



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Juego simbólico y pensamiento creativo en niños de 5 años de la
I.E. N° 163, Tabalosos - 2023**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Psicología Educativa**

AUTORA:

Reategui Angulo, Yolanda (orcid.org/0009-0006-0110-5260)

ASESORES:

M.Sc Sanchez Cotrina, Ever (orcid.org/0000-0001-5983-7663)

Dr. Barbaran Mozo, Hipolito Percy (orcid.org/0000-0002-9316-202X)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

TARAPOTO - PERÚ

2023

DEDICATORIA

Dedico este trabajo al señor Celestial por su fortaleza que me brindó diariamente en mi vida y darme fuerzas para poder concluir las metas trazadas. Así mismo a mi hijo Robert Domínguez Reátegui, por ser mi guía y apoyo incondicional; a mis hijas Greta Mishel y Wini Karol, por su motivación para seguir adelante.

Yolanda

AGRADECIMIENTO

Agradezco al Divino señor, por brindarme la salud; a mi familia, por darme su apoyo y su motivación a seguir adelante; a los docentes asignados en cada curso, que nos brindaron conocimientos; y al asesor Ever Sánchez Cotrina, por sus enseñanzas reflejadas en cada clase ya que fue fundamental para culminar este trabajo.

La autora



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad de los Asesores

Nosotros, EVER SANCHEZ COTRINA, HIPOLITO PERCY BARBARAN MOZO, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TARAPOTO, asesores de Tesis titulada: "Juego simbólico y pensamiento creativo en niños de 5 años de la I.E. N° 163, Tabalosos - 2023", cuyo autor es REATEGUI ANGULO YOLANDA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 22.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

TARAPOTO, 04 de Agosto del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
EVER SANCHEZ COTRINA, HIPOLITO PERCY BARBARAN MOZO DNI: 41617123 ORCID: 0000-0001-5983-7663	Firmado electrónicamente por: SSANCHEZCO26 el
EVER SANCHEZ COTRINA, HIPOLITO PERCY BARBARAN MOZO DNI: 01100672 ORCID: 0000-0002-9316-202X	Firmado electrónicamente por: HBARBARAN el 05-08-2023 05:53:42

Código documento Trilce: TRI - 0641236



ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, REATEGUI ANGULO YOLANDA estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO del programa de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TARAPOTO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Juego simbólico y pensamiento creativo en niños de 5 años de la I.E. N° 163, Tabalosos - 2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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

Nombres y Apellidos	Firma
REATEGUI ANGULO YOLANDA DNI: 01100479 ORCID: 0009-0006-0110-5260	Firmado electrónicamente por: YREATEGUI63 el 02-08-2023 20:09:41

Código documento Trilce: INV - 1234926

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA	i
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
Declaratoria de Autenticidad de los Asesores	iv
Declaratoria de Originalidad del Autor	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
ÍNDICE DE TABLAS	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	14
3.1. Tipo y diseño de investigación	14
3.2. Variables y operacionalización.....	15
3.3. Población (criterios de selección), muestra, muestreo y unidad de análisis	15
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	16
3.5. Procedimientos	17
3.6. Método de análisis de datos.....	17
3.7. Aspectos éticos	18
IV. RESULTADOS.....	19
V. DISCUSIÓN.....	26
VI. CONCLUSIONES	32
VII. RECOMENDACIONES.....	34
REFERENCIAS.....	36
ANEXOS	42

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Prueba de normalidad de integración y pensamiento creativo	19
Tabla 2 Relación entre la integración y el pensamiento creativo de niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 163 – Tabalosos, 2023.	19
Tabla 3 Prueba de normalidad de sustitución y pensamiento creativo.....	20
Tabla 4 Relación entre la sustitución y el pensamiento creativo de niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 163 – Tabalosos, 2023.	20
Tabla 5 Prueba de normalidad de descentración y pensamiento creativo	21
Tabla 6 Relación entre la descentración y el pensamiento creativo de niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 163 – Tabalosos, 2023.	22
Tabla 7 Prueba de normalidad de planificación y pensamiento creativo	22
Tabla 8 Relación entre la planificación y el pensamiento creativo de niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 163 – Tabalosos, 2023.	23
Tabla 9 Prueba de normalidad de juego simbólico y pensamiento creativo.....	23
Tabla 10 Relación entre el juego simbólico y el pensamiento creativo de niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 163 – Tabalosos, 2023....	24

RESUMEN

El presente estudio buscó determinar la relación entre el juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 163 – Tabalosos, 2023. En cuanto al tipo, fue básica, el diseño fue no experimental, cuantitativo, correlacional de corte transversal. La población y muestra estuvo conformada por 82 niños de 05 años. Para el levantamiento de la información se aplicó la técnica de la observación y como instrumento la ficha de observación. Los resultados evidencian que las dimensiones de integración, sustitución, descentración y planificación se relacionan de manera directa con el pensamiento creativo de los niños de 05 años ($Rho = 0,351; 0,384; 0,240$ y $0,549$) respectivamente. Se concluyó que existe relación significativa entre el juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 163 – Tabalosos, 2023, tras demostrar estadísticamente con la prueba inferencial no paramétrica Rho de Spearman con un coeficiente de correlación de 0,642 y un p-valor 0,000 menor al nivel de significancia 0,05.

Palabras clave: Juego simbólico, pensamiento creativo, integración

ABSTRACT

The present study sought to determine the relationship between symbolic play and creative thinking in 5-year-old children of the Educational Institution No. 163 - Tabalosos, 2023. As for the type, it was basic, the design was non-experimental, quantitative correlational cross-sectional. The population and sample consisted of 82 children of 5 years old. For the collection of information, the observation technique was applied and the observation form was used as an instrument. The results show that the dimensions of integration, substitution, decentering and planning are directly related to the creative thinking of 5-year-old children (Rho = 0.351, 0.384, 0.240 and 0.549) respectively. It was concluded that there is a significant relationship between symbolic play and creative thinking in 5-year-old children of the Educational Institution No. 163 - Tabalosos, 2023, after demonstrating statistically with the Spearman's Rho non-parametric inferential test with a correlation coefficient of 0.642 and a p-value 0.000 lower than the significance level 0.05.

Keywords: Symbolic play, creative thinking, integration.

I. INTRODUCCIÓN

Según la ONU (2020), el crecimiento de las habilidades lingüísticas, motrices, socioemocionales y para la vida es una de las razones por las que la educación ahora se considera uno de los factores más cruciales. Es posible que los bebés expresen su creatividad, participen en compromisos cívicos y sean creativos. El juego de los niños se denomina "trabajo" porque les permite desarrollar la inteligencia y las destrezas importantes para participar en actividades tanto de forma independiente como con otros. Al respecto, UNICEF (2018), mencionó que el currículo de la educación primaria debe incluir el aprendizaje lúdico. Según ese organismo, el pensamiento crítico es una habilidad esencial para navegar por problemas complejos y cambios sociales en la educación, la sociedad y la vida diaria.

Según UNESCO (2018), el juego es simbólico, lo que implica simular acciones, objetos y personajes que en realidad no existen, permitiéndoles a los infantes explorar, desarrollar su pensamiento y usar su creatividad. En ese sentido, los estudiantes de educación básica regular necesitan desarrollar sus habilidades sociales y fortalecer su capacidad de pensamiento original a escala nacional, como respuesta a que los niños tienen problemas para ser creativos; ya que, el 54,1 por ciento de ellos recibió puntajes que no podían superar los 13 puntos en el nivel medio. En consecuencia, Ministerio de Educación (2019), debe proporcionar una variedad de recursos que inspiren a los estudiantes a practicar sus habilidades de pensamiento crítico a través del juego. Debido a que los niños tienen el potencial necesario y suficiente para su desarrollo artístico, la UNESCO afirma que es fundamental trabajar la creatividad en la infancia.

En tanto, en la Institución Educativa N° 163, en Tabalosos son conscientes de una realidad problemática particular porque falta una base sólida en la capacidad de los estudiantes para desarrollar sus aptitudes y habilidades creativas. La ausencia de imaginación y curiosidad sirve como evidencia de esto. Un factor que contribuye a esta realidad es la escasez de herramientas y recursos de juego en la institución, lo que dificulta que los niños avancen y desarrollen su

pensamiento creativo, lo que tiene un impacto negativo en su imaginación, creatividad, interacción social y sus medios de expresión. La cual a largo plazo puede ser perjudicial en la vida de estos niños, pudiendo perder muchas oportunidades para demostrar sus capacidades creativas.

Entonces, frente a la realidad problemática, se formuló el **problema general**: ¿Cuál es la relación entre el juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 163 – Tabalosos, 2023? Y los **problemas específicos**: PE1: ¿Cuál es la relación entre la integración y el pensamiento creativo de niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 163 – Tabalosos, 2023? PE2: ¿Cuál es la relación entre la sustitución y el pensamiento creativo de niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 163 – Tabalosos, 2023? PE3: ¿Cuál es la relación entre la descentración y el pensamiento creativo de niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 163 – Tabalosos, 2023? PE4: ¿Cuál es la relación que entre la planificación y el pensamiento creativo de niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 163 – Tabalosos, 2023?

Este trabajo de investigación tiene como justificación por **conveniencia**, por cuanto contribuye en la mejora de la realidad que se percibe en una institución educativa N.º 163, Tabalosos, con el propósito de realizar acciones correctivas vinculadas con la manera en la que se llevaban a cabo el trabajo colaborativo de los estudiantes. Así mismo, en cuanto a la **relevancia social**, la investigación beneficia principalmente a los estudiantes de parte inicial de una Institución Educativa, con la mejora de la educación. Por otro lado, en cuanto al **valor teórico**, el estudio de los enfoques teóricos según el contexto nacional constituye un aporte al conocimiento y una fuente de consulta porque se realizaron una búsqueda de consultas de información bibliográfica, formando un marco teórico con enfoques y teorías confiables y actualizadas.

Así también, en **implicancias prácticas**, el aporte de la investigación estuvo en identificar los desafíos y logros en la relación entre el juego simbólico y el pensamiento creativo en niños de 5 años. Es importante darse cuenta de que, al mejorar los procedimientos del sector educativo, los servicios de educación

pública también pueden mejorar sus procesos. Por último, en **utilidad metodológica**, se sustenta proponiendo una nueva estrategia que permitió realizar y alcanzar los objetivos del trabajo de investigación. Además de que los instrumentos elaborados en este estudio fueron validados por expertos, la cual, sin duda, da alto nivel de credibilidad en los resultados presentados en esta investigación.

De la siguiente manera se planteó el **objetivo general**; Determinar la relación entre el juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 163 – Tabalosos, 2023. Y, como **objetivos específicos** los siguientes: OE1: identificar la relación entre la integración y el pensamiento creativo de niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 163 – Tabalosos, 2023. OE2: Medir la relación entre la sustitución y el pensamiento creativo de niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 163 – Tabalosos, 2023. OE3: conocer la relación entre la descentración y el pensamiento creativo de niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 163 – Tabalosos, 2023. OE4: Estimar la relación entre la planificación y el pensamiento creativo de niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 163 – Tabalosos, 2023.

Frente a los objetivos planteados se definió la **hipótesis general**: Existe relación significativa entre el juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 163 – Tabalosos, 2023. También se definieron las **hipótesis específicas**: HE1: Existe relación significativa entre la integración y el pensamiento creativo de niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 163 – Tabalosos, 2023. HE2: Existe relación significativa entre la sustitución y el pensamiento creativo de niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 163 – Tabalosos, 2023. HE3: Existe relación significativa entre la descentración y el pensamiento creativo de niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 163 – Tabalosos, 2023. HE4: Existe relación significativa entre la planificación y el pensamiento creativo de niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 163 – Tabalosos, 2023.

II. MARCO TEÓRICO

En cuanto al contexto más amplio, en su tesis Tualombo (2020) y Casadiego Cabrales et al. (2020) llegaron a concluir que existe un vínculo claro entre el diseño de juegos y el desarrollo del lenguaje oral, lo que indica que la metodología del juego y el desarrollo de la expresión oral van de la mano. Además, demostraron que los niños son más rápidos que los adultos para identificar colores y tamaños como características distintivas, pero las formas se notan con menos frecuencia, además, que los niños unen bloques de construcción lógicos para construir un mundo de fantasía. Por otra parte, se presenta el estudio realizado por Osman et al. (2019), así como Mejía y Príncipe (2018), quienes dedujeron que los juegos y las habilidades lingüísticas, cognitivas y del lenguaje receptivo están fuertemente relacionadas, según la investigación. En esencia, existe una relación entre las habilidades cognitivas, lingüísticas y de juego, por lo cual ha quedado demostrado que los juegos de lenguaje afectan significativa y favorablemente las habilidades de comunicación oral y escrita de los niños.

En cuanto, al contexto nacional, Casallo (2022), Silva (2019) y Loarte (2020) han llegado a concluir que el lenguaje oral y el juego simbólico tienen una relación significativa, según la investigación ($p=0.000$), en concordancia con ello, los autores han enfatizado a los lectores sobre el valor del juego simbólico para el desarrollo de los niños. Por lo cual, se pudo llegar a concluir que existe verdaderamente una relación significativa del juego simbólico con el desarrollo de los niños; además, la fluidez, la memoria y las rimas son otros elementos de los juegos de lenguaje que se sabe que son cruciales para el desarrollo del lenguaje. Continuando con Pamplona et al. (2019) y Mejía Clavo (2019), afirman que el juego afecta las habilidades, el progreso y el reclutamiento de las personas. Mencionan que, los niños que lo practican o juegan tienen un mejor desempeño académico que los demás estudiantes. Además, pueden utilizarlos de forma creativa y novedosa para incorporar la adaptación del juego con materiales y contenidos ya existentes. Por lo cual se acreditó que existe una correlación significativa entre ambas variables y/o componentes.

