



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

El juego simbólico en el desarrollo del pensamiento creativo en niños de
5 años de la institución educativa - Barranca 2023

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Educación Inicial

AUTORA:

Carpio Huerta, Karol Santa Rosa (orcid.org/0009-0002-8682-2381)

ASESOR:

Mg. Carrillo Yalan, Eber Moises (orcid.org/0000-0002-7801-0933)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

LIMA-PERÚ

2024

Dedicatoria

Esta tesis está dedicada a las personas especiales en mi vida, quienes han estado constantemente a mi lado brindándome su apoyo, las cuales son mi inspiración diaria para superarme; a mi pequeño hijo y a mi esposo, sin su ayuda, motivación y amor incondicional no lo habría logrado, también a mi querida hermana, quien, aunque ya no esté físicamente, permanece siempre en mi corazón y mente y a mis padres, quienes aún forman parte de mi vida, guiándome y aconsejándome.

Agradecimiento

Profundamente agradecida con Dios y la vida por brindarme la oportunidad de cumplir uno de mis sueños más anhelados, a mi familia, por su apoyo incondicional y a mi angelito en el cielo, quien guía cada uno de mis pasos día tras día.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, CARRILLO YALAN EBER MOISES, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "El juego simbólico en el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 años de la Institución Educativa-Barranca 2023", cuyo autor es CARPIO HUERTAS KAROL SANTA ROSA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 17%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

LIMA, 17 de Setiembre del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
CARRILLO YALAN EBER MOISES DNI: 09984952 ORCID: 0000-0002-7801-0933	Firmado electrónicamente por: ECARRILLOYA el 17- 09-2024 20:54:18

Código documento Trilce: TRI - 0867047





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, CARPIO HUERTAS KAROL SANTA ROSA estudiante de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "El juego simbólico en el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 años de la Institución Educativa-Barranca 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
KAROL SANTA ROSA CARPIO HUERTAS DNI: 76448478 ORCID: 0009-0002-8682-2381	Firmado electrónicamente por: KSRCARPIO el 17-09- 2024 22:54:04

Código documento Trilce: TRI - 0867048



Índice de Contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Declaratoria de Autenticidad del Asesor	iv
Declaratoria de Originalidad del Autor	v
Índice de Contenidos	vi
Índice de Tablas	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. METODOLOGÍA	10
III. RESULTADOS	14
IV. DISCUSIÓN	18
V. CONCLUSIONES	23
VI. RECOMENDACIONES	24
REFERENCIAS	25
ANEXOS	29

Índice de Tablas

Tabla 1. Población	9
Tabla 2. Validación	10
Tabla 3. Confiabilidad	10
Tabla 4. Prueba de Normalidad	12
Tabla 5. Juego Simbólico y Desarrollo del Pensamiento	12
Tabla 6. Juego Simbólico y la Dimensión: Fluidez	13
Tabla 7. Juego Simbólico y la Dimensión: Flexibilidad	14
Tabla 8. Juego Simbólico y la Dimensión: Originalidad	15
Tabla 9. Juego Simbólico y la Dimensión: Elaboración de Ideas	16

Resumen

La presente investigación está dentro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), para ser precisos el objetivo 4, que busca garantizar que todos los niños y niñas accedan a servicios de desarrollo y educación temprana, así como a una enseñanza preescolar de calidad, para que estén listos para la educación primaria. Además, el objetivo principal de este estudio fue evaluar la relación entre el juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 años de edad de una Institución Educativa Inicial de Barranca. En cuanto a la metodología, es un diseño no experimental de corte transversal y correlacional, para llevarlo a cabo se aplicó un cuestionario dirigido a 100 niños, finalmente los resultados mostraron que el juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 años de edad se relaciona significativamente, con un valor $Rho=0.738$, por lo que se concluyó que existe una relación significativa entre ambas variables.

Palabras clave: Juego simbólico, desarrollo, pensamiento creativo, niños.

Abstract

This research is within the Sustainable Development Goals (SDGs), to be precise objective 4, which seeks to guarantee that all boys and girls have access to early development and education services, as well as quality preschool education, to that they are ready for primary education. Furthermore, the main objective of this study was to evaluate the relationship between symbolic play and the development of creative thinking in 5-year-old children from an Initial Educational Institution in Barranca. As for the methodology, it is a non-experimental cross-sectional and correlational design. To carry it out, a questionnaire was applied to 100 children. Finally, the results showed that symbolic play and the development of creative thinking in 5-year-old children Age is significantly related, with a Rho value=0.738, so it was concluded that there is a significant relationship between both variables.

Keywords: Symbolic play, development, creative thinking, children.

I. INTRODUCCIÓN

UNICEF (2019) sostuvo que las primeras experiencias del juego se dan con las personas que rodean al niño, ya en la fase escolar, es una actividad de suma relevancia impartida por el docente; un dato alarmante es que, en 64 países de escasos recursos, aproximadamente 175 millones de niños de 3 a 5 años no asisten al preescolar, lo que pone en riesgo su desarrollo lingüístico, cognitivo, social y emocional.

En nuestro país durante muchos años no se dio importancia al desarrollo de la creatividad, ya que no se consideraba relevante en la vida del niño. Por lo tanto, era difícil encontrar estrategias que permitieran que se desarrolle de forma correcta, ya que se creía que era algo innato, por lo que no todos los niños tenían la oportunidad de desarrollarlo a través de diferentes estímulos. (Morí, 2019).

El juego simbólico influye en el progreso del aspecto emocional y cognitivo. Los cuidadores deben facilitar esta actividad y favorecer su desarrollo permitiendo al niño recrear situaciones y personajes. El niño aprende conductas a través de la observación, lo que también estimula el aprendizaje, la manifestación de sentimientos y el despliegue de competencias (Tarres, 2020).

Un estudio realizado en el distrito de Cachi, región de Apurímac, en donde participaron infantes de cinco años, demostró que tienen a los juegos simbólicos como parte de su día, pero a pesar de que los docentes enfatizan la relevancia de estas actividades, los progenitores no muestran interés en desarrollarlos (Serrano, 2022).

Por último, un estudio realizado en la provincia de Barranca dio a conocer que solo 19.5% de los niños que participaron demostraron tener alto nivel de creatividad, seguido a 53.8% quienes tuvieron un nivel moderado de creatividad y por último 26,9% de participantes que mostraron un nivel bajo de creatividad, esto medido a través de las actividades que realizaban mediante el juego en su salón de casa u hogar (Flores, 2022).

La creatividad, por otro lado, es preciosa en la vida de un bebé por su capacidad para resolver problemas y mejorar la disposición de transformar algo, es

la generación de ideas y escenarios por eso se reconoce que fomentar la creatividad es relevante en los primeros años de edad (Barba et al., 2019).

Esta investigación puede ser de aporte para los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS, 2015), específicamente el objetivo 4, que tiene como meta para el 2030, asegurar el acceso de los infantes a áreas de cuidado, crecimiento infantil temprano e instrucción preescolar de alta calidad, con el objetivo de que se encuentren capaces en su ingreso a la primaria, también es importante asegurar una educación equitativa en ambos géneros y ofrecer homogeneidad de coyunturas en todos los niveles educativos y no excluir a aquellas personas con discapacidades.

En ese sentido, formulamos la siguiente interrogante: ¿De qué modo el juego simbólico se relaciona con el pensamiento creativo en los estudiantes de 5 años de una I.E.I. de Barranca, 2024?

La justificación teórica es que mediante este trabajo se supo el aporte de los juegos de fantasía en la creatividad de los infantes; desde un punto de vista práctico, el estudio permitió que el docente identifique si el menor no es capaz de resolver problemas, no muestra curiosidad, no siga instrucciones, no exprese nuevas ideas, entre otros problemas, ya que estas son partes importantes del desarrollo creativo; al identificarlo, el docente podrá manifestar la importancia de este tipo de juego a los cuidadores, lo cual permitirá que se dé más énfasis a este tipo de actividades.

Por ende, este estudio tuvo como el objetivo general: evaluar el nexo entre el juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo en infantes de 5 años de edad de una I.E.I. de Barranca; además, se tienen los siguientes objetivos específicos: determinar la conexión entre el juego simbólico y la fluidez en los infantes de 5 años de una I.E.I. de Barranca; identificar la interrelación entre el juego simbólico y la flexibilidad los niños de 5 años de una I.E.I. de Barranca; establecer la asociación entre el juego simbólico y la originalidad en los niños de 5 años una I.E.I. de Barranca, identificar la analogía entre el juego simbólico y la elaboración de ideas en los infantes de 5 años una I.E.I. de Barranca.

