

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN
INICIAL



El juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo en niños
de 5 años de una Institución Educativa de Cajamarca, 2025

TESIS para optar el título de Segunda Especialidad Profesional en
Educación Inicial

Autora:

Mirian Gloria Palomino Teran

Tumbes, 2026

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN
INICIAL



**El Juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo en
niños de 5 años de una Institución Educativa de Cajamarca, 2025**

Tesis aprobada en forma y estilo por:

Dr. Anibal Mejía Benavides (Presidente)

Código ORCID 0000-0003-2190-2647

Dra. Lady Shirley Minaya Becerra (Secretario)

Código ORCID 0000-0002-4408-3093

Dra. Jessica Sara Valdiviezo Palacios (Vocal)

Código ORCID 0000-0001-5556-4370

Tumbes, 2026

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN
INICIAL



**El Juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo en
niños de 5 años de una Institución Educativa de Cajamarca, 2025**

**Los suscritos declaramos que la tesis es original en su contenido
y forma:**

Palomino Teran, Mirian Gloria (Autora)

Código Orcid: 0000-0002-5972-1692

Dra. Valdiviezo Palacios, Jessica Sara (Asesora)

Código Orcid: 0000-0001-5556-4370

Tumbes, 2026



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

Ciudad Universitaria
Av. Universitaria – Pampa Grande – Tumbes



"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En Tumbes, a los diecisiete días del mes de febrero del dos mil veintiséis, siendo las nueve horas; y en modalidad presencial, se reunieron el Jurado Calificador en el auditorio de la Facultad de Ciencias Sociales – Universidad Nacional de Tumbes, designado mediante **RESOLUCIÓN N° 185-2025/UNTUMBES-FACSO-D., del 29 de mayo de 2025**, conformado por el **Dr. Anibal Mejía Benavides**, (presidente), **Dra. Lady Shirley Minaya Becerra**, (secretaria); y **Dra. Jessica Sara Valdiviezo Palacios**, (Vocal); Asimismo, se reconoció, a la **Dra Jessica Sara Valdiviezo Palacios**, como **asesor**, se procedió a evaluar, deliberar y calificar la sustentación de la tesis titulada: **"EL JUEGO SIMBÓLICO Y EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CAJAMARCA, 2025"** para optar el título de **Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial**, presentada por la estudiante:

MIRIAN GLORIA PALOMINO TERAN

Concluida la sustentación y absueltas las preguntas por parte de las sustentantes y luego de la deliberación, el jurado, según el artículo 65° del Reglamento de Tesis para Pregrado y Posgrado de la Universidad Nacional de Tumbes, declara a la estudiante **MIRIAN GLORIA PALOMINO TERAN**, Regular con el calificativo de Regular.

Se hace conocer a la sustentante, que deberá levantar las observaciones finales hechas al informe final de tesis, que el Jurado le indica.

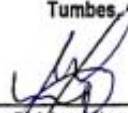
En consecuencia, queda **EXPEDITA** para continuar con los trámites correspondientes a la obtención del Título Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial, de conformidad con lo estipulado en la Ley Universitaria N° 30220, el Estatuto, Reglamento General, Reglamento General de Grados y Títulos y Reglamento de Tesis de la Universidad Nacional de Tumbes.

Siendo las nueve y cuarenta minutos del mismo día, se dio por concluida la ceremonia académica, procediendo a firmar el acta en presencia del público.

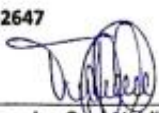
Tumbes, 17 de febrero de 2026.


Dr. Anibal Mejía Benavides
DNI N° 16442222

Código ORCID 0000-0003-2190-2647
Presidente


Dra. Lady Shirley Minaya Becerra.
DNI N° 42535101

Código ORCID 0000-0002-4408-3093
Secretario


Dra. Jessica Sara Valdiviezo Palacios
DNI N° 00251133
Código ORCID 0000-0001-5556-4370
vocal

Mirian Gloria Palomino Teran

El juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 años de una Institución Educativa de Cajamarca, 2...

 El juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 años de una Institución Educativa de Cajamarca, 2025

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::3117:607445238

Fecha de entrega

12 jul 2026, 21:39 GMT-5

Fecha de descarga

12 jul 2026, 21:42 GMT-5

Nombre del archivo

El juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 años de una Institución....docx

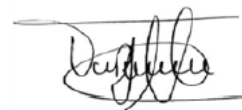
Tamaño del archivo

136.3 KB

40 páginas

10.828 palabras

58.842 caracteres



Dra. Jessica Sara Valdiviezo Palacios

ORCID 0000-0001-5556-4370



Página 1 de 43 - Portada

Identificador de la entrega trn:oid:::3117:607445238

4% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Coincidencias menores (menos de 15 palabras)

Fuentes principales

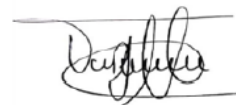
- 4%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 4%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.



Dra. Jessica Sara Valdiviezo Palacios

ORCID 0000-0001-5556-4370

Fuentes principales

- 4%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 4%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	2%
2	Internet	repositorio.untumbes.edu.pe	<1%
3	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo on 2023-01-11	<1%
4	Publicación	Mamani Cansaya, Leonidas. "Liderazgo directivo transformacional y satisfacción L...	<1%
5	Internet	repositorio.undac.edu.pe	<1%
6	Trabajos del estudiante	Fundacion San Pablo Andalucia CEU on 2026-03-27	<1%
7	Trabajos del estudiante	Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez on 2026-05-22	<1%
8	Internet	hdl.handle.net	<1%
9	Internet	repositorio.uct.edu.pe	<1%



Dra. Jessica Sara Valdiviezo Palacios

ORCID 0000-0001-5556-4370

Dedicatoria:

A mis hijos Yuriko, Yeidi, Diego y a mi esposo Eber, por ser mi inspiración e impulso para seguir creciendo profesionalmente e ir logrando todas mis metas.

A mi madre Juana y a mi suegra Doris en el cielo, por su ejemplo de perseverancia y superación y por sus infinitas bendiciones con mi persona y mi familia.

Mirian.

Agradecimiento:

A Dios, por guiar mis pasos y fortalecerme día a día para alcanzar mis metas trazadas.

A la Dra. Jessica Sara Valdiviezo Palacios, por su excelente asesoramiento en el desarrollo de esta tesis y el éxito del trabajo de investigación.

Al Dr. Anibal Mejía Benavides y a la Dra. Lady Shirley Minaya Becerra, jurados de mi tesis, por sus acertadas recomendaciones y lecciones para la concreción de la presente tesis.

A las docentes del Programa de Segunda Especialidad de Educación Inicial de la Universidad Nacional de Tumbes por sus sabias enseñanzas y exigencia académica que han fortalecido mis competencias profesionales como docente.

A la directora, docente, padres de familia y estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N°876 de Cajamarca, por brindarme las facilidades y permitirme realizar la presente investigación con fines de titulación.

La autora.

ÍNDICE GENERAL

	Pág.
Carátula	i
Carátula de aprobación en forma y estilo	ii
Carátula de originalidad	iii
Copia del acta de sustentación	iv
Informe Turnitin	v
Dedicatoria	vi
Agradecimiento	vii
Índice general	viii
Índice de Tablas	ix
Índice de Figuras	x
Índice de Anexos	xi
Resumen	xii
Abstract	xiii
I. Introducción	13
II. Revisión de la literatura	17
III. Materiales y métodos	33
IV. Resultados y discusión	42
V. Conclusiones	51
VI. Recomendaciones	53
VII. Referencias bibliográficas	54
Anexos	61

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Población de niños de 5 años de la I.E. N°876 – Cajamarca, 2025.	36
Tabla 2. Muestra de niños de 5 años de la I.E. N°876 – Cajamarca, 2025.	36
Tabla 3. Prueba de normalidad de las variables de investigación.	43
Tabla 4. Correlación de las variables juego simbólico y pensamiento creativo con estudiantes de 5 años de la I.E. 876 de Cajamarca.	44
Tabla 5. Correlación de la variable juego simbólico y la dimensión fluidez del razonamiento creativo en estudiantes de 5 años de la I.E. 876 de Cajamarca.	46
Tabla 6. Correlación de la variable juego simbólico y la dimensión flexibilidad del razonamiento creativo en estudiantes de 5 años de la I.E. 876 de Cajamarca.	46
Tabla 7. Correlación de la variable del juego simbólico y la dimensión originalidad del razonamiento creativo en estudiantes de 5 años de la I.E. 876 de Cajamarca.	47

ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. <i>Cantidad de niños de 5 años de la I.E. 876 de Cajamarca, según nivel de desarrollo del juego simbólico</i>	41
Figura 2. Cantidad de niños de 5 años de la I.E. 876 de Cajamarca, según nivel de progreso del pensamiento creativo	42

ÍNDICE DE ANEXOS

	Pág.
Anexo 1. Matriz de consistencia	47
Anexo 2. Instrumentos de recolección de datos	49
Anexo 3. Validación de instrumentos por expertos	53
Anexo 4. Confiabilidad de instrumentos	56
Anexo 5. Solicitud de permiso a la institución donde se aplicarán los instrumentos de recojo de información	58
Anexo 6. Consentimiento informado de los padres de familia	60
Anexo 7. Resultados de turnitin	62

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo general determinar el nivel de relación entre el juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 años de una institución educativa de Cajamarca, 2025. En este sentido, se empleó una metodología de naturaleza básica, con enfoque cuantitativo, de tipo correlación, diseño no experimental y de corte transversal; la muestra estuvo constituida por 23 niños y niñas de 5 años de edad; se utilizó la técnica de la observación y dos fichas de observación relacionadas con las variables de estudio (juego simbólico y pensamiento creativo) para la recolección de datos, debidamente validadas y confiables estadísticamente mediante la prueba de Cronbach. Entre los resultados más importantes tenemos que, en relación al desarrollo del juego simbólico, el mayor porcentaje de los estudiantes (95,65%) se ubican en el nivel alto, mientras que sólo el 4,35% en el nivel bajo; y, con respecto al desarrollo del pensamiento creativo, el mayor porcentaje (91,30%), están en el nivel alto y, el 8,70%, en el nivel medio. Por lo tanto, en concordancia con la contrastación de la hipótesis de investigación, se concluye que existe una relación significativa entre el juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N°876 de Cajamarca, porque el nivel de significancia fue menor a 0.05 ($p=0,048$) del nivel de confianza de la investigación; además, la correlación es positiva moderada porque el Rho de Spearman es de 0.416.

Palabras clave: juego simbólico, desarrollo del pensamiento creativo.

ABSTRACT

The general objective of this research was to determine the level of relationship between symbolic play and the development of creative thinking in 5-year-old children at an educational institution in Cajamarca, 2025. A basic methodology with a quantitative approach, specifically a correlational, non-experimental, cross-sectional design, was employed. The sample consisted of 23 five-year-old boys and girls. Data was collected using observation and two observation checklists related to the study variables (symbolic play and creative thinking), which were duly validated and statistically reliable using Cronbach's alpha. Among the most important results, regarding the development of symbolic play, the majority of students (95.65%) were at the high level, while only 4.35% were at the low level. Regarding the development of creative thinking, the majority (91.30%) were at the high level, and 8.70% were at the medium level. Therefore, in accordance with the testing of the research hypothesis, it is concluded that there is a significant relationship between symbolic play and the development of creative thinking in 5-year-old students of Educational Institution No. 876 of Cajamarca, because the level of significance was less than 0.05 ($p=0.048$) of the confidence level of the research; in addition, the correlation is moderately positive because Spearman's Rho is 0.416.

Keywords: symbolic play, development of creative thinking.

I. INTRODUCCIÓN

En estos últimos años se está dando énfasis a la evolución de la creatividad en los estudiantes de la Educación Básica del mundo entero, que incluye a niñas y niños del nivel Inicial, porque se ha encontrado que los resultados al respecto no son tan alentadores, sobre todo en esta etapa tan vital del desarrollo humano.

En el contexto internacional, Fernández (2024) afirma que en Ecuador sólo el 40 % de niños de 5 años responden de manera reflexiva y creativa a la pregunta: “si tuvieras tubos de papel higiénico, ¿qué utilidad le pudieras dar?”, mientras que el 60% no responden nada. En esta misma línea, Zuloeta et al. (2021), afirma que el 54% de niños latinoamericanos muestran dificultades de creatividad en sus actividades y trabajos, atribuyendo este resultado al poco interés de profesores y padres de familia en su fomento y al hecho de no haber desarrollado estrategias que favorezcan la potenciación de la capacidad creativa.

En este mismo sentido, en el contexto nacional, Frias (2024) encontró que el 77% de los estudiantes de 5 años no cumplieron con los indicadores de originalidad creativa porque siguen estrictamente las instrucciones de la profesora sin evidenciar variaciones; asimismo, el 64%, tampoco cumplió con los indicadores de flexibilidad creativa porque mostraron dificultades para elaborar historias propias usando su imaginación; además, el 73%, evidenció carencias en la fluidez imaginativa, mostrando dificultades para generar un repertorio amplio y diverso de ideas al estructurar sus propias narraciones.

Dicha problemática también se observa en el contexto regional, al respecto Sánchez (2022) encontró que el 79% de estudiantes de 5 años de una institución de educación inicial del distrito de Pucará – Jaén, se hallaban en el nivel de progreso deficiente y el 21% en regular respecto al desarrollo de su creatividad, deduciéndose de ello que la metodología empleada por la docente no está influyendo de manera significativa en el proreso de sus capacidades creativas.

En el ámbito institucional, las niñas y niños de 5 años mayormente siguen las instrucciones de su docente para realizar las actividades que les proponen, muy poco toman la iniciativa y proponen alternativas creativas para realizarlas de manera independiente, al parecer la metodología que emplea la docente no es la más apropiada para favorecer el progreso del pensamiento creativo de los estudiantes porque mayormente da más énfasis al desarrollo de hojas impresas prediseñadas que a situaciones vivenciales, como el juego simbólico u otras estrategias afines.

Por lo tanto, queda demostrado que no se está favoreciendo la progresión de la creatividad en las niñas y niños porque se viene aplicando una inadecuada metodología en la enseñanza y aprendizaje, limitando de esta manera su capacidad imaginativa y creativa que perjudicarían más adelante el normal desarrollo de las competencias del currículo y el logro de aprendizajes significativos.