Ahora bien, en lo que respecta a las bases teóricas, se expone sobre el “**Juego simbólico**”, es una actividad lúdica en la que los pequeños utilizan objetos, acciones y escenarios inventados para representar y simbolizar diversas experiencias, situaciones y roles. También implica la representación de roles inventados, donde los niños asumen diversas identidades, incluidas las de personas, animales, personajes de ficción y profesionales, entre otros. Basado en (Ríos et al., 2022), el juego simbólico está íntimamente relacionado con la arquitectura, las instalaciones o el efímero escenario jugable como formato artístico que se propone como una nueva forma pedagógica que visibiliza a los niños como actores capaces de su propia cultura. El arte contemporáneo también utiliza arquitecturas efímeras y lúdicas como medio. Esto se relaciona con un nuevo lenguaje y códigos que van más allá de las estructuras simples, con interés pedagógico como las experiencias cognitivas, perceptivas y emocionales, ya que conectan con el pensamiento de los niños, particularmente con el pensamiento simbólico.

En concordancia con la **teoría del juego como ensayo de Sigmund Freud**, donde destaca que el juego favorece a que los niños expresen sus temores, deseos y frustraciones de un modo seguro y controlado. Esto debido a que, al jugar, estos tienen la facilidad para explorar determinados acontecimientos y papeles sin que se presente una consecuencia real, lo que permite que puedan procesar rápidamente una emoción o experiencia (Bortolazzo et al., 2022). Siguiendo **la teoría piagetiana**, en relación con la manifestado por Araujo et al. (2020), afirman que la actividad de juego centrado en el niño puede ofrecer el contexto y el contenido para realizar intervenciones en infantes con problemas de lenguaje, y que el juego permite estimular para el buen desarrollo del lenguaje.

Otro autor que está a favor del juego simbólico es Vygotsky. Afirma que los niños juegan juegos que los transportan a mundos ficticios llenos de sueños imposibles mientras aún se están desarrollando. El jugador joven utiliza un proceso psicológico novedoso llamado imaginación mientras juega. Los niños crean representaciones intencionales de la actividad humana usando su imaginación. Vygotsky considera que el juego es una parte esencial del

desarrollo porque fomenta implícitamente la imaginación de un niño y apoya el pensamiento abstracto simbólico. El juego es una forma en que un niño aprende sobre el mundo que lo rodea y también es una forma en que aprende las normas sociales.

Así mismo, según Piaget-Jean (1973), mientras que la acomodación compete con la asimilación en la representación cognitiva, la asimilación predomina en las interacciones del niño con los significados simbólicos de los objetos. Obliga al niño a asimilar y recrear la realidad. La integración de la realidad a través de esquemas de acción y juegos simbólicos conceptuales también es beneficiosa para el desarrollo de los símbolos de los niños. Al jugar este juego, tanto los niños como las niñas pueden mejorar sus habilidades y ampliar su comprensión del mundo exterior. Pueden dar a los juguetes nuevas funciones, significados personales y la capacidad de relacionarse con experiencias personales. Su entorno se compone de estos elementos. Este significante sólo puede ser utilizado para esa representación, según la definición de función simbólica, que es la capacidad de representar cualquier significado a través de un significante diferenciado.

En esta actividad, se introduce el juego de roles, que ayuda al niño a establecer relaciones con sus compañeros y crecer en la autoconciencia. La función simbólica que evoca un objeto ausente es lo que se denomina esta actividad; en relación con la manifestado por Sarlé (2019), dependiendo de la edad del niño, la función simbólica, que es la base del proceso psíquico, se puede utilizar para crear signos y símbolos que el niño pueda comprender. Y en relación con la manifestado por Mota (2018), la función simbólica o semiótica permite la representación de un objeto o circunstancia utilizando un significante diferente, del cual emergen dos categorías de herramientas: símbolos y signos. Los símbolos son cosas que las personas crean cognitivamente que se asemejan a sus significados, a diferencia de los signos, que son arbitrarios o convencionales, predeterminados por la sociedad y recogidos a través de la imitación. Los niños usan conscientemente signos y símbolos mientras juegan para desarrollar la función simbólica sin el uso de objetos reales, según Vygotsky.

En relación con lo manifestado por Gil et al. (2018), a partir de este momento, los signos y símbolos se emplean como herramientas para alterar la vida psíquica interna de una persona. En relación con lo manifestado por Bonilla et al. (2019), el juego simbólico se define como una actividad lúdica que realiza el niño por placer y por iniciativa propia, durante la cual el estudiante infantil no se adapta al juego, sino que crea un mundo a partir de sus deseos. En relación con lo manifestado por Gallardo et al. (2019), también sugirió que los juegos son una forma de que los niños aprendan cosas nuevas, amplíen sus conocimientos y desarrollen sus habilidades.

La etapa de operaciones concretas, que dura desde los siete años hasta la adolescencia, muestra que el niño puede desarrollar ideas concretas y usar la lógica para sacar conclusiones, aunque su razonamiento todavía está limitado por lo que puede mirar, escuchar, manipular o experimentar. En relación con lo manifestado por Cruz et al. (2020), la adolescencia marca el comienzo de la etapa operativa formal, que es capaz de razonamiento abstracto, cálculo matemático, pensamiento independiente y resolución creativa de problemas. Incluso puede imaginar resultados hipotéticos. Ahora que nos estamos concentrando en el juego de simulación en los niños, Piaget pensó que los niños comienzan lo que él llamó la etapa preoperacional a la edad de dos años, cuando pueden recordar el pasado y tener representaciones.

En relación con lo manifestado por Stein y Migdalek (2017), la capacidad del niño para representar una porción de la realidad a través del juego y darle un significado específico que sólo él conoce da lugar a la capacidad de simbolizar a través del juego. Cuando un niño se involucra en este tipo de juego, construye su propio mundo, acomodando los elementos de acuerdo con sus preferencias y juzgándolo de acuerdo con sus propios estándares. En relación con lo manifestado por Araujo et al. (2020), es un mundo amable digno de amor. Por eso, Freud tuvo en cuenta el modo simbólico del juego en la idea de que cuando el niño juega crea un escenario donde considera lo placentero y amado; a través del juego simbólico, el niño simboliza así lo que él se imagina.

Así mismo, se crearon las siguientes dimensiones: **Integración**, que se refiere a incluir e involucrar activamente a todos los niños en el juego simbólico, independientemente de sus diferencias individuales, es el proceso y el resultado de mantener las partes completamente unidas. Puede ser efectivo en una variedad de áreas. En relación con la manifestado por Chen y Wang (2021), analice las ventajas de usar el juego de simulación para ayudar a la integración cognitiva de los niños con necesidades especiales. El estudio investiga cómo el juego imaginativo de los niños puede promover la planificación, el pensamiento abstracto y la resolución de problemas, fortaleciendo su integración en el entorno educativo. Sus indicadores son: a) Acciones, se refiere a las actividades que ejecutan los niños durante su participación; b) Secuencias, referido al orden en el que acontecen las actividades.

De igual manera, otras dimensiones fueron, la **sustitución** es el proceso de cambiar una cosa tangible por otra para producir efectos idénticos o casi idénticos. Sustitución es el término que se usa para describir cómo los niños usan diferentes objetos o elementos para representar objetos, personas o situaciones inventadas. Los niños pueden cambiar un objeto o elemento específico en algo completamente diferente en su juego imaginativo al sustituirlo. Durante el juego simbólico, los niños pueden usar objetos cotidianos, como un palo que se convierte en una espada o una muñeca que representa a un bebé. Esta habilidad de sustitución les permite utilizar su imaginación y atribuir nuevos significados a los objetos que los rodean. Sus indicadores son: a) Representación, representa la facilidad con la que los individuos representan sucesos o individuos; b) Relaciones, reflejado a través de la facilidad con la que los niños establecen una interacción.

Así también, la **descentración** es la capacidad para poseer al mismo tiempo todos los aspectos de una situación, también Se relaciona con la capacidad de los niños para alejarse del egocentrismo y considerar diferentes perspectivas, emociones y pensamientos. En relación con la manifestado por Rodríguez (2017), explora cómo el juego simbólico puede contribuir a la descentración, que es la capacidad de los niños para alejarse del

egocentrismo y considerar diferentes perspectivas. Se examina cómo el juego de roles imaginativos permite a los niños adoptar distintos puntos de vista y entender las emociones y pensamientos de otros, promoviendo así la descentración cognitiva. Sus indicadores son: a) Funciones, se refiere a los roles y funciones que desempeñan los niños; b) Tiempo, está asociado con el periodo de duración del juego.

Finalmente, **planificación**, que es la progresión ordenada hacia una meta predeterminada, y la capacidad de los niños para estructurar y organizar mundos inventados durante el juego simbólico. En relación con la manifestado por López (2019), analiza cómo la planificación en el juego simbólico puede fomentar la creatividad de los niños y el crecimiento de sus capacidades cognitivas. El artículo enfatiza el valor de crear entornos de juego apropiados que fomenten la organización y planificación de escenarios ficticios. Sus indicadores son: a) Objetivos, son los propósitos que cumplen los niños a través del juego; b) Metas, están asociadas con el desarrollo de las habilidades por parte de los niños.

Por otra parte, respecto a la variable “**Pensamiento creativo**”, se refiere a la capacidad de generar ideas, soluciones o conceptos originales, novedosos y valiosos, también implica generar un flujo constante de ideas, sin restricciones ni juicios. Muchos argumentan que poder promoverlo es responsabilidad de la escuela y debe desarrollarse desde edades tempranas. Es la capacidad de generar una amplia gama de ideas, incluso aquellas que pueden parecer inusuales o poco convencionales pero que se consideran esenciales en el mundo moderno. En relación con la manifestado por Yildiz & Guler (2021), sostienen que cuanto más se ejercita, mayor es la capacidad para expresarlo, lo que implica que puede educar a los demás en la medida en que pone en práctica sus ejercicios de manera regular.

En consideración con la **teoría de la Divergencia-Convergencia de Guilford**, esta ha sugerido que los pensamientos creativos abarcan dos procedimientos esenciales conocidos como divergencia y convergencia, la primera hace referencia a la capacidad para generar una gran variedad de

percepciones e ideas, mientras que la segunda está referida a la capacidad para combinar y medir estas percepciones e ideas generadas con la finalidad de plantear soluciones creativas (Lopez-Silva & Bustos-Valenzuela, 2017); por otro lado, se presenta a la **teoría de la inteligencia triárquica de Sternberg**, donde se abarca tres componentes asociados con la inteligencia, los cuales son la capacidad analítica, creativa y práctica; enfatizando en el componente de creatividad que se refiere a la facilidad con la que se resuelven problemas a través del planteamiento de alternativas de solución originales y crear una idea innovadora. Para esto se considera indispensable que los niños desarrollen estas habilidades por medio del aprendizaje y experiencia (Núñez et al., 2019).

Además, en relación con la manifestado por Narváez & Gélvez (2020), a diferencia de las formas, que son menos comunes, los tamaños son características cruciales. Los estudiantes deben usar sus habilidades de pensamiento crítico para investigar la veracidad o el sentido común a través de técnicas de discusión e investigación para establecer fundamentos lógicos. De esta manera, el alumno se convierte en un colaborador dinámico y un individuo reflexivo que trata de pensar en soluciones adecuadas y originales a los problemas que surgen en su entorno. El desarrollo de conceptos e ideas singulares es, en todo caso, el objetivo del pensamiento creativo.

Básicamente, desea promover el crecimiento de personas imaginativas y exitosas. Básicamente, debido al rápido ritmo de cambio en el mundo, es crucial actualizar los currículos educativos para preparar mejor a la sociedad para los desafíos de la nueva era. La creatividad humana es enorme, y como resultado se han hecho muchas cosas que han ayudado a que surjan nuevas estructuras sociales y una cultura de pensamiento. El resultado es que en relación con la manifestado por Posligua et al. (2017), lo definen como la aplicación del plan de innovación pedagógica que lleva a la resolución de problemas, haciéndolo significativo.

De manera similar, Vygotsky propuso que, a través de juegos de rol con un tema, los niños pueden aprender sobre historia y cultura mientras perfeccionan sus habilidades cognitivas. En relación con la manifestado por

Villegas & Contreras (2018), este tipo de juego ayuda a los niños a desarrollar su personalidad, amplía su base de experiencia y sienta las bases para su crecimiento psicológico y mental. En relación con la manifestado por Catarino et al. (2019), la creatividad humana y sus esfuerzos por entender la inteligencia van de la mano. Los destinatarios de esta designación honorífica han incluido una amplia gama de personas, eventos y bienes a lo largo de los años.

Sostienen que la creatividad es una cualidad que todas las personas tienen desde el momento del nacimiento; a medida que maduramos, no se desarrolla, sino que se queda con nosotros y se manifiesta cada vez que lo necesitamos. Para entender esto, debemos considerar el valor que cada objeto aporta a la vida. su conocimiento se basa en su experiencia y en lo que pueden interiorizar. A esto, en relación con la manifestado por Castro et al. (2019), sostiene que las personas ocasionalmente experimentan ráfagas de pensamiento original. Similar a cuando una persona descubre inesperadamente una piedra preciosa rara. Estas epifanías amplían su conciencia, elevan sus ambiciones, y revelar una nueva área de mucho interés.

En relación con la manifestado por Parra et al. (2020), por lo tanto, el papel del tutor es supervisar el proceso metodológico y ajustarlo a las necesidades de los grupos y de las personas para garantizar que el aprendizaje sea completo y que las habilidades se fortalezcan de manera constante. Ocurre cuando un niño adquiere nueva información, habilidades y destrezas. Para ayudar a algunos estudiantes a adquirir habilidades de lectura y comprensión, las instituciones deben ser creativas y crear equipos interdisciplinarios que busquen soluciones viables a los problemas en el aula. En relación con la manifestado por Moura de Carvalho et al. (2021), deben comenzar con un tema simple y avanzar hasta el actual.