En Ecuador Bustamante y Mosquera (2021), tuvieron de propósito analizar el nexo entre el incremento de la imaginación y los juegos de fantasía, hicieron un estudio correlacional y descriptivo en el instituto “Bolivia Benítez”, con una población

conformada por 24 niñas y niños y 4 docentes. Para la recolección de datos realizaron una reunión a través de la plataforma zoom, al final del estudio obtuvieron los siguientes resultados: 50% de los participantes expresaron sus pensamientos e ideas, además de ser creativos, al menos el 100% de los profesores conocen sobre el juego simbólico, pero no en su totalidad; finalmente concluyeron que si hay relación entre ambas variables obteniendo un $Rho=0.768$.

En Ecuador Procel (2021), tenía de objetivo analizar la asociación entre la ampliación creatividad y el juego simbólico, realizo un estudio cualitativo, la muestra estuvo conformada por 5 estudiantes y 4 docentes recolectados a través de fichas de observación y cuestionarios. Finalmente, demostró que los participantes se encontraban en un nivel donde la creatividad se desarrolla a través del juego simbólico, concluyendo de esta forma que ambas variables se relacionan con un valor $Rho=0.731$, lo que va a permitir trabajar la atención del niño, desarrollando su creatividad.

En Ecuador, Arévalo (2020) tuvo de objetivo analizar la correlación entre los juegos ficticios y el incremento de la imaginación, por lo que hizo un estudio cuantitativo, con una muestra conformada por 14 niños, utilizando fichas de observación para obtener los datos; al final del estudio, encontraron que la mitad de los infantes lograron ser creativos mediante el juego, mientras que otros aún están en proceso, en tanto, entre la dimensión juego simbólico y la elaboración de ideas existe una correlación baja con un $Rho=0.521$, lo que demuestra que los niños de 3 a 4 años están en proceso de aprendizaje.

En Ecuador, Albornoz (2019) cuyo objetivo fue analizar la analogía entre los juegos figurado y el desarrollo de la imaginación, realizó un estudio de naturaleza descriptiva con enfoque cuantitativo; participaron 25 niños, 8 docentes y 25 padres; para la recopilación de datos el autor ejecuto una entrevista, una ficha de observación y un cuestionario de opción múltiple. encontraron que 62% de los docentes utilizaron juegos para desarrollar la creatividad, 75% de los docentes afirmó que los niños mediante el juego construyen su aprendizaje, con respecto a los padres, 88% afirmo que sus hijos juegan en casa, 52% juegan con sus hijos, respecto a los niños, 72% realizan juegos de imitación, 60% de ellos crea sus propias reglas, 92% se sienten

libres al jugar; finalmente el autor concluyó que si los docentes no realizan el juego-trabajo.

En España, Tandazo y Villagómez (2022) tenían de propósito estipular la conexión entre el juego y la creatividad, realizaron una investigación con paradigma socio-crítico y con enfoque cualitativo, llevaron a cabo una investigación bibliográfica-documental, al final concluyeron que el juego es necesario para que los infantes puedan ampliar su creatividad.

En Trujillo, Ávila y Hoyos (2022), tuvieron como propósito analizar la conexión entre el progreso de la creatividad y el juego simbólico, realizaron un estudio de tipo básico y con enfoque cuantitativo, participaron 40 niños y niñas, utilizaron un cuestionario para la recolección de información, al culminar el estudio, obtuvieron los siguientes resultados: 72.5% realizan de forma constante los juegos simbólicos, 62.5% tenían un buen nivel con respecto a la creatividad, y el 72.8 % tenía adecuadas ideas según el desarrollo de las actividades, por lo que concluyeron que hay un nexo relevante entre ambas variables.

En Pimentel y Altamirano (2021) tuvo como propósito analizar el vínculo entre el juego simbólico y la dinámica del proceso de creatividad, investigación no experimental, observacional y descriptiva; participaron 15 estudiantes de 5 años y un docente, utilizaron una lista de cotejo para la recopilación de información, luego de completar el trabajo encontraron que 40% tuvieron un nivel medio de creatividad; en la dimensión de textualización, el 53,3% tenía nivel medio de creatividad; en la dimensión de revisión, el 46,7% tenía nivel medio, por lo tanto, la producción de textos alcanzó en general un nivel moderado de creatividad.

En Lima, Altamirano y Serrano (2022), analizaron la correlación entre el juego y el progreso de la creatividad, por lo que hicieron un estudio descriptivo y con enfoque cualitativo, participaron 3 niños, 3 apoderados y 2 docentes; para obtener los datos utilizaron una hoja de observación en los niños y la entrevista a los profesores; finalmente concluyeron que ambas variables guardan relación significativa con un $Rho=0.732$, pues actualmente la población estudiada, sigue incorporando los juegos simbólicos en su vida diaria.

En Nuevo Chimbote, Loaiza (2020), tuvo como propósito identificar el nexo entre el juego y la creatividad, realizó un trabajo descriptivo, correlacional y no experimental-transaccional, participaron 15 niños, empleó un test administrado, al concluir con el estudio encontró que 46.7% de los niños nunca hacen uso de juego libre en sectores, 60% de los infantes tienen bajo nivel de creatividad, finalmente concluyó que gran porcentaje de niños al no utilizar los juegos libres de sectores, tienen menos creatividad.

En Chimbote, Zamora (2019) tuvo como finalidad analizar la correlación entre incremento de la creatividad y los juegos de fantasía, realizó un estudio con método descriptivo y transversal, participaron 16 alumnos de la I.E Inicial N.º 630 de Choro Pampa, para la recopilación de datos el autor empleó una hoja de observación; al culminar la tesis demostró que existe concordancia entre las variables del desarrollo de la creatividad y los juegos libres de los sectores.

En Huacho, Flores (2022) tuvo de finalidad analizar la correlación entre el aumento de la imaginación y los juegos simbólicos, un estudio con carácter descriptivo y correlacional, participaron 52 niños; el autor utilizó la ficha de observación para la recopilación de datos; al culminar el estudio, los resultados mostraron que 65.4% de la población estudiada, alcanzó un nivel moderado en la variable juego libre de sectores, asimismo, gran parte de ellos mostraron un nivel bajo en la originalidad con un 53.8%; por lo que finalmente el autor concluyó que hay una asociación considerable entre ambas variables.

En Chimbote, Sánchez (2022) tuvo de finalidad identificar el nivel del juego libre, estudio de tipo básico y no experimental; participaron 30 estudiantes, el instrumento a utilizar fue las guías de observación, después de completar la investigación, el autor encontró que 23.3% de la población estudiada tienen un nivel bajo con respecto al uso de los juegos libres en sectores, 50% posee un nivel medio y 26.7% tiene un alto nivel; finalmente concluyó que gran parte de los participantes tiene un nivel medio en el uso de juegos libres en sectores.

En Chimbote, Caushi (2021) tuvo de objetivo identificar la correlación entre el juego y el progreso del lenguaje, estudio básico y sin carácter experimental;

participaron 22 estudiantes de 5 años, como instrumento utilizó la guía de observación; al terminar la investigación, el autor mostró los siguientes resultados: existe una influencia entre ambas variables, el cual fue corroborado con el Rho de Spearman=0,754 y p-valor=0,000<0,05; finalmente concluyó que hay un nexo muy significativa entre ambas variables.

El juego en los niños crea un lenguaje único y abierto, además, le permite poder expresarse de forma libre (Albornoz, 2019), estas actividades las realizan por diversión, pero su función principal es el desarrollo intelectual y el progreso del infante, desarrollándose la creatividad, preparación para la adultez, la confianza, perseverancia, dominio de ansiedad, habilidades necesarias para la vida y finalmente la liberación de sentimientos de agresividad (Martínez, 2019).

La primera, la integración, aborda la complejidad desde lo simple hasta combinaciones en secuencia y la realización de acciones simbólicas. La segunda, sustitución, engloba la conexión entre lo simbólico y lo representado, con una coincidencia inicial al separarse gradualmente, permitiendo el uso de elementos como sustitutos entre sí, siempre que no guarden relación. La tercera, descentración, se refiere al espacio que se mantiene hacia las acciones metafóricas. Aproximadamente a los 12 meses, el infante actúa de forma independiente, siendo inicialmente pasivo y luego activo al ser influenciado por otros participantes. La cuarta dimensión, planificación, señala la preparación precedente al juego y el desarrollo que el niño va a tener. Aproximadamente a los 24 meses, se observan indicios de preparación aún antes de comenzar el juego, en pocas palabras el juego es algo necesario y destacado en el día a día del niño, ya que contribuye al equilibrio del ser humano, siendo un curso de educación completa e imprescindible para el desarrollo social, intelectual y físico del menor (Andrade, 2020).