Bajo esta premisa, la investigación se orienta a determinar la correlación existente entre el juego simbólico y la creatividad en niños de cinco años pertenecientes a un centro escolar de Cajamarca, a fin de relevar la importancia de integrar el juego simbólico en las prácticas pedagógicas para fomentar el razonamiento creativo desde la educación inicial e incluso desde la primera infancia, porque de acuerdo con Quispe et al. (2024), dicha práctica favorece la evolución de destrezas cognitivas, comunicativas, motrices y sociales, además de fortalecer el autoconcepto del menor.

La evolución del pensamiento creativo es una imperiosa necesidad en la educación actual y se tiene que atender desde la primera infancia; sin embargo, las investigaciones realizadas a nivel internacional, nacional, regional e institucional, demuestran lo contrario, donde los estudiantes de cinco años no están desarrollando su pensamiento crítico, principalmente, debido al poco interés de docentes y padres de familia de fomentarlo con variadas y apropiadas estrategias. De allí que, en la presente investigación se busca relacionar el juego simbólico con el progreso del razonamiento creativo porque la mayoría de investigaciones, como la de Ávila y Hoyos (2022), coinciden en que ambas variables se correlacionan significativamente. En este sentido, se formula la siguiente pregunta de

investigación: ¿Cuál es el nivel de relación entre el juego simbólico y el desarrollo del razonamiento creativo en estudiantes de 5 años de una institución educativa de Cajamarca, 2025?

Esta investigación se justifica teóricamente en la teoría de la evolución del juego de Piaget, quien identifica tres clases de juego y dentro de ellas el juego basado en lo simbólico que consiste en hacer simulaciones (Mozos et al., 2020); además, en la Teoría de la inteligencia de Guilford, al considerar que la inteligencia está conformada por varios factores o habilidades mentales denominados operaciones mentales. Por otro lado, los resultados y las conclusiones arribadas en la presente investigación servirán de insumo para la creación de programas educativos que integren el juego simbólico como un medio esencial en el currículo de inicial, contribuyendo de esta manera a la formación integral de los niños.

También se justifica de manera práctica, porque tendrá un impacto directo en la mejora de las prácticas pedagógicas en las instituciones de Inicial de Cajamarca, ya que al comprender mejor cómo el juego simbólico aporta al progreso del pensamiento creativo en las niñas y niños, los docentes pueden diseñar estrategias y actividades más efectivas que fomenten estas habilidades y potencien el aprendizaje en los niños y niñas.

Asimismo, se justifica metodológicamente porque se seguirá un procedimiento hipotético deductivo, consistente en el planteamiento del problema e hipótesis de investigación, que serán corroborados con los datos recolectados en las fichas de observación relacionadas a cada variable de investigación y, a partir de los resultados que se obtengan, se arribará a conclusiones en relación a los objetivos planteados.

Además, es relevante socialmente porque el estudio ayudará a conocer la correlación existente entre el juego simbólico y el progreso del razonamiento creativo en los estudiantes de 5 años de una institución educativa de Cajamarca, para que las docentes de dicha institución educativa y los mismos padres de familia innoven sus estrategias a fin de favorecer el progreso del razonamiento creativo en las niñas y niños y de esta manera contribuyan con su desarrollo integral.

En esta línea, para guiar la investigación se formuló el siguiente objetivo general: Determinar el nivel de correlación entre el juego basado en lo simbólico y el desarrollo del razonamiento creativo en estudiantes de 5 años de una institución educativa de Cajamarca, en el año 2025; y como objetivos específicos, los siguientes: Identificar el nivel de correlación entre el juego basado en lo simbólico y la dimensión de la fluidez del razonamiento creativo en estudiantes de 5 años de una institución educativa de Cajamarca, 2025; identificar el nivel de correlación entre el juego basado en lo simbólico y la dimensión de la flexibilidad del razonamiento creativo en estudiantes de 5 años de una institución educativa de Cajamarca, 2025; identificar el nivel de correlación entre el juego basado en lo simbólico y la dimensión de la originalidad del pensamiento creativo en estudiantes de 5 años de una institución educativa de Cajamarca, 2025.

II. REVISION DE LA LITERATURA

5.1. Bases teóricas y conceptuales

5.1.1. El juego simbólico

Consiste en realizar simulaciones de situaciones, personajes u objetos que en el momento del juego no están presentes (Mozos et al., 2019). En este sentido, Neves-Menezes et al. (2023) señala que el juego simbólico constituye el esplendor del juego de la infancia por ser una manera de asimilación de lo real al yo; asimismo, considera a la imitación como una de las expresiones de la función simbólica, que es determinante para reproducir modelos sociales y familiares, porque los niños imitan los incidentes en sus comportamientos.

Fundamentos teóricos:

Teoría de la evolución del juego según Piaget. De acuerdo con Mozos et al. (2020) Piaget ha identificado tres tipos de juegos que van presentándose en cada una de las fases evolutivas por las que transita un niño como parte de su desarrollo, de la siguiente manera: Etapa sensoriomotriz, de 0 a 2 años, donde prima el juego funcional o basado en el ejercicio. Etapa preoperatoria, que abarca de los 2 a 6 años, definido por la preeminencia de las dinámicas simbólicas. El ciclo concluye con el periodo de operaciones basado en lo concreto, de los 6 a 12 años, etapa en la que cobran fuerza el juego basado en reglas.

En este sentido, el juego funcional se define como la reiteración constante de un comportamiento motivado únicamente por la satisfacción de obtener una consecuencia directa. Esta modalidad lúdica abarca acciones corporales (caminar, gatear, balancearse, entre otros); interacciones con elementos externos (chupar, morder, agitar, lanzar, etc.); y dinámicas con otros individuos (tocar, sonreír, esconderse, entre otras). Por el contrario, la actividad simbólica se caracteriza por la representación ficcional de escenarios, roles o elementos ausentes durante el desarrollo de la dinámica. Finalmente, las actividades lúdicas normativas implican que los participantes

posean un conocimiento previo y explícito de las pautas y roles que deben asumir antes de comenzar (Mozos et al., 2020).

Teoría constructiva del juego de Vigotsky. Según Andrés (2019), Vigotsky (1896 - 1934), expone que la actividad lúdica fue concebida como un mecanismo e instrumento de raíz sociocultural. Este recurso estimula el crecimiento cognitivo infantil a través del disfrute, potenciando simultáneamente la evolución de las funciones psicológicas superiores. Según él: "El juego es un ente real que cambia y principalmente impulsa el progreso mental del niño". Por consiguiente, mediante los procesos lúdicos, facultades como la concentración, la retención de información y la evocación se ejecutan de manera voluntaria, accesible y recreativa.

Se dice que su teoría es de corriente constructivista ya que mediante el juego los niños construyen su aprendizaje y su propio contexto sociocultural. Por lo tanto, la interacción lúdica con sus iguales le permite expandir la comprensión de su entorno social y natural. Este proceso estimula permanentemente, según Vigotsky, la zona próxima de desarrollo, la cual se conceptualiza como la brecha existente entre las capacidades de ejecución real del menor y su nivel de desarrollo potencial (Andrés, 2019).

Además, Vigotsky citado por Andrés (2019), estudia el progreso evolutivo del juego en la etapa infantil considerando dos etapas importantes. La primera etapa, de 2 - 3 años, donde los infantes juegan con las cosas entorno a la connotación que su entorno social más cercano les da. Esta primera etapa comprende, al mismo tiempo, dos niveles de progreso. En el primero, su aprendizaje se da a través del juego de las funciones reales que las cosas tienen en su medio sociocultural, conforme la transmisión del medio familiar. En el segundo, su aprendizaje consiste en reemplazar de manera simbólica las funciones de dichas cosas, por ejemplo, un cuerpo esférico, puede convertirse en una pelota (Andrés, 2019).

Asimismo, la segunda fase de 3 - 6 años, llamada fase del juego socio-dramático, donde se apertura un creciente interés por el universo de los

adultos y que lo elaboran representativa o imitativamente; es decir, juegan a ser profesor(a), mamá o papá, y expresan de esta manera su apreciación de los personajes que les resultan conocidos. En este sentido, conforme el niño desarrolla el juego teatral, dramático y musical con naturaleza lúdica, llegarán a ser excelentes recursos psicopedagógicos para el desarrollo de sus capacidades afectivas y comunicacionales (Andrés, 2019).

Enfoque contemporáneo del juego según Fröebel. De acuerdo con Moya (2024), el juego efectúa un papel fundamental en el aprendizaje y el progreso global del niño y es un instrumento educativo esencial, porque por medio de él, el niño desarrolla su imaginación, experimenta, explora el mundo que lo circunda y resuelve problemas con autonomía. Según Fröebel (1826), citado por Moya (2024), el juego no solo es una manera de diversión para el niño, sino también un mecanismo de expresión y aprendizaje, porque mediante el juego, el niño puede expresar sus emociones, conocimientos y experiencias de un modo natural y espontáneo.

Fröbel (1852), citado por Moya (2024), afirma que el juego libre y espontáneo es fundamental para favorecer la expresión y el desarrollo de los niños, siendo un medio esencial de expresión no verbal que les favorece el desarrollo de su creatividad y la construcción de su identidad. Asimismo, el juego interviene como un mecanismo activo en la producción de conocimientos de los niños, permitiéndoles descubrir y experimentar nuevos conceptos e ideas relacionados con su vida y su propia experiencia. Además, es importante tener en claro que, al realizarse el juego en un entorno seguro y exento de consecuencias, permite a los niños ejercitar y perfeccionar sus habilidades, favoreciendo el progreso de la creatividad y la exploración de soluciones efectivas.

Características del juego simbólico. Este tipo de juego mayormente aparece entre las edades de 2 y 3 años. Se refiere a la reproducción de frases y escenarios que los niños han vivenciado indirecta o directamente, donde su imaginación es fundamental para la invención de nuevas historias. En este sentido, los niños pueden utilizar cualquier cosa que tengan en su entorno para convertirlo en algo

mágico, con el apoyo de su imaginación. Por ejemplo, una caja puede representar a una casa, a un carro o u otro objeto (Formainfancia, 2021).

Sin embargo, cada etapa del desarrollo infantil posee características distintivas, lo cual permite examinar cómo la función simbólica en el juego se despliega de manera progresiva. En un primer momento, el infante experimenta mayor seguridad al interactuar de forma solitaria; no obstante, a medida que avanza en su proceso evolutivo, emerge la necesidad de participar en dinámicas lúdicas compartidas. Finalmente, a través del simbolismo, los niños logran canalizar y exteriorizar sus estados emocionales con mayor precisión, de modo que este se consolida como una herramienta psicológica primordial para el entendimiento individualizado de cada educando (Formainfancia, 2021).

Importancia del juego simbólico. De acuerdo con los resultados de investigación de Paliza et al. (2025), el juego basado en lo simbólico ejerce un efecto significativo en el desarrollo integral de la primera infancia, puesto que dinamiza de manera simultánea las dimensiones cognitiva, socioemocional, lingüística y motriz. En lo que respecta al componente cognitivo, se constató que los infantes que se involucraron en experiencias de juego evidenciaron una notable optimización en sus capacidades de planificación, desarrollar su memoria de trabajo y resolver problemas, favoreciendo su preparación para afrontar retos académicos futuros (García et al., 2025; citado por Paliza et al., 2025).

En relación con el ámbito socioemocional, Paliza et al. (2025) señala que el juego basado en lo simbólico favorece la expresión, la regulación emocional y la adquisición de habilidades como cooperación y la empatía en niños, corroborándolo con los aportes de Herrera-Occ y Gonzales-Soto (2023), al destacar que dicho juego otorga un escenario seguro en el que los niños exploran sus emociones y resuelven sus conflictos de modo simbólico. Respecto al ámbito lingüístico, los niños mostraron una notable mejora en la fluidez oral, el incremento del vocabulario y la organización del discurso. En relación con el ámbito motriz, los niños fortificaron sus habilidades psicomotoras finas y gruesas.

Etapas del juego simbólico. Se despliega a través de las siguientes fases secuenciales:

Primera etapa: Pre-simbólico. Comprende dos niveles: El nivel 1 de las categorías Pre-simbólicas (de 12 - 17 meses), en la que los niños realizan acciones o gestos relacionados con las cosas de la vida diaria fuera de la realidad en que son usados. Por ejemplo: toma de un vaso que está vacío. Y, el nivel 2 de acciones simbólicas en base a su propio cuerpo (de 16 - 19 meses), donde realizan las acciones del nivel 1, pero basadas en su mismo cuerpo y de una manera muy desmedida, como, por ejemplo: duerme de una manera muy inequivoco (Mozos et al., 2020).

Segunda etapa: El Juego Simbólico. Comprende cinco niveles. El nivel 1, de la integración y descentración (de 18 - 19 meses), donde los niños realizan escenas vividas de manera cotidiana aplicándolas a un agente pasivo (persona u otros objetos). Como ejemplo tenemos que, da de alimentar a una muñeca. Asimismo, se evidencia la incorporación de esquemas de acción observados en otros adultos, tales como simular entablar una conversación mediante dispositivo móvil. El nivel 2, referido a la mezcla de actores y juguetes (de 20 a 22 meses), donde simulan acciones sobre más de una cosa o sujeto; por ejemplo, el infante puede simular alimentar primero a la madre y, acto seguido, a su muñeca. De igual modo, se da inicio a la articulación secuencial de dos elementos lúcidos independientes, observable en la acción de recostar a la muñeca en la cama (Mozos et al., 2020).

Asimismo, **el tercer nivel**, de inicios de esquemas de acción o secuencia de acciones (de 22 - 24 meses), en el que empiezan a escenificar un rol que implica dos o tres actuaciones, pero a menudo sin lógica. Asimismo, comienzan a reemplazar objetos con otros muy parecidos.

El cuarto nivel, de la secuencia de acciones y de cosas reemplazadas (de 30 - 36 meses), donde decrece el juego de fantasía relacionado a actuaciones diarias desarrolladas en la casa y se da la incorporación de nuevos protagonistas ficticios en sus funciones. Luego de los 3 años, el juego logra más tipologías de secuencias de acción y argumentos más detallados y extensos (Mozos et al., 2020).

