pensamiento divergente y la dimensión de socialización ($r = ,742$ y $\text{sig} = ,000$) en estudiantes de cinco años, Lima, 2022.

VII. RECOMENDACIONES

Primera

Se recomienda que en futuras investigaciones se investigue el pensamiento divergente en los infantes desde un diseño experimental puro.

Segunda

Se recomienda que en futuras investigaciones se implemente un programa de creatividad con niños invidentes para generar en ellos la creatividad en función a sus necesidades educativas especiales.

Tercera

Se recomienda que en futuras investigaciones se apliquen diseños cualitativos para determinar cómo se fortalece desde la escuela la creatividad.

REFERENCIAS

- Abdulla Alabbasi, A. M., Reiter-Palmon, R., Sultan, Z. M., & Ayoub, A. E. A. (2021). Which Divergent Thinking Index Is More Associated With Problem Finding Ability? The Role of Flexibility and Task Nature. *Frontiers in Psychology*, 12, 671146. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.671146>
- AEF (2021). *Pandemia: ¿Qué hacer ante la falta de socialización en la escuela*. Asociación Educación y Familia. (Publicación de blog). <https://aef.edu.hn/pandemia-falta-de-socializacion-en-la-escuela/>
- Álava, S. (2021). *Consecuencias para los niños de no jugar a juegos tradicionales de siempre*. Guia Infantil Com. (Publicación de blog). <https://www.guiainfantil.com/educacion/juegos/consecuencias-para-los-ninos-de-no-jugar-a-juegos-tradicionales-de-siempre/>
- Alvarado, V. L. y Belén, M. (2021). *Concepciones de padres y madres respecto de la estimulación de la creatividad de sus hijos/as*. Pontificia Universidad Católica de Argentina. <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/13806/1/concepcionespadres-madres-estimulaci%C3%B3n.pdf>
- Arias, F. G. (2012). *Proyecto de investigación*. EDITORIAL EPISTEME. ISBN: 98007-8529-9. https://www.researchgate.net/publication/301894369_EL_PROYECTO_DE_INVESTIGACION_6a_EDICION
- Bellorín, D. (2021). *Cómo compensar la falta de socialización de los niños por la covid 19*, Guia Infantil Com. (Publicación de blog). <https://www.guiainfantil.com/educacion/amigos/como-compensar-la-faltade-socializacion-de-los-ninos-por-la-covid-19/>
- Borrás, M. (2020). *Niños que juegan solos: las consecuencias de la falta de socialización*. La nueva España (Publicación de blog). <https://www.lne.es/sociedad/2020/05/27/ninos-juegan-solos-consecuenciasfalta-14562437.html>

- Braaten, E. (2022). *Dificultad con el pensamiento flexible: Por qué algunos niños ven las cosas de una sola manera*. Problemas con el pensamiento. (Publicación de blog). <https://www.understood.org/es-mx/articles/flexiblethinking-what-you-need-to-know>
- Bree, P. (2021). *La flexibilidad cognitiva te hará más creativo e innovador*. Invertia. (Publicación de diario). https://www.elespanol.com/invertia/disruptoresinnovadores/opinion/20210630/flexibilidad-cognitiva-hara-creativoinnovador/592820718_13.html
- Cabrera, H. S. (s.f.). *Consecuencias del aislamiento en el lenguaje de los niños*. Desarrollo del lenguaje. (Publicación de blog). <https://hospitalvozandes.com/consecuencias-del-aislamiento-en-ellenguaje-de-los-ninos/#>
- Carvajal, L. (12 enero 2022). *Investigación básica*. INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA • METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN • TEORÍA DEL CONOCIMIENTO. (Publicación de blog). <https://www.lizardocarvajal.com/investigacion-basica/>
- Colegio CEU San Pablo Sanchinarro (15 marzo 2021). *Estimulando el pensamiento divergente y la creatividad desde los primeros años*. (Publicación de blog). <https://www.colegioceusanchinarro.es/blog2/estimulando-el-pensamientodivergente-y-la-creatividad-desde-los-primeros-anos/>
- Concytec (2018). *Bases para el concurso de proyectos de investigación y desarrollo*. Concytec. www.concytec.gob.pe
- Creaghe, N., Quinn, S. & Kidd, E. (2021). Symbolic play provides a fertile context for language development. *Infancy: The Official Journal of the International Society on Infant Studies*, 26(6), 980–1010. <https://doi.org/10.1111/infa.12422>
- Denham, S. A. & Bassett, H. H. (2019). Early childhood teachers' socialization of children's emotional competence. *Journal of Research in Innovative Teaching & Learning*.