Para la mejora de aptitudes sociales, afectivas, cognitivas, motrices y comunicativas es necesario el juego, permitiendo que de esta forma puedan expresarse de forma fluida algo que para ellos resulta complicado en la vida real, Desde que el niño es un bebé, el juego ocurre espontáneamente: cuando el niño comienza a sonreír y la madre o el padre le sonrían, el niño está jugando, el mejor juguete para un bebé es otro ser humano. Disfruta mucho de recibir admiración,

contacto y sonido. ¡Y esos juegos te enseñan mucho! Hasta que se agrega un nuevo juguete humano: su propio cuerpo. De esa manera, comienza a disfrutar de cómo se mueven sus manos, lo que sucede cuando mete sus dedos en su boca y cuando escucha sus propios sonidos. Él dirige el juego y las recompensas provienen de sus sentimientos. El juego es una forma agradable y espontánea de ayudarlo a desarrollar habilidades sociales y motoras, así como el pensamiento cognitivo. Debido a esto, la madre, el padre, la familia extensa y los cuidadores deben dedicar tiempo a sus hijos para jugar los niños aprenden jugando (González et al, 2022).

Mediante la creatividad se expresan libremente y se refleja la salud emocional; las vivencias que haya tenido el infante durante los primeros años de vida, ya que sabemos que la creatividad implica transitar por caminos nuevos, cambiar la mirada, a la vez el punto de vista, pueden realzar su creatividad ya que será más fácil adaptarse a situaciones nuevas y desconocidas si fomenta su creatividad. Esto les da una mayor capacidad para aceptar las críticas y superar las frustraciones. (Public Broadcasting Service, 2019)

El desarrollo social es la suficiencia del menor para poder relacionarse con las personas que lo rodean, (Briceño, 2021).

El desarrollo afectivo comienza desde la primera vez que el niño se relaciona con su entorno, la calidad que haya existido en los primeros encuentros con las personas que los rodean cuando aún era un bebe, es la manera en la que interpretará las relaciones humanas y esto posteriormente influirá en la afectividad del niño, en expresar sus emociones y sentimientos. (Vásquez, 2020).

El pensamiento creativo es una cualidad fundamental del funcionamiento psicológico normal, esta habilidad favorece a creación de ideas útiles y originales, además que es divergente, es decir se centra en la exploración de múltiples posibilidades, cada persona debe trabajar en conjunto con sus emociones desde temprana edad para desarrollar un pensamiento desarrollado; no se obtiene por arte de magia. Tanto el sentimiento como el pensamiento nos proporcionan información útil tanto desde nuestro interior como externo. Si no desarrollamos el pensamiento y las emociones en conjunto, tendremos grandes dificultades para resolver problemas,

adaptarnos y manejar la realidad, y nos encontraremos con un potencial humano incompleto. (Campos et al, 2023).

Además, la creatividad tiene un amplio concepto es claves si queremos niños independientes en su forma de pensar y que tiene una estrecha relación con el desarrollo mental, el proceso de expresión de uno mismo es crucial en cualquier acto creativo. Los niños pueden expresarse y enfrentar sus emociones con experiencias creativas. La inspiración en la actividad de un niño ayuda a los maestros a descubrir más sobre sus pensamientos y emociones. La inventiva también ayuda a los niños a desarrollar su mente al permitirles probar nuevas ideas y soluciones de problemas. Las actividades creativas ayudan a reconocer y a celebrar la unicidad y la diversidad de los niños, y brindan excelentes oportunidades para personalizar nuestra enseñanza y enfocarla en cada niño. las motivaciones del individuo y, por último, la afectividad, los niños y niñas pequeñas comienzan a hacerse preguntas sobre las cosas que suceden cuando toman contacto con el mundo que les rodea. Debido a su curiosidad por el entorno más cercano, exploran y descubren el entorno para satisfacer su curiosidad.

Los educadores debemos ser creativos en este proceso de descubrimiento para motivar a nuestros alumnos en el proceso de aprendizaje y ayudarlos a desarrollar su imaginación y creatividad actuando como guías. A los estudiantes les animaremos a pensar por sí mismos, cuestionarse las cosas que suceden, experimentar, explorar, interpretar situaciones e imágenes y buscar soluciones a los problemas que se les planteen. (Barba et al, 2019).

Además, está conformado por una serie de dimensiones, como la fluidez, lo cual permite que el niño pueda generar ideas de forma rápida, también se encuentra la flexibilidad, conocida como la capacidad de producción de ideas, preguntas o respuestas que pueden variar, asimismo, permite observar el problema desde distintas perspectivas, la originalidad contribuye a la creación de ideas únicas e innovadoras, esta dimensión implica ir fuera de lo convencional y la solución de distintas situaciones, por último, la elaboración conlleva a trabajar a profundidad una idea y enriquecerla (Vicente, 2023).

En base a los antecedentes, se plantearon las siguientes hipótesis:

Hi: existe relación significativa entre el juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Barranca, 2024.

Hi: no existe relación significativa entre el juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Barranca, 2024

II. METODOLOGÍA

Tipo, enfoque y diseño de investigación: el presente trabajo es básico, el cual no es considerada como innovador, ya que solo genera mayores conocimientos respecto a un tema (OSLO, 2005). Además, este estudio es de carácter cuantitativo y sin diseños experimentales.

El alcance de la presente investigación fue evaluar la analogía entre el los juegos de fantasía y el desarrollo del pensamiento creativo en infantes de 5 años de edad de una I.E.I. de Barranca, sin embargo, existieron algunas limitaciones, ya que el tamaño de la muestra al ser considerable, hubo demora en la recolección de información, además de que no todos los padres presentaban disponibilidad para que sus hijos menores sean parte del estudio.

Variables y categorías: Para llevarlo a cabo se tuvo en cuenta las siguientes variables:

Variable 1: juego simbólico

- Definición conceptual: Estas actividades son realizadas por diversión, pero su función principal es el desarrollo intelectual y el progreso del infante, desarrollándose la creatividad, preparación para la adultez, la confianza, perseverancia, dominio de ansiedad, habilidades necesarias para la vida y finalmente la liberación de sentimientos de agresividad.

- Definición operacional: para evaluar el juego simbólico, fue necesario utilizar una guía de observación, que estaba organizaba en cuatro dimensiones: integración, sustitución, descentración y planificación.

- Indicadores: Acciones estructuradas, secuencias de actividades, interpretación de movimientos, intención detrás de la acción, acciones imaginarias, creatividad, uso de objetos no específicos, reemplazo, y representación de roles, caracterización de personajes, representación, planificación de roles y funciones, estructuración del juego, y formas de representación lúdica.

- Escala de medición: se empleó la escala nominal

Variable 2: la creatividad

- Definición conceptual: la creatividad tiene un amplio concepto y que tiene una estrecha relación con el desarrollo mental, las motivaciones del individuo y, por último, la afectividad.

- Definición operacional: La creatividad fue medida a través de una ficha de observación que estaba distribuida en 4 dimensiones: fluidez, originalidad, flexibilidad y elaboración.

- Indicadores: Nuevas noción, innovación, generación de conceptos, creación de escenarios, resolución de problemas, flexibilidad, alternativas y soluciones, propuestas creativas, uso de recursos novedosos, originalidad en las ideas, expresión de conceptos, creación de ideas originales, imaginación, diversidad de pensamientos y uso de materiales sugeridos.

- Escala de medición: utilizamos la escala nominal.

Población y muestra: 100 niños conformaron la población del presente estudio y la muestra estuvo constituida por el número total de la población.

Tabla 1.

Población

Niños	50
Niñas	50
Total	100

Fuente: elaboración propia de la autora

Criterios de inclusión: infantes de 5 años que acuden a la institución.

Criterios de exclusión: infantes que no son alumnos de dicha institución.

Se consideró una muestra 100 infantes de menos de 5 años, es así, para el autor Carrasco (2013) es aquella proporción con características iguales. Se trabajó con un muestreo no probabilístico, el cual sirve para aleatoriamente escoger una población con características similares y medibles. (Carrasco, 2013)

La unidad de análisis estuvo conformada por un infante de 5 años.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos: acorde a Zapata (2006), las técnicas de observación son métodos que permiten observar de forma directa un fenómeno en estudio, sin intervenir, modificarlo o realizar acciones que puedan influir en él. El instrumento empleado fue la guía de observación, cuyo propósito es ofrecer un informe escrito de lo que está ocurriendo en el aula en un documento. Aunque es indudable su utilidad como medio de evaluación, presenta algunas restricciones que pueden ser superadas mediante el análisis de vídeo.