Por último, **el quinto nivel**, de reemplazo pleno de cosas y planificación (De 4 a más años), en el que se da un incremento paulatino en la complejidad temática y en la relación con sus pares. Al inicio utilizan el lenguaje y los gestos para realizar las distintas escenas de juego, sin la necesidad de que existan los objetos. También tienen la capacidad de prever las acciones de juego y de ir inventando las soluciones correspondientes. Las interacciones con sus pares permiten el desarrollo de un juego ficticio complejo y extenso, donde entienden que cualquiera puede simular varios papeles y que cada papel requiere de actitudes y de un lenguaje distintos (Mozos et al., 2020).

El juego simbólico en el ámbito de la educación. Se considera:

El juego simbólico en el Programa Curricular de Inicial. De acuerdo con Choque et al. (2024) En el dicho Programa Curricular del Ministerio de educación (2016), se enfatiza al juego basado en lo simbólico como un instrumento fundamental para el progreso íntegro de los niños durante la etapa infantil, porque al estar basado en la representación de roles, situaciones u objetos de manera creativa e imaginativa, favorece el logro de aprendizajes significativos y de competencias esenciales para la vida.

En este sentido, en Personal Social, favorece el progreso de habilidades como la interacción respetuosa, la colaboración, la negociación y el resolver conflictos. En el área Psicomotriz, favorece el progreso de habilidades motoras mediante la imitación de movimientos o la manipulación de objetos. En Comunicación, permite el diálogo, la creación de narrativas e historias que amplían el vocabulario y enriquecen el lenguaje. En Matemática, fortifica el pensamiento lógico matemático mediante acciones que implican contar, clasificar y comparar (Choque et al., 2024).

Estrategias pedagógicas para fomentar el juego simbólico. De acuerdo con Sánchez (2020), el juego simbólico es practicado por los niños de manera espontánea; sin embargo, también puede ser estimulado por los docentes jugando con los niños en el marco de su fantasía siguiendo sus ideas fantásticas, también asegurándose de que sus juguetes sean estimulantes en función a sus gustos personales, además, instándolos a que jueguen creen personajes y hechos diferentes según sus edades.

En este sentido la estrategia más usada en el aula en relación al juego simbólico es el juego basado en roles, con el cual se conseguirá que la niñez aprendan de manera divertida y significativa teniendo en cuenta lo que se quiere lograr y facilitándoles la vestimenta y los materiales adecuados. En este sentido, se puede enseñar diferentes situaciones como educación vial, el ejercicio de empleos como el de docente, policía, bombero, entre otros (Sánchez, 2020).

Rol del docente y el ambiente de aprendizaje. De acuerdo con Tarrés (2025), los docentes desempeñan un rol muy importante en la estimulación y el progreso del juego basado en lo simbólico, facilitándoles los recursos y el tiempo necesario para que hagan desarrollar su imaginación por sí mismos, más que dirigir el juego de los niños. Para tal fin, los docentes deben: observar el juego sin demasiada intervención o imposición de sus ideas; proponerles nuevos escenarios cuando noten que el interés de los niños disminuya; motivar el juego en equipo para favorecer la mejora de sus habilidades sociales; y, evitar corregir o interrumpir el juego, salvo que sea muy necesario hacerlo.

Asimismo, para fomentar el juego simbólico en la institución educativa pueden elegir por jugar a ir de compras, usando productos reales o ficticios, ser súper héroes, médicos, exploradores, chefs, dando los aditivos correspondientes para cada rol. De esta manera, este tipo de juego favorece el desarrollo integral de la niñez para que puedan expresarse, crear situaciones innovadoras y sean emocionalmente inteligentes (Tarrés, 2025).

Dimensiones del juego simbólico. De acuerdo con Reátegui (2023) y Altamirano (2021), el juego simbólico comprende cuatro dimensiones:

La dimensión de integración, consiste en incluir e involucrar activamente en el juego a todos los niños, sin importar las diferencias que tengan, es decir, es el medio y el efecto de que las partes se mantengan unidas completamente. En este sentido, sus indicadores son: las acciones que realiza la niñez durante su participación en el juego; y, las secuencias de acciones en el orden que acontecen (Reátegui, 2023). Por su parte, Altamirano (2021), señala que esta dimensión está referida a la dificultad de estructuración de los juegos, que pueden ir desde acciones unilaterales hasta la combinación de acciones. Esta primera dimensión del juego

simbólico, vendría a ser la primera fase en la que los niños se integran sin importar las diferencias que tengan, pero, sobre todo, tienen que integrar y secuenciar acciones siguiendo un orden en el que suceden en la realidad, por lo que concuerdo más con esta última idea.

La dimensión de sustitución, se refiere al proceso de cambiar sucesos reales por ficticios o cosas presentes por ausentes para producir situaciones con efectos idénticos utilizando su amplia imaginación que van desarrollando a medida que van madurando (Reátegui, 2023 y Altamirano, 2021). Por lo que, sus indicadores son: facilidad de representación de hechos o personajes; y, facilidad con la que los niños establecen relaciones de hechos, objetos o personajes. (Reátegui, 2023) Esta segunda dimensión se relacionaría con una segunda fase del juego simbólico, donde los niños van a desarrollar habilidades un poco más complejas que la anterior utilizando su capacidad imaginativa e inventiva, la misma que puede ser corroborada fácilmente en la realidad circundante.

La dimensión de descentración, está referida a la capacidad de los niños de poseer todos los elementos de una situación al mismo tiempo y también para distanciarse del egocentrismo y tomar en cuenta diferentes perspectivas, pensamientos y emociones, promoviendo de esta manera la descentración cognitiva. En esta línea, comprende los siguientes indicadores: roles y funciones que desarrollan los niños; y, el periodo o tiempo de duración del juego. (Reátegui, 2023) Esta tercera dimensión se relacionaría con una tercera fase del juego simbólico, demandando a los niños el desarrollo de habilidades cada vez más complejas como el distanciamiento del egocentrismo y la asunción de diferentes posturas frente a una determinada situación.

La dimensión de planificación, se refiere a la habilidad de la niñez para prever y estructurar realidades ficticias durante el juego, con lo cual se podría decir que el juego ha alcanzado un nivel de madurez por la mejor capacidad de discernimiento de los niños (Reátegui, 2023 y Altamirano, 2021). En este sentido, los indicadores de esta dimensión son: los objetivos que logra la niñez mediante el juego; y, las metas relacionadas al desarrollo de

capacidades por parte de ellos. Podría decirse que esta última dimensión es la más compleja de todas porque demanda que los niños inventen y organicen situaciones ficticias de juego en la que la creatividad se manifiesta en su máximo esplendor.

5.1.2. El pensamiento creativo.

Treffinger, Isaksen y Stead Dorval, citado por De Souza y Da Silva (2021), lo definen como la capacidad de hacer frente a paradojas, brechas, oportunidades, problemas o cambios, buscando asociaciones significativas en la generación de múltiples opciones, posibilidades y variados pormenores, desde distintas posturas originales o que no son usuales, para enriquecer o ampliar las manifiestas posibilidades (De Souza y Da Silva, 2021).

Esta definición es muy concordante con la teoría de la inteligencia de Guilford, porque consideran al pensamiento creativo como una capacidad que implica desarrollar determinadas operaciones mentales propias del pensamiento creativo y del pensamiento evaluativo con la finalidad de generar las mejores y variadas alternativas de solución a los problemas que afrontamos. Por lo tanto, no debe confundirse el pensamiento crítico con la creatividad, porque el primero tiene su valía en las ideas mientras que el segundo en el producto alcanzado (López et al., 2023).

Fundamentos teóricos. Se ha considerado las siguientes teorías:

Teoría de la inteligencia de Guilford. De acuerdo con la Teoría Online (2024), la teoría de Guilford es una de las teorías que más han influido sobre el conocimiento de la inteligencia humana, al considerar que la inteligencia está conformada por varios factores o habilidades mentales denominados operaciones mentales, en contraposición a otros autores que la consideran única e indivisible.

Al respecto, señala que las operaciones mentales pueden dividirse en tres categorías principales: Las actividades de pensamiento convergente, que facilitan hallar de manera correcta una única solución a un problema. Las

operaciones de pensamiento divergente, por el contrario, ayudan a encontrar diversas soluciones a un problema; por lo tanto, consideran habilidades de pensamiento creativo, asociativo y abstracto. Y, las operaciones de pensamiento evaluativo, permiten evaluar y emitir juicios críticos acerca de la calidad de nuestra creación mental o la de los demás (Teoría Online, 2024). Por lo tanto, con la teoría de Guilford, la inteligencia no es una característica personal, por el contrario, está conformada por múltiples habilidades interconectadas y complementadas entre sí.

Teoría de las inteligencias múltiples. Gardner (1983), citado por Aguilera-Luque (2021), considera que la inteligencia es un constructo de múltiples dimensiones formado por ocho tipos de inteligencia. Además, afirma que la inteligencia y la creatividad no son entes separados, sino más bien interrelacionados, porque, así como la inteligencia es múltiple la creatividad también lo es. Asimismo, señala que los test de creatividad se equivocan al considerar que un desempeño bueno en actividades de pensamiento divergente, que por lo general son triviales, puedan asegurar la predicción de actuaciones creativas futuras en cualquier otro campo.

Componentes del pensamiento creativo. Según Guilera (2011), citado por Veliz y Tapia (2024), el pensamiento creativo tiene siete componentes. El primero, es el instinto de la curiosidad, que nos despeja para explorar y hallar situaciones novedosas. El segundo, es el inconformismo a las soluciones existentes, lo que permite ser capaces de encontrar diferencias y diversas rutas de alternativas de solución. El tercero, es la motivación, la misma que juega un papel constructivo en la conservación de la flexibilidad mental.

Asimismo, el cuarto componente es la iniciativa e inclinación personal a liderar ideas y conceptos. El quinto, es la profundidad con la que se exploran las cosas y se realizan los matices necesarios. El sexto, es la perseverancia de continuar intentando pese a los posibles errores cometidos. Y, el sétimo, es la autoestima que permite tener confianza en sí mismos y aceptar nuestras habilidades.

Etapas del pensamiento creativo. Según Graham Wallas (2014), citado por Fernández (2024), la creatividad se desarrolla y evoluciona en las personas a través de cuatro etapas, tales como: preparar, incubar, iluminar y verificar. Asimismo,

señala que estas etapas no necesariamente se dan de manera secuencial y lineal, sino que pueden repetirse o solaparse en diferentes momentos del proceso del pensamiento creativo.

En este sentido, en la etapa de preparación, se incursiona en la problemática en cuestión con mucha curiosidad, se identifican los retos y las limitaciones existentes y se establece un ambiente adecuado. En la etapa de la incubación, la persona se aparta del tema en cuestión de manera consciente con la finalidad de que las ideas inesperadas surjan de modo natural. En la etapa de la iluminación, se produce la idea creativa de manera repentina producto de las acciones realizadas en la etapa anterior. Y, en la etapa de verificación, se desarrolla y evalúa la efectividad de la idea creativa con la finalidad de refinar algunos detalles y validarlo (Fernández, 2024).

Factores que favorecen el desarrollo del razonamiento creativo. Según Waisburd (2009), citado por Veliz y Tapia (2024), se identifican tres componentes esenciales que dinamizan y favorecen el desarrollo del razonamiento creativo en la niñez durante el proceso educativo: Factores cognoscitivos, constituye la base operativa que viabiliza la asimilación y procesamiento de los estímulos informativos, su función se centra en el génesis de ideas novedosas, asegurando que estas producciones alcancen niveles ópticos de originalidad. Factores afectivos, que desempeñan un rol fundamental porque inciden en el progreso cognoscitivo de la niñez, actuando como un motor que impulsa o inhibe la exploración del entorno. Factores ambientales, relacionados con los momentos perfectos para que se desarrolle su potencial creativo de los niños con seguridad y confianza.

Estrategias para el desarrollo del razonamiento creativo en Inicial

Sustentando en las directrices del Ministerio de Educación (2016), en la investigación citado por Tavera (2025), la expresión artística representa la actividad que suscita mayor disfrute y satisfacción en los infantes tras la ejecución del juego. Bajo esta premisa, recomienda a los docentes la implementación de talleres de esta naturaleza cuyo propósito fundamental sea potenciar la capacidad de estructurar y ejecutar propuestas innovadoras mediante el dominio de los diversos lenguajes del arte.

Al respecto, las estrategias para desarrollar el pensamiento creativo se encuentran relacionadas con cada tipo de expresión artística: La expresión plástica, comprende actividades como el modelado, dibujo y pintura, que permitirán la creación y expresión gráfico plástica. La expresión dramática, que implican actividades relacionadas con la creación o interpretación de historias a través de pantomimas, el uso de títeres o la dramatización teatral. Y, la expresión musical, que implica la danza o el baile, la percusión corporal y el uso de instrumentos musicales, para comunicar y expresar ideas (Tavara, 2025).

Dimensiones del pensamiento creativo. De acuerdo con Carranza (2021) y Gonzaga (2022) el desarrollo del pensamiento creativo comprende las siguientes dimensiones:

Fluidez, consiste en producir con facilidad la mayor cantidad de posibles ideas y de calidad de manera espontánea y persistente. Es decir, es la capacidad para pensar en todas las maneras posibles de dar solución a una situación, con la finalidad de tener más de una opción para enfrentar un desafío o reto.

Flexibilidad, es la habilidad para combinar ideas, romper esquemas o paradigmas, métodos, procedimientos para buscar nuevas rutas, de tal manera que si no dan los resultados esperados de inmediato se piensa en otras opciones. Es decir, es transformar una situación a partir de la combinación y alternancia de ideas pertinentes.

Originalidad, es la habilidad de pensar y producir ideas únicas y sorprendentes ante situaciones complejas, es decir, plantear diversas e innovadoras alternativas frente a una situación retadora o desafiante.

Respecto a esta clasificación de dimensiones expuestas, asumo una postura de congruencia, en tanto que dichos componentes del pensamiento creativo son elementos que gozan de un amplio consenso entre la comunidad científica orientada al estudio de esta variable, además, porque por una cuestión lógica la fluidez, flexibilidad y originalidad son elementos básicos que lo podemos estudiar de manera pertinente en niños de cinco años, favoreciendo de esta forma el proceso metodológico de la presente investigación.