- EL Sedal_MT (2021). *La socialización*. La clase media. (Publicación de blog).
<https://franciscmartintorres.wordpress.com/2021/04/22/la-socializacion-4/>
- Fierro, D. y Vásquez, K. (27 agosto 2021). Los problemas de lenguaje en niños se visibilizaron en la pandemia. *El Comercio*.
<https://www.elcomercio.com/tendencias/sociedad/problemas-lenguajeninos-pandemia-covid19.html>
- Ferrando Prieto, M., Ferrándiz García, C., Sainz Gómez, M. & Prieto Sánchez, M. D. (2021). La Corrección de los Tests de Pensamiento Divergente: Controversias y Soluciones. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación Psicológica*, 2(59), 35-47.
<https://doi.org/10.21865/RIDEP59.2.03>
- Francia, G. (30 marzo 2021) *Pensamiento divergente: qué es, características y ejemplos*. Psicología-online. (Publicación de blog).
<https://www.psicologiaonline.com/pensamiento-divergente-que-es-caracteristicas-y-ejemplos5600.html>
- Gamón, S. (2021). *La pandemia y sus estragos en los 'peques' del hogar*. Milenio. (Publicación de blog). <https://www.milenio.com/aula/covid-19-impacto-faltasocializacion-ninos-ninas>
- Garay, K. (2020). Advierten incremento de problemas de lenguaje en niños durante pandemia. *Agencia Andina de Noticias*.
<https://andina.pe/agencia/noticiaadvierten-incremento-problemas-lenguaje-ninos-durante-pandemia809996.aspx>
- Guilford, J. P. (1970). *La creatividad, retrospectiva y prospectiva*. Narcea
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de investigación científica*. McGrill Prentice.
- Holmes, R. M., Gardner, B., Kohm, K., Bant, C., Ciminello, A., Moedt, K. & Romeo, L. (2019). The relationship between young children's language abilities, creativity, play, and storytelling. *Early Child Development & Care*, 189(2), 244-254. <https://doi.org/10.1080/03004430.2017.1314274>

- Jahng, K.E. (2018). The moderating effect of children's language abilities on the relation between their shyness and play behavior during peer play. *Early Child Development and Care*, 190, 2106 - 2118.
- Larivière-Bastien, D., Aubuchon, O., Blondin, A., Dupont, D., Libenstein, J., Séguin, F., Tremblay, A., Zarglayoun, H., Herba, C. M. & Beauchamp, M. H. (2022). Children's perspectives on friendships and socialization during the COVID19 pandemic: A qualitative approach. *Child: Care, Health and Development*. <https://doi.org/10.1111/cch.12998>
- Linares, W. (2022). Estrategias lúdicas para el pensamiento crítico-creativo en niños de cinco años. *Innova education vol.4*. Núm. 3. DOI: <https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.03.011>
- Martín-Brufau, R., & Berná, J. C. (2021). Foraging for New Ideas: Search and Research in Divergent Thinking Tasks. *Creativity Research Journal*, 33(3), 246-254.
<https://web.s.ebscohost.com/ehost/detail/detail?vid=17&sid=f0b33c3d-546e-4564-afa1-9f4978e2a851%40redis&bdata=Jmxhbmc9ZXMmc2l0ZT1laG9zdC1saXZl#AN=57443504&db=eoah>
- Martín, L. (2019). *El lenguaje en la infancia*. Isep. (Publicación de blog) <https://www.isep.es/actualidad-logopedia/el-lenguaje-en-la-infancia/>
- Morín, A. (2022). *6 maneras en las que los niños utilizan el pensamiento flexible para aprender*. Understood. (Publicación de blog). <https://www.understood.org/es-mx/articles/6-ways-kids-use-flexible-thinkingto-learn>
- Patino, E. (2021). *Entender la dificultad de su hijo para socializar*. Ceril. (Publicación de blog). <http://ceril.net/index.php/articulos?id=795>
- Pinillos, J. (2021). *Metodologías constructivistas en educación superior: impulsoras del pensamiento divergente*. Guía infantil com. (Publicación de blog).

<https://www.guiainfantil.com/educacion/juegos/consecuencias-para-los-ninos-de-no-jugar-a-juegos-tradicionales-de-siempre/>

- Richard, V., Ben, Z. S., Siekańska, M. & Tenenbaum, G. (2021). Effects of Movement Improvisation and Aerobic Dancing on Motor Creativity and Divergent Thinking. *Journal of Creative Behavior*, 55(1), 255-267. <https://doi.org/10.1002/jocb.450>
- Ricoy, L. C. (2006). Contribución sobre los paradigmas de investigación Educação. *Revista do Centro de Educação*, vol. 31, núm. 1, 2006, pp. 11-22. <https://www.redalyc.org/pdf/1171/117117257002.pdf>
- Ríos, C. (5 diciembre 2021). *Fluidez, flexibilidad y pensamiento divergente, bases cognitivas de la creatividad*. [Video]. Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=guJVMb9-vTM>
- Robson, D. (2021). *Cómo “programar” tu cerebro para ser más creativo*. El Imparcial. <https://www.proquest.com/newspapers/cómo-programar-tucerebro-para-ser-más-creativo/docview/2533178878/se-2?accountid=37408>
- Rodriguez, E. (2021) *Teoría sociocultural del desarrollo cognitivo de Vygotsky*-. La mente maravillosa. <https://lamenteesmaravillosa.com/teoria-sociocultural-del-desarrollo-cognitivo-de-vygotsky/>
- Sahakian, B. J., Langley, C. y Leong, V. I. (29 junio 2021). *Qué es la "flexibilidad cognitiva" y por qué es clave para el aprendizaje y la creatividad*. BBC News Mundo. (Publicación de blog). <https://www.bbc.com/mundo/noticias57596474>
- Schmerse, D. & Hepach, R. (2021). How socialization goals and peer social climate predict young children’s concern for others: Evidence for a development shift between 2 and 4 years of age. *Social Development*, 30(1), 239–257. <https://doi.org/10.1111/sode.12478>