Validez: El presente instrumento tuvo como expertos ha:

Tabla 2

Ficha Técnica - Validación

N°	Validador	Grado	Resultado
1	Aviles Reyes, Silvia Elizabeth	Mtra. en educación inicial	Aplicable
2	Lidia Serrano Miranda de Aguilar	Doctora en educación	Aplicable
3	Soledad Mendoza Espinoza	Magister en educación	Aplicable

Fuente: elaboración propia de la autora

Confiabilidad: Para Monje (2011) la confiabilidad es el grado de confianza que existe en la obtención de resultados a través del instrumento, en tanto se tuvo:

Tabla 3

Confiabilidad

Variable	Alfa de Cronbach	Elementos
Juego Simbólico	0.84	20
Desarrollo del Pensamiento Creativo	0.81	20

Fuente: elaboración propia de la autora

Con respecto a los procedimientos, se obtuvo la autorización de la autoridad pertinente de la institución educativa en la Provincia de Barranca. Una vez obtenida la aprobación, se proporcionó el consentimiento informado a los apoderados, quienes autorizaron la participación de sus hijos menores. Luego, se aplicaron los instrumentos establecidos en coordinación con las profesoras y auxiliares que se encontraban en clases para la ejecución del instrumento. Una vez obtenidos los resultados, estos fueron codificados y ordenados.

Métodos para el análisis de datos: Para Zapata (2006) es aquel procedimiento de recolección de información sobre la base de instrumentos válidos y fiables. A través del programa estadístico SPSS V6, se interpretaron los resultados en función a los objetivos propuestos, en cuanto a la estadística inferencial se realizaron tablas y gráficos como la contratación de la hipótesis.

Aspectos éticos: Se respetó la autoría de los antecedentes de investigación, así como los enfoques teóricos, además de mantener en el anonimato a las personas que han formado parte del presente estudio, para Carrasco (2013) la ética esta direccionada al respeto a la confidencialidad y la protección de la seguridad de quienes participan en una investigación, ello con la finalidad de preservar sus respuestas y mantenerlas en el anonimato.

III. RESULTADOS

Tabla 4

Prueba de normalidad

Kolmogórov-Smirnov			
	Estadístico	Gl	Sig.
Juego Simbólico	,108	100	,000
Pensamiento Creativo	,101	100	,035

Fuente: elaboración propia de la autora

Lo obtenido muestra que el valor de p para el juego simbólico es 0,000, mientras que para el pensamiento creativo es 0,35, esto sugiere que resultados no siguen una distribución normal, ya que el nivel de trascendencia se encuentra por debajo de 0,05.

Hipótesis General

Tabla 5

Correlación entre el Juego Simbólico y el Desarrollo del Pensamiento Creativo

			Juego Simbólico	Pensamiento Creativo
Rho de Spearman	Juego Simbólico	Coeficiente de correlación	1,000	,738**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	100	100
	Pensamiento Creativo	Coeficiente de correlación	,738**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	100	100

Fuente: elaboración propia de la autora

** El nexo es significativo en el nivel 0,01 (bilateral).

H1: Hay una asociación entre el juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo en infantes de 5 años de una I.E.I. de Barranca.

H0: No hay analogía entre el juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo en infantes de 5 años de una I.E.I. de Barranca.

La tabla 5, muestra un valor de significancia de $0.000 < 0.05$, lo que evidencia rechazo a la H0 y se acepta la H1, manifestando correlación trascendental entre la variable juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo con un valor $Rho = 0.738$.

Hipótesis Específica 1

Tabla 6

Correlación entre el juego simbólico y la dimensión: fluidez

			Juego Simbólico	Fluidez
Rho de Spearman	Juego Simbólico	Coefficiente de correlación	1,000	,732**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	100	100
	Fluidez	Coefficiente de correlación	,732**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	100	100

Fuente: elaboración propia de la autora

** . El nexo es trascendental en el nivel 0,01 (bilateral).

H1: Hay analogía entre el juego simbólico y la fluidez en infantes de 5 años de una I.E.I. de Barranca.

H0: No hay nexo entre el juego simbólico y la fluidez en infantes de 5 años de una I.E.I. de Barranca.

En la tabla 6, observamos por medio de la prueba no paramétrica "R", asociación entre el juego simbólico y la dimensión fluidez, con un valor de 0,732, esto indica una correlación moderadamente alta y significativa, con un nivel de significancia inferior a 0,05, lo que confirma una relación relevante entre la variable y dimensión.

Hipótesis Especifica 2

Tabla 7

Correlación entre el juego simbólico y la dimensión: flexibilidad

			Juego Simbólico	Flexibilidad
Rho de	Juego	Coeficiente de correlación	1,000	,611**
Spearman	Simbólico	Sig. (bilateral)	.	,001
		N	100	100
	Flexibilidad	Coeficiente de correlación	,611**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	100	100

Fuente: elaboración propia de la autora

** . El nexa es trascendental en el nivel 0,01 (bilateral)

H1: Hay conexión entre el juego simbólico y la flexibilidad en infantes de 5 años de una I.E.I. de Barranca.

H0: No hay nexa entre el juego simbólico y la flexibilidad en infantes de 5 años de una I.E.I. de Barranca.

En la tabla 7, evidenciamos que mediante la prueba no paramétrica "R", se identifica una analogía entre el juego simbólico y la dimensión flexibilidad, con un valor de 0,611, esto señala una correlación moderadamente alta y trascendental, con un nivel de significancia inferior a 0,05, lo que confirma una relación relevante entre la variable y la dimensión.

Hipótesis Especifica 3

Tabla 8

Correlación entre el juego simbólico y la dimensión: originalidad

			Juego Simbólico	Originalidad
Rho de	Juego	Coeficiente de	1,000	,761**
Spearman	Simbólico	correlación	.	,001
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	100	100

Originalidad	Coeficiente de correlación	,761**	1,000
	Sig. (bilateral)	,001	.
	N	80	80

Fuente: elaboración propia de la autora

** . El nexo es trascendental en el nivel 0,01 (bilateral).

H1: Hay una asociación entre el juego simbólico y la originalidad en infantes de 5 años de una I.E.I. de barranca.

H0: No hay nexo entre el juego simbólico y la originalidad en niños de 5 años de una I.E.I. de Barranca.

En la tabla 5, mostramos que por medio de la prueba no paramétrica "R", se determina una analogía entre el juego simbólico y la dimensión originalidad, con un valor de 0,761, esto indica una correlación moderadamente alta y trascendental, con un nivel de significancia inferior a 0,05, lo que confirma una relación relevante entre la variable y la dimensión.

Hipótesis Especifica 4

Tabla 9

Correlación entre el juego simbólico y la dimensión: elaboración de ideas

			Juego Simbólico	Elaboración de Ideas
Rho de Spearman	Juego Simbólico	Coeficiente de correlación	1,000	,738**
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	100	100
	Elaboración de Ideas	Coeficiente de correlación	,738**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	100	100

Fuente: elaboración propia de la autora

** . El nexo es trascendental en el nivel 0,01 (bilateral).

H1: Hay conexión entre el juego simbólico y la elaboración de ideas en infantes de 5 años de una I.E.I. de Barranca.

H0: No hay nexo entre el juego simbólico y la elaboración de ideas en infantes de 5 años de una I.E.I. de Barranca.

En la tabla 6, identificamos que mediante la prueba no paramétrica "R", se establece una asociación entre el juego simbólico y la dimensión elaboración de ideas, con un valor de 0,738, esto indica una correlación moderadamente alta y trascendental, con un nivel de significancia menor a 0,05, lo que confirma una relación relevante entre la variable y la dimensión.

IV. DISCUSIÓN

El objetivo general de este estudio tuvo como propósito general, evaluar el nexo entre el juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de 5 años de una I.E.I. de Barranca; se aplicó un cuestionario a 100 alumnos de 5 años de edad, lo obtenido al culminar con el estudio mostró que entre ambas variables hay un nexo moderadamente alto y significativo con un valor $Rho=0.738$, lo obtenido se asemeja a la investigación de Bustamante y Mosquera (2021) en Ecuador, en donde mostraron que ambas variables se relacionan significativamente teniendo un valor $Rho=0.768$. Asimismo, Procel (2021) en Ecuador tuvieron un valor $Rho=0.731$ lo que permitirá al menor poder desarrollar íntegramente su creatividad.

Para Albornoz (2019) el niño a través del juego simbólico puede expresarse, formando vínculos o lazos de amistad con niños de su alrededor, lo que le permite poder crear otros mundos en base a su creatividad e imaginación, superando todos aquellos obstáculos y ganando confianza en sí mismo a través de conductas que estimulan nuevos aprendizajes según su día a día.

De lo obtenido se apreció que el juego simbólico nutre la creatividad de cada niño siendo una experiencia de suma importancia en el desarrollo intelectual, posibilitándole explorar, aprendiendo a sentir y a pensar de diferentes formas según los contextos a los que está expuesto.

En cuanto a la teoría, el pensamiento creativo según Campos et al, (2023) está es una cualidad fundamental que tiene el niño de poder idear algo nuevo e innovador, siendo una forma típica del razonamiento apto para analizar y reorganizar la información de manera independiente.