5.2. Antecedentes

En el ámbito internacional, destaca el estudio desarrollado por Alejos (2022), en su trabajo de investigación denominado *“El progreso de la creatividad mediante el juego y las actividades basado en lo práctico”* realizado en la Universidad de Valladolid de España, metodológicamente dicho estudio se adscribió a un enfoque cuantitativo de carácter aplicado y diseño experimental, efectuado con una población muestral integrada por 20 infantes de la edad de 4 años, a quienes suministró una hoja de registro y concluye que el juego y las actividades de carácter práctico cobra mucha importancia al momento de ser usado como una estrategia metodológica porque facilitó que el 90% de niños aprendan de manera motivada, generando aprendizajes más duraderos; además, resalta su importancia en la evolución del pensamiento creativo el 85% de niños. Como es de observar, el juego es un recurso metodológico motivador para el trabajo con los estudiantes porque favorece el logro de aprendizajes sostenibles y el progreso de sus habilidades creativas.

Procel (2021) en su investigación de grado titulada *“El juego simbólico en el progreso de la creatividad de las niñas y niños de tres a cuatro años de Riobamba”*, desarrollada con el objetivo de obtener la licenciatura en la Universidad Nacional de Chimborazo - Ecuador, empleando un enfoque cualitativo, metodológicamente, la autora recurrió a un diseño de investigación bibliográfica y una muestra de 5 niños, a los que se les aplicó una ficha de observación y un cuestionario, encontró que el 60% de ellos nunca imaginan historias al momento de jugar, el 40% nunca crea representaciones mentales luego de escuchar un cuento, pero de manera contradictoria el 50% de docentes responden que siempre emplean el juego simbólico para que ellos elaboren historias en las aulas. A partir de estas premisas, la investigadora concluye que el alumnado no logra potenciar su pensamiento creativo mediante las dinámicas simbólicas debido a que el profesorado reduce dicha actividad a un mero componente recreativo, desestimando su valor como estrategia didáctica de enseñanza; escenario que plantea la necesidad imperiosa de optimizar su praxis pedagógica. En concordancia con este panorama, se colige que, en el contexto de estudio, los educadores omiten el estímulo de la capacidad creadora infantil durante la producción de relatos o narrativas ficticias; además, no

utilizan el juego simbólico para desarrollar la creatividad, lo cual es preocupante porque una práctica pedagógica de esta naturaleza en pleno siglo XXI resulta obsoleta y sobre todo perjudicial para el integral desarrollo de la niñez.

En el contexto nacional, Veliz y Tapia (2024), presentaron la investigación denominada *“El juego simbólico en el progreso del razonamiento creativo de los estudiantes de cinco años de la I.E. 658 Fe y Alegría - Huacho, 2022”*, con la finalidad de optar el título de licenciadas en la Universidad Nacional “José Faustino Sánchez Carrión”, bajo el enfoque cuantitativo y una investigación de tipología básica, diseño no experimental correlacional y una muestra de 80 niños de 5 años, a quienes aplicó una lista de control, encontró que al 62.5% de los niños siempre se le asignan los roles durante el juego; asimismo, el 57.5% siempre imitan en el juego a una persona adulta; el 60% siempre juegan empleando una cosa como representación de lo real. A partir de estos hallazgos, concluye que existe una correlación directa entre el juego sociodramático y la evolución del pensamiento creativo en la muestra estudiada, dado que este estimula la libre configuración de ideas y maximiza el despliegue imaginativo, validando así su eficacia formativa. En esta investigación se nota que a través del juego basado en lo simbólico se viene desarrollando el razonamiento creativo en los niños; sin embargo, se aprecia que los docentes siempre les asignan a los niños los roles del juego, esta situación resultaría ser una limitante para el desarrollo pleno de su creatividad por lo que tendría que mejorarse.

Por su parte Avilla y Hoyos (2022), en su tesis denominada *“El juego simbólico y el progreso de la creatividad en estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa. N° 089 de Rioja”*, para optar su título profesional en la Universidad César Vallejo de Perú, con un enfoque cuantitativo y una investigación de tipología básica, con diseño descriptivo-correlacional y una muestra de 40 niños, a los que se les aplicó una guía de observación, encontró que en la I.E. existe un nivel de creatividad bueno con un 60%, así mismo la dimensión sustitución tiene un valor de 60%, la dimensión descentración 48%, y la dimensión planificación 68%. En consecuencia, la investigación concluye que coexiste correlación estadística significativa entre el juego basado en lo simbólico y el progreso de la creatividad en los referidos estudiantes. En esta línea, se podría afirmar que el juego simbólico favorece el

progreso de la creatividad de los estudiantes, en todas sus dimensiones, probablemente porque el docente lo utiliza como una estrategia de enseñanza asumiendo un rol de facilitador más que de impositor de ideas.

Asimismo, Villena (2022), ejecutó un estudio titulado *“El rol metodológico del profesor en el juego simbólico y su correlación con el progreso de las habilidades creativas en estudiantes de inicial”*, con la finalidad de obtener el grado de maestro en la Universidad San Martín de Porres de Perú, esta investigación se estructuró bajo el enfoque cuantitativo, de tipología básica, diseño no experimental correlacional transversal y 20 estudiantes de 5 años de muestra, a quienes administró una escala Lickert y una rúbrica, encontró que el 40% docentes muestran un nivel bajo en su rol metodológico en el juego simbólico, mientras que el 35% de estudiantes muestran un nivel bajo en el progreso de las habilidades creativas de fluidez, el 45% en las de flexibilidad y el 50% en las de originalidad. Al respecto, el autor concluye que hay una correlación positiva muy fuerte y significativa entre dichas variables. En este sentido, queda demostrado que los niños muestran bajo nivel en el progreso de sus habilidades creativas porque los profesores no están cumpliendo con efectividad su rol metodológico en el juego simbólico, aspecto que requiere ser fortalecido en la práctica docente para formar niños creativos.

En el ámbito local, Sánchez (2022), realizó la investigación *“Juegos al aire libre para desarrollar las habilidades creatividad en los estudiantes de 5 años - Pucará, 2021”*, para optar el título de licenciado en la Universidad César Vallejo, metodológicamente, utilizó el enfoque de investigación cuantitativa, de tipología aplicada, con diseño pre experimental y 14 estudiantes de 5 años de muestra, a quienes aplicó una lista de cotejo; halló al inicio que el 79% de ellos se ubicaban en la categoría deficiente y el 21% en la categoría regular respecto al desarrollo de su creatividad; sin embargo, después de la aplicación de 15 actividades que incluyeron juegos que se realizaron al aire libre, el 71% de estudiantes alcanzaron el nivel bueno, con lo cual concluye que dichos juegos influyeron de modo significativo en el progreso de la creatividad de dichos estudiantes. Como se puede observar, en un distrito del departamento de Cajamarca la situación en cuanto al desarrollo de

la creatividad es muy similar, es decir, deficiente, debido a la inadecuada metodología que emplean los docentes para dicho fin.

Finalmente, Altamirano (2021), en su tesis titulada “*Estrategia del juego simbólico centrado en la dinámica procesal para perfeccionar la creatividad en la creación de textos*”, con la finalidad de optar el grado de maestro en la Universidad Señor de Sipán de Perú, con enfoque mixto de investigación, de tipología básica, diseño descriptivo y 15 niños de 5 años de muestra, a quienes aplicó una lista de control; encontró que en la categoría planifica el 27% demuestra un nivel de creatividad bajo y, el 40%, nivel medio; en la categoría textualiza, el 27% alcanzó un bajo nivel y, el 53%, nivel medio; y, en la categoría revisa, el 20%, logró el nivel de creatividad bajo y, el 47%, el nivel medio. Por lo tanto, llega a concluir que la creatividad de manera holística logró el nivel medio en la creación de textos, en este sentido se tuvo que elaborar y validar una metodología de aprendizaje en base al juego simbólico.

III. MATERIALES Y METODOS

3.1. Formulación de hipótesis y definición de variables

Hi: Existe correlación directa entre el juego simbólico y el desarrollo del razonamiento creativo en estudiantes de 5 años de una institución educativa de Cajamarca, 2025.

Ho: No existe correlación directa entre el juego simbólico y el desarrollo del razonamiento creativo en estudiantes de 5 años de una institución educativa de Cajamarca, 2025.

3.2. Definición conceptual y operacional de variables

3.2.1. Definición conceptual

Variable 1: Juego simbólico. Consiste en realizar simulaciones de situaciones, personajes u objetos que en el momento del juego no están presentes (Mozos et al., 2019).

Variable 2: Pensamiento creativo. Capacidad de hacer frente a retos o desafíos, buscando asociaciones significativas en la generación de múltiples opciones, posibilidades y variados pormenores, desde distintas posturas originales o que no son usuales (De Souza y Da Silva, 2021).

3.2.2. Operacionalización de variables:

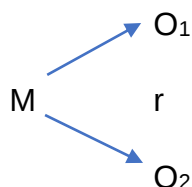
VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
VARIABLE 1: EL JUEGO SIMBÓLICO	Consiste en realizar simulaciones de situaciones, personajes u objetos que en el momento del juego no están presentes. (Mozos et al., 2019)	El juego simbólico se medirá mediante una guía de observación organizada en cuatro dimensiones: integración, sustitución, descentración y planificación	Integración	Acciones que realizan durante su participación en el juego	Escala ordinal: 1= Nunca 2= A veces 3= Siempre
			Sustitución	Facilidad de representación de hechos o personajes. Facilidad al establecer relaciones de hechos, objetos o personajes.	
			Descentración	Roles y funciones que desarrollan. Periodo o tiempo de duración del juego.	
			Planificación	Propósitos que logran los estudiantes mediante el juego. Metas relacionadas al progreso de habilidades.	
VARIABLE 2: DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO	Capacidad de hacer frente a retos o desafíos, buscando asociaciones significativas en la generación de múltiples alternativas, posibilidades y variados detalles, desde distintos puntos de vista originales o inusuales. (De Souza y Da Silva, 2021)	La creatividad se verificará a través de una guía de observación constituida por 3 dimensiones: fluidez, flexibilidad y originalidad.	Fluidez	Desarrollo de la mayor cantidad de ideas.	Escala ordinal: 1= Nunca 2= A veces 3= Siempre
			Flexibilidad	Pensamiento de las cosas de manera diferente.	
			Originalidad	Producción de ideas diferentes e innovadoras frente a una situación retadora.	

3.3. Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación. El estudio es de tipo correlacional porque tuvo como objetivo identificar la correlación existente entre el juego simbólico y el razonamiento creativo en niños de cinco años en una I.E. de Cajamarca (Hernández y Mendoza, 2023). Además, se enmarca dentro del enfoque cuantitativo porque se empleó el razonamiento empírico - deductivo y se utilizó datos cuantitativos y procedimientos estadísticos para analizar las variables estudiadas y hacer generalizaciones en caso corresponda (Acosta, 2023).

Diseño de la investigación

En esta misma línea, el diseño de la ruta metodológica del estudio es no experimental, porque se buscó medir las variables tal cual se encuentran en la realidad en su estado natural para analizarlas; asimismo, es correlacional transversal porque se estableció la correlación entre dos variables en un instante determinado (Hernández y Mendoza, 2023). De acuerdo con Ñaupas et al. (2023), queda representado de la siguiente manera:



Donde:

M = Muestra de estudiantes de 5 años de edad.

O₁= Observación y verificación de la variable 1.

r= Coeficiente de asociación entre la variable 1 y 2.

O₂= Observación y verificación de la variable 2.

3.4. Población, muestra y muestreo

Población. Vizcaíno et al. (2023), considera a la población como un grupo de individuos que tienen características comunes y son objeto de investigación y, a la muestra, como un subconjunto de personas representativos de la población. En el presente estudio la población estuvo constituida por 50 estudiantes de 5 años de la institución educativa de inicial N°876 – Cajamarca, 27 mujeres y 23 varones.

Tabla 1

Población de niños de 5 años de la I.E. N°876 – Cajamarca, 2025.

Edad	Sección	Sexo		Total
		Masculino	Femenino	
5 Años	Gatitos	11	14	25
5 Años	Ositos	11	12	23
Total		22	26	48

Nota. Datos coseguidos de nómina de matrícula 2025 del SIAGIE.

Muestra. Estuvo conformada por 23 estudiantes de 5 años de la sección Gatitos de la población objeto de estudio, como se describe en la tabla 2.

Tabla 2

Muestra de niños de 5 años de la I.E. N°876 – Cajamarca, 2025.

Edad	Sección	Sexo		Total
		Masculino	Femenino	
5 años	Gatitos	11	12	23

Nota. Datos conseguidos de nómina de matrícula 2025 del SIAGIE.

Muestreo. Se utilizó el muestreo **no probabilístico** porque no se utilizaron fórmulas estadísticas para dicha selección; pero particularmente, se utilizó el muestreo por conveniencia, porque se seleccionaron a los niños de 5 años del aula Gatitos debido a la accesibilidad y a las facilidades brindadas por la directora, docente, madres y padres de familia (Hernández, 2021).

Unidad de análisis. Constituido por 23 estudiantes de 5 años de la institución educativa N°876 de Cajamarca.

Criterios de selección

Criterios de inclusión: Estudiantes de 5 años matriculados en la plataforma del SIAGIE y que asistieron con regularidad a la institución educativa.

Criterios de exclusión: Estudiantes que han sido trasladados a otra institución educativa o que no asistieron en la aplicación de los instrumentos, así como también aquellos padres que no firmaron el consentimiento.

3.5. Técnicas e instrumentos de recojo de información

Técnica. Según el Sistema Nacional de Evaluación, Acreditación y Certificación de la Calidad Educativa (SINEACE, 2020), la técnica es el procedimiento seleccionado considerando la realidad y el objetivo. En este sentido, en este estudio se utilizó la observación como técnica la misma que consistió en prestar mucha atención al actuar de los estudiantes de 5 años, sección Gatitos, durante su participación en algún juego simbólico propuesto por su docente.