Solís García, P. (2019). *La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil*. Hal open science. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal02516612>

Unicef Colombia (s.f.) *El desarrollo infantil y el aprendizaje temprano*. Fondo Internacional de las Naciones Unidas para la Infancia. <https://www.unicef.org/colombia/el-desarrollo-infantil-y-el-aprendizajetemprano>

Vigotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Vigotsky, L. S. (1987). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Austral.

Wallace, C. E. & Russ, S. W. (2015). Pretend Play, Divergent Thinking, and Math Achievement in Girls: A Longitudinal Study. *Psychology of Aesthetics, Creativity & the Arts*, 9(3), 296-305. <https://doi.org/10.1037/a0039006>

Zaldivar, M. (2021). *Como desarrollar la fluidez del pensamiento*. (Publicación de youtube). <https://www.youtube.com/watch?v=3H77547gpmQ>

Zuo, B., Wang, Q., Qiao, Y. Ding, Y. & Wen, F. (2021). Impact of Divergent Thinking Training on Teenagers' Emotion and Self-Efficacy During the COVID-19 Pandemic. *Frontiers in Psychology*, 12.

ANEXO 1

Matriz de operacionalización de variables

Variable de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
				Ideas innovadoras.	
			Originalidad	Manifestación excepcional	
				imaginación	
				Argumentación.	
			Flexibilidad	Versatilidad	
				Reflexión	
Pensamiento divergente	Es un método o proceso de pensamiento que el cerebro utiliza para generar ideas creativas al explorar todas las posibles soluciones de cómo enfrentar cada circunstancia o problema (Guilford, 1970)	En esta investigación la variable de pensamiento divergente se desagregó en tres dimensiones, (1) Originalidad con tres indicadores, nueve ítems; (2) flexibilidad con tres indicadores, nueve; (3) fluidez con tres dimensiones y nueve ítems. Los ítems se midieron con una escala de respuesta dicotómica (sí / no)	Fluidez	Variedad y agilidad de pensamiento funcional	
				Repentismo	
				Expresión	
				Expresión y comprensión oral	
				Manifestación de emociones	
			Lenguaje	Expresión y apreciación artística	
Juego simbólico	Es impulsor del desarrollo cognitivo en una realidad simbólica se cambiante que compromete al desarrollo del niño a la acción continua, dimensiones; (1) lenguaje facilita la concentración, la que con tres atención, ejercita la indicadores, los que a su memorización y la recordación, vez se disgregaron en ocho el niño construye su realidad a ítems; (2) socialización, través del juego y la amplía que con tres indicadores y constantemente (Vigotsky nueve ítems fueron 1987) evidenciados.	En esta investigación en la realidad variable juego se compromete al desarrollo del niño a la acción continua, dimensiones; (1) lenguaje facilita la concentración, la que con tres atención, ejercita la indicadores, los que a su memorización y la recordación, vez se disgregaron en ocho el niño construye su realidad a ítems; (2) socialización, través del juego y la amplía que con tres indicadores y constantemente (Vigotsky nueve ítems fueron 1987) evidenciados.		Demuestra valores.	
				integración	
				Planificación y desarrollo de experiencias en actividades grupales	

ANEXO 2

Instrumentos

Lista de cotejo del pensamiento divergente

Datos generales:

Nombre del evaluado: _____ Fecha de nac: _____

Nombre del evaluador: _____ Fecha de eval: _____

Institución educativa: _____

Instrucciones:

A continuación, encontrará una lista de ítems que deberá responder con la mayor sinceridad de acuerdo a la escala establecida. No hay tiempo límite para responder.

No = 0	Sí = 1
--------	--------

Variable 1 Pensamiento divergente

Ítems	No	Si
1.El infante menciona sus nuevos constructos en el recojo de saberes previos		
2. El infante sugiere soluciones para un problema específico.		
3. El infante participa en la lluvia de ideas durante el proceso de aprendizaje		
4. El infante propone nuevos juegos.		
5. El infante sugiere variaciones de las reglas de un juego.		
6. El infante crea nuevos desenlaces de cuentos clásicos.		
7. El infante asume un rol durante el juego de roles.		
8. El infante narra un cuento corto con títeres de dedo.		
9. El infante entona una canción creada por él (ella)		
10.El infante explica el desarrollo y evolución de su proyecto de germinación en primera fase.		
11.El infante participa en el debate sobre el uso adecuado de las mascarillas.		
12.El infante expone su proyecto elaborado en el segundo bimestre.		
13.El infante explora su entorno y se identifica como parte del grupo.		
14.El infante sigue las normas de convivencia en el aula.		
15.El infante muestra solidaridad y ayuda al compañero que necesita.		
16.El infante participa en el proceso de autoevaluación.		
17. El infante realiza preguntas y/o acotaciones sobre el tema tratado en clase.		
18. El infante dibuja lo que más le gustó de la clase.		