En relación al objetivo específico 1, determinar el nexo entre el juego simbólico y la fluidez en infantes de 5 años, se tuvo un nivel de $Rho=0.732$ lo que evidencia que entre la dimensión y variable en mención existe correlación alta y significativa, estos resultados están en concordancia con la investigación de Altamirano y Serrano (2022) donde la variable y la dimensión guardan relación significativa con un $Rho=0.732$ respectivamente.

En cuanto a los resultados descriptivos, estos difieren con la investigación de Loaiza (2020) donde concluyó que 60% de los infantes tiene un bajo nivel de creatividad, esto se debe a que los niños en casa no practican los juegos libres, por lo que tienen menos creatividad al momento de expresar sus ideas, en cuanto a la teoría.

De lo descrito, se pudo evidenciar que la fluidez es la capacidad que tiene todo niño de poder fluir de forma correcta y natural, expresando sus ideas sin interrupción y de forma fluida, es así que la forma correcta de poder repotenciar la fluidez, es orientar al niño a la lectura a través de actividades sencillas y divertidas.

En la relación el objetivo específico 2, acordar el nexo entre el juego simbólico y la flexibilidad, se tuvo un $Rho= 0.611$, lo que evidencia un nexo alto y trascendental entre dimensión y variable, estos resultados guardan relación con la investigación de Flores (2022) en sus resultados descriptivos señaló que el 65.4% de los infantes tiene un nivel moderado en lo que respecta al juego simbólico, esta actividad, emerge desde los 18 meses de edad, siendo esta la capacidad de cada niño y niña de pensar con imágenes y símbolos, como también a través de objetos concretos.

En relación a la teoría, Andrade (2020) sostuvo que mediante los juegos los niños practican habilidades y destrezas de la vida cotidiana, aumentando la capacidad cerebral, las acciones y movimientos de distintas partes del cuerpo, es así que, por intermedio del juego el niño aprende a buscar y procesar información a través de la organización de sus actividades psicomotora, lo que le va a permitir resolver problemas de la realidad.

Por lo señalado, es necesario precisar que el juego es una acción creativa de forma individual, natural e innata, siendo esta la razón de ser de la infancia en donde se determina el desarrollo intelectual y armonioso del cuerpo, la inteligencia y la efectividad de cualquier logro estudiantil.

En función al objetivo específico 3, determinar el nexo entre el juego simbólico y la originalidad, se tuvo un $Rho= 0.761$, lo que evidencia que entre la variable y la dimensión existe correlación alta y significativa, estos resultados no guardan relación con la investigación de Flores (2022) en donde se tuvo un nivel bajo en la originalidad con 53.8%, estos resultados descriptivos evidencian que los niños no producen o

aportan ideas innovadoras, lo que repercute en su desarrollo psicomotor e intelectual.

Para Andrade (2020) el pensamiento creativo al fomentar la creatividad y originalidad debe de considerar ciertos aspectos como: descubrir los intereses del niño o niña, escuchar sus opiniones o expresiones, fomentar el arte y la cultura, implementar juegos que ayuden a mejorar su aprendizaje, darle libertad de poder expresar sus emociones, cualidades e ideas, es así que, los niños de 5 años están en plena formación intelectual lo que implica que exploren el mundo a su manera, generando nuevos conceptos a través de sus ideas, pues este, es un proceso mental con el que genera nuevas ideas o soluciones innovadoras según el juego o actividad que realiza.

De lo señalado, se concluye que el juego es aquel modo que tiene un niño o niña de poder conocer y descubrir el mundo, siendo que la curiosidad no tiene límites, ya que el juego es uno de los mecanismos clave para la ampliación intelectual del ser humano, en tanto, se debe de entender que el juego debe de tener un determinado tiempo y espacio, comprendido que este no puede reemplazar todas aquellas actividades escolares, debiendo los maestros desarrollar actividades que atraiga la atención de los menores y que les permita explorar nuevas ideas.

En cuanto al objetivo específico 4, diagnosticar el nexo entre el juego simbólico y la elaboración de ideas, se obtuvo un $Rho=0.738$ demostrando que entre la variable y la dimensión existe correlación significativamente alta, estos resultados no guardan relación con la investigación de Arévalo (2020) en Ecuador donde los resultados indicaron que entre la variable y la dimensión existe un nexo bajo con un $Rho=0.521$.

En cuanto a los resultados descriptivos, Ávila y Hoyos (2022) respaldan que 72.8% de los infantes encuestados tiene un adecuado nivel de elaboración de ideas, teniendo lo niños la habilidad de poder desarrollar adecuadamente problemas complejos según su edad. En cuanto a la teoría, según Vicente (2023) la elaboración de ideas conlleva a que el niño pueda trabajar y desarrollar libremente distintas perspectivas de la vida contribuyendo a la creación de nuevas ideas a través de la observación y creación.

Para Barba et al, (2019) la elaboración de ideas a través del pensamiento creativo es la suficiencia de poder concebir nuevas ideas y que este pueda resolver

problemas concretos propios de la edad de un niño, en tanto, el pensamiento creativo la atribuye al ser humano la habilidad de poder descubrir nuevos conocimientos e ideas propias de su desarrollo y edad.

En tanto, de lo descrito en los resultados se puede señalar que, el juego simbólico y el pensamiento creativo permite al niño poder desarrollar su empatía con los demás y consolidar nuevos aprendizajes, canalizando soluciones a determinados problemas, además de imitar conductas que le van a permitir desarrollarse adecuadamente, siendo la comprensión una herramienta importante para comprender el mundo.

V. CONCLUSIONES

Primero: hay una conexión entre el juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo en los infantes de 5 años de una I.E.I. de Barranca con un $Rho=0.738$.

Segundo: hay un lazo entre el juego simbólico y la fluidez en los infantes de 5 años de una I.E.I. de Barranca con un $Rho=0.732$.

Tercero: hay interrelación entre el juego simbólico y la flexibilidad en los infantes de 5 años de una I.E.I. de Barranca con un $Rho=0.611$.

Cuarto: hay asociación entre el juego simbólico y la originalidad en los infantes de 5 años de una I.E.I. de Barranca con un $Rho=0.761$.

Quinto: hay analogía entre el juego simbólico y la elaboración de ideas en los infantes de 5 años de una I.E.I. de Barranca con un $Rho=0.732$.

VI. RECOMENDACIONES

Ampliar el tamaño de la muestra: Si bien la investigación contó con 100 infantes, sería útil ampliar el tamaño de la muestra para incluir una mayor diversidad de contextos educativos y socioeconómicos. Esto permitirá obtener resultados más representativos y generalizables, y ayudará a identificar si existen diferencias en el impacto del juego simbólico en el pensamiento creativo según el entorno social y económico de los niños.

Incorporar enfoques cualitativos: Complementar el enfoque cuantitativo con métodos cualitativos, como entrevistas a docentes, padres y observaciones más detalladas en el aula, podría proporcionar una visión más profunda del proceso creativo en los niños. Esto permitiría obtener información valiosa sobre cómo los niños expresan su creatividad y cómo perciben el juego simbólico, además de identificar factores que puedan estar influyendo en su desarrollo creativo.

Desarrollar programas de intervención educativa: Con base en los hallazgos que muestran una correlación significativa entre el juego simbólico y el pensamiento creativo, se recomienda desarrollar programas de intervención específicos que promuevan el uso del juego simbólico en las instituciones educativas. Estas intervenciones podrían incluir capacitaciones para docentes sobre la implementación de estrategias pedagógicas que estimulen el juego simbólico y la creatividad en los niños, además de sensibilizar a los padres sobre su importancia en el hogar.

Evaluar el impacto longitudinal: Realizar un estudio longitudinal que permita observar el impacto del juego simbólico en el desarrollo del pensamiento creativo a lo largo del tiempo. Esto sería útil para evaluar si los beneficios observados en los niños de 5 años perduran en etapas educativas posteriores, como en la primaria, y si el uso continuo del juego simbólico contribuye a un pensamiento más divergente y creativo en el futuro.

