

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACION INICIAL**



**Pensamiento creativo y juego simbólico en niños y niñas de 05  
años de la I.E. N°425-2018**

**Trabajo de Investigación para obtener el Grado Académico de Bachiller  
en Educación**

**Autora**

**Payajo Moreno, Isabel Baneza**

**Asesor (ORCID 0000-0001-5854-9731)**

**Valverde Sarmiento, Alan**

**Chimbote - Perú**

**2018**

## ÍNDICE

1. Palabra clave	ii
2. Título	iii
3. Resumen.	iv
4. Abstract	v
5. Introducción	1
5.1. Antecedentes y fundamentación científica	1
A. El Juego	3
2. Concepto de juego de diversos autores.	4
3. Tipos de juegos	12
4. Juego simbólico	19
4.1. El Juego Simbólico según varios autores	20
4.2 Características del Juego Simbólico	21
4.3 Importancia del juego simbólico	21
4.4. Evolución del Juego Simbólico según Jean Piaget	21
4.5 Capacidades sociales y emocionales	23
4.6 Capacidades del lenguaje	23
4.7 Fases del Juego Simbólico	24
4.8. Tipos de Juegos Simbólicos –Dimensiones	24
B. Pensamiento creativo	25
1. Concepto	25
2. Características del pensamiento creativo	26
3. Aspectos del Pensamiento Creativo	26
4. Características esenciales del pensamiento creativo –Dimensiones	26
5.2. Justificación de la investigación	27
5.3. Problema	28
5.4. Conceptualización y operacionalización de las variables	28
5.4.1. Definición conceptual	28
5.4.2. Definición operacional	28
5.4.3 Operacionalización de las variables	29

5.5. Hipótesis	30
5.6. Objetivos	30
6. Metodología	30
6.1. Tipo y diseño de investigación	30
6.2. Población y muestra	31
6.3. Técnicas e instrumentos de investigación	32
6.4. Técnicas de procesamiento y análisis de información	32
7. Resultados	33
8. Análisis y discusión	37
9. Conclusiones y recomendaciones	39
10. Agradecimiento	41
11. Referencias bibliográficas	42
12. Apéndice y anexos	43

## 1. PALABRAS CLAVE

TEMA	Pensamiento creativo y juego simbólico
ESPECIALIDAD	Educación Inicial

## KEYWORDS

TOPIC	Creative thinking and symbolic play
SPECIALTY	Initial education

## Líneas de investigación

Área	Ciencias Sociales
Sub-área	Ciencias de la Educación
Disciplina	Educación General
Línea	Educación para la diversidad social y cultural

## **2. TÍTULO**

**Pensamiento creativo y juego simbólico en niños y niñas de 05 años  
de la I.E. N°425-2018.**

**Creative thinking and symbolic play in children 5 years of the  
Institution Educational N° 425 -2018.**

### 3. RESUMEN

La presente investigación surgió de la necesidad de conocer la relación que existe entre el pensamiento creativo y el juego simbólico en los niños de 05 de la I.E N° 425 – Buena Ventura, 2018. El objetivo general fue determinar la relación entre las variables pensamiento creativo y el juego simbólico de los niños de 05 años de la Institución Educativa N° 425 – Buena Ventura, 2018. Se utilizó una metodología de investigación de tipo correlacional y con un diseño de investigación no experimental transversal, La población y muestra estuvo constituida por 15 niños y niñas por ser esta muy pequeña. Se determinó la relación entre las variables pensamiento creativo y juego simbólico mediante el desarrollo del coeficiente de correlación Rho de Spearman que fue de -0,0848, es decir, que existe una asociación baja entre las dichas variables de estudio.

#### **4. ABSTRAC**

The present research arose from the need to know the relationship between creative thinking and symbolic play in children from 05 of EI No. 425 - Buena Ventura, 2018. The general objective was to determine the relationship between the variables creative thinking and the symbolic game of 05-year-old children from Educational Institution No. 425 - Buena Ventura, 2018. A correlational research methodology was used with a non-experimental cross-sectional research design, the population and sample consisted of 15 children and girls for being this very small. The relationship between the variables creative thinking and symbolic play was determined by developing the Spearman Rho correlation coefficient, which was -0.0848, that is, there is a low association between the said study variables.

## **5. INTRODUCCIÓN**

### **5.1. ANTECEDENTES Y FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA**

#### **5.1.1. Antecedentes**

Dentro de ellos tenemos:

Cuba (2015) en su trabajo concluye que: Hay correlación del Sector Hogar y el progreso de la Creatividad en los estudiantes de cinco años, así mismos hay correlación de el momento de juegos en cada sector y el progreso de la Fluidez en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial Privada del lugar de Santa Clara; existe correlación del momento de juego en sectores y el progreso de la Originalidad de los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa en mención; y por ultimo hay correlación del momento de juego en sectores y el progreso de la Sensibilidad frente a cada problema de los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial Privada del lugar de Santa Clara.

Morán (2016) establece en su propósito el análisis del progreso del Pensamiento Creativo en los niños de cinco años de 2 Instituciones Educativas de Educación Inicial, en ello busca establecer de manera concreta las particularidades que se encuentran en asociación con el progreso de su Creatividad a través de la descripción de cada dimensión, con la finalidad de presentar la estrategia metodológica y didáctica en el salón de pre escolar para la mejora de sus falencias en el progreso de cada capacidad creativa y Pensamiento Divergente. Este trabajo conto con una población de 45 estudiantes de cinco años; se tomó la característica tanto de la creatividad como del pensamiento divergente, fue un estudio con Enfoque Cuantitativo, su diseño fue no experimental de tipo transversal. El instrumento usado fue la Prueba de creatividad de Torrance; termina su estudio concluyendo que la Creatividad tiene niveles intermedios, cuenta con grandes habilidades para llegar a mayores niveles en cada dimensión si estos desarrollan cada estrategia educativa necesaria.

Torres (2016) En su estudio concluye que los niveles de progreso de los juegos simbólicos de los estudiantes de tres años son bajos, igualmente los niveles de

los pensamientos creativos son bajos; los niveles del progreso de los juegos simbólicos de los estudiantes de cuatro años están en niveles intermedios y los niveles de pensamientos creativos son altos y lo mismo paso con los estudiantes de cinco años.

Pucuhuayla (2019) Dentro de sus conclusiones arriba que existe correlación de los juegos escenarios lúdicos y los aprendizajes receptivos en los estudiantes, así mismo y ello mejoran sus aprendizajes por Descubrimiento por medio de los juegos de exhibiciones públicas, en donde los estudiantes exhiben sus mundos interiores; de la misma manera existe una correlación directa de los juegos de roles y los aprendizajes repetitivos en los niños, concluyendo que las dos variables están relacionadas en forma Positiva Fuerte, logrando de esta forma establecer que los niños progresaron en cuanto a sus aprendizajes repetitivos por medio de los juegos de roles, en la cual los estudiantes representan a papa, mama, o adulto en cada rol que representa.

Verano (2017) Su propósito fue establecer la correlación existente de los juegos simbólicos y la habilidad social de los estudiantes de cinco años, trabajo con un diseño no Experimental de corte Transversal descriptivo, conto con una población de ochenta estudiantes, su técnica fue la observación y su instrumento fue una Ficha Politémica, la cual permitió el análisis y la elaboración de cada resultado; en su estudio concluye que hay correlación entre los juegos simbólicos y las habilidades sociales en los estudiantes de cinco años de la I.E. N° 323.

### **5.1.2. Fundamentación científica**

#### **A. EL JUEGO**

##### **1. Concepto**

Es necesario hacer saber que la experiencia de cada estudiante es fundamental, pues permite que con ella se forme la estructura mental en su desarrollo bio-psico- social, de manera afectiva y de manera cognitiva; esto se ha observado en las prácticas profesionales, todos los niños convierten en juegos todas las actividades, se desconocen aún los tiempos que utilizan en cada juego, es sabido

que lo que para los adultos son acciones serias las de ponerse la ropa , el caminar rápidamente, el alimentarse, entre otros, para los estudiantes de 5 años son atractivas, pues simplemente lo convierten en juegos, a manera de ejemplo podríamos decir que si los niños en los diferentes momentos de comida, o cuando van a vestirse toman otras posiciones , es simplemente porque está transformando estas actividades de rutina en experimentos, están desarrollando su creatividad e imaginado cosas increíbles a través del juego.