19.El infante elabora al menos tres jitanjáforas en un tiempo establecido.		
20.El infante realiza variaciones de una misma canción entonada por la docente.		
21.El infante participa en la organización del grupo en el aula.		
22.El infante elabora al menos tres figuras diferentes usando cuatro bloques lógicos.		
23.El infante desarrolla pupiletras de seis palabras en un tiempo establecido.		
24.El infante responde las preguntas de recojo de saberes previos.		
25.El infante expresa las características del lugar donde realiza su proyecto.		
26.El infante expone cómo se llevó a cabo el trabajo en equipo.		
27.El infante recita una poesía elaborada con ayuda de sus padres.		

Lista de cotejo del juego simbólico

Datos generales:

Nombre del evaluado: _____ Fecha de nac: _____

Nombre del evaluador: _____ Fecha de eval: _____

Institución educativa: _____

Instrucciones:

A continuación, encontrará una lista de ítems que deberá responder con la mayor sinceridad de acuerdo a la escala establecida. No hay tiempo límite para responder.

No = 0	Sí = 1
--------	--------

Variable 2 Juego simbólico

Items	No	Si
1. El infante emite su opinión mediante oraciones compuestas.		
2. El infante participa en situaciones comunicativas manteniendo coherencia.		
3. El infante comprende y ejecuta las reglas de juego establecidas previamente.		
4. El infante comunica sus preferencias.		
5. El infante espera su turno para hablar.		
6. El infante regula su conducta en función a las peticiones de los demás niños.		
7. El infante utiliza diversos materiales de su entorno otorgándoles nuevas funcionalidades.		
8. El infante elabora canciones a partir de experiencias vividas.		
9. El infante respeta las opiniones de sus demás compañeros.		
10. El infante muestra empatía hacia compañeros.		
11. El infante dice por favor y gracias en situaciones que lo ameriten.		
12. El infante inicia la conversación buscando conocer nuevos amigos.		
13. El infante busca ser incluido en un juego que ya empezó.		
14. El infante propone juegos en grupo.		
15. El infante establece reglas antes de iniciar el juego en equipo.		
17. El infante participa en el juego de roles asumiendo y respetando el rol de cada participante.		
17. El infante reparte los juguetes de forma equitativa.		

ANEXO 3

Certificado de validez de instrumento de Pensamiento Divergente (juicio de expertos)

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor (a)(ita):

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Nos es muy grato comunicarnos con usted para expresarle nuestro saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiantes del programa de Titulación en Educación Inicial de la UCV, en la Filial Callao, aula 382, requerimos validar el instrumento con el cual recogemos la información necesaria para desarrollar nuestra investigación y con la cual optaremos el título profesional de Licenciada en Educación Inicial.

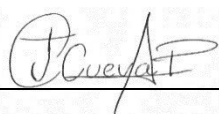
El título de mi investigación es: *Pensamiento divergente y el juego simbólico en estudiantes de cinco años, Lima 2022* y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para aplicar el instrumento en mención, hemos considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y de investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

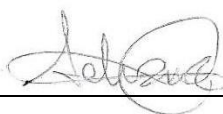
- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole nuestros sentimientos de respeto y consideración nos despedimos de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.



Jessenia Grisela Cueva Pablo
DNI N°: 47195025



Adriana Jacqueline Medina Ames
DNI N°: 73870254

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE VARIABLES Y DIMENSIONES

Variable: Pensamiento divergente

El pensamiento divergente es un método o proceso de pensamiento que el cerebro utiliza para generar ideas creativas al explorar todas las posibles soluciones de cómo enfrentar cada circunstancia o problema (Guilford, 1960)

Dimensiones del pensamiento divergente

Originalidad

La originalidad es la idea peculiar, singular y distinta frente a diversas situaciones que se presentan. Los infantes de cinco años viven experiencias enriquecedoras que modifican su comportamiento y forma de pensar. (Unicef Colombia S.F) Los infantes de cinco años y su entorno deben estar motivados para que surja el pensamiento divergente (Solis García, 2019). Los infantes de cinco años con pensamiento divergente salen de las estructuras cognitivas habituales, por ende, suelen ser creativos e innovadores. (Universidad del Pacífico DFE S.F). Sin embargo, la originalidad se disipa por falta de situaciones que la promuevan, tales como el juego simbólico.

Flexibilidad

La flexibilidad en los infantes en etapa preescolar conlleva a la adaptación, así produce respuestas variadas y nuevas ideas. Los infantes de cinco años mentalizan aprendizajes antiguos para desarrollar una idea nueva. (Francia, 2021) Los infantes de cinco años tienen conceptos de la realidad en que viven, a partir de ellos surgen nuevas ideas. (Chávez y Rojas, 2021). Los infantes de cinco años con pensamiento divergente tienen flexibilidad de pensamiento, a partir de esto surge la creatividad en ellos (Ríos, 2021). En consecuencia, los infantes de cinco años pierden flexibilidad si en las escuelas la principal premisa es solo interiorizar todos los conocimientos dados por el docente, desestimando los conocimientos que puedan surgir de los niños muchas veces a través del juego simbólico.