REFERENCIAS

- Campos, C; Rodríguez, T; Arguedas, J. (2023). La creatividad y sus implicaciones. La Habana, Cuba: Editorial La Academia.
- Albornoz, J. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *15(66)*, 209-213. Epub 02 de marzo de 2019. Recuperado en 25 de mayo de 2024, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100209&lng=es&tlng=es.
- Altamirano, L. (2021). Estrategia del juego simbólico basada en la dinámica del proceso para mejorar la creatividad en la producción de textos. [Tesis de pregrado, Universidad Señor de Sipán]. Repositorio Institucional de la USP. <https://repositorio.uss.edu.pe/handle/20.500.12802/8469>
- Altamirano, T; y Serrano, R. (2022). Juegos simbólicos en contextos rurales Y desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la comunidad Cachiyaurecc, Apurímac. [Tesis de pregrado, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio Institucional de la USIL. <https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/d198226d-0431-4e57-a543-0852747b1f2c>
- Andrade, T. (2020). Cómo desarrollar la creatividad en los niños. Madrid: Debate. 1(5).
- Arévalo (2020). Los juegos simbólicos en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 a 4 años. [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Cuenca]. Repositorio Institucional de la UTC. <https://dspace.ucacue.edu.ec/500>
- Ávila, I; y Hoyos, L. (2022). El juego simbólico y el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 años de la I.E. N° 089_Rioja. [Tesis de pregrado, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional de la UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/111814/Avila_ZIA-Hoyos_ALG-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Barba, N, Benito, T, Silva, U. (2019). El juego simbólico. Barcelona: Grao. 8(2). P 15-28.

- Briceño, T. (2021). Pensamiento creativo en niños de 4 a 5 años. Madrid: Ediciones Morata. (1)2.
- Bustamante, N; y Mosquera, J. (2021). El juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo en niños de secundaria. [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Machala]. Repositorio Institucional de la UTM. <https://es.scribd.com/document/673466455/El-Juego-Simbolico-y-El-Desarrollo-Del-Pensamiento-Creativo-en-Ninos-de-Nivel-Preparatoria-Josselyn-Ariana-Mosquera-Ramos>
- Carrasco (2013). Metodología de la investigación científica: pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación. (1)2. 476.
- Caushi, A. (2021). Los juegos y desarrollo del lenguaje en niños de 5 años de Institución Educativa Nuestra Señora De Guadalupe- Barranca, 2019. [Tesis de pregrado, Universidad San Pedro]. Repositorio Institucional de la USP.
http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/20.500.129076/22525/Tesis_77375.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Flores, I. (2022). Juego libre en los sectores y el desarrollo de creatividad de los niños de 5 años en la I.E.I 663 los Pinos – Barranca. [Tesis de pregrado, Universidad Jose Faustino Sánchez Carrión]. Repositorio Institucional de la UJFSC.
https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/7192/TESES%20HUACHO%202_merged_organized_compressed.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Flores, J. (2022). Desarrollo de la capacidad creadora. Buenos Aires, ed. Kapelusz. 2(1). P. 80-100.
- González, G; Irvin, T; Garcia, L. (2022). La creatividad. Teoría básica e implicaciones pedagógicas. Salamanca: Librería Cervantes. 1(2).
- Loaiza, M. (2020). Juego libre en sectores y creatividad en niños de la Institución Educativa N°80437-La Alborada;2020. [Tesis de pregrado, Universidad San Pedro]. Repositorio Institucional de la USP.
<http://publicaciones.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/20.500.129076/1>

7061/Tesis_70441.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Martínez, K. (2019). Introducción a Piaget: Pensamiento, aprendizaje, enseñanza. México: Addison Wesley Longman. 12(2). P. 56-70.

Morí, O. (2019, May 6). "En el Perú no hay una metodología ni una sistematización del pensamiento creativo." Centro de La Imagen. <https://www.centrodelaimagen.edu.pe/blog/en-el-peru-no-hay-una-metodologia-ni-una-sistematizacion-del-pensamiento-creativo>

Naciones Unidas. (2015). Objetivos y Metas de Desarrollo Sostenible. Naciones Unidas. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>

Procel, E. (2021). El juego simbólico en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Privada Nuevo Mundo, Ciudad de Riobamba 2020-2021. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Institucional de la UNC. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8242/1/UNACH-EC-FCEHT-EINC-2021-000057.pdf>

Sánchez, N. (2022). Juego libre en los sectores en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N°322 – Barranca, 2019. [Tesis de pregrado, Universidad San Pedro]. Repositorio Institucional de la USP. http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/20.500.129076/22454/Tesis_76106.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Serrano, Y. (2022). La Educación y el pensamiento creativo en Niños Pequeños en acción. México: Editorial Trillas

Tandazo, M; y Villagómez, J. (2022). El juego simbólico en el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 a 5ª años. [Tesis de pregrado, Universidad Central de Ecuador]. Repositorio Institucional de la UCE. <https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/1ccaf08e-0f5a-405f-b92e-1580c8380dd1>

Tarres, J. (2020). The unschooled mind: How Children Think et how schools teach. New York: Basic Books. 22(2).147-160.

Unicef. (2019, April 8). Hay 175 millones de niños que no reciben educación

- preescolar. [Www.unicef.org](https://www.unicef.org). <https://www.unicef.org/es/comunicados-prensa/175-millones-ninos-no-reciben-educacion-preescolar>
- Vásquez, M. (2020). La enseñanza a través del pensamiento creativo, su teoría y su práctica. Madrid, España: Akal.
- Vicente, T. (2023). El Aprendizaje por el pensamiento creativo en la etapa infantil. Madrid, España. Ed. Alijbes. 1(2.)
- Zamora, E. (2019). Juego libre en los sectores y desarrollo de la creatividad en estudiantes Institución Educativa Inicial N°630 – Choropampa, 2019. [Tesis de pregrado, Universidad San Pedro]. Repositorio Institucional de la USP. http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/20.500.129076/17107/Tesis_71150.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Zapata (2006). Proyecto de Tesis Guía para la elaboración (1ra ed.). Perú.

ANEXO 1. Tabla de Operacionalización de Variables

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADOR	ESCALA DE MEDICIÓN
JUEGO SIMBÓLICO	Según Andrade (2020), el juego es algo necesario y vital en la vida del niño, ya que contribuye al equilibrio del ser humano, siendo un curso de educación completa, imprescindible para el desarrollo social, intelectual y físico del menor.	El juego simbólico será medido a través de la guía de observación, que está dividida en 4 dimensiones: integración, sustitución, descentración y planificación.	Integración	Acciones ordenadas	Nominal
				Acciones de secuencia	
				Acción de interpretación	
				Finalidad de la acción	
			Sustitución	Acciones imaginarias	
				Creatividad	
				Objetos indefinidos	
			Descentración	Sustitución	
				Juego	
				Rol de personaje	
				Escenificación	
			Planificación	Roles y funciones	
				Planificación	
Organización					
Formas de juego					
PENSAMIENTO	Según Campos et al. (2023) es una cualidad fundamental del funcionamiento psicológico normal, esta habilidad favorece a creación	La creatividad será medida a través de una guía de observación que está dividida en 4 dimensiones:	Fluidez	Escenificación del juego	Nominal
				Ideas nuevas	
				Creación	
				Ideas	
				Escenarios	
			Resolver situaciones		
	Adaptación				

CREATIVO	de ideas útiles y originales, si es estimulado durante la primera infancia.	fluidez, originalidad, flexibilidad y elaboración.	Flexibilidad	Ideas y alternativas	
				Sugerencias	
				Propone alternativas	
				Nuevos recursos	
			Originalidad	Ideas originales	
				Propone ideas	
				Expresa ideas	
				Originalidad	
				Crear ideas	
			Elaboración	Cantidad	
				Imaginación	
				Ideas y materiales	
				Material	
				Ideas sugeridas	

Anexo 2. Instrumentos de recolección de datos

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

Finalidad: La presente investigación tiene como finalidad medir el juego simbólico en los estudiantes de 5 años, en sus cuatro dimensiones, por lo que se solicita su colaboración, con toda verdad, sinceridad y con la más absoluta discreción.

La información tiene carácter anónimo.

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

inicio	proceso	regular	logrado	destacado
1	2	3	4	5

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

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

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

Finalidad: La presente investigación tiene como finalidad medir la creatividad en los estudiantes de 5 años, en sus cuatro dimensiones, por lo que se solicita su colaboración, con toda verdad, sinceridad y con la más absoluta discreción.

La información tiene carácter anónimo.

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

Inicio	proceso	regular	logrado	destacado
1	2	3	4	5

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

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

Anexo 3. Fichas de validación de Instrumento por juicio de expertos

Estimado especialista:

Tengo el agrado de dirigirme a Ud. para saludarlo(a) cordialmente y, a la vez, manifestarle que conocedores de su trayectoria académica y profesional molestamos su atención al elegirlo como JUEZ EXPERTO para revisar el presente instrumento que pretendemos utilizar en la tesis titulada: “*El juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Barranca, 2024.*”, para obtener el grado de licenciada en educación inicial.

Le agradecemos por el tiempo que le tome revisarlo.

1. Datos generales del juez:

Nombres y apellidos del juez:	AVILES REYES, SILVIA ELIZABETH
Grado profesional:	Magíster
Área de formación académica:	Docente de Nivel Inicial
Cargo actual:	Docente Universitaria y de Institución educativa Pública
Institución académica:	UNIVERSIDAD FEMENINA DEL SAGRADO CORAZÓN – UCV S.A.C.
N° DNI:	08162806
Áreas de experiencia profesional:	MAYOR A 10 AÑOS

Ficha de validación de Instrumento

Título de la investigación: El juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Barranca, 2024.