## **2. Concepto de juego de diversos autores.**

Dentro de los estudios realizado con respecto al Juego, cuán importante es en el progreso de los niños, encontramos:

Groos, hizo su estudio con animales, lo relaciono con el ser humano, él decía que la función básica del juego son las eliminaciones de cada sentimiento hostil y de miedos. Este señala los inicios de los juegos en los animales en sus meses primeros, pues los conceptúa como ejercicios previos del instinto reflejo con lo que los animales nacen, en otras palabras, los juegos son actividades cuya finalidad es el ejercicio de cada instinto, el cual luego se desarrollará y dará pase a cada acción como la caza, alimentarse y correr, etcétera, esto le va a permitir sobrevivir en su contexto. Sus experimentos hechos en animales le sirvieron para iniciar el estudio del juego en las vidas sociales de los estudiantes, se considera que se debe tener en cuenta que cada resultado de modelo de animal debe tener diferencia biológica y luego psicológica, y social en lo referente al ser humano.

Piaget y su aporte con el juego simbólico, clasificación y la etapa evolutiva, estos involucran a los niños de cinco años en el progreso de su Creatividad.

Este autor clasifica el juego a partir de:

- El juego de ejercicio: que tiene como peculiaridad el ejercicio de una conducta por simples placeres funcionales o placeres de asumir un nuevo poder.
- Los símbolos: en los juegos simbólicos, los símbolos implican las representaciones de objetos ausentes; estas representaciones se sostienen, por las

evocaciones de puros placeres, de cada esquema conocido, así mismo cuando se aplica este esquema a un objeto que no le sirve a partir de las simples adaptaciones; en otras palabras, los símbolos se basan en simples parecidos de los objetos ausentes, evocados, los significados, con los objetos presentes, es decir los significantes. Tanto las evocaciones por goce y las aplicaciones de cada esquema conocido a un objeto inadecuado, llevan a Piaget a los comienzos de la imaginación.

- Las reglas: Este juego es considerado como actividades lúdicas de los seres socializados. Piaget (1990). Pertenecen a los juegos de combinaciones sensoria motor: la carrera, el lanzamiento, las punterías; así también los juegos intelectuales de mesa tales como el ajedrez, los naipes, las Damas, etcétera, todos ellos hechos bajo competencias de los que participan y reglamentados por códigos transmitidos por las culturas o productos según los acuerdos de los mismos grupos. Los juegos simbólicos, están considerados dentro de las funciones semióticas, intervienen en los pasajes de la Inteligencia Sensorio Motora, apoyada en las acciones motoras, a los pensamientos propios, sostenidos en las representaciones.

Según Piaget, los juegos son actividades que tienen fines en los niños, no busca un fin ajeno: los juegos deben provocar placeres en los niños; estos son creativos y tienen relación con la parte interna de cada ser humano, si bien es cierto no es propio de uno mismo, pues siempre buscamos a alguien que nos acompañe en ese proceso, así que es socializador.

Scheines afirma que los juegos son actividades mágicas, como rituales, pues ocultan y revelan identidades, así mismo diferencia lo real de las ficciones en los juegos, aquí los jugadores adquieren una razón diferente de Sí Mismo; los juegos son actividades simbólicas y regladas, simbólicas es porque es libre, ellos deciden a que jugar y como jugar, reglada porque se refiere a las normas o acuerdos que se adquieren y los cuales se deben respetar durante el tiempo que dure el juego.

Scheines conceptúa al Juego como actividades espontaneas, libres los cuales pueden ser aceptados o rechazados, los lleva al descubrimiento de cada aspecto desconocido de las propias subjetividades, sostenidas en las ficciones, separadas de lo que esta ordenado y de lo Útil, así mismo, las inclusiones de los juegos en los ámbitos educativos como instrumentos en el progreso de la imaginación. Así los juegos dejan de ser pasatiempos y se convierten en instrumentos eficaces, confirmando los intentos de ubicar a los juegos en los sistemas que sean útiles y traigan beneficio a la realidad, ello no es adecuado para los ámbitos educativos. Esto se centra en el orden de lo Útil y las normativas institucionales.

Las escuelas, como todas instituciones, están regidas por reglas, están establecen cada acción que participa en la Institución; sus tareas están sostenidas en las realidades y están organizadas para los aprendizajes, para las producciones según sean los contextos, en la cual lo que se da de manera espontánea, está enmarcada en las reglas y propósitos de la Institución, cada característica de las escuelas las convierte en espacios no buenos para los juegos, ello no significa que no considere a los niños, pues son tareas de las maestras, deben ver las formas y los momentos y los lugares de juegos de los niños para que estos logren objetivos planteados tales como el desarrollo de la Creatividad, con el fin de lograr calidades educativas gratificantes.

Trigo nos dice que se nace creativo, se nace juguetero, y lo va sucediendo a nuestro alrededor, las reglas que se van suscitando, no permiten que desarrolle esa creatividad y espíritu juguetero que hay en cada uno de nosotros, así mismo nos dice que esos cambios de los juegos exploratorios a los juegos basados en normas, son indicadores de los procesos de limitaciones de las capacidades lúdicas, lo cual en las edades adultas llevaría a los bloqueos en los sentimientos. Así mismo les da a los juegos orígenes innatos, contraponiendo estas actividades a lo que se requiere socialmente; aquí hay una relación con lo que indica Scheines, cuando reconoce en los juegos a las actividades naturales que se deben resguardar de cada influencia de las sociedades, que aparecen como polos opuestos.

Según Trigo Aza, cuando se juega por afuera de lo que se necesita en la comunidad, es señal de Libertad, confirma que las funciones de aquel que está dedicado a la intervención por medio de los juegos deberían apoyar a las personas en el redescubrimiento de las risas, los placeres, las alegrías; cuando estas deberían ser las tareas partiendo de que son los contextos los que quitan o alteran las capacidades de los sujetos para conocer cada sensación y afecto. Estas formas de pensamiento de la Sociedad, conlleva igualmente a las escuelas, los cuales terminarían como instrumentos para los progresivos bloqueos de los disfrutes naturales.

Estos bloqueos son provocados por cada adulto, y no por los lugares en los cuales los niños participan del juego; si las escuelas tuviesen lugares apropiados para que los estudiantes a través del juego tengan un desenvolvimiento libre, todos los progresos de cada potencialidad sería óptima, los problemas radican en que las maestras no crean esos ambientes.

Vigotsky (1998), afirma que los juegos surgen como respuestas ante las tensiones que llevan a cada situación irrealizable; los juegos son los mundos imaginarios en los cuales los estudiantes ingresan para solucionar tensiones, las imaginaciones constituyen otras funciones de los conocimientos, estos liberan a los sujetos de la determinación situacional; en los juegos, cada cosa pierde su potencia determinada. Cada estudiante puede observar algo, aun así, actúa posponiendo lo que observa; las situaciones imaginarias de los juegos ayudan al sostenimiento de sus conductas, estas actividades proporcionan estadios transicionales que dirigen las evoluciones desde las acciones regidas por los significados; así mismo dice que los juegos son factores básicos del progreso, partiendo de lo cognitivo, como socialmente; sobre esto se dice que, los juegos, están relacionados con los placeres, también lleva al aprendizaje de los juegos con reglas y ello lo lleva a renunciar lo que quiere; si se habla desde el punto de vista cognitivo, se confirma que los juegos crean zonas de Desarrollo Próximo: si los estudiantes juegan, ello los lleva a desarrollarse más allá de sus rendimientos habituales, estas actividades llevan como producto lograr cada

cambio evolutivo en los estudiantes, en esta exposición se habla de una acción hecha por las decisiones de los niños, regidas por sus propias organizaciones intelectuales, relacionadas con cada aspecto emocional, social y creativo, esta particularidad no es asimilable a los ámbitos de los aprendizajes, en los cuales cada actividad surge partiendo de las decisiones de las maestras, está organizada, está diseñada por la docente, el aspecto emocional debe permanecer subordinado a las actividades escolares, esto significa que los estudiantes desarrollan sus pensamientos creativos.