Instrumentos. De acuerdo con el SINEACE (2020), los instrumentos son los medios que se emplearán de acuerdo con la técnica seleccionada. En este sentido, en relación con la técnica seleccionada para el recojo de información, se emplearon dos fichas de observación para el recojo de datos, una estuvo relacionada a la variable del juego simbólico que contiene diez ítems, organizados de la siguiente manera en relación con las dimensiones de dicha variable: dimensión integración (ítems 1-3), dimensión sustitución (ítems 4 y 5), dimensión descentración (ítems 6 y 7) y dimensión planificación (ítems 8-10). La otra ficha de observación referida a la variable desarrollo del pensamiento creativo, estuvo organizada en base a diez ítems, distribuidos en relación a las dimensiones de dicha variable, de la siguiente manera: dimensión fluidez (ítems 1-4), dimensión flexibilidad (ítems 6 y 7) y dimensión originalidad (ítems 8-10). En ambos casos, de acuerdo con (Montes et al., 2021) se trata de fichas de observación estructuradas porque se prevé de manera predeterminada los datos que se piensan recoger. En ambas fichas de observación se puntuaron las respuestas mediante la escala de Likert de tres alternativas: Siempre (3), A veces (2) y Nunca (1).

3.6. Validación y confiabilidad de los instrumentos. Para establecer la validez de ambas fichas de observación de recojo de datos, se consideró la participación de 3 expertos en la temática investigada, quienes calificaron como muy adecuado a dichos instrumentos, tal como se puede corroborar en las respectivas constancias de validación anexas al presente proyecto de investigación.

Asimismo, para determinar si ambos instrumentos fueron confiables se procedió a realizar la prueba estadística Alfa de Cronbach mediante el paquete estadístico SPSS y teniendo en cuenta el resultado de los datos de la prueba piloto que se aplicó a niñas y niños de la misma edad en la misma institución educativa, pero de sección distinta (Ositos), obteniendo en la ficha de observación del juego simbólico un coeficiente alfa de 0.946 y, la ficha de observación del desarrollo del pensamiento creativo, 0.969. Por lo que, de acuerdo con George y Mallery (2003), citados por Frías-Navarro (2022), ambos instrumentos son calificados con la categoría de “Excelente”, porque el coeficiente alfa es mayor a 0.90, con lo cual quedó demostrado que los ítems de ambas fichas de observación fueron internamente consistentes.

3.7. Procedimiento de recojo de datos. La recopilación de datos se realizó empleando la observación como técnica y aplicando dos fichas de observación a los estudiantes de la muestra de investigación, previo consentimiento y coordinación con sus padres, profesora y directora de la Institución Educativa seleccionada. Ambas fichas de observación estuvieron constituidas por diez preguntas alineadas con las variables consideradas en esta investigación. Durante la aplicación de ambas fichas por un periodo de tiempo de 45 minutos, la investigadora observó atentamente el actuar de los referidos niños y niñas y fue registrando la valoración de su accionar a través de una escala de lickert (1=Nunca, 2=A veces y 3=Siempre). Después, se codificaron ambas fichas de observación y se sistematizaron los datos obtenidos en un archivo Excel en relación con cada variable de estudio.

3.8. Análisis y procesamiento de datos

Análisis descriptivo. Se utilizó la metodología de la estadística descriptiva, que consistió en trasladar los datos organizados en el archivo Excel al paquete estadístico SPSS para su respectivo procesamiento y la obtención de las tablas estadísticas en relación con cada variable de estudio, facilitando la interpretación de los hallazgos obtenidos que se consignaron a continuación de cada tabla estadística.

Análisis inferencial. Para realizar un análisis más riguroso de los datos, se aplicó la metodología de la estadística inferencial que consistió en trasladar los datos del archivo Excel al paquete estadístico SPSS para realizar, en primer lugar, la prueba de normalidad Shapiro Will, por tener una muestra de 23 estudiantes, llegándose a determinar que dichos datos siguen una distribución asimétrica, por lo que, finalmente, se optó por realizar la prueba estadística no paramétrica de Spearman para el calcular el coeficiente de asociación de las variables de estudio (Apaza et al., 2022).

3.9. Aspectos éticos. Según Oxfam Internacional (2020) la ética investigativa es un conglomerado de principios y pautas que configuran y guían el diseño, proceso, gestión, utilización y publicación de cualquier estudio que atañe a personas. En el presente proceso de investigación los principios éticos que rigieron fueron los siguientes: minimizar los posibles riesgos y daños a la integridad de los niños y maximizar los beneficios que favorezcan su desarrollo integral; respetar la dignidad y los derechos de los niños y niñas tratándolos por sus nombres, con amabilidad y empatía; la participación de los estudiantes será voluntaria y debidamente informada a sus padres o madres de familia, quienes previamente firmarán el consentimiento informado; el estudio se llevará a cabo de modo íntegro y con transparencia; y, mantener la autonomía de la investigación evitando la colisión de intereses.

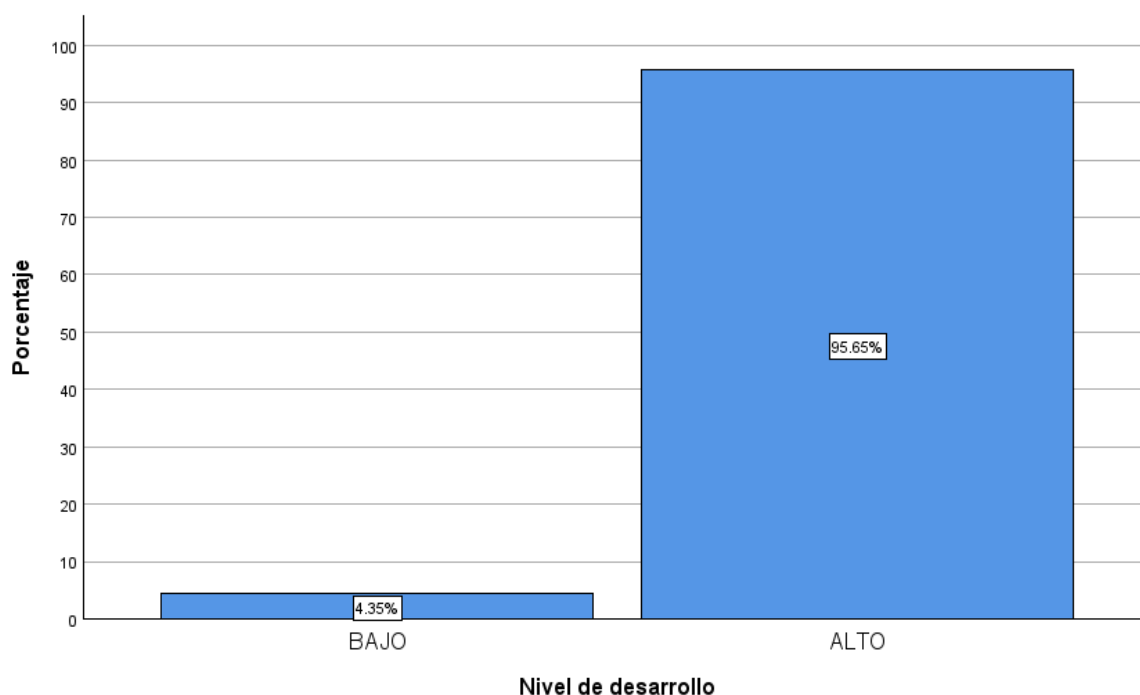
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados

Resultados estadísticos descriptivos. En seguida se presentan los resultados del análisis descriptivo de la presente investigación:

Figura 1

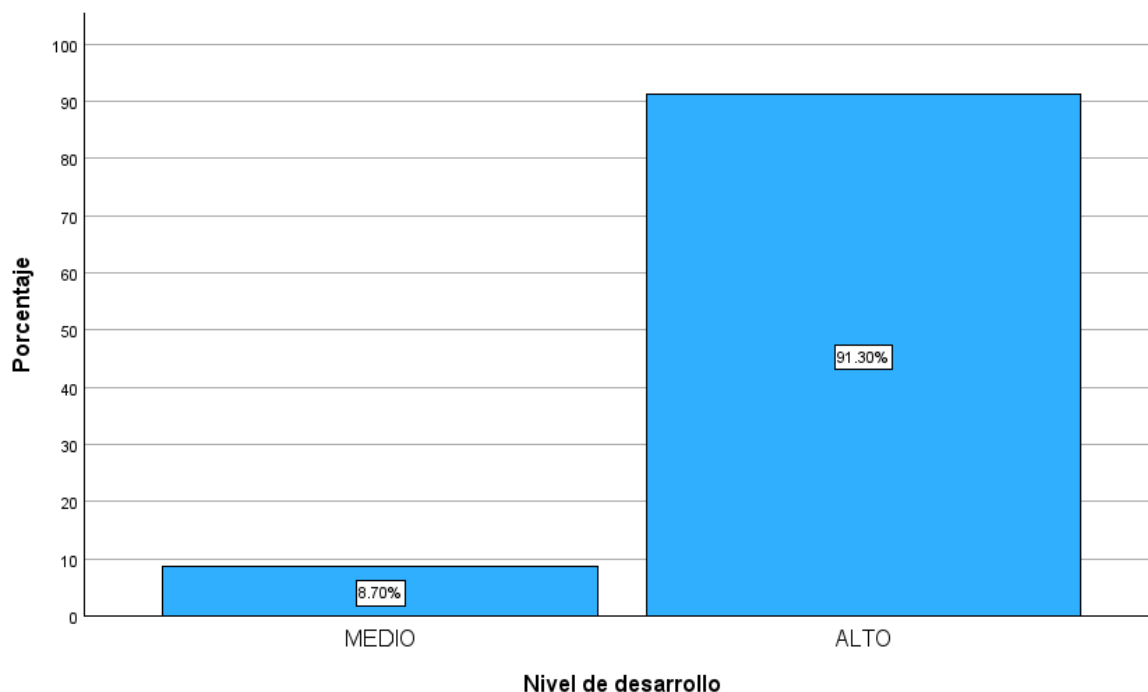
Cantidad de niños de 5 años de la I.E. 876 de Cajamarca, según nivel de desarrollo del juego simbólico



Nota. En la presente figura se observa que el 95,65% de estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N°876 de Cajamarca se sitúan en el nivel alto del progreso del juego simbólico y, solo el 4,35%, en el nivel bajo. Estos resultados revelan que en el aula de estudios se está desarrollando el juego simbólico de manera significativa con metodología y recursos adecuados a cada situación de aprendizaje.

Figura 2

Cantidad de niños de 5 años de la I.E. 876 de Cajamarca, según nivel de progreso del pensamiento creativo



Nota. En esta figura se observa que el 91,30% de niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°876 de Cajamarca se sitúan en el nivel alto de progreso del pensamiento creativo y, el 8,70%, en el nivel medio. Estos resultados demuestran que el juego simbólico desarrollado en el aula de los referidos niños se correlaciona de manera significativa con el progreso de su razonamiento creativo porque les permite actuar con fluidez, flexibilidad y originalidad ante los retos o desafíos planteados en cada juego simbólico que realizan.

Resultados estadísticos inferenciales. En seguida se presentan los resultados inferenciales del presente estudio, para lo cual, en primer lugar, se administró la prueba de normalidad Shapiro-Wilk y, posteriormente, se empleó la prueba no paramétrica de Spearman para contrastar las hipótesis de investigación.

Prueba de normalidad

1. Planteamiento las hipótesis:

Hi: Los datos se distribuyen de manera normal

Ho: Los datos no se distribuyen de manera normal

2. Nivel de significancia:

Nivel de confianza: 95%

Nivel de significancia (alfa): 5%

3. Prueba estadística a emplear:

Se empleó la prueba estadística Shapiro-Wilk por trabajar con una muestra menor a 50 (23 estudiantes).

Tabla 3

Prueba de normalidad de las variables de investigación

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Variable Juego Simbólico	.317	23	<.001	.535	23	<.001
Variable Pensamiento creativo	.354	23	<.001	.602	23	<.001

4. Criterio de decisión:

Si $p < 0.05$ se rechaza la Hi y se acepta la Ho

Si $p > 0.05$ se acepta la Ho y se rechaza la Hi

5. Decisión y conclusión:

Debido a que $p = 0,005$ (en ambas variables de estudio), entonces se rechaza la Hi y se acepta la Ho; es decir, los datos no se distribuyen de manera normal. Por lo tanto, aplicaremos la prueba no paramétrica de Spearman.

Prueba de hipótesis

1. Planteamiento de las hipótesis:

Hi: Sí existe correlación entre juego simbólico y razonamiento creativo ($p=0$)

Ho: No existe correlación entre juego simbólico y razonamiento creativo ($p=0$)

2. Nivel de significancia:

Nivel de confianza: 95%

Nivel de significancia (alfa): 5%

3. Prueba estadística a utilizar:

Se empleó la prueba estadística no paramétrica de Spearman.

4. Criterio de decisión:

Cuando $p < 0,05$ aceptamos la Hi y rechazamos la Ho

Cuando $p \geq 0,05$ rechazamos la Hi y aceptamos la Ho

5. Resultados y conclusión:

Tabla 4

Correlación de las variables juego simbólico y pensamiento creativo con estudiantes de 5 años de la I.E. 876 de Cajamarca

		Variable 1: Juego Simbólico	Variable 2: Pensamiento Creativo	
Rho de Spearman	Variable 1: Juego Simbólico	Coefic. de correlación	1,000	.416*
		Sig. bilateral	.	.048
		N	23	23
	Variable 2: Pensamiento Creativo	Coefic. de correlación	.416*	1.000
		Sig. bilateral	.048	.
		N	23	23

Nota. Debido a que $p=0,048 < 0,05$ entonces se acepta la Hi y se rechaza la Ho; por lo tanto, existe significativa correlación entre el juego simbólico y el razonamiento creativo en estudiantes de 5 años de la I.E. 876 de Cajamarca. Esta correlación es directa, es decir, a mayor desarrollo del juego simbólico mayor desarrollo del razonamiento creativo; además, la correlación es moderada (0,416).