Instrumento a validar: Guía de observación para medir el juego simbólico en niños de 5 años

Instrucciones: El experto evaluador analizará cada ítem y lo valorará según su claridad, coherencia y relevancia, asignándole un puntaje entre 1 y 4 puntos para cada criterio. Use el campo “Observaciones” para indicar cómo mejorar los ítems, en caso corresponda.

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

Dimensiones	Ítem a evaluar	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
Integración	Llevo a cabo acciones de manera ordenada y secuencial.	4	4	4	
	A analizó la secuencia de acciones combinadas, tales como la higiene personal, vestimenta y alimentación, entre otras.	3	4	3	
	Atribuyo significado, reconozco e interpreto las acciones secuenciales llevadas a cabo por mis compañeros.	4	4	4	

	Comprendo el propósito detrás de la acción ejecutada.	3	3	3	
Sustitución	Atribuyo sentido a las acciones simuladas ejecutadas por mis compañeros.	4	3	3	
	Muestro originalidad y destreza al ejecutar acciones imaginativas de manera innovadora.	4	3	3	
	Empleo objetos que poseen atributos similares a aquellos definidos previamente, como, por ejemplo, utilizo un palo como palanca.	3	3	3	
	Atribuyo usos diversos a un mismo objeto, por ejemplo, empleo una cuchara como sustituto de un espejo.	3	3	3	
Descentración	Tengo en cuenta la participación y necesidades de mis compañeros mientras jugamos.	4	3	3	
	Desempeño el papel de un personaje sin la necesidad de utilizar accesorios o utensilios adicionales.	3	4	3	
	Represento múltiples personajes de manera innovadora en la escenificación.	3	3	3	
	Designo responsabilidades y roles específicos a mis compañeros durante la actividad lúdica.	4	3	3	
Planificación	Ejecuto el juego siguiendo la planificación inicialmente expresada.	3	3	3	
	Preparo y organizo los materiales necesarios	4	3	3	

	para la actividad antes de comenzar a jugar.				
	Expongo a mis compañeros las diferentes estrategias y enfoques de juego.	3	4	3	
	Organizo la acción y selecciono los objetos necesarios para la representación del juego.	4	3	3	

AVILES REYES, SILVÍA ELIZABETH

Nombres y apellidos del experto

08162806

DNI



FIRMA

24 de febrero de 2023

FECHA

Ficha de Validación de Instrumento

Título de la investigación: El juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Barranca, 2024.

Instrumento a validar: Guía de observación para medir la creatividad en niños de 5 años

Instrucciones: El experto evaluador analizará cada ítem y lo valorará según su claridad, coherencia y relevancia, asignándole un puntaje entre 1 y 4 puntos para cada criterio. Use el campo “Observaciones” para indicar cómo mejorar los ítems, en caso corresponda.

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

Dimensiones	Ítem a evaluar	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
fluidez	Genero una variedad de ideas novedosas y aplicables, con la posibilidad de transformar el entorno.	4	4	4	
	Elaboro producciones con similitudes, pero con denominaciones diversas.	3	3	4	
	Utilizo un vocabulario adecuado para comunicar mis ideas de manera efectiva.	4	4	4	
	Propongo una diversidad de ideas, escenarios y personajes al momento de crear historias.	3	3	3	
	Fomento la producción de diversas respuestas como soluciones a situaciones problemáticas.	4	3	4	

flexibilidad	Muestro una notable habilidad para ajustarme eficazmente a diferentes circunstancias o escenarios.	4	4	4	
	Considero las ideas de otras personas como opciones válidas en determinadas circunstancias.	4	4	4	
	Reconozco mis propios errores al analizar las recomendaciones y correcciones sugeridas.	3	3	3	
	Planteo alternativas a la ejecución del trabajo previamente realizado.	4	3	3	
	Empleo una variedad de materiales y recursos multimedia para expresarme y modificar su uso previsto.	4	3	3	
originalidad	Aplico conceptos poco convencionales y originales.	4	3	3	
	Planteo propuestas innovadoras vinculadas a los temas abordados en clase.	3	3	3	
	Empleo un lenguaje fluido y espontáneo para comunicar mis ideas.	4	3	4	
	Elaboro mis obras con un enfoque original y distintivo.	4	4	4	
	Integro diversos materiales para generar un compuesto innovador.	3	4	3	
Elaboración	Elaboro, decoro y enriquezco una idea con una abundancia de detalles.	3	4	3	
	Empleo la capacidad de la imaginación para involucrarme en diferentes juegos de manera creativa.	3	4	3	
	Plasmo mis conceptos utilizando los materiales a mi disposición.	4	4	4	
	Manipulo los materiales con curiosidad y exploración.	3	4	4	

	Elaboro ideas propuestas de forma rápida y eficaz tan pronto como las comprendo.	4	4	4	
--	--	---	---	---	--

AVILES REYES, SILVÍA ELIZABETH

Nombres y apellidos del experto

DNI

08162806



FIRMA

24 de febrero de 2023

FECHA

Validación de Instrumento por Juicio de Expertos

Estimado especialista:

Tengo el agrado de dirigirme a Ud. para saludarlo(a) cordialmente y, a la vez, manifestarle que conoedores de su trayectoria académica y profesional molestamos su atención al elegirlo como JUEZ EXPERTO para revisar el presente instrumento que pretendemos utilizar en la tesis titulada: *“El juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Barranca, 2024.”*, para obtener el grado de licenciada en educación inicial.

Le agradecemos por el tiempo que le tome revisarlo.

2. Datos generales del juez:

Nombres y apellidos del juez:	Lidia Serrano Miranda de Aguilar
Grado profesional:	Magíster
Área de formación académica:	Universidad Peruana Cayetano Heredia
Cargo actual:	Docente Universitaria y de Institución educativa Pública
Institución académica:	Une- U nife
N° DNI:	09822473
Áreas de experiencia profesional:	MAYOR A 20 AÑOS

Ficha de Validación de Instrumento

Título de la investigación: El juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Barranca, 2024.

Instrumento a validar: Guía de observación para medir el juego simbólico en niños de 5 años

Instrucciones: El experto evaluador analizará cada ítem y lo valorará según su claridad, coherencia y relevancia, asignándole un puntaje entre 1 y 4 puntos para cada criterio. Use el campo “Observaciones” para indicar cómo mejorar los ítems, en caso corresponda.

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

Dimensiones	Ítem a evaluar	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
Integración	Llevo a cabo acciones de manera ordenada y secuencial.	4	4	4	
	Analizó la secuencia de acciones combinadas, tales como la higiene personal, vestimenta y alimentación, entre otras.	3	4	3	
	Atribuyo significado, reconozco e interpreto las acciones secuenciales llevadas a cabo por mis compañeros.	4	4	4	
	Comprendo el propósito detrás de la acción ejecutada.	3	3	3	
Sustitución	Atribuyo sentido a las acciones simuladas	4	3	3	

	ejecutadas por mis compañeros.				
	Muestro originalidad y destreza al ejecutar acciones imaginativas de manera innovadora.	4	3	3	
	Empleo objetos que poseen atributos similares a aquellos definidos previamente, como, por ejemplo, utilizo un palo como palanca.	3	3	3	
	Atribuyo usos diversos a un mismo objeto, por ejemplo, empleo una cuchara como sustituto de un espejo.	3	3	3	
Descentración	Tengo en cuenta la participación y necesidades de mis compañeros mientras jugamos.	4	3	3	
	Desempeño el papel de un personaje sin la necesidad de utilizar accesorios o utensilios adicionales.	3	4	3	
	Represento múltiples personajes de manera innovadora en la escenificación.	3	3	3	
	Designo responsabilidades y roles específicos a mis compañeros durante la actividad lúdica.	4	3	3	
Planificación	Ejecuto el juego siguiendo la planificación inicialmente expresada.	3	3	3	
	Preparo y organizo los materiales necesarios para la actividad antes de comenzar a jugar.	4	3	3	
	Expongo a mis compañeros las diferentes estrategias y enfoques de juego.	3	4	3	
	Organizo la acción y selecciono los objetos	4	3	3	

	necesarios para la representación del juego.				
--	--	--	--	--	--

LIDIA SERRANO MIRANDA DE AGUILAR

Nombres y apellidos del experto

09822473

DNI


Firma

17 DE febrero 2024

Fecha

Ficha de Validación de Instrumento

Título de la investigación: El juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Barranca, 2024.