Freud, psicoanalista, enfoca a los juegos partiendo de los puntos de vista simbólicos, une a los juegos a cada sentimiento inconsciente y a los símbolos como disfraces que se colocan a los estudiantes con la finalidad de mantener ocultos que se realice cada deseo, así mientras en el adulto se ve las expresiones por medio del sueño, en los niños se dan las expresiones por medio de los juegos, así mismo Freud nos dice que los juegos simbólicos gobiernan cada actividad lúdica de los estudiantes, los juegos no son más que las expresiones mismas de los principios de placeres, igual se acepta que en los juegos se ven más allá de lo que se proyecta en el inconsciente y resolución simbólica del deseo conflictivo. Los juegos tienen relación con cada experiencia que viven, especialmente si este fue desagradable y causó impresión viva en los sujetos, cuando se reviven en sus imaginaciones, a través del juego los niños llegan a dominar esos temas y dejan de ser entes pasivos a ellos; estas se someten a cada impresión que sus contextos externos van quedando en los estudiantes y estos son transformados en personas activas de sus propias experiencias, ello dispone que los juegos son poderosos instrumentos en las modificaciones de impresión alguna.

Bruner define a los juegos como medios que minimizan la consecuencia de la propia acción, es decir del aprendizaje en situaciones menos arriesgadas; Bruner nos dice que los juegos permiten a los niños la realización de una acción sin percatarse del resultado de las acciones, pues solo se concentran en

las realizaciones de actividades específicas , estableciendo su meta en base a su potencialidad, sin presión alguna por las necesidades de lograr objetivos que le producirían frustraciones al no alcanzarlo. En los juegos, el niño puede lograr su meta sin proponérselo y sin frustración alguna si es que no la alcanza, pues el simple hecho de participar de la acción le produce placer.

### **3. Tipos de juegos**

Groos formula la siguiente clasificación:

- a) Aquí encontramos al juego de experimentaciones, en ella encontramos al juego sensorial, al juego motor, al juego intelectual y al juego afectivo.
- b) Luego como segunda categoría encontramos al juego de función especial, en ella encontramos al juego de lucha, al juego de caza, al juego de persecuciones, al juego social, al juego familiar, al juego de imitaciones.

Los problemas se presentan cuando se piensa que el juego puede clasificarse en más de dos categorías, a manera de ejemplo, los juegos con trompos pueden ser simples juegos motores, pues a pesar que se juega con otras personas, la acción lo hacen de manera individual, en los estudiantes ya grandes se convierten en juegos sociales, pues se toman en consideración los juegos de los otros y hasta establecen normas entre ellos, partiendo de todo esto, se observa que los problemas principales estriban en que cada lineamiento de esta categorización es establecido de manera oportuna, de tal forma que cuando se ubiquen estos juegos en distinta categoría, difícilmente estos coincidan.

Stern clasificó al juego según los grados de complejidades, según los grados de madurez que necesitan los niños:

- a) Aquí tenemos al juego individual, este contiene varias categorías:
  - Conquista del cuerpo, este juego se refiere a aquellos en donde su esquema corporal se usa como instrumentos, como motores de las acciones Valiño (2000).
  - La conquista de las cosas, este juego permite a los estudiantes estudiar cada objeto para construir o destruir.

- Los juegos de papeles, en estos juegos los estudiantes hacen la representación de diversos papeles o cosas, aquí están los juegos simbólicos.

b) Aquí encontramos al juego social, ello contempla al juego de imitaciones simples, esto lleva a los estudiantes a realizar imitaciones de cada actividad simple y significativa para él.

c) El juego de papel complementario, aquí ubicamos al juego que necesita más personas tales como maestros y estudiantes, padres y niños, etcétera.

d) El juego combativo, es aquel que simula una guerra o simple enfrentamiento, también es denominado juego simbólico, aquí a pesar de la amplitud del juego y de la participación de una o más personas, cada quien desarrolla su propio juego, convirtiéndose este en un juego no colectivo, pues no hay acuerdos para el juego, siendo la característica más importante las vidas sociales de los niños y el adulto.

• Piaget nos recuerda y nos indica que los juegos están ligados de manera íntima al progreso de los estudiantes, pues desarrolla cada habilidad y destreza específica. Nos dice Piaget que, según cada etapa de desarrollo, existen las siguientes categorías de juego:

<b>Edad</b>	<b>estado evolutivo</b>	<b>Categorías</b>
0-2	sensorio motor	juegos de ejercicios
2-7	pre operacional	juego simbólico
7-12	operaciones concretas	juego con regla
12 en adelante	operacional/ formal	juego de construcciones

Se considera que los estudiantes generalmente generan diversas clases de juegos, pues al realizarlos, estos van a revelar cada variación en ellos, así va a generar diversa manifestación y deberá ser investigada de manera profunda.

a) El juego de ejercicio aparece en el estadio dos y tiene una duración hasta las finales de estadio quinto, al inicio de este juego se complementa con las imitaciones, diferenciándose porque los juegos se hacen sin preocupación alguna, de adaptarse, es decir toda actividad que se hace sin objetivos específicos puede considerarse como juego, cuando se inicia.

La investigación que se ha hecho realizado con la finalidad de demarcar los inicios de los juegos, han hecho llegar el dato, que la primera actividad lúdica se desarrolla en el estadio dos, aquí el estudiante empieza a elaborar cada actividad solo con la satisfacción de apropiarse de ellas, mas es bueno hacer saber , que toda actividad va a llevar al niño a elaborar otra actividad más difícil, este al realizar cierta habilidad sin límite, ni imposición de afuera, elimina su ansiedad y hace acciones superiores de manera más fácil.

Estos juegos de ejercicios se subdividen en juego sensomotor y juego de ejercicios de los pensamientos.

Este juego sensomotor se clasifica en:

1. Ejercicios simples: Viene a ser la conducta lúdica que se realiza solo por satisfacción, aquí se ejercita cada movimiento.
2. Combinación sin objetos: esto viene del juego de ejercicio simple, pero este se hace con combinaciones.
3. Combinación con una finalidad: este surge con el propósito de definir su lineamiento desde el inicio.

b) Juegos de ejercicios sensoriales, estos consisten en ejecutar acciones solo por querer hacerlas.

Según Piaget nos dice que el juego de ejercicio sensorial, no forma parte del sistema lúdico independiente y constructivo con normas. Su fin es el ejercicio de cada conducta por satisfacción de asumir un nuevo poder.

c) El juego del pensamiento se clasifica en 3 subcategorías, su actividad principal es el desarrollo de los pensamientos de los sujetos. así mismo se ve que el estudiante plantea cada pregunta sin importarle su respuesta, es decir pregunta solo por puro placer; esto se da mayormente en la edad del por qué, los niños hacen preguntas tales como: ¿Por qué los perros ladran?, al responder ellos vuelven a preguntar ¿y por qué hablan así? Se les responde porque son perros, vuelven a preguntar, ¿Por qué son perros? etcétera. Así nos damos cuenta del disfrute que tienen los niños al formular cada pregunta, esto coincide con las funciones de los ejercicios simples. Así mismo se inventan cuentos en ello no encontramos los principios o los términos de los mismos, los niños solo disfrutaban combinando cada palabra y cada concepto, esto va de la mano con la combinación sin objetos; finalmente la combinación con un fin quedaría representada por las construcciones de cada cuento o narración simple, inclusive la dramatización que nace con la finalidad de hacer un juego, en otras palabras, surge por objetivos lúdicos determinados.

d) El Juego Simbólico está caracterizado por el uso de cada símbolo, es importante que en este momento encontramos característica de los juegos senso motores y los usos de cada símbolo, como dice Piaget, el juego va evolucionando de acuerdo al nivel de madurez de los niños, y cada etapa conserva sus peculiaridades.

e) En el juego de reglas, se establecen acuerdos, se establecen sanciones, hay mayor socialización, pero se encuentran limitaciones.

f) Juego de construcciones, estos juegos se caracterizan porque desarrollan habilidades, estas van a construir su mundo con poca cantidad de elementos, aquí su acuerdo es, por ejemplo, construir un avión, construir un edificio, armar una persona, etcétera. Este juego necesita manejar modelos mentales y las capacidades de representaciones avanzadas, inclusive al copiar modelos partiendo de la realidad.