Por ejemplo, las instituciones deben tener un programa de lectura que sea dirigido y llevado a cabo por el docente en clase para promover el aprendizaje y mantener la disciplina de lectura entre los estudiantes. En relación con la manifestado por Dogan et al. (2020), En estas aulas, el representante legal

casi nunca emplea técnicas de enseñanza innovadoras; en cambio, simplemente aplica el conocimiento convencional que aumentó al transcurrir los años de los años, lo que hace que el aprendizaje sea monótono y deja poco espacio para absorber nuevos patrones de habla apropiados para su edad. Que a largo plazo puede ser perjudicial para los estudiantes.

Se desarrolló las siguientes dimensiones, **desarrollo intelectual** la asimilación es el proceso por el cual las habilidades cognitivas de una persona se desarrollan y maduran con el tiempo; también es la capacidad de comprender, pensar y reflexionar. González y Torres (2022), enfatizan el valor del pensamiento creativo en el crecimiento intelectual de los estudiantes de educación superior. El estudio analiza cómo el pensamiento creativo, incluida la capacidad de pensamiento original, la flexibilidad cognitiva y la elaboración de conceptos, influye en el crecimiento de habilidades cognitivas superiores, habilidades para resolver problemas complejos y la adquisición de conocimientos más profundos en el contexto de las universidades. Sus indicadores son: a) Cognitivo, está referido a la facilidad mediante la cual se procesa la información, comprende diversos conceptos, resuelve problemas y genera nuevas perspectivas; b) Atención, se asocia con la facilidad con la que se concentra en el desarrollo de cierta actividad; c) Imitación, hace referencia a la facilidad con la que se observa y replica percepciones.

Continuando con el **desarrollo perceptivo** es la base para la formación de los niños en todos los campos, así como al proceso de refinamiento y mejora de las habilidades perceptivas de una persona a lo largo del tiempo; implica la maduración de los sentidos y la capacidad de percibir e interpretar con precisión y destreza los datos sensoriales. En relación con la manifestado por García y Sánchez (2018), El desarrollo perceptivo y la resolución creativa de problemas están relacionados cuando se trata de matemáticas. La capacidad de los estudiantes para abordar problemas matemáticos de manera creativa y encontrar soluciones novedosas se examina en relación con sus habilidades perceptivas, como la conciencia espacial, la capacidad de visualización y la discriminación visual. Sus indicadores son: a) Observación, implica atender los detalles y retener elementos significativos asociados con el entorno; b)

Audición, representa la capacidad que posee una persona para apreciar los sonidos del exterior y/o expresión oral; c) Inter sensorial, refleja la capacidad para integrar la información obtenida a través de los diversos sentidos.

También, el **desarrollo estético** hace referencia al vistazo y la capacidad para observar la hermosura allí donde se encuentra, también implica la capacidad de valorar y evaluar aspectos como la armonía, el equilibrio, la originalidad y la expresividad en las creaciones artísticas. En relación con el pensamiento creativo, el desarrollo estético fomenta la capacidad de generar ideas originales y expresarlas de manera estéticamente atractiva. En relación con la manifestado por Martínez (2019), afirma que investiga cómo el crecimiento estético influye en la promoción del pensamiento inventivo en la enseñanza de las artes.

Analiza cómo la exposición a diversas formas de arte, la investigación de métodos artísticos y la apreciación de la belleza fomentan la capacidad de los estudiantes para desarrollar ideas originales, participar en la experimentación material y expresarse creativamente a través del arte. Sus indicadores son: a) Conciencia, requiere el entendimiento profundo sobre sí mismo, la capacidad para realizarse una evaluación propia y reflexionar acerca del procedimiento creativo; b) Personalidad, influye en la capacidad creativa de una persona y en la facilidad en la que puede crear nuevas experiencias; c) Arte, es la capacidad que tiene un individuo para expresar y crear obras que comuniquen una idea, emoción o visión de manera estética.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

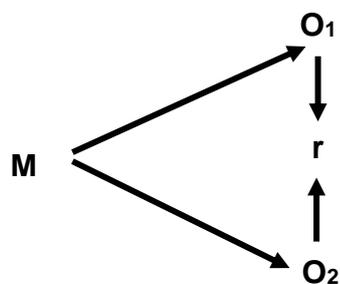
3.1.1. Tipo de investigación

La investigación fue básica, debido a que comprendió los rasgos subyacentes de los fenómenos, los hechos verificables o las conexiones que dan origen a las entidades es el objetivo de este tipo de investigación (Concytec, 2018).

3.1.2. Diseño de investigación

El diseño fue no experimental debido a que no se realizaron cambios en la variable 1 para ver cómo afectó a la variable 2; además, planteó un enfoque cuantitativo, presentó un nivel correlacional dado que el propósito fue determinar la relación entre las variables; así también fue de corte transversal en vista de que la recopilación de datos se realizó en un único momento (Ñaupas Paitán et al., 2018).

Se trabajó según el siguiente diseño:



Donde:

M: Muestra de estudio

O1: Juego simbólico

O2: Pensamiento creativo

r: Relación entre O1 y O2

3.2. Variables y operacionalización

Variables del estudio

Variable 1: Juego simbólico

Variable 2: Pensamiento creativo

Nota: La matriz de operacionalización de variables se ubica en Anexos.

3.3. Población (criterios de selección), muestra, muestreo y unidad de análisis

3.3.1. Población

Estuvo conformada por 82 niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 163 - Tabalosos. En tanto, para seleccionar la cantidad de personas que conformaron la muestra, se tuvieron en cuenta como criterios de inclusión lo siguiente: Estudiantes de nivel inicial, de género femenino y masculino, con edades de 5 años, y aquellos que firmaron el consentimiento informado aceptado por los padres de familia. Por otra parte, entre los criterios de exclusión, se consideró: Niños que presenten algún tipo de enfermedad o mal respiratorio que ponga en riesgo a personas a su alrededor (Covid-19), y aquellos que presenten alguna discapacidad que les impida participar del estudio.

3.3.2. Muestra

La muestra de estudio fueron los 82 estudiantes que corresponde al total de la población de nivel inicial de la Institución Educativa N.º 163 - Tabalosos.

3.3.3. Muestreo

Por tener una población censal, no se aplicó ninguna técnica de muestreo.

3.3.4. Unidad de análisis

1 estudiante niño de 5 años de la Institución Educativa N.º 163 – Tabalosos.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica

Como técnica se aplicó la observación, la cual es considerada como el procedimiento a través del cual se indaga y percibe de manera directa los sucesos que se presentan como parte del fenómeno de la investigación (Ñaupas Paitán et al., 2018).

Instrumento

El instrumento utilizado fue la ficha de observación. La primera ficha evaluó el juego simbólico y estuvo comprendido 16 ítems o preguntas: D1 “Planificación” (4), D2 “Integración” (4), D3 “Sustitución” (3), D4 “Descentración” (5). En cambio, la segunda ficha evaluó el pensamiento creativo y estuvo comprendido 18 ítems o preguntas: D1 “Desarrollo intelectual” (6), D2 “Desarrollo perceptivo” (6), D3 “Desarrollo estético” (6). En tanto, las opciones de ambas fichas fueron: Nunca (1), A veces (2), Siempre (3).

Validez

Los instrumentos fueron validados por cinco jueces, quienes avalaron la conformidad y validez de los instrumentos de recolección de datos, en base a la claridad, coherencia y relevancia. En efecto, se reconocen que los validadores fueron: María de Jesús Philipps Tafur (Maestra en gestión académica educativa), Andy Paúl García Orbe (Maestro en intervención psicológica), Miguel Angel Domínguez Tulumba (Maestro en Administración de la Educación), Alfonso Isuiza Pérez (Doctor en Gestión Pública y Gobernabilidad), Ariett Vásquez Pinedo (Doctora en Gestión Educativa). En tanto, los expertos calificaron ambas fichas con

puntuaciones entre 3 y 4, las cuales demostraron que son válidas para ser aplicadas.

Confiabilidad

Se aplicó el coeficiente Alpha de Cronbach, el instrumento utilizado en la investigación fue confiable ya que su indicador de confiabilidad fue igual a un coeficiente Alfa de Cronbach igual a 0,958. Por tanto, debido a que se trata de un valor superior al 0,700, queda demostrado estadísticamente que la ficha de análisis es confiable para ser aplicada en el contexto estudiado.

3.5. Procedimientos

La primera etapa consistió en desarrollar las herramientas para la recopilación de información, revisar las fuentes bibliográficas y analizar la documentación disponible. La segunda fase de la recolección de datos en sí. Para ello, en colaboración con la docente de los niños de 5 años, quien fue la responsable de llenar la ficha de observación, según el nivel de conocimiento sobre sus estudiantes. Después de que la docente terminó de llenar las fichas, comenzó la tercera etapa, la cual consistió en revisar que todas las fichas hayan sido respondidas en su totalidad. Después, los datos fueron digitalizados y cargados en el software SPSS v25. Después de eso, se realizaron los cálculos estadísticos por computadora mediante la aplicación de la estadística descriptiva e inferencial. Finalmente, ya con los datos procesados, se presentaron los resultados en tablas en el informe final, concluyendo con el análisis y la interpretación de los resultados.

3.6. Método de análisis de datos

Se utilizó el método de análisis inferencial, por lo que fue indispensable emplear los programas estadísticos IBM SPSS Statistics v27 y Excel 2019 para el procesamiento de datos posterior a la recolección de datos e información proporcionada por la muestra de estudio. En efecto, este método permitió desarrollar la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk,

por medio del cual se eligió el método de correlación no paramétrica Rho de Spearman para determinar la correlación de las variables. Es por ello por lo que, para el análisis estadístico, se ha considerado un nivel de significancia de 0,05 perteneciente a un nivel de confiabilidad del 95 % en los resultados.

3.7. Aspectos éticos

Se mantuvo la integridad durante todo el periodo de investigación ya que no hubo alteración de los datos para favorecer el desarrollo del estudio. **Autonomía**, ya que fue la docente que tuvo la completa libertad de llenar libremente cada ficha de observación. **Beneficencia**, a fin de lograr que el juego simbólico sea considerado como una herramienta de apoyo muy importante del pensamiento creativos de niños. **Justicia**, ya que el investigador no discriminó a ningún niño y respetó la voluntad de participar o no en la investigación. **No maleficencia**, ya que el investigador no actuó en contra de ningún niño, ni lo obligó participar en la investigación. **Derecho**, se respetaron los derechos y la integridad de todas las personas que estuvieron involucradas en el trabajo investigativo.

IV. RESULTADOS

Tabla 1

Prueba de normalidad de integración y pensamiento creativo

	Kolmogórov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
Integración	,199	82	,000
Pensamiento creativo	,102	82	,035

Fuente: Datos propios del estudio

Interpretación

La tabla 1 muestra el p – valor igual a 0,000 para la dimensión integración y 0,035 para la variable pensamiento creativo, los datos en ambos factores no están distribuidos normalmente, ya que están por debajo del nivel de significancia 0,05. Con este resultado se fundamentó la aplicación de la prueba correlacional no paramétrica Rho de Spearman.

Tabla 2

Relación entre la integración y el pensamiento creativo de niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 163 – Tabalosos, 2023.

		Integración	Pensamiento creativo
Integración	Coeficiente de correlación	1,000	,351**
	Sig. (bilateral)	.	,001
Rho de Spearman	N	82	82
	Coeficiente de correlación	,351**	1,000
Pensamiento creativo	Sig. (bilateral)	,001	.
	N	82	82

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

Fuente: Datos propios del estudio

Interpretación

La tabla 2 muestra un coeficiente de correlación Rho de 0,351 y un p – valor igual a 0,001 demostrando así que existe correlación positiva y significativa

entre la integración del juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños de 5 años de la Institución Educativa estudiada. Lo cual significa que la integración es un factor muy importante y determinante en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños.

Tabla 3

Prueba de normalidad de sustitución y pensamiento creativo

	Kolmogórov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
Sustitución	,180	82	,000
Pensamiento creativo	,102	82	,035

Fuente: Datos propios del estudio

Interpretación

La tabla 3 muestra un p – valor igual a 0,000 para la dimensión sustitución y 0,035 para la variable pensamiento creativo, los datos en ambos factores no están distribuidos normalmente, ya que están por debajo del nivel de significancia 0,05. Con este resultado se fundamentó la aplicación de la prueba correlacional no paramétrica Rho de Spearman.

Tabla 4

Relación entre la sustitución y el pensamiento creativo de niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 163 – Tabalosos, 2023.

		Sustitución	Pensamiento creativo
Rho de Spearman	Sustitución	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,384**
	Pensamiento creativo	N	82
		Coefficiente de correlación	,384**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	82

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

Fuente: Datos propios del estudio

Interpretación

La tabla 4 muestra un coeficiente de correlación Rho de 0,384 y un p – valor igual a 0,000 demostrando así que existe correlación positiva y significativa entre la sustitución del juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños de 5 años de la Institución Educativa estudiada. Lo cual significa que las actividades de la sustitución son factores claves para el desarrollo del pensamiento creativo de los niños.

Tabla 5

Prueba de normalidad de descentración y pensamiento creativo

	Kolmogórov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
Descentración	,215	82	,000
Pensamiento creativo	,102	82	,035

Fuente: Datos propios del estudio

Interpretación

La tabla 5 muestra un p – valor igual a 0,000 para la dimensión descentración y 0,035 para la variable pensamiento creativo, los datos en ambos factores no están distribuidos normalmente, ya que están por debajo del nivel de significancia 0,05. Con este resultado se fundamentó la aplicación de la prueba correlacional no paramétrica Rho de Spearman.