Fluidez

La fluidez en los infantes de cinco años, es la habilidad para la elaboración de varias ideas frente a una misma situación, no necesariamente todas son correctas. Los infantes en etapa preescolar crean gran cantidad de ideas y las comunican de manera articulada. (CEU Colegio San Pablo Sanchinarro 15 marzo 2021) Los infantes de cinco años al encontrarse con un reto cognitivo de mayor dificultad, generarán mayor cantidad de ideas. (Guerra, 2020). Los infantes de cinco años tienen mayor calidad de fluidez tanto en cómo se expresan, piensan y comunican, mientras mayor sea el tiempo que empleen para formular sus ideas. (CEUPE Magazine S.F) Sin embargo en las escuelas la participación activa de los estudiantes es mínima, por tanto, la fluidez no se desarrolla, sino que cada vez el torrente de ideas es menor.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE PENSAMIENTO DIVERGENTE

n.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN ORIGINALIDAD	Si	No	Si	No	Si	No	
1	El infante participa en el recojo de saberes previos.	X		X		X		
2	El infante sugiere soluciones para un problema específico.	X		X		X		
3	El infante participa en la lluvia de ideas durante el proceso de aprendizaje.	X		X		X		
4	El infante propone nuevos juegos.	X		X		X		
5	El infante sugiere variaciones de las reglas de un determinado juego.	X		X		X		
6	El infante crea nuevos desenlaces de cuentos clásicos.	X		X		X		
7	El infante asume un papel durante el juego de roles.	X		X		X		
8	El infante narra un cuento corto con títeres de dedo.	X		X		X		
9	El infante canta una canción creada por él (ella).	X		X		X		
	DIMENSIÓN FLEXIBILIDAD	Si	No	Si	No	Si	No	
10	El infante explica el desarrollo y evolución de su proyecto de germinación en primera fase.	X		X		X		
11	El infante participa en el debate sobre el uso adecuado de las mascarillas.	X		X		X		
12	El infante expone su proyecto elaborado en el segundo bimestre.	X		X		X		
13	El infante explora su entorno y se identifica como parte del grupo.	X		X		X		
14	El infante sigue las normas de convivencia en el aula.	X		X		X		
14	El infante muestra solidaridad y ayuda al compañero que necesita.	X		X		X		
15	El infante participa en el proceso de autoevaluación.	X		X		X		
17	El infante realiza preguntas y/ o acotaciones sobre el tema tratado en clase.	X		X		X		
18	El infante dibuja lo que más le gustó de la clase.	X		X		X		
	DIMENSIÓN FLUIDEZ	Si	No	Si	No	Si	No	

19	El infante elabora al menos tres jitanjáforas en un tiempo establecido.	X		X		X		
20	El infante realiza variaciones de una misma canción entonada por la docente.	X		X		X		
21	El infante plantea al menos una solución a la pregunta dada.	X		X		X		
22	El infante elabora al menos tres figuras diferentes usando cuatro bloques lógicos.	X		X		X		
23	El infante desarrolla pupiletras de seis palabras en un tiempo establecido.	X		X		X		
24	El infante responde las preguntas de recojo de saberes previos	X		X		X		
25	El infante expresa las características del lugar donde realiza su proyecto.	X		X		X		
26	El infante expone cómo se llevó a cabo el trabajo en equipo.	X		X		X		
27	El infante recita una poesía elaborada con ayuda de sus padres.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Doctor Víctor Chang Cisneros.

DNI: 06836652

Especialidad del validador: Lic. En educación, maestro en formación docente, doctor en educación.

14 de abril del 2022

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

conciso, exacto y directo³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE PENSAMIENTO DIVERGENTE

n.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN ORIGINALIDAD							
1	El infante participa en el recojo de saberes previos.	X		X		X		
2	El infante sugiere soluciones para un problema específico.	X		X		X		
3	El infante participa en la lluvia de ideas durante el proceso de aprendizaje.	X		X		X		
4	El infante propone nuevos juegos.	X		X		X		
5	El infante sugiere variaciones de las reglas de un determinado juego.	X		X		X		
6	El infante crea nuevos desenlaces de cuentos clásicos.	X		X		X		
7	El infante asume un papel durante el juego de roles.	X		X		X		
8	El infante narra un cuento corto con títeres de dedo.	X		X		X		
9	El infante canta una canción creada por él (ella).	X		X		X		
	DIMENSIÓN FLEXIBILIDAD	Si	No	Si	No	Si	No	
10	El infante explica el desarrollo y evolución de su proyecto de germinación en primera fase.	X		X		X		
11	El infante participa en el debate sobre el uso adecuado de las mascarillas.	X		X		X		
12	El infante expone su proyecto elaborado en el segundo bimestre.	X		X		X		
13	El infante explora su entorno y se identifica como parte del grupo.	X		X		X		
14	El infante sigue las normas de convivencia en el aula.	X		X		X		
14	El infante muestra solidaridad y ayuda al compañero que necesita.	X		X		X		
15	El infante participa en el proceso de autoevaluación.	X		X		X		
17	El infante realiza preguntas y/ o acotaciones sobre el tema tratado en clase.	X		X		X		
18	El infante dibuja lo que más le gustó de la clase.	X		X		X		