Tabla 5

Correlación de la variable juego simbólico y la dimensión fluidez del razonamiento creativo en estudiantes de 5 años de la I.E. 876 de Cajamarca

			Variable 1: Juego Simbólico	Dimensión 1: Fluidez
Rho de Spearman	Variable 1: Juego Simbólico	Coefic. de correlación	1,000	.077
		Sig. bilateral	.	.727
		N	23	23
	Dimensión 1: Fluidez	Coefic. de correlación	.077	1.000
		Sig. bilateral	.727	.
		N	23	23

Nota. Debido a que $p=0,727 > 0,05$ entonces se rechaza la H_i y se acepta la H_o ; por lo tanto, no hay correlación significativa entre el juego simbólico y la fluidez del razonamiento creativo en estudiantes de 5 años de la I.E. 876 de Cajamarca. Esta relación es directa, es decir, a menor desarrollo del juego simbólico menor desarrollo del razonamiento creativo; además, sin correlación monotónica observable (0,077).

Tabla 6

Correlación de la variable juego simbólico y la dimensión flexibilidad del razonamiento creativo en estudiantes de 5 años de la I.E. 876 de Cajamarca

			Variable 1: Juego Simbólico	Dimensión 2: Flexibilidad
Rho de Spearman	Variable 1: Juego Simbólico	Coefic. de correlación	1,000	.465*
		Sig. bilateral	.	.025
		Nº	23	23
	Dimensión 2: Flexibilidad	Coefic. de correlación	.465*	1,000
		Sig. bilateral	.025	.
		Nº	23	23

Nota. Como $p=0,025 < 0,05$ entonces se acepta la H_i y se rechaza la H_o ; por lo tanto, existe relación significativa entre el juego simbólico y la flexibilidad del

razonamiento creativo en niños de 5 años de la I.E. 876 de Cajamarca. Esta relación es directa, es decir, a mayor desarrollo del juego simbólico mayor progreso de la flexibilidad del pensamiento creativo; además, la relación es moderada (0,465).

Tabla 7

Correlación de la variable del juego simbólico y la dimensión originalidad del razonamiento creativo en estudiantes de 5 años de la I.E. 876 de Cajamarca

		Variable 1: Juego Simbólico	Dimensión 3: Originalidad
Rho de Spearman	Variable 1: Juego Simbólico	Coefic. de correlación	1.000
		Sig. bilateral	.006
		Nº	23
	Dimensión 3: Originalidad	Coefic. de correlación	.552**
		Sig. bilateral	.006
		Nº	23

Nota. Como $p=0,006 < 0,05$ entonces se acepta la H_i y se rechaza la H_o ; por lo tanto, hay correlación significativa entre el juego simbólico y la originalidad del razonamiento creativo en estudiantes de 5 años de la I.E. 876 de Cajamarca. Esta relación es directa, es decir, a mayor desarrollo del juego simbólico mayor progreso de la originalidad del pensamiento creativo; además, la relación es moderada (0,552).

4.2. Discusión

De acuerdo con el objetivo general, se determinó el nivel de correlación entre el juego simbólico y el pensamiento creativo en estudiantes de 5 años de una institución educativa de Cajamarca, 2025; encontrando que el 95,65% se ubican en el nivel alto de progreso del juego simbólico (figura 1) y el 91,30%, en el nivel alto de progreso del pensamiento creativo. Además, de acuerdo con Rodrigo (2025) dicha correlación es positiva moderada (tabla 4). Estos resultados son confirmados por Veliz y Tapia (2024), al encontrar en su trabajo de investigación que al 62.5% de los niños siempre se le asignan los roles durante el juego, el 57.5% siempre imitan en el juego a una persona adulta y el 60% siempre juegan empleando una cosa como representación de lo real; asimismo, es coincidente con los resultados encontrados por Ávila y Hoyos (2022), al afirmar que existe un nivel de creatividad bueno con un 60%, así mismo la dimensión sustitución tiene un valor de 60%, la dimensión descentración 48%, y la dimensión planificación 68%. Con dichos resultados queda demostrado que la relación entre ambas variables es significativa porque las o los docentes vienen desarrollando dicho juego con los niños de cinco años como una estrategia didáctica en la realización de las áreas curriculares y trabajo en los sectores, lo cual está favoreciendo el desarrollo de su pensamiento creativo que les servirá más adelante para innovar y proponer variadas y combinadas alternativas de solución frente a los desafíos que tengan que afrontar.

Con relación al primer objetivo específico: “Identificar el nivel de relación entre el juego basado en lo simbólico y la dimensión de la fluidez del razonamiento creativo en estudiantes de cinco años de una institución educativa de Cajamarca, 2025”, se halló que no existe correlación significativa y, de acuerdo con Rodrigo (2025), se interpreta sin correlación monotónica observable (tabla 5). Esta situación es confirmada por Procel (2021), al hallar en su investigación realizada en Ecuador que, el 60% de los estudiantes de tres a cuatro años nunca imaginan historias al momento de jugar y el 40% nunca realizan representaciones mentales luego de oír un cuento, además, al afirmar que los niños no desarrollan su creatividad con los juegos simbólicos porque los docentes solo lo emplean como una diversión más no como una metodología de enseñanza. Asimismo, es corroborado por Villena (2022), al descubrir que el 35% de niños muestran un bajo nivel en el desarrollo de las capacidades creativas de fluidez, atribuyéndole dicho resultado al rol metodológico

del docente. Al respecto, es importante precisar que los niños y niñas, principalmente, no responden preguntas espontáneas utilizando dos o más opciones al momento de planificar y desarrollar el juego simbólico, porque el liderazgo egocéntrico de algunos estudiantes no está favoreciendo aquello o porque la o el docente no les formula bien las preguntas de generación de ideas creativas o no está cumpliendo bien su rol metodológico, porque de acuerdo con Tarrés (2025), los docentes desempeñan un rol muy importante en la estimulación y el progreso del juego simbólico, facilitándoles los recursos y el tiempo necesario para que hagan desarrollar su imaginación por sí mismos, más que dirigir el juego de los niños.

Con respecto al segundo objetivo específico: “identificar el nivel de correlación entre el juego basado en lo simbólico y la dimensión de la flexibilidad del razonamiento creativo en estudiantes de cinco años de una institución educativa de Cajamarca, 2025”, se encontró que dicha correlación es significativamente moderada (Rodrigo, 2025) (tabla 6). Dicho resultado es contradictorio con los resultados encontrados por Villena (2022) en su trabajo de investigación con estudiantes de cinco años de edad de nuestro país, al hallar que el 45% de niños evidencian un bajo nivel en el desarrollo de las capacidades creativas de flexibilidad, atribuyéndole dicho resultado al rol metodológico del docente. Efectivamente, concuerdo con Villena (2022) que mucho depende de la metodología empleada por el docente, sobre todo, para desarrollar la habilidad creativa de flexibilidad, que requiere de mucha empatía y confianza depositada en los estudiantes, aspectos considerados por Waisburd (2009), citado por Veliz y Tapia (2024), como factores afectivos y ambientales que favorecen el progreso del razonamiento creativo en los niños.

En relación con el objetivo específico tercero: “identificar el nivel de relación entre el juego basado en lo simbólico y la dimensión de la originalidad del pensamiento creativo en estudiantes de cinco años de una institución educativa de Cajamarca, 2025”, se encontró que dicha correlación también es significativamente moderada (Rodrigo, 2025) (tabla 7). Dicho resultado es contradictorio con los resultados encontrados por Villena (2022) en su trabajo de investigación con estudiantes de cinco años de edad de nuestro país, al hallar que el 50% de niños evidencian un bajo nivel en el desarrollo de las capacidades creativas de originalidad, atribuyéndole dicho resultado al rol metodológico del docente. Sin embargo, en la

presente investigación se ha podido observar que la docente ha estimulado mucho el progreso de las habilidades creativas de la originalidad, jugando con los niños en el marco de su fantasía siguiendo sus ideas fantásticas e instándolos a que jueguen, creen personajes y hechos diferentes según sus edades, las mismas que son consideradas por Sánchez (2020) como estrategias pedagógicas para fomentar dichas habilidades creativas. Además, Andrés (2019), señala que Vigotsky consideró al juego como un medio e instrumento sociocultural, que propulsa el desarrollo mental del niño de manera gozosa, favoreciendo el desarrollo de las funciones mentales superiores, particularmente, en este caso el progreso del razonamiento creativo de los niños de cinco años de una institución educativa de Cajamarca.

.

V. CONCLUSIONES

- 5.1. Existe correlación significativa entre el juego simbólico y el desarrollo del razonamiento creativo en estudiantes de 5 años de una institución educativa de Cajamarca, con un p valor de 0,048; asimismo, dicha correlación es positiva moderada, con un coeficiente Spearman de 0,416. Con lo cual queda demostrado que existe una estrecha relación entre ambas variables y se complementan mutuamente para ayudar al desarrollo integral de los estudiantes de cinco años de manera lúdica y con pertinencia a sus necesidades de aprendizaje.
- 5.2. Entre el juego simbólico y la dimensión de la fluidez del razonamiento creativo en estudiantes de 5 años de una institución educativa de Cajamarca, no hay correlación significativa porque se obtuvo un p valor de 0,727; asimismo, no es observable el nivel de dicha correlación, porque el coeficiente de Spearman es de 0,077. En este caso, resulta importante mejorar el aspecto de la fluidez del razonamiento creativo, fortaleciendo la confianza de los niños y la apertura para que respondan preguntas espontáneas utilizando dos o más opciones, durante la planificación y desarrollo del juego simbólico.
- 5.3. Existe correlación significativa entre el juego simbólico y la dimensión flexibilidad del razonamiento creativo en estudiantes de cinco años de una institución educativa de Cajamarca, con un p valor de 0,025; asimismo, dicha correlación es positiva moderada, con un coeficiente de Spearman de 0,465. Al respecto, es esencial señalar que dicha correlación depende de la metodología empleada por el docente, sobre todo, para desarrollar la habilidad creativa de flexibilidad, que requiere de mucha empatía y confianza depositada en los estudiantes.

- 5.4. Existe correlación significativa entre el juego simbólico y la dimensión originalidad del razonamiento creativo en estudiantes de cinco años de una institución educativa de Cajamarca, con un p valor de 0,006; asimismo, dicha correlación es positiva moderada, porque el coeficiente Rho de Spearman es 0,552. En este sentido, resulta fundamental el rol metodológico empleado por los docentes, como jugar con los niños en el marco de su fantasía siguiendo sus ideas fantásticas e instándolos a que jueguen, creen personajes y hechos diferentes según sus edades, entre otras estrategias afines.

VI. RECOMENDACIONES

A la directora de la Institución de Educación Inicial N°876 de la ciudad de Cajamarca, implementar estrategias metodológicas innovadoras que permitan mejorar el desarrollo de la fluidez del razonamiento creativo en los niños de 5 años y demás edades en atención a sus necesidades e intereses de aprendizaje.

A las docentes de la Institución de Educación Inicial N°876 de la ciudad de Cajamarca y demás instituciones de educación inicial, que promuevan el desarrollo del juego simbólico en los estudiantes de cinco años de edad, facilitándoles los recursos y el tiempo necesario para que hagan desarrollar su imaginación por sí mismos, más que dirigir el juego de los niños, a fin de favorecer el desarrollo de su pensamiento creativo.

A las o los docentes que tengan interés por investigar las variables que se han estudiado en la presente investigación, se les recomienda que lo hagan variando el nivel y diseño de investigación, como puede ser pre-experimental, a fin de determinar la influencia que pueda tener el juego simbólico en el desarrollo del razonamiento creativo de los estudiantes de Inicial.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta Faneite, S. F. (2023). Los enfoques de investigación en las Ciencias Sociales. *Revista Latinoamericana OGMIO*, 3(8), 82-95.
<https://idicap.com/ojs/index.php/ogmios/article/view/226/237>
- Aguilera-Luque, A. M. (23 de noviembre de 2021). *Teorías de la creatividad y modelos explicativos clásicos*. Obtenido de Neurocuriosity.com:
<https://anamariaaguilera.es/creatividad/teorias-de-la-creatividad/>
- Alejos Fernández, R. (2022). *El desarrollo de la creatividad a través del juego y dactividades prácticas*. Tesis de maestría, Universidad de Valladolid, Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/56426/TFG-G5464.pdf?sequence=1>
- Altamirano Herrera, L. M. (2021). *Estrategia del juego simbólico basada en la dinámica del proceso para mejorar la creatividad en la producción de textos*. Universidad Señor de Sipán. Pimentel: Universidad Señor de Sipán.
<https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/8469/Altamirano%20Herrera%20Luz%20Marina.pdf?sequence=1>
- Andrés Tripero, T. (27 de enero de 2019). *E-Innova BUCM*. Obtenido de Vigotsky y su teoría constructiva del juego: <https://webs.ucm.es/BUCM/revcul//e-learning-innova/5/art382.php>
- Apaza Zúñiga, E., Cazorla Chambi, S., Condori Carbajal, C., Arpasi Meléndez, F. R., Tumi Figueroa, I., Yana Viveros, W., & Quispe Coaquira, J. E. (2022). La correlación de Pearson o de Spearman en caracteres físicos y textiles de la fibra de alpacas. *Vet Perú*, 33(3), 1-19.
<http://www.scielo.org.pe/pdf/rivep/v33n3/1609-9117-rivep-33-03-e22908.pdf>
- Atlas.ti. (2024). *Guía fundamental de la investigación cualitativa - Parte 1: Conceptos básicos*. <https://atlasti.com/es/guias/guia-investigacion-cualitativa-parte-1/confidencialidad-y-privacidad#:~:text=La%20protecci%C3%B3n%20de%20datos%20en%20la>

%20investigaci%C3%B3n%20se%20refiere%20a,y%20las%20garant%C3%ADas%20de%20procedimiento.

Avila Zarate, I. A., & Hoyos Alva, L. G. (2022). *El juego simbólico y el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 años de la I.E. N°089-Rioja*. Universidad César Vallejo, Facultad de Derecho y Humanidades. Trujillo: Universidad César Vallejo.