Tabla 6

Relación entre la descentración y el pensamiento creativo de niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 163 – Tabalosos, 2023.

		Descentración	Pensamiento creativo
Rho de Spearman	Descentración	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,240*
	Pensamiento creativo	N	82
		Coeficiente de correlación	,240*
		Sig. (bilateral)	,030
		N	82

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05.

Fuente: Datos propios del estudio

Interpretación

La tabla 6 muestra un coeficiente de correlación Rho de 0,240 y un p – valor igual a 0,030 demostrando que existe correlación positiva y significativa entre la sustitución del juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños de 5 años de la Institución Educativa estudiada. Lo cual implica que las actividades de descentración es un factor clave y determinante en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños.

Tabla 7

Prueba de normalidad de planificación y pensamiento creativo

	Kolmogórov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
Planificación	,114	82	,010
Pensamiento creativo	,102	82	,035

Fuente: Datos propios del estudio

Interpretación

La tabla 7 muestra un p – valor igual a 0,010 para la dimensión planificación y 0,035 para la variable pensamiento creativo, los datos en ambos factores no están distribuidos normalmente, ya que están por debajo del nivel de

significancia 0,05. Con este resultado se fundamentó la aplicación de la prueba correlacional no paramétrica Rho de Spearman.

Tabla 8

Relación entre la planificación y el pensamiento creativo de niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 163 – Tabalosos, 2023.

			Planificación	Pensamiento creativo
Rho de Spearman	Planificación	Coeficiente de correlación	1,000	,549**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	82	82
	Pensamiento creativo	Coeficiente de correlación	,549**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	82	82

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

Fuente: Datos propios del estudio

Interpretación

La tabla 8 muestra un coeficiente de correlación Rho de 0,549 y un p – valor igual a 0,000 demostrando así que existe correlación positiva y significativa entre la sustitución del juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños de 5 años de la Institución Educativa estudiada.

Tabla 9

Prueba de normalidad de juego simbólico y pensamiento creativo

	Kolmogórov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
Juego simbólico	,109	82	,018
Pensamiento creativo	,102	82	,035

Fuente: Datos propios del estudio

Interpretación

La tabla 9 muestra un p – valor igual a 0,018 para la variable Juego simbólico y 0,035 para la variable pensamiento creativo, los datos en ambos factores no

están distribuidos normalmente, ya que están por debajo del nivel de significancia 0,05. Con este resultado se fundamentó la aplicación de la prueba correlacional no paramétrica Rho de Spearman.

Prueba de hipótesis:

Ho: El juego simbólico no tiene un efecto significativo en el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 años de un entorno Educativa N.º 163 – Tabalosos, 2023.

Ha: El juego simbólico tiene un efecto significativo en el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 años de un entorno Educativa N.º 163 – Tabalosos, 2023.

Nivel de significación:

El nivel de significancia teórica es $\alpha = 0,05$, correspondiente al nivel de confiabilidad del 95 %.

Regla de decisión

Si Valor $p > 0.05$, se acepta la Hipótesis Nula (Ho)

Si Valor $p < 0.05$, se acepta la hipótesis alterna (Ha).

Tabla 10

Relación entre el juego simbólico y el pensamiento creativo de niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 163 – Tabalosos, 2023.

		Juego simbólico	Pensamiento creativo
Rho de Spearman	Juego simbólico	1,000	,642**
Pensamiento creativo			

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

Fuente: Datos propios del estudio

Interpretación

La tabla 10 muestra un coeficiente de correlación Rho de 0,642 y un p – valor igual a 0,000 demostrando que existe correlación positiva y significativa entre la variable juego simbólico y la variable pensamiento creativo en los niños de 5 años de la Institución Educativa estudiada. Al comparar el p – valor con el nivel de significancia asumida de 0,05 el p – valor de la correlación es menor ($0,000 < 0,05$) por lo tanto hay evidencia estadística para aceptar la hipótesis alterna del estudio, afirmando entonces que, el juego simbólico tiene un efecto significativo en el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 años de un entorno Educativa N.º 163 – Tabalosos, 2023.

V. DISCUSIÓN

En las siguientes líneas y párrafos, se discuten los resultados del estudio con los de otros investigadores que trataron con muestras similares en la misma línea de investigación. Iniciando con el objetivo específico primero que trató sobre la relación entre la integración y el pensamiento creativo de niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 163 – Tabalosos, 2023. Con un coeficiente de correlación Rho de Spearman igual a 0,351 según Hernández et al. (2014), corresponde a una relación positiva débil, lo que significa que la relación existente es directamente proporcional, entendiéndose que, a mayor nivel de integración de los niños, mayor es el desarrollo del pensamiento creativo, esto debido a que la función de la integración refiere a la capacidad de combinar diferentes elementos, ideas y roles en los juegos simbólicos, la cual es beneficioso para los niños, ya que les permite desarrollar habilidades cognitivas, lingüísticas, sociales y emocionales, promoviendo su imaginación y creatividad.

Además, se demostró estadísticamente que esta función de integración es un factor o dimensión clave en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños, debido a que el p-valor fue menor al nivel de significancia asumida. De tal manera, que se entiende que esta capacidad de integración es determinante, influyente o que causa un efecto positivo en el pensamiento creativo de los niños. Resultado que guarda relación con Loarte (2020), autor que llegó a concluir que los juegos simbólicos en su dimensión integración lingüística se relaciona positivamente con el desarrollo de la capacidad creativa de los niños, permitiéndoles mejorar la fluidez, la memoria en el desarrollo del lenguaje.

De esta manera, se infiere que la integración es un conjunto de actividades claves que necesitan ser practicados por los niños para que empiecen a dominar y perfeccionar sus capacidades y habilidades creativas, es por ello por lo que, desde una perspectiva crítica, los resultados indican que la promoción de la integración y desarrollo de actividades que la incentiven en un entorno educativo podría tener un efecto positivo en la realización de la

creatividad en los niños, lo cual podría aportar considerablemente en el diseño de acciones estratégicas pedagógicas y el desarrollo de programas que busquen estimular la creatividad en una edad temprana.

Continuando con el siguiente objetivo específico que trató sobre la relación entre la sustitución y el pensamiento creativo de niños de 5 años de la Institución Educativa N° 163 – Tabalosos, 2023. Con un coeficiente de correlación Rho de Spearman de 0,384 que según los autores Hernández et al. (2014) es descrita como una correlación positiva de intensidad baja. Al ser positiva significa que la relación es directamente proporcional, por lo que al haber un nivel alto de aplicación de la sustitución en el juego simbólico mayor es el desarrollo del pensamiento creativo de los niños. Esto es así debido a que la sustitución en el juego simbólico es una forma de expresión y exploración de la imaginación de los niños, las cuales les permite desarrollar su creatividad y practicar habilidades sociales y emocionales. El resultado demuestra que los niños de la Institución Educativa utilizan objetos y roles de manera imaginativa y simbólica, lo que les permite en cierta medida a desarrollar su capacidad cognitiva, social y emocional.

Resultados de Paredes (2019), encontró que al permitir que los niños exploren diversos roles y escenarios imaginarios, el juego simbólico puede ser una técnica útil para incentivar el pensamiento creativo; Hallazgos y conclusiones similares se descubrieron al estudio de Pérez (2019), lo cual es relevante para este estudio. En este caso, el autor pudo confirmar que la introducción de actividades como juegos simbólicos tuvo un impacto sustancial en el crecimiento del pensamiento creativo de los niños. Entonces, gracias a las actividades de sustitución, los niños mostraron un crecimiento en su capacidad para producir ideas únicas, encontrar soluciones creativas a los problemas y pensar con flexibilidad; por tanto, desde una perspectiva crítica, se reconoce que esta información permite destacar la relevancia de proporcionar oportunidades para desarrollo juegos simbólicos en el contexto educativo y la manera en la que estos representan un recurso importante para

la promoción del desarrollo de las habilidades desde un enfoque cognitivo, social y emocional en los niños por medio de la creatividad e imaginación.

Siguiendo con el objetivo específico que trató sobre la relación entre la descentración y el pensamiento creativo de niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 163 – Tabalosos, 2023. Con un coeficiente de correlación Rho de Spearman de 0,240 según los autores Hernández et al. (2014), correspondería a una relación directa o positiva débil. Al ser positiva muestra que la relación es directa y proporcional, es decir, que un nivel de aplicación alta de la descentración mediante el juego simbólico ocasiona un mejor desarrollo del pensamiento creativo en los niños, esto debido a que esta capacidad de descentración permite pensar de manera más flexible y ayuda a los niños a comprender mejor el mundo que los rodea, superando el pensamiento egocéntrico y considerando varios puntos de vista, facilitando la resolución de problemas más fácil.

Entonces, el resultado demuestra que los niños de la Institución Educativa tienen esta capacidad en un nivel bajo, la cual es suficiente para que desarrollen su capacidad de pensamiento creativo; en ese sentido, desde un enfoque crítico de la investigadora, se reconoce que estos resultados proporcionan una visión relevante acerca de la asociación entre la descentración y pensamiento, por lo cual resulta indispensable el diseño de programas educaciones que promuevan el desarrollo de estas habilidades a través del pensamiento flexible y consideración de diversas perspectivas, de tal manera que los niños comprendan de una manera más rápida la manera en la que funcionan las cosas.

Así mismo el objetivo específico trató sobre la relación entre la planificación y el pensamiento creativo de niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 163 – Tabalosos, 2023. Con un coeficiente de correlación Rho de Spearman de 0,549 y de acuerdo a los autores Hernández et al. (2014) quienes mencionan que correspondería a una relación positiva o directa de intensidad moderada, lo que significa que los estudiantes tienen un nivel medio sobre la planificación

en los juegos simbólicos, la cual es suficiente para demostrar que tiene una incidencia positiva en el desarrollo de su pensamiento creativo, ya que al ser positiva la relación, esta es directamente proporcional. Es decir, que un alto nivel de planificación en los juegos simbólicos abre la posibilidad del desarrollo del pensamiento creativo de los niños, esto es así, ya que la planificación permite a los niños desarrollar habilidades de pensamiento estratégico, anticipación y resolución de problemas, brindándoles una sensación de control y autonomía sobre el juego, fortaleciendo su confianza y habilidades para la toma de decisiones.

Entonces, queda definido entonces la planificación del juego simbólico como un conjunto de actividades válidas y demostradas que tienen un uso útil en la generación de personas con alto nivel de pensamiento creativo; por tanto, desde un punto de vista crítico, se destaca que la existencia de un elevado nivel de planificación brinda a los menores la oportunidad para que desarrollen sus habilidades para pensar de manera estratégica, anticipada y resolver problemas específicos. Esto se considera positivo porque se consideran indispensables para fomentar la habilidad para pensar originalmente y encontrar alternativas de solución que resulten innovadoras frente a las demás.

Así también, en cuanto al objetivo general que trató sobre determinar la relación del juego simbólico y el pensamiento creativo en niños de 5 años de la Institución Educativa; al realizar la prueba de normalidad de los datos, pudimos ver que los datos no tuvieron una distribución normal, por lo que se justificó la aplicación de la prueba inferencial no paramétrica de correlación Rho de Spearman. El estadístico p igual a 0,000 menor al nivel de significancia 0,05 ha sido suficiente para rechazar la hipótesis nula y en consecuencia aceptar la hipótesis alterna, por consiguiente, se demostró estadísticamente que el juego simbólico tiene un efecto significativo en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 05 años. Este resultado demostraría que los juegos simbólicos en niños de 5 años proporcionan un espacio rico y estimulante que favorece el desarrollo del pensamiento creativo. Estas

experiencias de juego fomentan la imaginación, la flexibilidad cognitiva, la resolución de problemas y la expresión creativa, sentando las bases para el desarrollo de destrezas creativas durante la vida.

Hallazgos similares respaldan la afirmación de Mendoza (2020) de que el juego simbólico es una herramienta crucial para fomentar el pensamiento creativo en niños de esta edad (5 años), ya que les brinda la oportunidad de experimentar con varios personajes y escenarios hipotéticos. Esto indica que el autor también ha descubierto resultados prometedores del uso del juego simbólico. Cuando los autores aconsejan a los instructores que promuevan el juego en un ambiente seguro y atractivo donde los niños puedan explorar y desarrollar su potencial creativo, dan un ejemplo de cómo funciona esto. Otro estudio de Mosquera (2019), quien pudo demostrar que la implementación de actividades de juego simbólico tuvo un efecto positivo en el desarrollo del pensamiento creativo en niños y niñas de 5 años, llegó a conclusiones similares a las de este estudio y los de los dos estudios previamente compartidos. Además, descubrió que el juego de simulación mejora la imaginación, la inventiva y la capacidad de los niños para resolver problemas y comunicarse.

En concordancia con ello, esta información proporciona una base sólida para fomentar el juego simbólico dentro de un contexto seguro y atractivo, donde los niños exploren y desarrollen su capacidad creativa, lo cual a su vez podría favorecer para la obtención y fortalecimiento de las habilidades y competencias creativas a lo largo de su vida, durante el desarrollo de diversas actividades; finalmente, a modo de análisis crítico del investigador, el estudio demostró estadísticamente que el juego simbólico está relacionado con el pensamiento creativo de niños de 5 años. Claro está que los niños tienen una capacidad significativa para el aprendizaje, y es mucho más oportuno que estos niños sean entrenados mediante técnicas y herramientas que les permitan ir descubriendo día a día sus capacidades y mejorando sus habilidades. Es por eso por lo que los docentes como profesionistas que tienen la responsabilidad de educar tengan la capacidad y la conciencia de

implementar adecuadamente estas técnicas de juego simbólico en las clases que imparten, favoreciendo el aprendizaje de los niños.