DIMENSIÓN FLUIDEZ		Si	No	Si	No	Si	No
-------------------	--	----	----	----	----	----	----

19	El infante elabora al menos tres jitanjáforas en un tiempo establecido.	X		X		X	
20	El infante realiza variaciones de una misma canción entonada por la docente.	X		X		X	
21	El infante plantea al menos una solución a la pregunta dada.	X		X		X	
22	El infante elabora al menos tres figuras diferentes usando cuatro bloques lógicos.	X		X		X	
23	El infante desarrolla pupiletras de seis palabras en un tiempo establecido.	X		X		X	
24	El infante responde las preguntas de recojo de saberes previos	X		X		X	
25	El infante expresa las características del lugar donde realiza su proyecto.	X		X		X	
26	El infante expone cómo se llevó a cabo el trabajo en equipo.	X		X		X	
27	El infante recita una poesía elaborada con ayuda de sus padres.	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Maestro Edward Emilse Rojas Dueñas DNI: 29722162

Especialidad del validador: Lic. En educación, maestro en ciencias de educación mención con educación superior.

15 de abril del 2022

dimensión específica del constructo

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.



³Claridad:
Se entiende
sin dificultad
alguna el
enunciado

del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice
suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes
para medir la dimensión

Firma

del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE PENSAMIENTO DIVERGENTE

n.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN ORIGINALIDAD	Si	No	Si	No	Si	No	
1	El infante participa en el recojo de saberes previos.	X		X		X		
2	El infante sugiere soluciones para un problema específico.	X		X		X		
3	El infante participa en la lluvia de ideas durante el proceso de aprendizaje.	X		X		X		
4	El infante propone nuevos juegos.	X		X		X		
5	El infante sugiere variaciones de las reglas de un determinado juego.	X		X		X		
6	El infante crea nuevos desenlaces de cuentos clásicos.	X		X		X		
7	El infante asume un papel durante el juego de roles.	X		X		X		
8	El infante narra un cuento corto con títeres de dedo.	X		X		X		
9	El infante canta una canción creada por él (ella).	X		X		X		
	DIMENSIÓN FLEXIBILIDAD	Si	No	Si	No	Si	No	
10	El infante explica el desarrollo y evolución de su proyecto de germinación en primera fase.	X		X		X		
11	El infante participa en el debate sobre el uso adecuado de las mascarillas.	X		X		X		
12	El infante expone su proyecto elaborado en el segundo bimestre.	X		X		X		
13	El infante explora su entorno y se identifica como parte del grupo.	X		X		X		
14	El infante sigue las normas de convivencia en el aula.	X		X		X		
14	El infante muestra solidaridad y ayuda al compañero que necesita.	X		X		X		
15	El infante participa en el proceso de autoevaluación.	X		X		X		
17	El infante realiza preguntas y/ o acotaciones sobre el tema tratado en clase.	X		X		X		
18	El infante dibuja lo que más le gustó de la clase.	X		X		X		
	DIMENSIÓN FLUIDEZ	Si	No	Si	No	Si	No	

19	El infante elabora al menos tres jitanjáforas en un tiempo establecido.	X		X		X		
20	El infante realiza variaciones de una misma canción entonada por la docente.	X		X		X		
21	El infante plantea al menos una solución a la pregunta dada.	X		X		X		
22	El infante elabora al menos tres figuras diferentes usando cuatro bloques lógicos.	X		X		X		
23	El infante desarrolla pupiletras de seis palabras en un tiempo establecido.	X		X		X		
24	El infante responde las preguntas de recojo de saberes previos	X		X		X		
25	El infante expresa las características del lugar donde realiza su proyecto.	X		X		X		
26	El infante expone cómo se llevó a cabo el trabajo en equipo.	X		X		X		
27	El infante recita una poesía elaborada con ayuda de sus padres.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Soldevilla Ruiz, Gabriela Dolores

DNI: 06773720

Especialidad del validador: Magíster en Educación con mención en Docencia y Gestión Educativa

15 de abril del 2022

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto Informante.



Variable: Juego simbólico

El juego simbólico recrea un escenario espontáneamente, donde se evidencian conductas aprendidas y la concepción de su entorno.

Dimensiones del juego simbólico

Lenguaje

El lenguaje en infantes de cinco años, es la herramienta de relacionarse con otros y les permite interactuar adecuadamente, de esa forma manifiesta lo que piensa y siente. El lenguaje en infantes de cinco años favorece la intervención del mismo, impulsando el aprendizaje que permita desarrollar su lenguaje. (Bárbara Campo y María Belmonte, 2021). Los infantes de cinco años desarrollan su lenguaje como medio de comunicación ya que pueden expresar su sentir en un momento determinado de espacio y tiempo. (Paredes 2021). El lenguaje en infantes de cinco años, les facilita expresar pensamientos, ideas, recuerdos, mediante la relación con los demás. (Paz 2021) En consecuencia los infantes de cinco años manejan un lenguaje reducido debido a la mala pronunciación, problemas para leer o escribir correctamente.