Smilansky y Smilanski (1968), categorizan a los juegos desde la parte social:

1. Son funcionales, porque los niños hacen repetición de cada movimiento muscular simple.
2. Son constructivos, porque usan cada material en la creación de algún objeto.
3. Son dramáticos, los niños son actores, observadores, etcétera.
4. Los juegos con acuerdos, van a controlar la conducta limitándolos.
4. Característica del juego.

En conclusión, el juego se caracteriza por:

- Son actividades placenteras, pues este juego se realiza por la satisfacción individual que tiene el que juega.
- El juego se realiza por satisfacción personal, no tiene propósitos reales, puede tener o no un objetivo determinado, no tiene una meta.
- Cuenta con efectos estimuladores y relajantes.
- El jugar lleva a veces a tensionarse, cuando asumen retos y superan obstáculos.
- Toda actividad realizada en base a los juegos vienen a ser productos de las ilusiones, en los juegos se consigue todo lo que quieren; esto se da por no tomarle importancia a los beneficios que estos puedan dar, satisfacen los deseos de hacerlos.
- los mundos reales e imaginarios de los juegos son 2 momentos que se encuentran relacionados el uno del otro.
- Se logran nuevas informaciones y se aseguran lo que aprendieron.
- En los juegos está implicado el conocimiento y la habilidad poseída en momentos dados, en la realización de cada actividad lúdica.
- Los niños en sus mundos de juegos, activan cada capacidad física y mental, esto va a colmar cada expectativa de ejecuciones y dominios, esto si no existen presiones impuestas por los adultos.
- Los juegos responden a las necesidades de movimiento, de imitación, de exploración, esto se da en cada situación de Bienestar y Seguridad, cuando los niños ya conocen los ambientes, se atreven a jugar en ellos.
- Los juegos pueden ser decididos por los participantes, los cuales con los amigos de estos juegos pueden negociar que van a jugar y cómo van a jugar, las

libertades para elegir, para seguir, para realizar las actividades, todo ello está relacionado con cada sentimiento.

- Son motivadores, producen sorpresas, estimulan cada sentido, llaman las atenciones y ocasionan los ejercicios motores.
- Son interactivos, pues a través de ellos se conectan con los mundos físicos, provocando curiosidades exploratorias que caracterizan a los niños en sus primeros años.
- Los juegos estimulan las iniciativas creadoras.
- Los juegos son actividades de auto expresión del yo.

#### **4. Juego simbólico**

Los juegos simbólicos son las capacidades de la simbolización, crea cada situación mental, combina cada hecho real con cada hecho imaginativo; este juego es muy significativo, los lenguajes se encuentran en este tipo de juegos. Por ejemplo, cuando se curan las heridas de los osos de peluches y ellos tratan de mejorarlos haciéndoles saber que sanaran, aquí los niños estimulan su expresión oral. (cosas de la infancia,2013)

Los juegos simbólicos ayudan a los niños en la asimilación de sus realidades, a través de las representaciones simbólicas, por medio de los juegos, los niños desarrollan sus pensamientos creativos, porque crean, buscan las formas de dar significados y el valor necesario a algunas cosas, estos le van a servir cuando realizan estos juegos; son juegos muy importantes y cumplen roles significativos en el progreso de los niños.

Wallon y Piaget ven a los juegos como ejercicios de las nuevas funciones cuando aparecen, incidirán en los desarrollos: motores, afectivos, intelectuales de los niños; así van adaptándose los niños con su contexto; Piaget nos hace saber que de acuerdo a cada Estadio Evolutivo le corresponderá determinados tipos de juegos, en los estadios sensorio motriz le corresponde el juego de ejercicio, en los estadios pre operacionales le corresponden el juego simbólico y de aquí en adelante viene el juego de acuerdos.

Los juegos de acuerdo a Wallon ayudan al progreso de las áreas motoras, afectivas e intelectuales de los niños, Piaget dice que, de acuerdo a los estadios, se dan los tipos de juegos, aun así, los dos autores hacen saber lo importante que son los juegos en el progreso de los niños, por ello es importante cada etapa de los niños.

#### **4.1. El Juego Simbólico según varios autores**

Según Piaget las actividades constituyen las expresiones y las condiciones de los desarrollos de los niños, estos juegos se caracterizan porque van evolucionando de acuerdo a cada estadio, y según la madurez de los niños; así también según la evolución de cada juego, este lo llevara a incrementar su vocabulario, a mejorar su expresión oral. (psicoactiva, 2015. p.1)

Según Freud, psicoanalista, nos dice que los juegos son los procesos que permiten reducir cada tensión interna que surge cuando no pueden ejecutar cada deseo, a diferencias de los sueños, se basan en las transacciones permanentes de lo que es ficticio y lo concreto. (psicoactiva, 2015. p.1)

Los niños que juegan con los juegos simbólicos, hacen conocer su gusto, crean sus mundos, siendo este para ellos un espacio de placer en la cual cada cosa se encuentra en el lugar que él quiere, los niños expresan sus alegrías, su emoción, sus felicidades, y lo contrario a ello son las realidades de los niños, que no son lo que ellos imaginan cuando juegan.

#### **4.2. Características del juego simbólico**

- Son juegos de Excelencia.
- Son juegos dinámicos.
- Son juegos espontáneos.

#### **4.3. Importancia del juego simbólico**

Los juegos simbólicos ayudan a los niños a desarrollar cada habilidad cognitiva, lingüística, social, inteligencias emocionales.

Los juegos simbólicos son importantes en las vidas de los niños porque:

- Los niños desarrollan su imaginación cuando representan cada situación real, cada situación imaginaria de su contexto.
- Los niños desarrollan su expresión oral.
- Los niños asimilan los entornos que los rodean.
- Los niños desarrollan su imaginación.
- Los niños desarrollan sus pensamientos creativos.

#### **4.4. Evolución del juego simbólico según Jean Piaget**

Nos dice Piaget, que los juegos simbólicos se inician a partir del segundo año, estos son juegos sencillos, en los cuales se va adquiriendo cada cambio sustancial de acuerdo como los niños desarrollan sus capacidades de imaginación y creación de cada diverso contexto y situación; primeramente los niños se inician en la práctica de términos Como si..., a manera de ejemplo: como si se durmiera, como si estuviera comiendo, etcétera; o concibe estas acciones en otras cosas, como podrían ser en el osito de peluches: el osito está durmiendo, el osito está comiendo, etcétera.

Luego los símbolos son más complejos, sus imaginaciones van Posteriormente, el símbolo es un poco más complejo y su imaginación llegan hasta el punto de que los objetos se convierten en otros: por ejemplo, las piedras son coches, las cucharas son aviones; de esta manera los juegos simbólicos son mejorados en cada momento. A través de la combinación simbólica, por ejemplo, los ositos caminan al jardín; en la combinación compensadora, por ejemplo: los niños juegan a comer cada cosa que no pueden comer; liquidadora, en la cual se hace la idea de que asiste al doctor; o combinación anticipatoria, por ejemplo el animalito que comió muchos chocolates y esta con dolor de estómago, los niños pueden comunicarse de manera libre, esto transforma las situaciones estresantes en otras a sus gustos que les permiten estar mejor, e inclusive superando el miedo.