Instrumento a validar: Guía de observación para medir la creatividad en niños de 5 años

Instrucciones: El experto evaluador analizará cada ítem y lo valorará según su claridad, coherencia y relevancia, asignándole un puntaje entre 1 y 4 puntos para cada criterio. Use el campo “Observaciones” para indicar cómo mejorar los ítems, en caso corresponda.

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

Dimensiones	Ítem a evaluar	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
fluidez	Genero una variedad de ideas novedosas y aplicables, con la posibilidad de transformar el entorno.	4	4	4	
	Elaboro producciones con similitudes, pero con denominaciones diversas.	3	3	4	
	Utilizo un vocabulario adecuado para	4	4	4	

	comunicar mis ideas de manera efectiva.				
	Propongo una diversidad de ideas, escenarios y personajes al momento de crear historias.	3	3	3	
	Fomento la producción de diversas respuestas como soluciones a situaciones problemáticas.	4	3	4	
flexibilidad	Muestro una notable habilidad para ajustarme eficazmente a diferentes circunstancias o escenarios.	4	4	4	
	Considero las ideas de otras personas como opciones válidas en determinadas circunstancias.	4	4	4	
	Reconozco mis propios errores al analizar las recomendaciones y correcciones sugeridas.	3	3	3	
	Planteo alternativas a la ejecución del trabajo previamente realizado.	4	3	3	
	Empleo una variedad de materiales y	4	3	3	

	recursos multimedia para expresarme y modificar su uso previsto.				
originalidad	Aplico conceptos poco convencionales y originales.	4	3	3	
	Planteo propuestas innovadoras vinculadas a los temas abordados en clase.	3	3	3	
	Empleo un lenguaje fluido y espontáneo para comunicar mis ideas.	4	3	4	
	Elaboro mis obras con un enfoque original y distintivo.	4	4	4	
	Integro diversos materiales para generar un compuesto innovador.	3	4	3	
Elaboración	Elaboro, decoro y enriquezco una idea con una abundancia de detalles.	3	4	3	
	Empleo la capacidad de la imaginación para involucrarme en diferentes juegos de manera creativa.	3	4	3	
	Plasmo mis conceptos utilizando los	4	4	4	

	materiales a mi disposición.				
	Manipulo los materiales con curiosidad y exploración.	3	4	4	
	Elaboro ideas propuestas de forma rápida y eficaz tan pronto como las comprendo.	4	4	4	

LIDIA SERRANO MIRANDA DE AGUILAR

Nombres y apellidos del experto

09822473

DNI


Firma

17 DE febrero 2024

Fecha

Validación de Instrumento por juicio de Expertos

Estimado especialista:

Tengo el agrado de dirigirme a Ud. para saludarlo(a) cordialmente y, a la vez, manifestarle que conocedores de su trayectoria académica y profesional molestamos su atención al elegirlo como JUEZ EXPERTO para revisar el presente instrumento que pretendemos utilizar en la tesis titulada: “*El juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Barranca, 2024.*”, para obtener el grado de licenciada en educación inicial.

Le agradecemos por el tiempo que le tome revisarlo.

3. Datos generales del juez:

Nombre del juez:	Soledad Mendoza Espinoza
Grado profesional:	Magíster
Área de formación académica:	Didáctica de las ciencias, Tic, Pedagogía, Metodología de la investigación
Cargo actual:	Docente Ordinaria a tiempo completo
Institución académica:	Universidad Cesar Vallejo
Áreas de experiencia profesional:	Docencia EBR – Docencia a nivel superior
Tiempo de experiencia profesional en dicha área:	Mayor a 15 años

Ficha de Validación de Instrumento

Título de la investigación: El juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Barranca, 2024.

Instrumento a validar: Guía de observación para medir el juego simbólico en niños de 5 años

Instrucciones:

El experto evaluador analizará cada ítem y lo valorará según su claridad, coherencia y relevancia, asignándole un puntaje entre 1 y 4 puntos para cada criterio. Use el campo “Observaciones” para indicar cómo mejorar los ítems, en caso corresponda.

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

Dimensiones	Ítem a evaluar	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
Integración	Llevo a cabo acciones de manera ordenada y secuencial.	4	4	4	
	Analizó la secuencia de acciones combinadas, tales como la higiene personal, vestimenta y alimentación, entre otras.	3	4	3	
	Atribuyo significado, reconozco e interpreto las acciones secuenciales llevadas a cabo por mis compañeros.	4	4	4	
	Comprendo el propósito detrás de la acción ejecutada.	3	3	3	
Sustitución	Atribuyo sentido a las acciones simuladas ejecutadas por mis compañeros.	4	3	3	
	Muestro originalidad y destreza al ejecutar acciones imaginativas de manera innovadora.	4	3	3	
	Empleo objetos que poseen atributos similares a aquellos definidos previamente, como, por ejemplo,	3	3	3	

	utilizo un palo como palanca.				
	Atribuyo usos diversos a un mismo objeto, por ejemplo, empleo una cuchara como sustituto de un espejo.	3	3	3	
Descentración	Tengo en cuenta la participación y necesidades de mis compañeros mientras jugamos.	4	3	3	
	Desempeño el papel de un personaje sin la necesidad de utilizar accesorios o utensilios adicionales.	3	4	3	
	Represento múltiples personajes de manera innovadora en la escenificación.	3	3	3	
	Designo responsabilidades y roles específicos a mis compañeros durante la actividad lúdica.	4	3	3	
Planificación	Ejecuto el juego siguiendo la planificación inicialmente expresada.	3	3	3	
	Preparo y organizo los materiales necesarios para la actividad antes de comenzar a jugar.	4	3	3	
	Expongo a mis compañeros las diferentes estrategias y enfoques de juego.	3	4	3	
	Organizo la acción y selecciono los objetos necesarios para la representación del juego.	4	3	3	

Ficha de Validación de Instrumento

Título de la investigación: El juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial de Barranca, 2024.

Instrumento a validar: Guía de observación para medir la creatividad en niños de 5 años

Instrucciones: El experto evaluador analizará cada ítem y lo valorará según su claridad, coherencia y relevancia, asignándole un puntaje entre 1 y 4 puntos para cada criterio. Use el campo “Observaciones” para indicar cómo mejorar los ítems, en caso corresponda.

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

Dimensiones	Ítem a evaluar	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
fluidez	Genero una variedad de ideas novedosas y aplicables, con la posibilidad de transformar el entorno.	4	4	4	
	Elaboro producciones con similitudes, pero con denominaciones diversas.	3	3	4	
	Utilizo un vocabulario adecuado para	4	4	4	

	comunicar mis ideas de manera efectiva.				
	Propongo una diversidad de ideas, escenarios y personajes al momento de crear historias.	3	3	3	
	Fomento la producción de diversas respuestas como soluciones a situaciones problemáticas.	4	3	4	
flexibilidad	Muestro una notable habilidad para ajustarme eficazmente a diferentes circunstancias o escenarios.	4	4	4	
	Considero las ideas de otras personas como opciones válidas en determinadas circunstancias.	4	4	4	
	Reconozco mis propios errores al analizar las recomendaciones y correcciones sugeridas.	3	3	3	
	Planteo alternativas a la ejecución del trabajo previamente realizado.	4	3	3	
	Empleo una variedad de materiales y	4	3	3	

	recursos multimedia para expresarme y modificar su uso previsto.				
originalidad	Aplico conceptos poco convencionales y originales.	4	3	3	
	Planteo propuestas innovadoras vinculadas a los temas abordados en clase.	3	3	3	
	Empleo un lenguaje fluido y espontáneo para comunicar mis ideas.	4	3	4	
	Elaboro mis obras con un enfoque original y distintivo.	4	4	4	
	Integro diversos materiales para generar un compuesto innovador.	3	4	3	
Elaboración	Elaboro, decoro y enriquezco una idea con una abundancia de detalles.	3	4	3	
	Empleo la capacidad de la imaginación para involucrarme en diferentes juegos de manera creativa.	3	4	3	
	Plasmo mis conceptos utilizando los	4	4	4	

	materiales a mi disposición.				
	Manipulo los materiales con curiosidad y exploración.	3	4	4	
	Elaboro ideas propuestas de forma rápida y eficaz tan pronto como las comprendo.	4	4	4	

Soledad Mendoza Espinoza

Nombres y apellidos del experto

09495698

DNI



Firma

23 de febrero 2024

Fecha


Revista de Investigación Educativa

← Volver a Envíos

Flujo de trabajo **Publicación**

Envío **Revisión** Editorial Producción

Archivos de envío [Q Buscar](#)

▶	 2386631 ARTICULO Karol Carpio Huertas...docx	25 julio, 2024	Texto del artículo
---	--	-------------------	--------------------

[Descargar todos los archivos](#)

Discusiones previas a la revisión [Añadir discusión](#)

Nombre	De	Última respuesta	Respuestas	Cerrado
<i>No hay artículos</i>				