Socialización

La socialización en infantes de cinco años, es el proceso en el cual el infante busca participar e integrarse en un grupo a través de diálogos y actividades de manera espontánea. La socialización es el proceso donde aprenden pautas de comportamiento, integrándolas a su personalidad, esto mediante la interacción del individuo con su entorno (EL Sedal_MT 2021).

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE JUEGO SIMBÓLICO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN LENGUAJE							
1	El infante emite su opinión mediante oraciones compuestas	x		X		X		
2	El infante participa en situaciones comunicativas manteniendo coherencia	X		X		X		
3	El infante comprende y ejecuta las reglas de juego establecidas previamente	X		X		X		
4	El infante comunica sus preferencias	X		X		X		
5	El infante espera su turno para hablar	X		X		X		
6	El infante regula su conducta en función a las peticiones de los demás niños	X		X		X		
7	El infante utiliza diversos materiales de su entorno otorgándoles nuevas funcionalidades	X		X		X		
8	El infante elabora canciones a partir de experiencias vividas	X		X		X		
	DIMENSIÓN SOCIALIZACIÓN	Si	No	Si	No	Si	No	
10	El infante respeta las opiniones de sus demás compañeros	X		X		X		
11	El infante muestra empatía con sus compañeros	X		X		X		
12	El infante dice por favor y gracias en situaciones que lo ameriten	X		X		X		
13	El infante inicia la conversación buscando conocer nuevos amigos	X		X		X		
14	El infante busca ser incluido en un juego que ya ha empezado	X		X		X		
14	El infante propone juegos en grupo	X		X		X		
15	El infante establece reglas antes de iniciar el juego en equipo	X		X		X		
17	El infante participa en el juego de roles asumiendo y respetando el rol de cada participante	X		X		X		
18	El infante reparte los juguetes de forma equitativa	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Doctor Víctor Melquiades Alejandro Chang Cisneros

DNI: 06836652

Especialidad del validador: Lic. En educación, maestro en formación docente, doctor en educación.

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o **14 de abril del 2022** dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE JUEGO SIMBÓLICO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN LENGUAJE							
1	El infante emite su opinión mediante oraciones compuestas	x		X		X		
2	El infante participa en situaciones comunicativas manteniendo coherencia	X		X		X		
3	El infante comprende y ejecuta las reglas de juego establecidas previamente	X		X		X		
4	El infante comunica sus preferencias	X		X		X		
5	El infante espera su turno para hablar	X		X		X		
6	El infante regula su conducta en función a las peticiones de los demás niños	X		X		X		
7	El infante utiliza diversos materiales de su entorno otorgándoles nuevas funcionalidades	X		X		X		
8	El infante elabora canciones a partir de experiencias vividas	X		X		X		
	DIMENSIÓN SOCIALIZACIÓN	Si	No	Si	No	Si	No	
10	El infante respeta las opiniones de sus demás compañeros	X		X		X		
11	El infante muestra empatía con sus compañeros	X		X		X		
12	El infante dice por favor y gracias en situaciones que lo ameriten	X		X		X		
13	El infante inicia la conversación buscando conocer nuevos amigos	X		X		X		
14	El infante busca ser incluido en un juego que ya ha empezado	X		X		X		
14	El infante propone juegos en grupo	X		X		X		
15	El infante establece reglas antes de iniciar el juego en equipo	X		X		X		
17	El infante participa en el juego de roles asumiendo y respetando el rol de cada participante	X		X		X		

18	El infante reparte los juguetes de forma equitativa	X		X		X		
----	---	---	--	---	--	---	--	--

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Magister Edward Emilse Rojas Dueñas **DNI:** 29722162

Especialidad del validador: Lic. En educación, maestro en ciencias de educación mención en educación superior.

14 de abril del 2022

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE JUEGO SIMBÓLICO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN LENGUAJE							
1	El infante emite su opinión mediante oraciones compuestas	x		X		X		
2	El infante participa en situaciones comunicativas manteniendo coherencia	X		X		X		
3	El infante comprende y ejecuta las reglas de juego establecidas previamente	X		X		X		
4	El infante comunica sus preferencias	X		X		X		
5	El infante espera su turno para hablar	X		X		X		
6	El infante regula su conducta en función a las peticiones de los demás niños	X		X		X		
7	El infante utiliza diversos materiales de su entorno otorgándoles nuevas funcionalidades	X		X		X		
8	El infante elabora canciones a partir de experiencias vividas	X		X		X		
	DIMENSIÓN SOCIALIZACIÓN	Si	No	Si	No	Si	No	
10	El infante respeta las opiniones de sus demás compañeros	X		X		X		
11	El infante muestra empatía con sus compañeros	X		X		X		
12	El infante dice por favor y gracias en situaciones que lo ameriten	X		X		X		
13	El infante inicia la conversación buscando conocer nuevos amigos	X		X		X		
14	El infante busca ser incluido en un juego que ya ha empezado	X		X		X		
14	El infante propone juegos en grupo	X		X		X		
15	El infante establece reglas antes de iniciar el juego en equipo	X		X		X		
17	El infante participa en el juego de roles asumiendo y respetando el rol de cada participante	X		X		X		
18	El infante reparte los juguetes de forma equitativa	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Soldevilla Ruiz, Gabriela Dolores **DNI:** 06773720
Especialidad del validador: Magíster en Educación con mención en Docencia y Gestión Educativa

15 de abril del 2022

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

para medir la dimensión

²Relevancia: El ítem es apropiado para

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes



Firma del Experto Informante.