En el tercer o cuarto año de edad, los juegos simbólicos comienzan a presentarse de manera más colectiva, con cada construcción más compleja, cada simulacro, en la cual interviene diferente personaje, en la cual a cada niño se le atribuye

diferente rol, que llega a ser una auténtica representación teatral en sus momentos de descanso, a manera de ejemplo, la familia se va de paseo.

### **Capacidades desarrolladas con el juego simbólico.**

Por medio de los juegos, el niño aparte de divertirse, aprende, hace e imagina. Cuando usa objetos que representan algo, que da de comer a un muñeco u otros tipos de juegos simbólicos imaginativos, estos son más que simples entretenimientos; en estos procesos se construye cada capacidad esencial en sus desarrollos, estos son los juegos simbólicos. (“imujer”, 2011. p.2.)

A través de los juegos simbólicos los niños aprenden a poner símbolo a cada objeto que utiliza cuando va a jugar, desarrollando cada capacidad cuando va a realizar un juego determinado, pues los juegos desarrollan mucha habilidad y destreza, logrando convertirse en recursos de enseñanzas en los salones de clase, aparte de entretener también es una estrategia del proceso de aprendizaje aplicado por cada docente de pre escolar.

### **4.5. Capacidades sociales y emocionales**

Los juegos simbólicos permiten a los niños la experimentación con diferente rol social; por medio de los juegos cooperativos aprenden a esperar su turno, compartiendo cada responsabilidad y solución de problema. Cuando los niños juegan a representar un personaje distinto, experimentan al sentirse parte del personaje, esto va a desarrollar sus valores morales y empáticos, de esta manera, conforme va madurando esta capacidad, los niños aprenden a conocer cada sentimiento ajeno y van desarrollando la autoestima, haciendo saber que puede realizar las representaciones que desee. El juego simbólico (“imujer”, 2011. p.2.)

Los juegos simbólicos permiten a los niños socializar con otros niños y docentes, así mismo desarrolla la Autoestima, manifestando que puede hacer todo lo que llega a su imaginación.

#### **4.6. Capacidades del lenguaje**

Los juegos simbólicos enseñan a los niños los poderes de la expresión oral, los cuales sirven para generar situaciones de juego y para la creación de historias, así mismo para darle vida a sus muñecos, para hacerlos hablar, para darle ordenes, para dejarle tareas, entre otros.

Cuando los niños empiezan a expresarse de manera verbal, lo que anteriormente hacia solo con gestos y actos, podemos decir que ya está haciendo movilizar sus ideas, adelanta cada intención, cada historia, etcétera. Así nutre sus imaginaciones, fortalece estimulando el progreso de la expresión oral. El juego simbólico (“imujer”, 2011. p.2.)

Los juegos simbólicos ayudan a los niños al desarrollo de su expresión oral y a la incrementación de su vocabulario, cuando hace sus juegos, este le da vida a cada personaje, cuando crea una historia real o ficticia, usa cada palabra o frase escuchada anteriormente, le permitirán ayudar a las pronunciaciones claras y la incrementación de sus vocabularios.

#### **4.7. Fases del juego simbólico**

Según Piaget los juegos simbólicos se dividen en:

Los juegos simbólicos individuales se inician al año y medio y se extiende hasta los tres años; en esta etapa los niños tienden a crear cada acción como, hacer que duerme, hacer que llora, de avioncito, cuando aún no encuentre esos elementos, aquí se hace uso de elementos, por medio de los cuales se van a generar actividades como llevar a descansar a sus muñecas, de la misma manera encontramos los de imitación Lúdica, es decir la mama barre, la abuelita cocina, lava, Juego simbólico individual

Los juegos simbólicos colectivos se inician en el tercer año, aquí los niños llegan a las asimilaciones deformantes de las realidades; a las invenciones de cada escena que presenta escasas verosimilitudes, en otras palabras, que no se relacionan con los contextos. A manera de ejemplo: jugar a ser profesora, aquí reproduce y exagera las pautas de cada conducta de los niños como el lastimar,

jugar a la tienda, en donde compran y venden, juegos de doctores, aquí imita a cada miembro que está trabajando en hospitales y a cada actividad que realiza.

## **8. Dimensiones del juego simbólico**

Juego de creación o fantasía; este juego permite que los niños por determinados momentos dejen sus realidades e ingresen a sus mundos de fantasías, aquí todo se da, según sus deseos o los deseos de sus compañeritos, ellos crean sus propias historias cuando juegan, ya sea por medio de un hecho vivido o un hecho imaginario.

Juego de roles; en este juego el niño asume papeles determinados con la finalidad de lograr ser como los adultos, establece el cumplimiento del rol, con el cumplimiento de su deber y derecho según su rol, creando relaciones ficticias; aquí según los juegos simbólicos los niños imitan al personaje creado o real, igualmente imita su actitud y característica.

Juego de imaginación; denominado también juego dramático, es una actividad lúdica, en donde hay movimiento de cada sentimiento personal y movimiento; en estos juegos simbólicos los niños imaginan acontecimientos cotidianos o ficticio, los cuales se van a observar en sus entornos y los va a usar en sus juegos, va a sentirse feliz con todo lo que le va a beneficiar este juego.

## **B. Pensamiento creativo**

### **1. Concepto**

Halpern (1984) nos dice que la Creatividad viene a ser las habilidades en el momento de crear cada idea con una finalidad, incorporando la noción de los pensamientos críticos y pensamientos dialécticos.

Barron (1969) dice que los procesos creativos incluyen dialécticas incesantes de las integraciones y las expansiones, las convergencias y divergencias, las tesis y las Antitesis. Pág. 2

Los pensamientos creativos son las formas en las cuales las personas son capaces de El Pensamiento Creativo es la manera en que una persona es capaz de instaurar por ellos mismos cada objeto y cambiarlos a otros que ya existen en mejores, crear por sus propios medios los objetos o transformar los objetos existentes en algo mejor, cambiando así el contexto en el que vive.

Los pensamientos creativos son habilidades de los seres humanos muy pocas veces poseen, esto les va ayudar a que generen sus propias ideas, por lo tanto, transformen sus contextos, así mismo buscar las formas para la solución del problema que se le presente hasta lograr el resultado esperado. Así mismo este pensamiento da la oportunidad del desarrollo de su imaginación de manera máxima, esto lo convierte en una persona sumamente creativa, pues posee una capacidad cognitiva apta para interactuar en su contexto y en otros, así mismo esto lo convierte en un ciudadano útil, pues aporta con sus opiniones a la transformación de las realidades actuales.

## **2. Características del pensamiento creativo**

- El pensamiento creativo genera ideas originales.
- El pensamiento creativo va a transformar las realidades de los objetos.
- El pensamiento creativo es innovador.
- El pensamiento creativo contiene habilidad cognitiva de niveles superiores.

## **3. Aspectos del Pensamiento Creativo**

1. La creatividad se desarrolla través de grandes deseos imaginarios.
2. La creatividad se desarrolla de manera ilimitada.
3. La creatividad necesita de Locus interno en el momento de evaluar.
4. La creatividad requiere de la reformulación de cada idea.
5. Se puede facilitar algunas veces la creatividad, lo que permitirá que los pensamientos fluyan de manera libre.

#### **4. Dimensiones del pensamiento creativo.**

Dentro de ellas tenemos:

- La fluidez
- La flexibilidad
- La originalidad
- La elaboración

Los dones del pensamiento creativo se encuentran en la mayoría de personas, en algunos está más desarrollado que en otros, esto se debe al factor cultural, al factor genético, etc; estas se van desarrollando de acuerdo a los problemas que se le van presentando, esto va de la mano con el pensamiento crítico, pues en él va a influir cada aspecto de la creatividad que se debe aprender, que se debe desarrollar, dependiendo los valores que sean asignados en las ampliaciones de sus pensamientos.

Este Pensamiento Creativo posee cierta característica propia y fundamental.