VI. CONCLUSIONES

- 6.1.** Existe relación significativa entre el juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 163 – Tabalosos, 2023, tras demostrar estadísticamente con la prueba correlacional no paramétrica Rho de Spearman donde se obtuvo un coeficiente de correlación Rho de 0,642 y un p-valor 0,000 menor al nivel de significancia 0,05. Indicando así entonces que el juego simbólico es un factor clave en el pensamiento creativos de los niños.

- 6.2.** Existe relación significativa entre la integración y el pensamiento creativo de niños de 5 años de la Institución Educativa N° 163 – Tabalosos, 2023, encontrándose un coeficiente de correlación Rho de Spearman de 0,351 y un p – valor por debajo del nivel de significancia ($0,001 < 0,05$). Haciendo evidente la importancia de los procesos de integración en el pensamiento creativos de los niños.

- 6.3.** Existe relación significativa entre la sustitución y el pensamiento creativo de niños de 5 años de la Institución Educativa N° 163 – Tabalosos, 2023, encontrándose un coeficiente de correlación Rho de Spearman de 0,384 y un p – valor por debajo del nivel de significancia ($0,000 < 0,05$). En consecuencia, las actividades de sustitución son recursos claves para el pensamiento creativos de los niños.

- 6.4.** Existe relación significativa entre la descentración y el pensamiento creativo de niños de 5 años de la Institución Educativa N° 163 – Tabalosos, 2023, encontrándose un coeficiente de correlación Rho de Spearman de 0,240 y un p – valor por debajo del nivel de significancia ($0,030 < 0,05$). Demostrándose entonces, que actividades que integran y comprenden la descentración son recursos muy importantes en el pensamiento creativos de los niños de 5 años.

- 6.5.** Existe relación significativa entre la planificación y el pensamiento creativo de niños de 5 años de la Institución Educativa N° 163 –

Tabalosos, 2023, encontrándose un coeficiente de correlación Rho de Spearman de 0,549 y un p – valor por debajo del nivel de significancia ($0,000 < 0,05$). Por lo que, el proceso de planificación del o de los juegos simbólicos son cruciales para que el pensamiento creativo del estudiante se desarrolle positivamente.

VII. RECOMENDACIONES

- 7.1.** Al director de la Institución Educativa N° 163 de Tabalosos, promover el uso regular del juego simbólico en el entorno educativo. También, debe proporcionar y facilitar los recursos, herramientas y materiales necesarios para que la aplicación de este recurso crucial se implemente correctamente, esto ayudará a que las habilidades creativas de los alumnos crezcan y se fortalezcan.

- 7.2.** A los educadores de la Institución Educativa N° 163 de Tabalosos, programar actividades que incentiven la colaboración entre los estudiantes, así como incentivar el trabajo en equipo y la resolución de conflictos, de tal forma que compartan ideas y enriquezcan sus pensamientos por medio de la interacción con sus compañeros.

- 7.3.** A los docentes de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 163 de Tabalosos, diseñar ejercicios que promuevan el planteamiento de alternativas de solución idóneas y el pensamiento original, con el propósito de que encuentren distintos usos para un determinado recurso. Además, es muy importante, dejar a los niños ser los protagonistas de su propio juego, evitándoles llenar de reglas o restricciones que no permita el desarrollo de su creatividad.

- 7.4.** A los padres de familia de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 163 de Tabalosos, apoyar la originalidad y la confianza en la inventiva de sus pequeños. A fomentar el juego en grupo con sus hijos, de manera que se estimule la creatividad, en donde el niño pueda comprender y representar de manera más flexible diferentes roles y el suyo mismo, de modo que fortalezca su pensamiento crítico y el desarrollo de habilidades organizativas.

- 7.5.** Al director de la UGEL Lamas, fomentar para que los directores y docentes de las diferentes Instituciones Educativas brinden la oportunidad de que los niños planifiquen sus propios juegos simbólicos,

con la finalidad de que, a largo plazo, puedan fortalecer sus competencias y habilidades que les permitan tener una buena capacidad creativa dado que esto será útil para la vida personal y profesional.

REFERENCIAS

- Araujo, J., Potosi, A., Aguayo, Y., & Aguayo, N. (2020). El juego en el desarrollo intelectual del niño. *Universidad Ciencia y Tecnología*, 1(1), 97-106.
- Bonilla-Sánchez, M. D. R., Solovieva, Y., Méndez-Balbuena, I., & Díaz-Ramírez, I. (2019). The effect of role-playing with symbolic elements on the neuropsychological development of preschool children. *Revista Facultad de Medicina*, 67(2), 299-306. <https://doi.org/10.15446/revfacmed.v67n2.65174>
- Bortolazzo, A., Arauco, R. N., Florencia, M. y Mirc, A. E. (2022). El juego como transmisor de enunciados identificatorios. *Huellas de época - Primera parte. Actas de la séptima jornada de investigación en psicología sexto encuentro de becarios, becarias y tesistas*, 1(1), 1-8. <https://backend.congresos.unlp.edu.ar/index.php/viijornadas/article/view/5660>
- Casadiejo Cabrales, A., Avendaño Casadiejo, K., Chávarro Medina, G., Avendaño Casadiejo, G., Guevara Salazar, L. X., & Avendaño Rodríguez, A. (2020). Classification criteria in preschool children using logical blocks. *Revista Latinoamericana de Investigación en Matemática Educativa*, 23(3), 311-330. <https://doi.org/10.12802/relime.20.2332>
- Chen, Y., & Wang, C. (2021). The Effect of Symbolic Play on Cognitive Integration of Children with Special Needs. *International Journal of Special Education*, 36(1), 1-9.
- Casallo Trauco, G. (2022). Juego simbólico en el lenguaje oral en estudiantes de 5 años en una institución educativa, Callao 2021. En Universidad César Vallejo. Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/87286>
- Castro A., H., Ortega B., J., Villarroel L., J., & Contreras S., C. (2019). Determinación de pensamiento creativo en estudiantes de medicina de una

- universidad chilena. *Revista médica de Chile*, 147(3), 372-377.
<https://doi.org/10.4067/s0034-98872019000300372>
- Catarino, P., Vasco, P., Lopes, J., Silva, H., & Morais, E. (2019). Cooperative learning on promoting creative thinking and mathematical creativity in higher education. *REICE. Revista Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 17(3), 5-22.
<https://doi.org/10.15366/reice2019.17.3.001>
- Concytec. (2018). Reglamento de calificación, clasificación y registro de los investigadores del sistema nacional de ciencia, tecnología e innovación tecnológica - reglamento RENACYT. portal.concytec.gob.pe.
- Cruz Cruz, P., Rodríguez Torres, J., & Martín Pavón, S. (2020). Tratamiento Metodológico De La Coeducación a Través Del Juego Simbólico, En Un Aula De Educación Infantil. *Diversidade e Educação*, 8(Especiam), 255-276.
<https://doi.org/10.14295/de.v8iespeciam.9545>
- Dogan, N., Maria Antonia Manassero, M. A. M., & Vázquez-Alonso, Á. (2020). El pensamiento creativo en estudiantes para profesores de ciencias: efectos del aprendizaje basado en problemas y en la historia de la ciencia. *Tecné, Episteme y Didaxis: TED*, 48, 163-180. <https://doi.org/10.17227/ted.num48-10926>
- Gallardo-López, J. A., García-Lázaro, I., & Gallardo-Vázquez, P. (2019). Análisis de las principales teorías del juego en el ámbito educativo. *Brazilian Journal of Development*, 5(8), 12172-12186. <https://doi.org/10.34117/bjdv5n8-066>
- Gil-Espinosa, F., Romance, Á., & Nielsen, A. (2018). Juego y actividad física como indicadores de calidad en Educación Infantil. *Retos*, 2041(34), 252-257.
- García, A., & Sánchez, J. (2018). Desarrollo perceptivo y resolución creativa de problemas matemáticos. *Revista de Educación Matemática*, 33(2), 25-40.
<https://revistas.um.es/educatio/issue/view/17041>

- González, J., & Torres, M. (2022). El valor del pensamiento creativo en el crecimiento intelectual de los estudiantes de educación superior. *Revista de Educación e Innovación*, 5(1), 45-60. https://www.researchgate.net/publication/370040039_Fomento_de_creatividad_y_pensamiento_creativo_como_innovacion_de_la_educacion_superior/fulltext/643aec99e881690c4bd7f47d/Fomento-de-creatividad-y-pensamiento-creativo-como-innovacion-de-la-educacion-superior.pdf
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación. En McGraw-Hill - Edición 6 (Vol. 6). McGraw-Hill / Interamericana Editores, S.A.
- Loarte López, E. (2020). Los juegos Lingüísticos como instrumento didáctico en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de la Institución Educativa Inicial N°503 Manzanares. En Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.
- López, M. (2019). La planificación en el juego simbólico: una estrategia para el desarrollo de la creatividad y las capacidades cognitivas. *Revista de Investigación Educativa*, 37(2), 431-447. <https://hdl.handle.net/20.500.12799/6519>
- Lopez-Silva, P. & Bustos-Valenzuela, P. (2017). Clarificando el rol de la mentalización en el desarrollo de las funciones ejecutivas. *Universitas Psychologica*, 16(4), 1-19. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy16-4.crm4>
- Martínez, A. (2019). El crecimiento estético y el pensamiento inventivo en la enseñanza de las artes. *Revista de Educación y Cultura*, 24(2), 49-64. https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052017000100025
- Mejía Bustillos, B., & Príncipe Cotillo, G. (2018). Juegos lingüísticos y la habilidad comunicativa de los niños y niñas de cinco años de una institución educativa

- publica de inicial. Revista Educa - UMCH, 12(02), 31-46.
<http://revistas.umch.edu.pe/EducaUMCH/article/view/81>
- Mejía Clavo, F. (2019). Juego simbólico y las habilidades comunicativas en niños de 5 años de la Institución Educativa 11084-Cayalti, 2019. En Universidad César Vallejo. Universidad César Vallejo.
- Ministerio de Educación. (2019). Minedu y direcciones regionales analizan implementación del Currículo Nacional.
<https://www.gob.pe/institucion/minedu/noticias/52944-minedu-y-direcciones-regionales-analizan-implementacion-del-curriculo-nacional>
- Mota Ibáñez, N. (2018). El Juego Vocal En La Educación Infantil Y Primaria. Tabanque. Revista Pedagógica, 31(31), 59-78.
<https://doi.org/10.24197/trp.31.2018.59-78>
- Moura de Carvalho, T. de C., Fleith, D. de S., & Almeida, L. da S. (2021). Desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito educativo. Latinoamericana de Estudios Educativos, 17(1), 164-187.
<https://doi.org/10.17151/rlee.2021.17.1.9>
- Narváez Caballero, N., & Gálvez García, L. (2020). Propuesta metodológica para el desarrollo del pensamiento creativo desde el diseño de la ingeniería concurrente. Sophia, 16(2), 207-216.
<https://doi.org/10.18634/sophiaj.16v.2i.976>
- Ñaupas Paitán, H., Valdivia Dueñas, M. R., Palacios Vilela, J. J., & Romero Delgado, H. E. (2018). Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis. En 5ta Edición (Ed.), Journal of Chemical Information and Modeling (Vol. 53, Número 9). Ediciones de la U.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Núñez, L. A., Novoa, P. F., Majo, H. R., y Salvatierra, A. (2019). Los mapas mentales como estrategia en el desarrollo de la inteligencia exitosa en estudiantes de secundaria. *Propósitos y Representaciones*, 7(1), 59–82.
<https://doi.org/10.20511/pyr2019.v7n1.263>

- ONU. (2020). Inclusión y educación: Todos sin excepción. Organización de las Naciones Unidas.
- Osman, Dalia., Aisha, F., Heba, M., & Amany, S. (2019). Relation between Language Development, Cognitive Skills and Play Skills. *The Medical Journal of Cairo University*, 87(March), 1037-1049. <https://doi.org/10.21608/mjcu.2019.52835>
- Pamplona Raigosa, J., Cuesta Saldarriaga, J. C., & Cano Valderrama, V. (2019). Estrategias de enseñanza del docente en las áreas básicas: una mirada al aprendizaje escolar. *Eleuthera*, 21, 13-33. <https://doi.org/10.17151/eleu.2019.21.2>
- Parra, M., Segura, A., & Romero, C. (2020). Análisis del pensamiento creativo y niveles de activación del alumno tras una experiencia de gamificación. *Educar*, 56(2), 475-489.
- Posligua-Espinoza, J., Chenche-García, W., & Vallejo-Vivas, B. (2017). Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica. *Dominio de las Ciencias*, 3(3), 1020-1052. <https://doi.org/10.23857/dc.v3i3.517>
- Ramírez Távara, M. del P. (2020). Las técnicas lúdicas y la enseñanza de las matemáticas en la IE N° 138 Eduardo Avalos Bustamante, Tumbes, 2021. En Universidad César Vallejo. Universidad César Vallejo.
- Rodríguez, M. (2017). El juego simbólico: una herramienta para el desarrollo de la descentración cognitiva. *Revista de Psicología*, 35(1), 1-23. https://www.researchgate.net/publication/364816777_El_juego_simbolico_en_ninos_con_autismo_caracteristicas_e_intervencion
- Ríos, I. G., & Díaz, K. Á. (2022). EL JUEGO SIMBÓLICO EN LA INFANCIA: En Investigación educativa en contextos de pandemia. <https://doi.org/10.2307/j.ctv2gz3v49.106>