Carranza, M. (2021). Pensamiento creativo: un estudio holístico en la educación . *Revista Innova Educación*, 123-132.
https://r.search.yahoo.com/_ylt=AwrhbdpXOJmPpoDpzpU04lQ;_ylu=Y29sbwNiZjEEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1727320426/RO=10/RU=https%3a%2f%2fdialnet.unirioja.es%2fdescarga%2farticulo%2f8152447.pdf/RK=2/RS=9WUvZRCypedYnM9VKT_NQcnOWQY-

CEPAL. (2024). *Gestión de datos de investigación*.
<https://biblioguias.cepal.org/c.php?g=495473&p=4961125>

Choque Cabrera, P., Gonzales Coa, Y. M., & Mamani Suaquita, M. I. (2024). *El juego simbólico en la Educación Infantil de Perú y Ecuador*. Trabajo de investigación, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "La Inmaculada", Camaná. <https://repositorio-api.eespli.edu.pe/api/core/bitstreams/a1bd6c3b-9c94-4290-be69-26c2c295210e/content>

de Souza Fleith, D., & da Silva Almeida, L. (2021). Desarrollo del pensamiento creativo en el. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 17(1), 164-187.
<https://www.redalyc.org/journal/1341/134175018009/134175018009.pdf>

Fernández Fernández, M. C. (2024). *Estrategia metodológica para el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación inicial 2*. Tesis de maestría, Universidad Politécnica Salesiana de Ecuador, Posgrados, Cuenca. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/27344/4/UPS-CT011307.pdf>

Fernández Iglesias, M. J. (2024). *Introducción al Pensamiento Creativo*. Universidad de Vigo. Vigo: Universidad de Vigo.

https://www.researchgate.net/publication/377384101_Introduccion_al_Pensamiento_Creativo

Formainfancia. (8 de diciembre de 2021). *Formainfancia European School*.
Obtenido de Qué es el juego simbólico en la infancia, ejemplos y beneficios:
<https://formainfancia.com/juego-simbolico-beneficios-ejemplos/>

Frias Moreto, L. E. (2024). *Estrategia del juego simbólico y el fomento de la creatividad infantil en la Institución Educativa N°106, Moyobamba, San Martín, 2023*. Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Pedro Ruis Gallo, Lambayeque. <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/13146>

García Pérez, C. M. (2017). El desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de Educación Infantil. *Publicaciones didácticas CORE*(81), 17-21.
<https://core.ac.uk/download/pdf/235856715.pdf>

Gonzaga Contreras, R. C. (2022). Pensamentocreativo: Uma estrategia para el proceso de enseñanza -aprendizaje. *Hacedor - AIAPAEC*, 6(1), 80-81.
<https://revistas.uss.edu.pe/index.php/HACEDOR/article/view/2124/2680>

Hernández González, O. (2021). Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico que existen. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 37(3), 1-3. <http://scielo.sld.cu/pdf/mgi/v37n3/1561-3038-mgi-37-03-e1442.pdf>

Hernandez Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2023). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (2a ed.). México: McGraw-Hill Interamericana Editores S.A.

López Cruz, E. Y., González-Bello, E. O., & Morales-Holguín, A. (2023). Fomento de creatividad y pensamiento creativo como innovación de la educación superior. *Zincografía*, 7(13), 161-185.
<https://www.scielo.org.mx/pdf/zcr/v7n13/2448-8437-zcr-7-13-161.pdf>

Medina Sánchez, N., Velásquez Tejada, M. E., Alhuay-Quispe, J., & Aguirre Chávez, F. (2017). La creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 15(2), 153-181.

- Montes Iturrizaga, I., Sánchez Huarcaya, A. O., Cánepa Alvarez, R., & Tapia Rivera, O. (2021). *Investigación educativa: técnicas para el recojo y análisis de la información*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
<https://posgrado.pucp.edu.pe/wp-content/uploads/2021/10/LIBRO-INVESTIGACION-final.pdf>
- Moya Gómez, B. J. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Neuronum*, 10(2), 275-294.
<https://eduneuro.com/revista/index.php/revistaneuronum/article/view/533/595>
- Mozos Pernias, A., López García, M., Pecci Garrido, M. C., & Herrero Olaizola, T. (2020). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: McGraw-Hill.
<https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>
- Neves-Menezes, A. C., Nieva Boza, C., & Martínez-Mínguez, L. (2023). Juego simbólico y el juego dramático infantil: contrastes y sinergias conceptuales y contextuales. *Entrelíneas*, 58, 5 - 14. https://webs.uab.cat/grepuab/wp-content/uploads/sites/54/2024/04/entrelineas_52_dossier-1-10.pdf
- Ñaupas Paitán, H., Mejía Mejía, E., Trujillo Román, I. R., Romero Delgado, H. E., Medina Bárcena, W., & Novoa Ramírez, E. (2023). *Metodología de la investigación total. Cuantitativa - Cualitativa y redacción de tesis* (6a ed.). Bogotá: Ediciones de la U.
- Oxfam Internacional. (2020). *Ética de la investigación: una guía práctica*.
<https://oxfamilibrary.openrepository.com/bitstream/handle/10546/621092/gd-reseach-ethics-practical-guide-091120-es.pdf;jsessionid=4003374E7684877BA1038DD3BC0D89E4?sequence=14>
- Paliza Arellano, Y. M., Paucar Álvarez, I. J., Villegas Gómez, S. R., Alcántara Masías, J., & Espinoza Luján, Z. X. (2025). El juego simbólico: un recurso de aprendizaje temprano. *InveCom*, 5(4), 1-8.
https://www.researchgate.net/publication/389749968_El_juego_simbolico_un_recurso_de_aprendizaje_temprano_Symbolic_Play_An_early_learning_resource

- Procel Guamán, E. P. (2021). *El juego simbólico en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la unidad particular nuevo mundo, de la ciudad de Riobamba, periodo 2020-2021*. Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8242/1/UNACH-EC-FCEHT-EINC-2021-000057.pdf>
- Quispe Mamani, M. E., Angles Machicao, T., & Lira Castillo, C. G. (2024). *Juego simbólico y pensamiento creativo*. Puno: Quispe Mamani, Max Ernesto.
- Reátegui Angulo, Y. (2023). *Juego simbólico y pensamiento creativo en niños de 5 años de la I.E. N° 163, Tabalosos - 2023*. Universidad César Vallejo, Escuela de posgrado. Tarapoto: Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/121233/Reategui_AY-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rodrigo, R. (16 de octubre de 2025). *El Coeficiente de Correlación de Rangos de Spearman (TCP Spearman)*. Obtenido de Estudiando: <https://estudiando.com/el-coeficiente-de-correlacion-de-rangos-de-spearman-tcp-spearman/>
- Sanchez Estela, L. E. (2022). *Juegos al aire libre para desarrollar la creatividad en los niños de cinco años - Pucará, 2021*. Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo, Chiclayo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/100966/Sanchez_ELE-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Sánchez Fuentes, A. (09 de 12 de 2020). *La importancia del juego simbólico en los niños*. Obtenido de Educapeques.com: <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/juego-simbolico.html>
- Sistema nacional de evaluación, acreditación y certificación de la calidad educativa. (2020). *Guía de técnicas e instrumentos de recojo de información para evaluadores externos*. Lima: Minedu. <https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/1395978/Gu%C3%ADa%20de%20T%C3%A9cnicas%20e%20Instrumentos%20de%20recojo%20de%20informaci%C3%B3n%20para%20Evaluadores%20Externos.pdf.pdf>

- Tarrés, S. (21 de 03 de 2025). *Los grandes beneficios del juego simbólico en el desarrollo de los niños*. Obtenido de guiainfantil.com: <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/el-juego-simbolico-como-beneficia-a-los-ninos/>
- Tavara Hidalgo, I. M. (2025). *Desarrollo de la creatividad en Educación Inicial 2022*. Trabajo de investigación, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Piura", Piura. <https://repositorio.eespppiura.edu.pe/bitstream/handle/EESPPPIURA/115/TRABAJO%20DE%20INVESTIGACION%20INGRID%20TAVARA%20HIDALGO.%20%20%20FINAL2.pdf?sequence=1>
- Teoría Online. (09 de 09 de 2024). *Descubre la Teoría de la Inteligencia de Guilford: Claves para entender el potencial humano*. Obtenido de Teoría Online: <https://teoriaonline.com/teoria-inteligencia-guilford/>
- UNICEF. (2022). *Guía de orientación ética: Consentimiento informado*. https://childethics.com/wp-content/uploads/2022/01/ERIC-compendium-ES_Informed_Consent.pdf
- Veliz Granados, B. N., & Tapia Luna, L. V. (2024). *Juego simbólico en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 658 "Fe y Alegría"-Huacho, durante el año escolar 2022*. Tesis de licenciatura, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, Huacho. <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/8711/TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Villena Huaquino, D. G. (2022). *Rol metodológico del docente en el juego simbólico y su relación con el desarrollo de las capacidades creativas en estudiantes de nivel inicial*. Tesis de maestría, Universidad de San Martín de Porres, Lima. https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/11152/villena_hdg.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Vizcaíno Zúñiga, P. I., Maldonado Palacios, I. A., & Cedeño Cedeño, R. J. (2023). Metodología de la investigación: guía práctica. *Ciencia Latina Revista*

Científica Multidisciplinar, 7(4), 9723-9762.
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/7658/11619>

Zuloeta Zuloeta, E. J., Rojas Guevara, N. d., & Caramutti Fernández, V. (2021). La creatividad en estudiantes de educación inicial: una revisión bibliográfica. *Conrado*, 17(82), 260 - 267. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v17n82/1990-8644-rc-17-82-260.pdf>

ANEXOS

ANEXO 1:

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título:	Juego simbólico y el pensamiento creativo en niños de 5 años de una Institución Educativa de Cajamarca, 2025					
Problema	Objetivo general	Objetivos específicos	Hipótesis	Variable	Metodología	Población y muestra
¿Cuál es el nivel de relación entre el juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 años de una institución educativa de Cajamarca, 2025?	Determinar el nivel de relación entre el juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 años de una institución educativa de Cajamarca, 2025.	Identificar el nivel de relación entre el juego simbólico y la dimensión de la fluidez del pensamiento creativo en niños de 5 años de una institución educativa de Cajamarca, 2025. Identificar el nivel de relación entre el juego simbólico y la dimensión de la flexibilidad del pensamiento creativo en niños de 5 años de una institución educativa de Cajamarca, 2025. Identificar el nivel de relación entre el juego simbólico y la dimensión de la originalidad del pensamiento creativo en niños de 5 años de una institución educativa de Cajamarca, 2025.	Hi: Existe relación directa entre el juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 años de una institución educativa de Cajamarca, 2025. Ho: No existe relación directa entre el juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 años de una institución educativa de Cajamarca, 2025.	Variable 1: Juego simbólico. Variable 2: Desarrollo del pensamiento creativo.	Enfoque: Cuantitativo. Tipo: Correlacional. Diseño: No experimental, correlacional. Técnica de recolección de datos: Observación. Instrumentos de recolección de datos: Fichas de observación. Método de análisis de datos: Análisis descriptivo e inferencial.	Población: 50 niños y niñas de la I.E. N°876 – Cajamarca. Muestra: 23 niños y niñas de 5 años de edad, sección Gatitos, de la I.E. N° 876 – Cajamarca.

ANEXO 2:

INSTRUMENTOS DE RECOJO DE INFORMACIÓN

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA VARIABLE: EL JUEGO SIMBÓLICO

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

3	2	1
SIEMPRE	A VECES	NUNCA

N°	DIMENSIONES/ ÍTEMS	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
	INTEGRACIÓN			
	Indicador: Acciones que realizan durante su participación en el juego			
1	Juega solo en un lugar determinado.			
2	Socializa durante el desarrollo del juego.			
3	Respeto los acuerdos establecidos en el juego.			
	SUSTITUCIÓN			
	Indicador: Facilidad de representación de hechos o personajes			
4	Moldea o dibuja la representación que realiza en el juego.			
	Indicador: Facilidad al establecer relaciones de hechos, objetos o personajes.			
5	Juega utilizando un objeto como una representación de otro real.			
	DESCENTRACIÓN			
	Indicador: Roles y funciones que desarrollan			
6	Juega con una escoba imaginando que es un caballo.			
	Indicador: Periodo o tiempo de duración del juego			
7	Respeto el tiempo de juego.			
	PLANIFICACIÓN			
	Indicador: Objetivos que cumplen mediante el juego			
8	Planea el juego para llevarlo a cabo en grupo.			
	Indicador: Metas relacionadas al desarrollo de capacidades			
9	Asigna roles durante el juego.			

10	Decide el personaje que va representar en el juego.			
----	---	--	--	--

BAREMO PARA LA VARIABLE JUEGO SIMBÓLICO

Nivel	Valoración
Alto	24 - 30
Medio	17 - 23
Bajo	10 - 16

Nota. El instrumento contiene 10 ítems con un valor mínimo de 1 y máximo de 3, por lo que el puntaje mínimo será 10 y, el máximo, 30 puntos, con un rango de 7 puntos en cada nivel.

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA VARIABLE: DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO

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

3	2	1
SIEMPRE	A VECES	NUNCA

Nº	DIMENSIONES/ ÍTEMS	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
	FLUIDEZ			
	Indicador: Desarrollo de la mayor cantidad de ideas			
1	Expresa su opinión al completar la actividad.			
2	Responde de forma espontánea las preguntas que se formulan durante la actividad.			
3	Expresa sus conocimientos previos durante las sesiones de formación.			
4	Responde preguntas espontáneas utilizando dos o más opciones.			
	FLEXIBILIDAD			
	Indicador: Pensamiento de las cosas de manera diferente.			
5	Acepta recomendaciones y realiza cambios a sus trabajos terminados.			
6	Expresa libremente su creatividad.			
7	Emite sus ideas de forma abierta y las afronta.			
	ORIGINALIDAD			
	Indicador: Producción de ideas diferentes e innovadoras frente a una situación retadora.			
8	Demuestra autenticidad en sus dibujos.			
9	Plantea nuevos métodos de trabajo.			
10	Desarrolla productos innovadores con materiales de su entorno.			

BAREMO PARA LA VARIABLE PENSAMIENTO CREATIVO

Nivel	Valoración
Alto	24 - 30
Medio	17 - 23
Bajo	10 - 16

Nota. El instrumento contiene 10 ítems con un valor mínimo de 1 y máximo de 3, por lo que el puntaje mínimo será 10 y, el máximo, 30 puntos, con un rango de 7 puntos en cada nivel.