#### **5.2. Justificación de la investigación**

El presente trabajo de investigación se sustentó en la necesidad de conocer ¿Cuál es la relación entre las variables pensamiento creativo y el juego simbólico de los niños de 05 años de la Institución Educativa N° 425 – Buena Ventura, 2018?; Es necesario conocer cuán importante es la relación del juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes, pues mientras más se juega, más desarrolla el pensamiento creativo, el juego simbólico crea las bases para desarrollar el pensamiento creativo, así mismo va a llevar al fortalecimiento de la Creatividad de los niños y niñas, que ya por naturaleza es innata, también conlleva al desarrollo de otras áreas, especialmente el área intelectual en donde va a desarrollar cada habilidad y destreza.

Socialmente va a permitir una mayor interacción entre sus pares tanto dentro del aula, dentro de la Institución Educativa como fuera de ella.

Con este estudio se espera alcanzar mejores resultados en investigaciones futuras con respecto a las relaciones existentes entre el juego simbólico y el pensamiento creativo que van a beneficiar de manera acertada a la población

infantil; el juego simbólico va de la mano con el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes, de esta manera, los niños utilizan el pensamiento creativo para relacionar los objetos que le rodean a través de las acciones del juego simbólico, aquí los niños asimilan sus entornos y crean cada situación cotidiana o imaginaria, ello desarrolla el pensamiento creativo.

### **5.3. Problema**

Este estudio nos permitirá realizar un diagnóstico de la relación existente entre el pensamiento simbólico y el juego creativo de los niños en mención, así mismo conocer el trabajo realizado por las distintas profesoras del nivel de educación inicial dentro y fuera de sus aula, igualmente conocer sus estrategias metodológicas que utilizan para desarrollar en los niños el pensamiento simbólico, somos conscientes que es muy importante el desarrollo del pensamiento simbólico en el juego creativo de los niños y niñas pues este va a permitir que el niño desarrolle sus habilidades en todas las áreas de estudio, va a permitir también el desarrollo de su seguridad y autonomía en todos los contextos en que se encuentre. Esta investigación me permitió observar claramente la relación existente y ante ello plantear algunas recomendaciones. Ante esto planteo mi problemática:

¿Cuál es la relación entre las variables pensamiento creativo y el juego simbólico de los niños de 05 años de la Institución Educativa N° 425 – Buena Ventura, 2018?

### **5.4. Conceptuación y Operacionalización de las variables**

#### **5.4.1. Variables X: Pensamiento creativo**

##### **Definición conceptual:**

Consiste en el desarrollo de nuevas ideas y conceptos. Se trata de la habilidad de formar nuevas combinaciones de ideas para llenar una necesidad. Por lo tanto, el resultado o producto del pensamiento creativo tiende a ser original. es

un conjunto de elementos que interactúan dinámicamente y se organizan para cumplir un propósito.

**Definición operacional:**

Conjunto de aspectos secuenciados con la finalidad de lograr el aprendizaje.

Dimensiones a medir: Fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración.

**5.4.2. Variable Y: Juego simbólico**

**Definición conceptual:**

Se refiere a la capacidad del pequeño para imitar situaciones de la vida real y ponerse en la piel de otras personas. A través de este juego el niño representa, de forma simbólica, los roles y las situaciones del mundo que le rodea.

**Definición operacional:**

Conjunto de aspectos por donde transita el niño con la finalidad de tener presente los aprendizajes de una forma lúdica. Dimensiones a medir: Juegos de creación o fantasía, Juego de roles y Juegos de imaginación.

**5.4.3. Conceptuación y Operacionalización de la variable**

Variable	Dimensión	Indicadores	Items
<b>Pensamiento Creativo</b>	Fluidez	Agrega detalles al dibujo dado.	1
			2
	Flexibilidad	Adorna el dibujo como más le guste.	3
			4
Originalidad	Sus dibujos son únicos e irrepetibles	5	
		6	
Elaboración	Elabora sus dibujos con creatividad	7	
		8	
<b>Juego simbólico</b>	Juegos de creación o fantasía	Juegan a ser super héroes	9
			10
	Juego de roles	Juegan a la familia	11
			12
Juegos de imaginación	Juegan a representar cuentos	13	
		14	

**5.5. Hipótesis**

Existe una relación de influencia significativa entre las variables pensamiento creativo y el juego simbólico de los niños de 05 años de la Institución Educativa N° 425 – San Buenaventura, 2018.

## **5.6. Objetivos**

### **5.6.1. Objetivo General**

Determinar la relación entre las variables pensamiento creativo y el juego simbólico de los niños de 05 años de la Institución Educativa N° 425 – San Buenaventura, 2018

### **5.6.2. Objetivos específicos**

Identificar los niveles de la variable pensamiento creativo de los niños de 05 años de la Institución Educativa N° 425 – San Buenaventura, 2018.

Identificar los niveles de la variable juego simbólico de los niños de 05 años de la Institución Educativa N° 425 – San Buenaventura, 2018.

Establecer la relación entre las variables pensamiento creativo y el juego simbólico de los niños de 05 años de la Institución Educativa N° 425 – San Buenaventura, 2018, se asocian.

## **6. Metodología del trabajo**

### **6.1. Tipo y diseño de investigación**

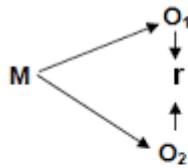
#### **6.1.1. Tipo de investigación**

Según su profundidad la investigación es correlacional, porque “Los estudios correlacionales tienen como propósito medir el grado de relación que existe entre dos o más conceptos, categorías o variables” (Hernández, Fernández y Baptista, 2006, p.121).

#### **6.1.2. Diseño de la Investigación:**

El diseño de investigación es no experimental – transaccional correlacional, porque “Describen las relaciones existentes entre dos o más variables en un determinado momento” (Hernández, Fernández y Baptista, 2006, p.135).

Cuyo diagrama es el siguiente:



Donde:

M = Muestra

O<sub>1</sub> = Observación de la V.1.

O<sub>2</sub> = Observación de la V.2.

r = Correlación entre dichas variables.

## 6.2. Población y muestra

### a. Población

La población estuvo conformada por 15 niños/as de 05 años de la Institución Educativa N° 425 – San Buenaventura, 2018, registrados respectivamente.

Grado	Sección	N° de alumnos		
		Hombres	Mujeres	Total
5 años	Única	08	07	15

### b. Muestra.

La muestra se seleccionó de manera intencionada siendo la técnica no probabilística y estuvo conformada por la misma población.

## 6.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

### 6.3.1. Técnicas

#### Observación:

Técnica que nos facilitó recoger información de primera fuente sobre las relaciones entre el pensamiento creativo y juego simbólico, una vez recogida la información, a través de una matriz de datos se ordenó, estructuró los datos en esquemas y gráficos que integre la distribución de los valores y su ocurrencia en

frecuencias de tiempos conforme lo señalan los objetivos de la presente investigación.

### **Instrumentos**

Se utilizó para las variables la guía de observación que consta pensamiento creativo 4 dimensiones y 6 items y juego simbólico 3 dimensiones y 6 items.

### **6.4. Técnicas de Procedimiento de información**

La presente investigación científica una vez terminado el muestreo, se realizó la tabulación de los resultados de manera electrónica con la ayuda del software especializado, para su presentación en gráficos y tablas con distribución de frecuencias usando medidas estadísticas y porcentajes con su respectivo análisis e interpretación de resultados de los datos obtenidos.

## 7. RESULTADOS

A continuación, se presentan los resultados obtenidos mediante la aplicación de los instrumentos de recogida de datos y la interpretación entre los resultados de cada una de las variables con el propósito de poder demostrar la hipótesis.