- Sarlé, P. (2019). La escuela infantil: identidad en juego. *Revista del Instituto de Investigaciones en Educación*, 8(11), 90. <https://doi.org/10.30972/riie.8113644>
- Stein, A., & Migdalek, M. J. (2017). La construcción del “mundo de ficción” y de la trama narrativa en situaciones de juego simbólico en el hogar. *Actualidades en Psicología*, 31(122), 1. <https://doi.org/10.15517/ap.v31i122.22707>
- Silva, G. (2019). El juego simbólico en la Hora del Juego Libre en los Sectores [Tesis de maestría no publicada]. Ministerio de Educación del Perú.
- Tamami Tualombo, M. A. (2020). La metodología juego - trabajo en el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas de 3 y 4 años en el Centro de Educación Inicial “Santa Narcisa de Jesús”, periodo 2019 -2020. En Universidad Central del Ecuador. Universidad Central del Ecuador. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/22958>
- UNICEF (2018). El juego y el aprendizaje. Recuperado de: <https://www.unicef.org/argentina/sites/unicef.org.argentina/files/2021-05/EI%20juego%20y%20el%20aprendizaje.pdf>
- Villegas Doínguez, J., & Contreras Díaz, J. (2018). Modificación De La Función Familiar A Partir De Un Programa Basado En Recreación Y Juegos Simbólicos En Adolescentes De La Localidad De Rinconada, Veracruz. Estudio Piloto. *Revista Española De Educación Física Y Deportes*, 422, 73-80.
- Yildiz, C., & Guler, T. (2021). Exploring the relationship between creative thinking and scientific process skills of preschool children. *Thinking Skills and Creativity*, 39, 100795. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100795>

ANEXOS

Tabla de operacionalización de las variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
V1: Juego simbólico	El juego simbólico es un componente fundamental para la imaginación del niño a partir del desarrollo y pensamiento que posibilita la asimilación de las leyes locales (Ríos et al., 2022)	Las cuatro dimensiones que presenta —integración, sustitución, descentración y planificación— están respaldadas cada una por los indicadores correspondientes.	Integración	<ul style="list-style-type: none"> • Acciones • Secuencias 	Ordinal
			Sustitución	<ul style="list-style-type: none"> • Representación • Relaciones 	
			Descentración	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones • Tiempo 	
			Planificación	<ul style="list-style-type: none"> • Objetivos • Metas 	
V2: Pensamiento creativo	El pensamiento creativo es una actividad intelectual que forma parte de lo pensamiento divergente, es la capacidad de analizar y valorar ideas mediante la resolución de problemas (Guler, 2021).	La variable se hará observada por medio de 3 dimensiones las cuales son desarrollo intelectual con 6 ítems, desarrollo perceptivo con 6 ítems y desarrollo estético con 6 ítems. Los que serán medidos en una escala de 1 (si) ,2 (a veces) y 3 (si).	Desarrollo intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Cognitivo • Atención • Imitación 	Ordinal
			Desarrollo perceptivo	<ul style="list-style-type: none"> • Observación • Audición • Inter sensorial 	
			Desarrollo estético	<ul style="list-style-type: none"> • Conciencia • Personalidad • Arte 	

Matriz de consistencia

Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Técnica e Instrumentos										
<p>Problema general ¿Cuál es la relación entre el juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 163 – Tabalosos, 2023?</p> <p>Problemas específicos ¿Cuál es la relación entre la integración y el pensamiento creativo de niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 163 – Tabalosos, 2023? ¿Cuál es la relación entre la sustitución y el pensamiento creativo de niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 163 – Tabalosos, 2023? ¿Cuál es la relación entre la descentración y el pensamiento creativo de niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 163 – Tabalosos, 2023? ¿Cuál es la relación entre la planificación y el pensamiento creativo de niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 163 – Tabalosos, 2023?</p>	<p>Objetivo general Determinar la relación entre el juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 163 – Tabalosos, 2023.</p> <p>Objetivos específicos OE1: identificar la relación entre la integración y el pensamiento creativo de niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 163 – Tabalosos, 2023 OE2: Medir la relación entre la sustitución y el pensamiento creativo de niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 163 – Tabalosos, 2023 OE3: conocer la relación entre la descentración y el pensamiento creativo de niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 163 – Tabalosos, 2023. OE4: Estimar la relación entre la planificación y el pensamiento creativo de niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 163 – Tabalosos, 2023.</p>	<p>Hipótesis general Existe relación significativa entre el juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 163 – Tabalosos, 2023.</p> <p>Hipótesis específicas Existe relación significativa entre la integración y el pensamiento creativo de niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 163 – Tabalosos, 2023. Existe relación significativa entre la sustitución y el pensamiento creativo de niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 163 – Tabalosos, 2023. Existe relación significativa entre la descentración y el pensamiento creativo de niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 163 – Tabalosos, 2023. Existe relación significativa entre la planificación y el pensamiento creativo de niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 163 – Tabalosos, 2023.</p>	<p>Técnica Observación</p> <p>Instrumentos Ficha de observación</p>										
Diseño de investigación	Población y muestra	Variables y dimensiones											
<p>Tipo: Básica Enfoque: Cuantitativa Diseño: No experimental, correlacional, transversal</p>	<p>Población 82 estudiantes de inicial de la Institución Educativa N.º 163 - Tabalosos.</p> <p>Muestra: La muestra fue el equivalente al 100 % de la población.</p> <p>Muestreo No aplicó.</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">Variable</th> <th style="width: 50%;">Dimensiones</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="4" style="text-align: center;">Juego simbólico</td> <td style="text-align: center;">Integración</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Sustitución</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Descentración</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Planificación</td> </tr> <tr> <td rowspan="3" style="text-align: center;">Pensamiento creativo</td> <td style="text-align: center;">Desarrollo intelectual</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Desarrollo perceptivo</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Desarrollo estético</td> </tr> </tbody> </table>		Variable	Dimensiones	Juego simbólico	Integración	Sustitución	Descentración	Planificación	Pensamiento creativo	Desarrollo intelectual	Desarrollo perceptivo
Variable	Dimensiones												
Juego simbólico	Integración												
	Sustitución												
	Descentración												
	Planificación												
Pensamiento creativo	Desarrollo intelectual												
	Desarrollo perceptivo												
	Desarrollo estético												

Asentimiento informado

Título de la investigación: **Juego simbólico y pensamiento creativo en niños de 5 años de la I.E.N°163, Tabalosos-2023**

Investigadora: **Yolanda Reátegui Angulo**

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada "Juego simbólico y pensamiento creativo en niños de 5 años de la I.E.N°163, Tabalosos-2023", cuyo objetivo es: Determinar la relación entre el juego simbólico y el pensamiento creativo en niños de 5 años de la Institución Educativa N°163, Tabalosos-2023.

Esta investigación es desarrollada por estudiantes de Posgrado del Programa Académico de la **Maestría en Psicología Educativa** de la Universidad César Vallejo del campus Tarapoto, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución Educativa 163, Tabalosos. RESOLUCIÓN JEFATURAL N°584-2023-UCV-VA-EPG-F03/J

Describir el impacto del problema de la investigación.

Los resultados de la investigación, se compartirá con la Directora de la Institución Educativa, docentes y padres de familia. La presente investigación se aplicarán instrumentos que pueda medir la relación que tienen los juegos simbólicos y pensamiento creativo, con el fin de que los instrumentos se puedan utilizar para futuras investigaciones en la misma línea de investigación.

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará la técnica de observación y se aplicará la ficha de observación donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "Juego simbólico y pensamiento creativo en niños de 5 años de la I.E.N°163, Tabalosos-2023".
2. Esta ficha de observación se aplicará durante dos días a 82 estudiantes en dos secciones de 5 años en el turno de la mañana tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en el ambiente de las secciones de 5 años de la institución Educativa 163 de Tabalosos. Se marcará con un aspa los ítems según el logro que

obtiene el niño que se observan en la ficha de observación, serán codificadas y anónimas.

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al tutor la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la educación de sus hijos.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con la investigadora Yolanda Reátegui Angulo, email:yreategui63@ucvvirtual.edu.pe y docente asesor: M.Sc. Sánchez Cotrina Ever email:SSanchezco26@ucvvirtual.edu.pe.

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos: Patricia Armas Inuma

Fecha y hora: 21/06/2023 10:00 A.M

Firma: [Firma] DNI: 70929911

Instrumento de recolección de datos

Variable 1: Juego simbólico

Nombre del niño:

Fecha:

Edad:

El siguiente instrumento fue elaborado con la finalidad de saber el nivel que representa su propio juego simbólico en los niños (as) de 5 años. A continuación, se muestra los ítems de dicha evaluación.

Ítems o preguntas	NUNCA (1)	A VECES (2)	SIEMPRE (3)
Dimensión 1: PLANIFICACIÓN.			
1. Planifica un juego para ejecutarlo en equipo.			
2. Muestra placer por jugar.			
3. Se reparten los roles al momento de jugar.			
4. El niño se esmera para que su equipo gane.			
Dimensión 2: INTEGRACIÓN			
5. El niño juega solo en un lugar determinado.			
6.El niño juega imitando las acciones que realiza un adulto.			
7. El niño juega siguiendo una secuencia.			
8.Juega en grupo representando acciones vividas en el jardín.			
Dimensión 3: SUSTITUCIÓN			
9.Utiliza un objeto en representación de otro real para jugar.			
10.Arma torres empleando cubos, juegos imantados, latas, vasos de plástico.			
11.Modela con plastilina objetos de su agrado.			
Dimensión 4: DESCENTRACIÓN			
12.Juega a gatear como un bebé.			
13.Simula beber de una taza vacía.			
14.Simula comer lo que le preparan			
15.Juega con un palo de escoba simulando que es un caballo.			
16.Respeta el tiempo del juego.			

Variable 2: Pensamiento creativo

Nombre del niño: _____

Fecha: _____

Edad: _____

El siguiente instrumento está elaborado con la finalidad de saber sobre el nivel que representa su propio pensamiento creativo de los niños (as) de 5 años. A continuación, se muestra los ítems de dicha evaluación.

Ítems o preguntas	NUNCA (1)	A VECES (2)	SIEMPRE (3)
Dimensión 1: DESARROLLO INTELECTUAL.			
1. Propone el título del cuento a partir de las imágenes.			
2. Propone el desenlace del cuento.			
3. Presta atención a las imágenes del cuento.			
4. Responde a las preguntas de la narración del cuento.			
5. Imita a los personajes del cuento.			
6. Participa asumiendo roles del cuento.			
Dimensión 2: DESARROLLO PERCEPTIVO.			
7. Observa las imágenes del cuento mostrado por la docente.			
8. Observa detenidamente el cuento para plasmar sus ideas.			
9. Escucha con atención la narración del cuento.			
10. Escucha las preguntas que emite la docente.			
11. Moldea con plastilina los personajes del cuento.			
12. Diferencia las diversas texturas de los materiales con los que han sido elaborados los personajes del cuento.			
Dimensión 3: DESARROLLO ESTÉTICO.			
13. Realiza distintos gestos de los personajes del cuento.			
14. Crea un personaje nuevo del cuento.			
15. Representa una escena del cuento.			
16. Realiza dibujos creativos relacionados al cuento.			
17. Representa gráficamente los personajes del cuento con diferentes materiales.			
18. Aprecia las creaciones de sus compañeros y las de él.			

Validación de instrumentos



MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Claridad ¹				Coherencia ²				Relevancia ³				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
PLANIFICACIÓN														
01	Planifica antes de iniciar un juego para.				X				X					X
02	Muestra agrado por jugar.				X				X					X
03	Se reparten los roles al momento de jugar.				X				X					X
04	Se esmera para que su equipo gane.				X				X					X
05	Respeto el tiempo del juego.				X				X					X
Nº INTEGRACIÓN														
01	El niño interactúa con sus pares a través del juego.				X				X					X
02	El niño juega imitando las acciones que realiza un adulto.				X				X					X
03	El niño juega siguiendo una secuencia.				X				X					X
04	Juega en grupo representando acciones vividas en el jardín.				X				X					X
Nº SUSTITUCIÓN														
01	Utiliza un objeto en representación de otro real para jugar.				X				X					X
02	Arma torres empleando cubos, juegos imantados, latas, vasos de plásticos.				X				X					X
03	Modela con plastilina objetos de su agrado.				X				X					X
04	Juega con un palo de escoba simulando que es un caballo.				X				X					X
Nº DESCENTRACIÓN														
01	Juega a gatear como un bebé				X				X					X
02	Simula beber de una taza vacía.				X				X					X
03	Simula comer lo que le preparan.				X				X					X

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia y coherencia con las variables.

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

Apellidos y nombres del juez validador. María de Jesús Philipps Tafur DNI: 00906551

Especialidad del validador (a): Profesora de Educación Inicial, Magister, Área de Gestión Académica Educativa.

¹Claridad: El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

²Coherencia: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

³Relevancia: El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido



Lamas 15 de junio de 2023

MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Claridad ¹				Coherencia ²				Relevancia ³				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
	DESARROLLO INTELLECTUAL													
01	Propone el título del cuento a partir de las imágenes.				x				x					x
02	Propone el desenlace del cuento.				x				x					x
03	Presta atención a las imágenes del cuento.				x				x					x
04	Responde a las preguntas de la narración del cuento.				x				x					x
05	Limita a los personajes del cuento.				x				x					x
06	Participa asumiendo roles del cuento.				x				x					x
07	Crea un personaje nuevo del cuento.				x				x					x
	Nº DESARROLLO PERCEPTIVO													
01	Observa con atención las imágenes del cuento mostrado por la docente.				x				x					x
02	Observa detenidamente el cuento para plasmar sus ideas.				x				x					x
03	Escucha con atención la narración del cuento.				x				x					x
04	Escucha las preguntas que emite la docente.				x				x					x
05	Moldea con plastilina los personajes del cuento.				x				x					x
06	Diferencia las diversas texturas de los materiales con los que han sido elaborados los personajes del cuento.				x				x					x
	Nº DESARROLLO ESTÉTICO													
01	Realiza distintos gestos de los personajes del cuento.				x				x					x
02	Representa una escena del cuento.				x				x					x
03	Realiza dibujos creativos relacionados al cuento.				x				x					x
04	Representa gráficamente los personajes del cuento con diferentes materiales.				x				x					x
05	Aprecia las creaciones de sus compañeros y las de él.				x				x					x

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo Nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia.