ANEXO 3:

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS POR EXPERTOS

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **SOCORRO DEL PILAR SOTO MEDINA** con Documento Nacional de Identidad N°26728536, de profesión Docente de Educación Inicial, Grado académico Doctor en Educación labor que ejerzo actualmente como especialista en Educación Inicial en la UGEL San Pablo, distrito y provincia de San Pablo, departamento de Cajamarca.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación los Instrumentos denominados “Ficha de observación de la variable El juego simbólico” y “Ficha de observación de la variable Desarrollo del pensamiento creativo”. Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Ficha de observación de la variable El juego simbólico

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa		
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA	NAP
Calidad de redacción de los ítems.	X					
Amplitud del contenido a evaluar.		X				
Congruencia con los indicadores.	X					
Coherencia con las dimensiones.	X					

Ficha de observación de la variable Desarrollo del pensamiento creativo

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa		
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA	NAP
Calidad de redacción de los ítems.	X					
Amplitud del contenido a evaluar.	X					
Congruencia con los indicadores.	X					
Coherencia con las dimensiones.	X					

Apreciación total:

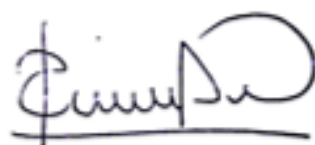
MA= Muy adecuado (X) BA= Bastante adecuado () A= Adecuado ()
PA= Poco adecuado () NA= No adecuado () NAP=No aporta (X)

Tumbes, 18 de marzo de 2025.

Apellidos y Nombres: SOTO MEDINA SOCORRO DEL PILAR

DNI: 26728538

Firma:



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Sélfida Cruzado Cercado** con Documento Nacional de Identidad N°26685349, de profesión Docente de Educación Inicial, Grado académico Maestro en Investigación y Docencia Universitaria que ejerzo actualmente como director de la Institución Educativa N° 876 Mollepampa, provincia y departamento de Cajamarca.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación los Instrumentos denominados "Ficha de observación de la variable El juego simbólico" y "Ficha de observación de la variable Desarrollo del pensamiento creativo". Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Ficha de observación de la variable El juego simbólico

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa		
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA	NAP
Calidad de redacción de los ítems.		X				
Amplitud del contenido a evaluar.		X				
Congruencia con los indicadores.	X					
Coherencia con las dimensiones.	X					

Ficha de observación de la variable Desarrollo del pensamiento creativo

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa		
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA	NAP
Calidad de redacción de los ítems.		X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X					
Congruencia con los indicadores.	X					
Coherencia con las dimensiones.	X					

Apreciación total:

MA= Muy adecuado (X) BA= Bastante adecuado () A= Adecuado ()
PA= Poco adecuado () NA= No adecuado () NAP=No aporta:()

Tumbes, 18 de marzo de 2025.

Cruzado Cercado Sélfida

DNI: 26685349

Firma:





CONSTANCIA DE VALIDACION

Yo, **EBER AMELEC DEZA VARGAS** con Documento Nacional de Identidad N°40754985, de profesión Docente de Educación Primaria, Grado académico Maestro en Ciencias en Docencia e Investigación Educativa labor que ejerzo actualmente como director de la Institución Educativa N°821540 – Los Baños del Inca, distrito Los Baños del Inca, provincia y departamento de Cajamarca.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación los Instrumentos denominados “Ficha de observación de la variable El juego simbólico” y “Ficha de observación de la variable Desarrollo del pensamiento creativo”. Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Ficha de observación de la variable El juego simbólico

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa		
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA	NAP
Calidad de redacción de los ítems.		X				
Amplitud del contenido a evaluar.		X				
Congruencia con los indicadores.	X					
Coherencia con las dimensiones.	X					

Ficha de observación de la variable Desarrollo del pensamiento creativo

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa		
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA	NAP
Calidad de redacción de los ítems.		X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X					
Congruencia con los indicadores.	X					
Coherencia con las dimensiones.	X					

Apreciación total:

MA= Muy adecuado (X) BA= Bastante adecuado () A= Adecuado ()
PA= Poco adecuado () NA= No adecuado () NAP=No aporta: ()

Tumbes, 18 de marzo de 2025.

Apellidos y Nombres: DEZA VARGAS EBER AMELEC

DNI: 40754985

Firma:



ANEXO 4:
CONFIABILIDAD DE INSTRUMENTOS

Resultados de confiabilidad de los instrumentos

Instrumentos	Alfa de Cronbach	Nº de elementos
V1: Juego simbólico	0.946	10
V2: Desarrollo del pensamiento creativo	0.969	10

Nota. Datos obtenidos de la prueba piloto 2025 aplicada en la sección Ositos de la I.E. N°876 – Cajamarca.

ANEXO 5:

BASE DE DATOS DE LAS VARIABLES DE ESTUDIO

ESTUDIANTES	ITEMS DE LA VARIABLE "EL JUEGO SIMBÓLICO"										SUMATORIA JUEGO SIMBÓLICO
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	29
3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	27
4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	28
5	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	29
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
7	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	29
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
9	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	16
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
12	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	29
13	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29
14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
15	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	29
16	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	28
17	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	28
18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
20	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	29
21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
22	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	25
23	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	28

	ITEMS DE LA VARIABLE "PENSAMIENTO CREATIVO"													SUMATORIA PENSAMIENTO CREATIVO
ESTUDIANTES	FLUIDEZ					FLEXIBILIDAD				ORIGINALIDAD				
	1	2	3	4	SUMA	5	6	7	SUMA	8	9	10	SUMA	
1	3	2	3	3	11	3	3	3	9	3	2	3	8	28
2	3	3	3	2	11	3	3	3	9	3	3	2	8	28
3	3	3	3	3	12	3	3	3	9	3	2	2	7	28
4	3	3	3	3	12	3	3	3	9	3	3	3	9	30
5	3	3	3	3	12	3	3	3	9	3	3	3	9	30
6	3	3	3	3	12	3	3	3	9	3	3	3	9	30
7	2	2	2	2	8	3	3	2	8	3	3	3	9	25
8	3	3	3	2	11	3	3	3	9	3	3	3	9	29
9	1	1	1	2	5	2	2	2	6	2	2	2	6	17
10	3	3	3	3	12	3	3	3	9	3	3	3	9	30
11	2	3	3	3	11	3	3	3	9	3	3	2	8	28
12	3	3	3	3	12	3	3	3	9	3	3	3	9	30
13	3	3	3	3	12	3	3	3	9	3	3	3	9	30
14	3	3	3	3	12	3	3	3	9	3	3	3	9	30
15	3	2	3	3	11	3	3	3	9	3	3	3	9	29
16	3	3	3	3	12	3	3	3	9	3	2	2	7	28
17	3	3	3	3	12	3	3	3	9	3	2	2	7	28
18	3	2	3	3	11	3	3	3	9	3	3	3	9	29
19	3	3	3	3	12	3	3	3	9	3	3	3	9	30
20	3	3	3	3	12	3	3	3	9	3	3	3	9	30
21	3	3	3	3	12	3	3	3	9	3	3	3	9	30
22	2	2	2	2	8	2	2	2	6	2	2	2	6	20
23	3	3	3	3	12	3	3	3	9	3	3	3	9	30

ANEXO 6:

SOLICITUD DE PERMISO A LA INSTITUCIÓN DONDE SE APLICARÁN LOS INSTRUMENTOS DE RECOJO DE INFORMACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN
EDUCACIÓN
AV. UNIVERSITARIA - PAMPA GRANDE - TUMBES



"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

Tumbes, 18 de marzo de 2025.

OFICIO N°0015-2025/UNTUMBES-FACSO-COORD.SEP.ED.INICIAL.

Señora Directora

Mg. Selfida Cruzado Cercado.

Institución Educativa Inicial N° 876 – MOLLEPAMPA

Ciudad.

ASUNTO: SOLICITO AUTORIZACIÓN PARA APLICACIÓN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.

De mi especial consideración:

Me es sumamente grato dirigirme a usted para saludarle afectuosamente y comunicarle que la estudiante del Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial de la Escuela de Educación de esta Facultad, profesora Mirian Gloria Palomino Teran, se encuentra habilitada para aplicar su trabajo de investigación con estudiantes del nivel inicial, con fines de titulación.

Por lo manifestado, solicito a usted señora directora de la **Institución Educativa Inicial N° 876 – MOLLEPAMPA** tenga a bien brindarle la respectiva autorización y las facilidades necesarias que requiere a fin de que aplique su trabajo de investigación en la Institución Educativa que usted tan atinada y eficientemente dirige.

tenga a bien disponer lo conveniente, a efecto de que se otorgue a la mencionada estudiante, las facilidades necesarias que requiere, para que logren realizar de la mejor manera dicho trabajo.

Sin otro particular y con la certeza de su decidido y apreciable apoyo, le expreso mi muy especial consideración.

Atentamente,

Dra. JESSICA SARA VALDIVIEZO PALACIOS
Coordinadora del Programa de Educación Inicial
Untumbes



*Recibido 18/03/25
Hora: 11:53 am.*

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN

EN EDUCACIÓN INICIAL - PAMPA GRANDE - TUMBES

Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

SOLICITO: Autorización para aplicación de la prueba piloto

Tumbes, 18 de marzo de 2025

Mg. SELFIDA CRUZADO CERCADO

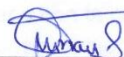
DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°876-MOLLEPAMPA-CAJAMARCA

Yo, Mirian Gloria Palomino Teran, estudiante del Programa de Segunda Especialidad de la Universidad Nacional de Tumbes, con DNI 26715050, me dirijo a usted para solicitar su autorización para aplicar la prueba piloto de mi investigación titulada **"El juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 años de una Institución Educativa de Cajamarca, 2024"** en la comunidad educativa que usted representa.

Este estudio, requisito para la aprobación de mi proyecto de investigación, se enmarca dentro del enfoque cuantitativo y corresponde a un estudio no experimental de diseño correlacional. Para llevarlo a cabo, aplicaré dos instrumentos de evaluación denominados "[FICHA DE OBSERVACIÓN]" de la variable El Juego Simbólico y "[FICHA DE OBSERVACION]" de la variable el Pensamiento Creativo dirigidos a niños y niñas del nivel de Educación Inicial 5 años de edad

Agradezco de antemano su colaboración y quedo a la espera de su respuesta favorable.

Tumbes, 18 de marzo del 2025



Mirian Gloria Palomino Teran

DNI 26715050



Recibido 18/03/25
Hora: 11:55 am

ANEXO 7:

CONSENTIMIENTO INFORMADO DE LOS PADRES DE FAMILIA

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Manuelo García Mendoza, identificado con D.N.I. N° 46921937, Padre y/o Madre o apoderado del menor(niño(a) Daphne Albines García), acepto de manera voluntaria que se incluya como sujeto de estudio en la investigación denominada: **"El juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 años de la Institución Educativa de Cajamarca, 2024"**; dirigido por Mirian Gloria Palomino Teran, con fines de investigación:

He recibido una explicación clara, completa sobre el carácter general del propósito de las evaluaciones y las razones específicas por las que se examina. También he sido informado del instrumento titulado "[FICHA DE OBSERVACIÓN]" de la variable El Juego Simbólico y "[FICHA DE OBSERVACION]" de la variable el Pensamiento Creativo y demás procedimientos que se aplicaran; así como de la manera en que se utilizarán los resultados; no existe ningún tipo de riesgos ni beneficios directos e indirectos a favor de mi persona ni de mi menor hijo (a), entendiéndolo que su participación no dificultará el registro de su calificación en los informes del progreso de las competencias emitido por la IE; no me ocasionará ningún gasto, ni recibiré remuneración por la participación de mi hijo (a) en el estudio, pudiendo poner fin sin represalias ni sanción, si lo considero conveniente a mis intereses, se guardará estricta confidencialidad sobre los datos obtenidos producto de su participación, con un número de clave que ocultará su identidad, si en los resultados de su participación se hiciera evidente algún problema relacionado con su nivel alcanzado de manera individual, puedo actuar conforme al código de los derechos del niño y del adolescente y demás normativas vigentes si fuera necesario.

Cajamarca, 20 de marzo del 2025


Manuelo García Mendoza.
DNI: 46921937

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Miriam Deysi Carmona Bazán, identificado con D.N.I. N° 47014218, Padre y/o Madre o apoderado del menor(niño(a) Rodrigo Tirado Carmona, acepto de manera voluntaria que se incluya como sujeto de estudio en la investigación denominada: **“El juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo en niños de 5 años de la Institución Educativa de Cajamarca, 2024”**; dirigido por Mirian Gloria Palomino Teran, con fines de investigación:

He recibido una explicación clara, completa sobre el carácter general del propósito de las evaluaciones y las razones específicas por las que se examina. También he sido informado del instrumento titulado “[FICHA DE OBSERVACIÓN” de la variable El Juego Simbólico y “[FICHA DE OBSERVACION]” de la variable el Pensamiento Creativo y demás procedimientos que se aplicaran; así como de la manera en que se utilizarán los resultados; no existe ningún tipo de riesgos ni beneficios directos e indirectos a favor de mi persona ni de mi menor hijo (a), entendiendo que su participación no dificultará el registro de su calificación en los informes del progresos de las competencias emitido por la IE; no me ocasionará ningún gasto, ni recibiré remuneración por la participación de mi hijo (a) en el estudio, pudiendo poner fin sin represalias ni sanción, si lo considero conveniente a mis intereses, se guardará estricta confidencialidad sobre los datos obtenidos producto de su participación, con un número de clave que ocultará su identidad, si en los resultados de su participación se hiciere evidente algún problema relacionado con su nivel alcanzado de manera individual, puedo actuar conforme al código de los derechos del niño y del adolescente y demás normativas vigentes si fuera necesario.

Cajamarca, 20 de marzo del 2025



DNI: 47014218

ANEXO 8:

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS DEL TRABAJO DE CAMPO

APLICACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS DE RECOJO DE INFORMACIÓN



**OBSERVACIÓN PARTICIPANTE DURANTE LA APLICACIÓN DE LOS
INSTRUMENTOS DE RECOJO DE INFORMACIÓN**