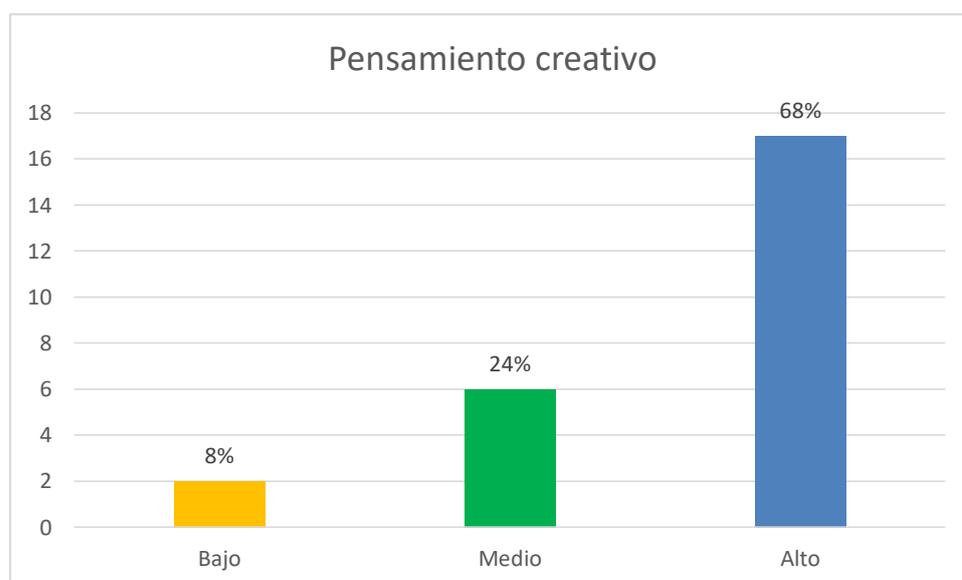
### 7.1. Análisis y descripción de resultados

**Tabla 1.** Niveles de pensamiento creativo que tienen los niños y niñas de 05 años de la I.E. N° 425– San Buenaventura, 2018

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	01	8%
Medio	04	24%
Alto	10	68%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

**Fuente.** - Aplicación de la ficha de observación a niños y niñas de la I. E. N° 425 – San Buenaventura, 2018

**Figura 1** Representación de los niveles en porcentajes de la variable pensamiento creativo de la I.E. N° 425– San Buenaventura, 2018.



**Fuente:** Tabla 1.

**Interpretación. -**

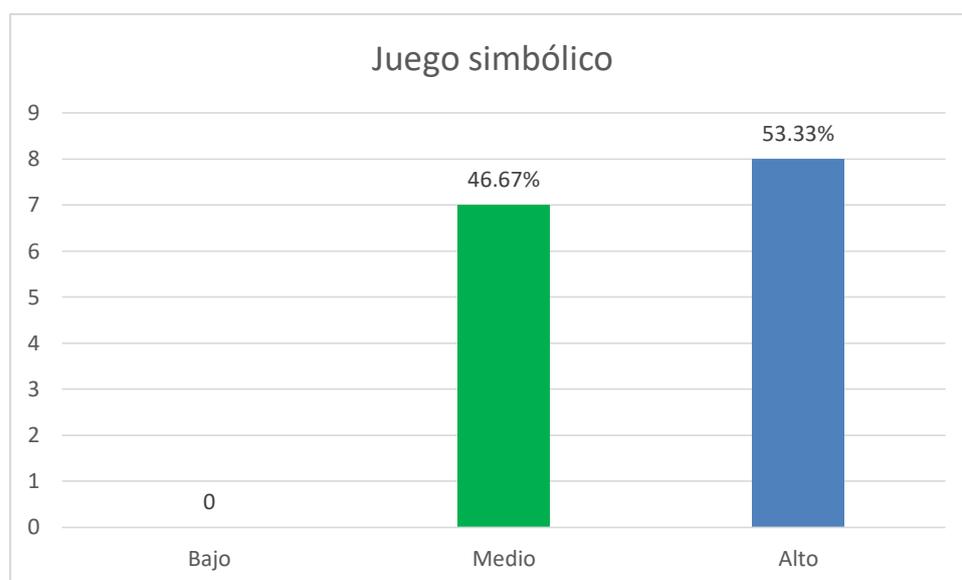
Como se aprecia en la Tabla 1 y el Figura 1, de los 15 niños y niñas que se les observó, 01 niño que representan el 8% se encuentra en el nivel bajo, 04 niños y niñas que representan el 24% se encuentran en el nivel medio y 10 niños y niñas que representan el 68% están el nivel alto de pensamiento creativo, respectivamente, es decir se considera en esta variable que el nivel fue alto.

**Tabla 2** *Niveles de juego simbólico que tienen los niños y niñas de 05 años de la I.E. N° 425– San Buenaventura, 2018.*

Niveles	Frecuencias	Porcentajes
Bajo	0	0
Medio	07	46.67%
Alto	08	53.33%
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

**Fuente.** - Aplicación de la ficha de observación a niños y niñas de la I. E. N° 425 – San Buenaventura, 2018

**Figura 2** Representación de los niveles en porcentajes de la variable juego simbólico de la I.E. N° 425– San Buenaventura, 2018.



Fuente: Tabla 2.

**Interpretación. -**

Como se aprecia en la Tabla 2 y el Figura 2, de los 15 niños y niñas que se les entrevistó, no se aprecia a ningún niño en el nivel bajo, 07 niños y niñas que representan el 46.67% se encuentran en el nivel medio y 08 niños y niñas que representan el 53.33% están en el nivel alto de la variable juego simbólico respectivamente, es decir se considera en esta variable que el nivel fue alto.

**Tabla 3** Presentación de resultados de la media aritmética y desviación estándar respectivamente

**Estadísticos descriptivos**

	Media Aritmética	Desviación estándar	N
Pensamiento creativo	17,68	1,7963	15
Juego simbólico	22,75	2,1656	15

Fuente. - Datos registrados en el registro auxiliar de la investigadora.

### Interpretación.

Con respecto a los estadísticos descriptivos, se aprecia para la muestra de 15 niños y niñas, la media aritmética correspondiente a la variable pensamiento creativo es de 17.68 y una desviación estándar de 1,7963, y la media aritmética para la variable juego simbólico es de 22,75 y una desviación estándar de 2,1656, la cual nos indica que la dispersión es amplia, es decir, los datos se encuentran distanciados.

### Prueba de Verificación de hipótesis

Para verificar la hipótesis usamos el estadístico Rho de Spearman por tratarse de dos variables cualitativas, a continuación, presento los resultados.

**Tabla 4** Presentación de resultados de la Prueba de correlación Rho de Spearman.

			Correlaciones	
			Pensamiento creativo	Juego simbólico
Rho de Spearman	Pensamiento creativo	Coefficiente de correlación	1,000	-.0848
		Sig. (bilateral)	.	,223
		N	15	15
	Juego simbólico	Coefficiente de correlación	-,0848	1,000
		Sig. (bilateral)	,223	.
		N	15	15

**Fuente.** - Datos registrados en el registro auxiliar del investigador.

**Interpretación.** -

Se observa para la muestra de 15 niños y niñas, la correlación Rho de Spearman es de -0,0848 es decir, relación o dependencia que existe entre las variables pensamiento creativo y juego simbólico es baja.

## **8. DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

Después de los analizar los datos obtenidos, se encuentra en la tabla N° 01 que el nivel de pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 425 es alto con un 73 % y bajo en un 27 % por tanto se concluye que los niños y niñas muestran un alto nivel del desarrollo del pensamiento creativo.

En la tabla N° 02 los resultados obtenidos nos indican que el nivel de juego simbólico en los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 425 es bajo con un 33.3 % y alto en un 66.7 % por tanto se concluye que los niños y niñas muestran un alto nivel del desarrollo del juego simbólico.

En la tabla N° 03 los resultados obtenidos nos indican que, si hay relación entre el pensamiento creativo y el juego simbólico, estableciendo que en ambos el nivel de relación es bajo en un 27 % y 33.3 % y alto en un 73% y 66.7 % por tanto se concluye que existe relación entre el pensamiento creativo y el juego simbólico de los niños y niñas de la I.E. N° 425.