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

Apellidos y nombres del juez validador. María de Jesús Philipps Tafur **DNI:** 00906551

Especialidad del validador (a): Docente de Educación Inicial, Área de Gestión Académica Educativa

¹**Claridad:** El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

²**Coherencia:** El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

³**Relevancia:** El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

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

Lamas 15 de junio de 2023


DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL-LAMAS
I.E. N° 250 - LAMAS
Marta de Jesús Phillips Rojas
DIRECTORA
Firma del experto informante

MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

N°	DIMENSIONES / ítems	Claridad ¹				Coherencia ²				Relevancia ³				Observaciones/ Recomendaciones	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
PLANIFICACIÓN															
01	Planifica un juego para ejecutarlo en equipo.		X				X							X	Planifica antes de iniciar un juego Muestra agrado Se comenra
02	Muestra placer por jugar.		X				X							X	
03	Se reparten los roles al momento de jugar.				X				X					X	
04	El niño se esmera para que su equipo gane.				X				X					X	
DIMENSIONES / ítems															
INTEGRACIÓN															
01	El niño juega solo en un lugar determinado. <i>Se queda "el niño", Se para la cocina</i>				X				X					X	
02	El niño juega imitando las acciones que realiza un adulto.				X				X					X	
03	El niño juega siguiendo una secuencia.				X				X					X	
05	Juega en grupo representando acciones vividas en el jardín.				X				X					X	
DIMENSIONES / ítems															
SUSTITUCIÓN															
01	Utiliza un objeto en representación de otro real para jugar.		X						X					X	Darle mejor sentido
02	Arma torres empleando cubos, juegos imantados, latas, vasos de plásticos.				X				X					X	
03	Modela con plastilina objetos de su agrado.				X				X					X	
DIMENSIONES / ítems															
DESCENTRACIÓN															
01	Juega a gatear como un bebé				X				X					X	
02	Simula beber de una taza vacía.				X				X					X	
03	Simula comer lo que le preparan.				X				X					X	
04	Juega con un palo de escoba simulando que es un caballo.				X				X					X	
05	Respetar el tiempo del juego.				X				X					X	

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay Suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador. García Orbe Andy Paul DNI: 45396653

Especialidad del validador (a): Maestro en Intervención psicológica

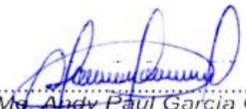
¹**Claridad:** El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

²**Coherencia:** El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

³**Relevancia:** El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

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

16 de Junio de 2023


.....
Mg. Andy Paul García Orbe
PSICÓLOGO
C.P.S.P. 17532

Firma del experto informante

MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

N°	DIMENSIONES / ítems	Claridad ¹				Coherencia ²				Relevancia ³				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
	DESARROLLO INTELECTUAL													
01	Propone el título del cuento.				X				X				X	
02	Presta atención a las imágenes del cuento				X				X				X	
03	Responde a las preguntas de la narración del cuento.				X				X				X	
04	Imita a los personajes del cuento.				X				X				X	
05	Participa asumiendo roles del cuento.				X				X				X	
	DESARROLLO PERCEPTIVO													
01	Observa con atención las imágenes del cuento mostrado por la docente.				X				X				X	
03	Observa detenidamente el cuento para plasmar sus ideas.				X				X				X	
04	Escucha con atención la narración del cuento.				X				X				X	
05	Escucha y responde las preguntas que emite la docente.				X				X				X	
06	Moldea con plastilina los personajes del cuento.				X				X				X	
07	Diferencia las diversas texturas de los materiales con los que han sido elaborados los personajes del cuento.				X				X				X	
	DESARROLLO ESTÉTICO													
01	Realiza distintos gestos de los personajes del cuento.				X				X				X	
02	Crea un personaje nuevo del cuento.				X				X				X	
03	Representa una escena del cuento.				X				X				X	
04	Realiza dibujos creativos relacionados al cuento.				X				X				X	
05	Representa gráficamente los personajes del cuento con diferentes materiales.				X				X				X	
06	Aprecia las creaciones de sus compañeros y las de él.				X				X				X	

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo Nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Se hay Suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador. García Orbe Andy Paul DNI: 45396653

Especialidad del validador (a): Maestro en Intervención Psicológica

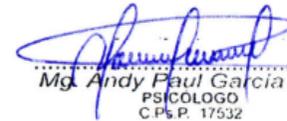
¹**Claridad:** El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

²**Coherencia:** El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

³**Relevancia:** El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

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

16 de Junio de 2023


.....
Mg. Andy Paul García Orbe
PSICOLOGO
C.P.S.P. 17532

Firma del experto informante

MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

N°	DIMENSIONES / ítems	Claridad ¹				Coherencia ²				Relevancia ³				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
PLANIFICACIÓN														
01	Planifica antes de iniciar un juego para ejecutarlo en equipo.				X				X				X	
02	Muestra agrado por jugar.				X				X			X		
03	Se reparten los roles al momento de jugar.			X				X				X		
04	Se esmera para que su equipo gane.			X				X				X		
05	Respeto el tiempo del juego.				X				X				X	
N° INTEGRACIÓN														
01	El niño interactúa con sus pares a través del juego.			X				X				X		
02	El niño juega imitando las acciones que realiza un adulto.			X				X				X		
03	El niño juega siguiendo una secuencia.				X			X					X	
04	Juega en grupo representando acciones vividas en el jardín.				X			X					X	
N° SUSTITUCIÓN														
01	Utiliza un objeto en representación de otro real para jugar.				X				X				X	
02	Arma torres empleando cubos, juegos imantados, latas, vasos de plásticos.			X				X				X		
03	Modela con plastilina objetos de su agrado.			X				X				X		
04	Juega con un palo de escoba simulando que es un caballo.				X			X					X	
N° DESCENTRACIÓN														
01	Juega a gatear como un bebé			X				X				X		
02	Simula beber de una taza vacía.				X			X					X	
03	Simula comer lo que le preparan.				X			X					X	

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia):... SÍ HAY SUFICIENCIA

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

Apellidos y nombres del juez validador: DOMINGUEZ TULUJBA MIGUEL ANJEL DNI: 01085124

Especialidad del validador (a): PROFESOR DE EDUCACION PRIMARIA

¹Claridad: El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

²Coherencia: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

³Relevancia: El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

GOBIERNO REGIONAL DE SAN MARTÍN
 UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL SAN MARTÍN
 I.E. GUAY BELLO HORIZONTE

 Miguel Angel Dominguez Tuluja
 Firma del experto informante

16 de junio de 2023

MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

N°	DIMENSIONES / ítems	Claridad ¹				Coherencia ²				Relevancia ³				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
DESARROLLO INTELECTUAL														
01	Propone el título del cuento a partir de las imágenes.				X				X				X	
02	Propone el desenlace del cuento.				X				X				X	
03	Presta atención a las imágenes del cuento.				X				X				X	
04	Responde a las preguntas de la narración del cuento.			X				X				X		
05	Imita a los personajes del cuento.			X				X				X		
06	Participa asumiendo roles del cuento.				X				X				X	
07	Crea un personaje nuevo del cuento.				X				X				X	
DESARROLLO PERCEPTIVO														
01	Observa con atención las imágenes del cuento mostrado por la docente.				X				X				X	
02	Observa detenidamente el cuento para plasmar sus ideas.			X				X				X		
03	Escucha con atención la narración del cuento.				X				X				X	
04	Escucha las preguntas que emite la docente.				X				X				X	
05	Moldea con plastilina los personajes del cuento.				X				X				X	
06	Diferencia las diversas texturas de los materiales con los que han sido elaborados los personajes del cuento.				X				X				X	
DESARROLLO ESTÉTICO														
01	Realiza distintos gestos de los personajes del cuento.				X				X					
02	Representa una escena del cuento.				X				X				X	
03	Realiza dibujos creativos relacionados al cuento.				X				X				X	
04	Representa gráficamente los personajes del cuento con diferentes materiales.				X				X				X	
05	Aprueba las creaciones de sus compañeros y las de él.				X				X				X	

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo Nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia):... SÍ HAY SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador: T. DOMINGUEZ TULUMÓN MIGUEL ANGEL DNI: 01085124

Especialidad del validador (a): Profesor de Educación Primaria

¹Claridad: El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

²Coherencia: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

³Relevancia: El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

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

16 de junio de 2023



Firma del experto informante

MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Claridad ¹				Coherencia ²				Relevancia ³				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
DESARROLLO INTELECTUAL														
01	Propone el título del cuento.			x					x					x
02	Presta atención a las imágenes del cuento			+					x					x
03	Responde a las preguntas de la narración del cuento.				x			x				x		
04	Imita a los personajes del cuento.				x			x				x		
05	Participa asumiendo roles del cuento.			+				+						x
DESARROLLO PERCEPTIVO														
01	Observa con atención las imágenes del cuento mostrado por la docente.				x			x						x
03	Observa detenidamente el cuento para plasmar sus ideas.				+			+						+
04	Escucha con atención la narración del cuento.				+				x					+
05	Escucha y responde las preguntas que emite la docente.				+				+			x		
06	Moldea con plastilina los personajes del cuento.				+				x			+		
07	Diferencia las diversas texturas de los materiales con los que han sido elaborados los personajes del cuento.				+				x					x
DESARROLLO ESTÉTICO														
01	Realiza distintos gestos de los personajes del cuento.				x				x					x
02	Crea un personaje nuevo del cuento.				x				+					x
03	Representa una escena del cuento.				+				+			x		
04	Realiza dibujos creativos relacionados al cuento.				+				+					x

MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Claridad ¹				Coherencia ²				Relevancia ³				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
	PLANIFICACIÓN													
01	Planifica antes de iniciar un juego para.				x				x					x
02	Muestra agrado por jugar.				x				x					x
03	Se reparten los roles al momento de jugar.				x				x					x
04	Se esmera para que su equipo gane.				x				x					x
05	Respetar el tiempo del juego.				x				x					x
	INTEGRACIÓN													
01	El niño interactúa con sus pares a través del juego.				x				x					x
02	El niño juega imitando las acciones que realiza un adulto.				x				x					x
03	El niño juega siguiendo una secuencia.				x				x					x
04	Juega en grupo representando acciones vividas en el jardín.				x				x					x
	SUSTITUCIÓN													
01	Utiliza un objeto en representación de otro real para jugar.				x				x					x
02	Arma torres empleando cubos, juegos imantados, latas, vasos de plásticos.				x				x					x
03	Modela con plastilina objetos de su agrado.				x				x					x
04	Juega con un palo de escoba simulando que es un caballo.				x				x					x
	DESCENTRACIÓN													
01	Juega a gatear como un bebé				x				x					x
02	Simula beber de una taza vacía.				x				x					x
03	Simula comer lo que le preparan.				x				x					x

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador. Ariett Vásquez Pinedo DNI: 00951862

Especialidad del validador (a): Docente de Educación Inicial, Doctora, Área de Gestión Académica Educativa.


 Dra. Ariett Vásquez Pinedo
 CPPe 2300851862
 Firma del experto informante

Lamas 15 de junio de 2023

¹Claridad: El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

²Coherencia: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

³Relevancia: El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Claridad ¹				Coherencia ²				Relevancia ³				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
	DESARROLLO INTELECTUAL													
01	Propone el título del cuento a partir de las imágenes.				x				x					x
02	Propone el desenlace del cuento.				x				x					x
03	Presta atención a las imágenes del cuento.				x				x					x
04	Responde a las preguntas de la narración del cuento.				x				x					x
05	Limita a los personajes del cuento.				x				x					x
06	Participa asumiendo roles del cuento.				x				x					x
07	Crea un personaje nuevo del cuento.				x				x					x
	DESARROLLO PERCEPTIVO													
01	Observa con atención las imágenes del cuento mostrado por la docente.				x				x					x
02	Observa detenidamente el cuento para plasmar sus ideas.				x				x					x
03	Escucha con atención la narración del cuento.				x				x					x
04	Escucha las preguntas que emite la docente.				x				x					x
05	Moldea con plastilina los personajes del cuento.				x				x					x
06	Diferencia las diversas texturas de los materiales con los que han sido elaborados los personajes del cuento.				x				x					x
	DESARROLLO ESTÉTICO													
01	Realiza distintos gestos de los personajes del cuento.				x				x					x
02	Representa una escena del cuento.				x				x					x
03	Realiza dibujos creativos relacionados al cuento.				x				x					x
04	Representa gráficamente los personajes del cuento con diferentes materiales.				x				x					x
05	Aprecia las creaciones de sus compañeros y las de él.				x				x					x

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo Nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia.