ANEXO 4

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Consentimiento informado

Yo, _____

Identificado/a con DNI _____, domiciliado/a en
_____, con teléfono _____ y correo:

Certifico que he leído y comprendido a mi mayor capacidad la información, sobre la investigación “Pensamiento divergente y juego simbólico en estudiantes de cinco años, Lima, 2022”, que ejecuta la Universidad César Vallejo a través de la Escuela de Educación Inicial.

Autorizo la participación de mi menor hijo.....en la referida investigación, así mismo, autorizo a los autores de la referida investigación a divulgar cualquier información incluyendo los archivos virtuales y físicos, en texto e imágenes, durante la fecha de investigación y posterior a ella. Se me ha explicado la importancia y los alcances de la investigación para incrementar los procesos descriptivos y comprensivos de las particularidades de la emocionalidad docentealumno en la urbe y el campo. La investigadora me ha informado, que en fecha posterior puede ser necesaria mi participación en el seguimiento de la investigación o en nueva investigación, para lo cual también otorgo mi consentimiento.

He comprendido las explicaciones que me han facilitado en lenguaje claro y sencillo y los investigadores me han permitido realizar todas las observaciones y me ha aclarado todas las dudas que le he planteado. También he comprendido que en cualquier momento y sin dar ninguna explicación, puedo revocar el consentimiento que ahora presto.

Lima, ___ de marzo de 2022

_____ Nombres

y apellidos

DNI:

ANEXO 5

Ficha de SUNEDU

Doctor Chang Cisneros, Víctor Melquiades Alejandro.



REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Graduado	Grado o Título	Institución
CHANG CISNEROS, Víctor DNI 06836652	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 03/04/2006 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	FACULTAD DE TEOLOGÍA PONTIFICIA Y CIVIL DE LIMA PERU
CHANG CISNEROS, VICTOR DNI 06836652	DOCTOR EN EDUCACION Fecha de diploma: 20/12/2010 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE PERU
CHANG CISNEROS, VÍCTOR MELQUIADES ALEJANDRO DNI 06836652	MAESTRIA EN EDUCACION FORMACION DOCENTE Fecha de diploma: 27/02/2008 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE PERU
CHANG CISNEROS, VICTOR MELQUIADES ALEJANDRO DNI 06836652	LICENCIADO EN EDUCACION FILOSOFIA Y LITERATURA Fecha de diploma: 13/06/2007 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE PERU
CHANG CISNEROS, VICTOR MELQUIADES ALEJANDRO DNI 06836652	MAESTRO EN EDUCACION FORMACION DOCENTE Fecha de diploma: 27/02/2008 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE PERU

Ficha de SUNEDU

Maestro Rojas Dueñas Edward Emilse.



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de
Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e
Información Universitaria y
Registro de Grados y Títulos

REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Graduado	Grado o Título	Institución
ROJAS DUEÑAS, EDWARD EMILSE DNI 29722162	LICENCIADO EN EDUCACION Fecha de diploma: 28/10/15 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD PERUANA CAYETANO HEREDIA <i>PERU</i>
ROJAS DUEÑAS, EDWARD EMILSE DNI 29722162	BACHILLER EN EDUCACIÓN Fecha de diploma: 09/08/96 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA <i>PERU</i>
ROJAS DUEÑAS, EDWARD EMILSE DNI 29722162	MAESTRO EN CIENCIAS: EDUCACION MENCION EN EDUCACION SUPERIOR Fecha de diploma: 14/07/17 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matrícula: 02/06/1996 Fecha egreso: 21/11/2016	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA <i>PERU</i>

Ficha de SUNEDU

Maestra Soldevilla Ruiz, Gabriela Dolores



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de
Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e
Información Universitaria y
Registro de Grados y Títulos

REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Graduado	Grado o Título	Institución
SOLDEVILLA RUIZ, GABRIELA DOLORES DNI 06773720	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 09/09/1993 Modalidad de estudios: - Fecha matricula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD INCA GARCILASO DE LA VEGA ASOCIACIÓN CIVIL <i>PERU</i>
SOLDEVILLA RUIZ, GABRIELA DOLORES DNI 06773720	LICENCIADA EN EDUCACION SECUNDARIA MATEMATICA Y FISICA Fecha de diploma: 15/06/1995 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD INCA GARCILASO DE LA VEGA ASOCIACIÓN CIVIL <i>PERU</i>
SOLDEVILLA RUIZ, GABRIELA DOLORES DNI 06773720	MAGISTER EN EDUCACION CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTION EDUCATIVA Fecha de diploma: 28/06/16 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matricula: 03/04/2014 Fecha egreso: 31/12/2015	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>