Así mismo los diferentes autores de tesis afirman la relación existente:

Morán (2016) establece en su propósito el análisis del progreso del Pensamiento Creativo en los niños de cinco años de 2 Instituciones Educativas de Educación Inicial, en ello busca establecer de manera concreta las particularidades que se encuentran en asociación con el progreso de su Creatividad a través de la descripción de cada dimensión, con la finalidad de presentar la estrategia metodológica y didáctica en el salón de pre escolar para la mejora de sus falencias en el progreso de cada capacidad creativa y Pensamiento Divergente. Este trabajo conto con una población de 45 estudiantes de cinco años; se tomó la característica tanto de la creatividad como del pensamiento divergente, fue un estudio con Enfoque Cuantitativo, su diseño fue no experimental de tipo transversal. El instrumento usado

fue la Prueba de creatividad de Torrance; termina su estudio concluyendo que la Creatividad tiene niveles intermedios, cuenta con grandes habilidades para llegar a mayores niveles en cada dimensión si estos desarrollan cada estrategia educativa necesaria.

Torres (2016) En su estudio concluye que los niveles de progreso de los juegos simbólicos de los estudiantes de tres años son bajos, igualmente los niveles de los pensamientos creativos son bajos; los niveles del progreso de los juegos simbólicos de los estudiantes de cuatro años están en niveles intermedios y los niveles de pensamientos creativos son altos y lo mismo paso con los estudiantes de cinco años.

Pucuhuayla (2019) Dentro de sus conclusiones arriba que existe correlación de los juegos escenarios lúdicos y los aprendizajes receptivos en los estudiantes, así mismo y ello mejoran sus aprendizajes por Descubrimiento por medio de los juegos de exhibiciones públicas, en donde los estudiantes exhiben sus mundos interiores; de la misma manera existe una correlación directa de los juegos de roles y los aprendizajes repetitivos en los niños, concluyendo que las dos variables están relacionadas en forma Positiva Fuerte, logrando de esta forma establecer que los niños progresaron en cuanto a sus aprendizajes repetitivos por medio de los juegos de roles, en la cual los estudiantes representan a papa, mama, o adulto en cada rol que representa.

## 9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 9.1. Conclusiones

Luego de desarrollar la estadística descriptiva e inferencial se obtuvieron las siguientes conclusiones:

Se determinó la relación entre las variables pensamiento creativo y juego simbólico mediante el desarrollo del coeficiente de correlación Rho de Spearman que fue de  $-0,0848$ , es decir, que existe una asociación baja entre las dichas variables de estudio.

Se identificó el nivel de pensamiento creativo obteniéndose los siguientes porcentajes que el 8% se encuentra en el nivel bajo, 24% se encuentran en el nivel medio, el 68% están en el nivel alto, respectivamente, considerando en esta variable que el nivel fue alto.

Se identificó el nivel de juego simbólico obteniéndose los siguientes porcentajes, no se aprecia a ningún niño en el nivel bajo, 46.67% se encuentran en el nivel medio y el 53.33% están en el nivel alto de la variable juego simbólico respectivamente, es decir se considera en esta variable que el nivel fue alto.

Se estableció la asociación entre las variables mediante el desarrollo del coeficiente de correlación Rho de Spearman que fue de  $-0,0848$ , determinando que existe una asociación baja entre las variables de estudio, estadísticamente se rechaza la hipótesis alterna.

## **9.2 Recomendaciones**

1. Que las autoridades de Educación continúen capacitando a las docentes de educación inicial en este nuevo enfoque que permite desarrollar en los niñas y niñas mejores potencialidades con respecto al pensamiento creativo y juego simbólico.
2. Que se continúe trabajando de manera ardua con los Padres de familia para que sigan apoyando a sus niños y niñas en el desarrollo de su creatividad.

## 10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Campillo (1976). *Psicología de la Educación*. Editorial Magisterio Español. Madrid.
- Cuba (2015) *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara*.
- Gardner (1991). *The unschooled mind: How Children Think et how schools teach*. New York: Basic Books,
- Hernández, Fernández & Baptista (2006). *Metodología de la investigación*. (6ª ed.). México, México: MC GRAW HILL
- Hohmann y Weikart (1999). *La Educación de Niños Pequeños en acción*. México: Editorial Trillas.
- Labinowicz. (1987) *Introducción a Piaget: Pensamiento, aprendizaje, enseñanza*. México: Addison Wesley Longman.
- Lowenfeld (1972). *Desarrollo de la capacidad creadora*. Buenos Aires, ed. Kapelusz.
- Morán (2016) *¿Cuál es el nivel de desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de 5 años de dos instituciones educativas del nivel inicial, distrito de Barranca??*
- Piaget (1959). *La formación del símbolo en el niño*. MEXICO. F.C.E. (1979).
- Pitluk (2006). *La planificación didáctica en el jardín de infantes*. Santa Fe, Argentina. Homo Sapiens.
- Torres (2016) *El juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños de la Institución Educativa Particular de nivel Inicial Canguritos, Arequipa*.
- Pucuhuayla (2019) *Juego simbólico como estrategia didáctica y aprendizaje en estudiantes de la Institución Educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo – 2019*
- Verano (2017) *El juego simbólico y las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N°323, Puente Piedra – 2016*”,

# ANEXOS

## ANEXO 01

### GUIA DE OBSERVACION

**Nombres:** \_\_\_\_\_ **Edad:** \_\_\_\_\_

**I.E.** \_\_\_\_\_ **Fecha de Nacimiento:** \_\_\_\_\_

**Fecha de Evaluación:** \_\_\_\_\_

Marca con una x la conducta observada

N°	INDICADORES	Si	No
<b>PENSAMIENTO CREATIVO</b>			
<b>DIMENSION : Fluidez</b>			
01	-Dibuja los detalles que faltan a su hoja de aplicación.		
02	-Completa los detalles faltantes en las hojas presentadas por la docente.		
<b>DIMENSION : Flexibilidad</b>			
03	-Decora sus dibujos con diversos materiales.		
05	-Decora sus dibujos con colores y plumones.		
<b>DIMENSION : Originalidad</b>			
06	-Demuestra su creatividad en sus dibujos		
07	-Es original en sus creaciones.		
<b>DIMENSION : Elaboración</b>			
08	-Manifiesta sus emociones en la elaboración de sus dibujos.		
09	-Sus dibujos son precisos en su elaboración.		
<b>JUEGO SIMBOLICO</b>			
<b>DIMENSION : Juegos de creación o fantasía</b>			
10	-Representa a su súper héroe con alegría.		
11	-Representa al súper héroe que más le gusta.		
<b>DIMENSION : Juego de roles</b>			

12	-Asume su rol con responsabilidad.		
13	-Representa tal cual es su rol correspondiente.		
DIMENSION : Juegos de imaginación			
14	-Asume su rol con alegría.		
15	-Su representación es espontánea y creativa.		

**ANEXO 02: Matriz de consistencia**

Pensamiento creativo y juego simbólico en niños y niñas de 05 años de la I.E. N°425-2018			
<b>Problema</b>	<b>Objetivo General</b>	<b>Hipótesis</b>	<b>Variables</b>
¿Cuál es la relación entre las variables pensamiento creativo y el juego simbólico de los niños de 05 años de la Institución Educativa N° 425 – Buena Ventura, 2018?	Determinar la relación entre las variables pensamiento creativo y el juego simbólico de los niños de 05 años de la Institución Educativa N° 425 – Buena Ventura, 2018.	Existe una relación de influencia significativa entre las variables pensamiento creativo y el juego simbólico de los niños de 05 años de la Institución Educativa N° 425 – Buena Ventura, 2018.	<b>Variable Independiente:</b> Pensamiento creativo <b>Variable Dependiente:</b> Juego simbólico
	<b>Objetivos Específicos</b>		
	<p>Identificar los niveles de la variable pensamiento creativo de los niños de 05 años de la Institución Educativa N° 425 – Buena Ventura, 2018.</p> <p>Identificar los niveles de la variable juego simbólico de los niños de 05 años de la Institución Educativa N° 425 – Buena Ventura, 2018.</p> <p>Establecer la relación entre las variables pensamiento creativo y el juego simbólico de los niños de 05 años de la Institución Educativa N° 425 – Buena Ventura, 2018, se asocian.</p>		