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

Apellidos y nombres del juez validador. Ariett Vásquez Pinedo **DNI:** 00951862

Especialidad del validador (a): Docente de Educación Inicial, Área de Gestión Académica Educativa

¹**Claridad:** El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

²**Coherencia:** El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

³**Relevancia:** El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

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


Dra. Arietta Vásquez Pinedo
CPPe 2300651862

Lamas 15 de junio de 2023

Firma del experto informante

Resumen de la validación de los instrumentos

Variable	N.º	Especialidad	Opinión del experto
Juego simbólico	1	Profesora de Educación Inicial	Si hay suficiencia
	2	Maestro en Intervención Psicológica	Si hay suficiencia
	3	Profesor de Educación Primaria	Si hay suficiencia
	4	Metodólogo	Los indicadores tienen coherencia con la variable de estudio
Pensamiento creativo	1	Profesora de Educación Inicial	Si hay suficiencia
	2	Maestro en Intervención Psicológica	Si hay suficiencia
	3	Profesor de Educación Primaria	Si hay suficiencia
	4	Metodólogo	Los indicadores tienen coherencia con la variable de estudio

Validación según el coeficiente V de Aiken

VALIDEZ DE EXPERTOS "JUEGO SIMBÓLICO"

Validez de contenido por criterio de jueces del Cuestionario de la variable Juego simbólico

Ítems	N.º Jueces	CRITERIOS			Acuerdos	V Aiken	Descriptivo
		CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA			
Planificación						93.8%	Válido
1	4	4	4	4	12	100.0%	Válido
2	4	3	4	4	11	91.7%	Válido
3	4	4	3	3	10	83.3%	Válido
4	4	4	4	4	12	100.0%	Válido
Integración						95.8%	Válido
5	4	4	4	4	12	100.0%	Válido
6	4	4	4	4	12	100.0%	Válido
7	4	3	4	4	11	91.7%	Válido
8	4	3	4	4	11	91.7%	Válido
Sustitución						97.2%	Válido
9	4	4	4	4	12	100.0%	Válido
10	4	4	4	4	12	100.0%	Válido
11	4	3	4	4	11	91.7%	Válido
Descentración						101.7%	Válido
12	4	4	4	4	12	100.0%	Válido
13	4	4	4	4	12	100.0%	Válido
14	4	4	3	4	11	91.7%	Válido
15	4	4	4	4	12	100.0%	Válido
16	4	4	5	5	14	116.7%	Válido
Juego simbólico					187	97.4%	Válido

Interpretación:

Para realizar la validación del instrumento de Cuestionario Juego simbólico, ha sido establecido a través del método de Jueces utilizando el coeficiente V de Aiken. Se obtuvo que, de los 16 ítem's que conforman el instrumento presentan una V. Aiken de 0,974, según Voutilainen & Liukkonen (1995) establece que, si el test V. Aiken es mayor de 0.8 el instrumento es válido.

VALIDEZ DE EXPERTOS "PENSAMIENTO CREATIVO"

Validez de contenido por criterio de jueces del Cuestionario de la variable Pensamiento creativo

Ítems	N.º Jueces	CRITERIOS			Acuerdos	V Aiken	Descriptivo
		CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA			
Desarrollo intelectual						97.2%	Válido
1	4	4	4	4	12	100.0%	Válido
2	4	4	4	4	12	100.0%	Válido
3	4	3	3	4	10	83.3%	Válido
4	4	4	4	4	12	100.0%	Válido
5	4	4	4	4	12	100.0%	Válido
6	4	4	4	4	12	100.0%	Válido
Desarrollo perceptivo						97.2%	Válido
7	4	4	3	4	11	91.7%	Válido
8	4	4	4	4	12	100.0%	Válido
9	4	4	5	3	12	100.0%	Válido
10	4	4	3	4	11	91.7%	Válido
11	4	4	4	4	12	100.0%	Válido
12	4	4	4	3	11	91.7%	Válido
Desarrollo estético						94.4%	Válido
13	4	4	3	4	11	91.7%	Válido
14	4	4	4	4	12	100.0%	Válido
15	4	4	4	3	11	91.7%	Válido
16	4	4	3	4	11	91.7%	Válido
17	4	4	4	4	12	100.0%	Válido
18	4	4	4	3	11	91.7%	Válido
Pensamiento creativo					207	95.8%	Válido

Interpretación:

Para realizar la validación del instrumento Cuestionario Pensamiento creativo, ha sido establecido a través del método de Jueces utilizando el coeficiente V de Aiken. Se obtuvo que, de los 18 ítems que conforman el instrumento presentan una V. Aiken de 0,958, según Voutilainen & Liukkonen (1995) establece que, si el test V. Aiken es mayor de 0.8 el instrumento es válido.

Confiabilidad Alfa de Cronbach

Prueba de confiabilidad Alfa de Cronbach																		
	Preg 1	Preg 2	Preg 3	Preg 4	Preg 5	Preg 6	Preg 7	Preg 8	Preg 9	Preg 10	Preg 11	Preg 12	Preg 13	Preg 14	Preg 15	Preg 16	Total	
Encuestado 1	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	38	
Encuestado 2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	43	
Encuestado 3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	41	
Encuestado 4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	45	
Encuestado 5	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	38	
Encuestado 6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48	
Encuestado 7	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	33	
Encuestado 8	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	37	
Encuestado 9	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	43	
Encuestado 10	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	36	
Varianza	0.24	0.25	0.24	0.25	0.09	0.24	0.24	0.25	0.24	0.24	0.24	0.24	0.24	0.24	0.25	0.24	0.21	18.96

K	items	16
ΣVi	Sumatoria de la varianza de los items	3.7
ΣVt	Varianza de los totales	18.96

$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum Vi}{Vt} \right]$	=	0.9585	Mas cerca de 1, mas grado de confiabilidad
--	---	--------	--

Autorización de desarrollo de estudio

POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo"

Tarapoto, 10 de junio de 2023

SEÑOR: YOLANDA REATEGUI ANGULO

Directora de la I.E.N°163

ASUNTO : Solicita autorización para realizar investigación y publicación del nombre de su organización en los resultados del estudio

REFERENCIA: Solicitud del interesado de fecha: 10 de junio de 2023

Tengo a bien dirigirme a usted para saludarle cordialmente y al mismo tiempo augurarle éxitos en la gestión de la institución a la cual usted representa.

El presente es para hacer de su conocimiento que la Unidad de Posgrado de la Universidad César Vallejo, Filial Tarapoto, tiene los Programas de Maestría y Doctorado, en diversas menciones, donde los estudiantes se especializan para obtener el Grados Académico de Maestro o de Doctor según el caso.

Para obtener el Grado Académico correspondiente, los estudiantes deben elaborar, presentar, sustentar y aprobar un Trabajo de Investigación Científica (Tesis). Además, contar con la autorización de la organización para publicar su identidad en los resultados de las investigaciones.

Por tal motivo alcanzo la siguiente información:

- 1) Apellidos y nombres de estudiante: **Reátegui Angulo Yolanda**
- 2) Programa de estudios : **Maestría**
- 3) Mención : **Psicología Educativa**
- 4) Ciclo de estudios : **III ciclo**
- 5) Título de la investigación : **El Juego Simbólico y Pensamiento Creativo en niños de 5 años de la I.E.N°163, Tabalosos, 2023**
- 6) Asesor : **Dr. Ever Sánchez Cotrina**

Por tal motivo, solicito a usted se sirva **autorizar la realización de la investigación** en la institución que usted dirige; así como también, **autorice la publicación de la identidad de la organización a su cargo en los resultados de la investigación**, tal como lo establece el código de ética de investigación de la UCV.

Debo señalar que los resultados de la investigación a realizar benefician al estudiante investigador como también a la institución donde se realiza la investigación.

Atentamente,



Dra. Rosa Mabel Contreras Julián
Jefa de la Unidad de Posgrado
UCV - TARAPOTO

**AUTORIZACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN PARA PUBLICAR SU IDENTIDAD EN
LOS RESULTADOS DE LAS INVESTIGACIONES**

Datos Generales

Nombre de la organización:	RUC:
I.E.N°163	
Nombre del Titular o Representante legal: Directora Yolanda Reátegui Angulo	
Nombres y Apellidos: Yolanda Reátegui Angulo	DNI: 01100479

Consentimiento:

De conformidad con lo establecido en el artículo 7º, literal "f" del Código de Ética en Investigación de la Universidad César Vallejo (*), autorizo [], no autorizo [] publicar LA IDENTIDAD DE LA ORGANIZACIÓN, en la cual se lleva a cabo la investigación:

Nombre del Trabajo de Investigación	
El Juego Simbólico y Pensamiento Creativo en niños de 5 años de la I.E.N°163, Tabalosos, 2023	
Nombre del Programa Académico: Maestría en Psicología Educativa	
Autor Nombres y Apellidos: Yolanda Reátegui Angulo	DNI: 01100479

En caso de autorizarse, soy consciente que la investigación será alojada en el Repositorio Institucional de la UCV, la misma que será de acceso abierto para los usuarios y podrá ser referenciada en futuras investigaciones, dejando en claro que los derechos de propiedad intelectual corresponden exclusivamente al autor (a) del estudio.

Lugar y Fecha: **Tabalosos 10 de junio del 2023**

Firma: 

(Titular o Representante legal de la Institución)

(*) Código de Ética en Investigación de la Universidad César Vallejo-Artículo 7º, literal " f " **Para difundir o publicar los resultados de un trabajo de investigación es necesario mantener bajo anonimato el nombre de la institución donde se llevó a cabo el estudio, salvo el caso en que haya un acuerdo formal con el gerente o director de la organización, para que se difunda la identidad de la institución.** Por ello, tanto en los proyectos de investigación como en los informes o tesis, no se deberá incluir la denominación de la organización, pero sí será necesario describir sus características.

Base de dato estadístico

N.º	Planificación	Integración	Sustitución	Descentración	Juego simbólico	Desarrollo intelectual	Desarrollo perceptivo	Desarrollo estético	Pensamiento creativo
1	10	10	8	8	36	15	15	12	42
2	11	10	6	7	34	13	11	11	35
3	12	11	8	8	39	13	15	13	41
4	10	11	8	7	36	13	16	13	42
5	11	10	8	6	35	12	15	13	40
6	9	8	6	8	31	11	13	10	34
7	10	6	9	5	30	11	14	10	35
8	13	11	11	8	43	18	17	13	48
9	14	12	9	8	43	18	15	14	47
10	12	11	8	6	37	13	16	14	43
11	12	11	7	8	38	13	14	11	38
12	11	11	9	4	35	11	14	8	33
13	14	12	9	9	44	18	17	14	49
14	9	10	10	6	35	19	16	13	48
15	9	7	8	4	28	10	14	10	34
16	12	12	10	5	39	18	17	13	48
17	15	11	10	5	41	18	17	14	49
18	8	11	10	6	35	9	15	9	33
19	11	12	8	3	34	10	15	12	37
20	11	11	9	5	36	13	13	11	37
21	9	7	8	6	30	11	15	9	35
22	13	11	8	5	37	14	15	12	41
23	11	8	8	5	32	15	16	12	43

24	12	9	9	8	38	18	16	11	45
25	14	11	9	5	39	17	16	13	46
26	15	10	10	5	40	17	15	13	45
27	11	10	9	7	37	12	15	11	38
28	9	9	7	8	33	13	15	12	40
29	8	8	10	8	34	14	16	12	42
30	12	10	8	8	38	14	17	12	43
31	12	10	8	8	38	13	15	13	41
32	11	7	5	6	29	11	14	13	38
33	10	11	9	8	38	12	15	10	37
34	12	11	9	8	40	15	15	12	42
35	13	9	9	5	36	11	12	12	35
36	15	9	11	6	41	15	14	12	41
37	13	9	9	5	36	14	15	13	42
38	11	8	11	5	35	18	15	10	43
39	14	9	10	5	38	11	14	11	36
40	13	11	10	6	40	13	16	12	41
41	9	7	8	5	29	11	13	11	35
42	12	11	9	8	40	15	15	12	42
43	14	9	10	5	38	11	14	11	36
44	10	6	9	5	30	11	14	10	35
45	11	12	8	3	34	10	15	12	37
46	13	9	9	5	36	11	12	12	35
47	15	11	10	5	41	18	17	14	49
48	13	11	8	5	37	14	15	12	41
49	15	9	11	6	41	15	14	12	41
50	11	10	6	7	34	13	11	11	35

51	14	12	9	9	44	18	17	14	49
52	12	11	8	6	37	13	16	14	43
53	8	8	10	8	34	14	16	12	42
54	11	10	8	6	35	12	15	13	40
55	12	10	8	8	38	14	17	12	43
56	9	7	8	5	29	11	13	11	35
57	11	11	9	4	35	11	14	8	33
58	12	10	8	8	38	13	15	13	41
59	9	8	6	8	31	11	13	10	34
60	12	11	7	8	38	13	14	11	38
61	13	9	9	5	36	14	15	13	42
62	11	8	11	5	35	18	15	10	43
63	10	10	8	8	36	15	15	12	42
64	14	12	9	8	43	18	15	14	47
65	11	10	9	7	37	12	15	11	38
66	11	8	8	5	32	15	16	12	43
67	10	11	8	7	36	13	16	13	42
68	13	11	11	8	43	18	17	13	48
69	11	7	5	6	29	11	14	13	38
70	10	11	9	8	38	12	15	10	37
71	12	10	10	6	38	19	16	13	48
72	9	7	8	4	28	10	14	10	34
73	8	11	10	6	35	9	15	9	33
74	9	7	8	6	30	11	15	9	35
75	12	9	9	8	38	18	16	11	45
76	14	11	9	5	39	17	16	13	46
77	12	12	10	5	39	18	17	13	48

78	11	11	9	5	36	13	13	11	37
79	15	10	10	5	40	17	15	13	45
80	9	9	7	8	33	13	15	12	40
81	10	9	9	8	36	13	16	12	41
82	12	8	9	6	35	13	17	14	44



**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad de los Asesores

Nosotros, EVER SANCHEZ COTRINA, HIPOLITO PERCY BARBARAN MOZO, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TARAPOTO, asesores de Tesis titulada: "Juego simbólico y pensamiento creativo en niños de 5 años de la I.E. N° 163, Tabalosos - 2023", cuyo autor es REATEGUI ANGULO YOLANDA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 22.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

TARAPOTO, 04 de Agosto del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
EVER SANCHEZ COTRINA, HIPOLITO PERCY BARBARAN MOZO DNI: 41617123 ORCID: 0000-0001-5983-7663	Firmado electrónicamente por: SSANCHEZCO26 el
EVER SANCHEZ COTRINA, HIPOLITO PERCY BARBARAN MOZO DNI: 01100672 ORCID: 0000-0002-9316-202X	Firmado electrónicamente por: HBARBARAN el 05-08-2023 05:53:42

Código documento Trilce: TRI - 0641236