

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS SOCIALES Y**  
**HUMANIDADES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



**EL JUEGO SIMBÓLICO Y EL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS**  
**NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR DE NIVEL**  
**INICIAL CANGURITOS, AREQUIPA 2016.**

**Tesis presentada por la Bachiller:**

**María Fernanda Torres Flor**

**para obtener el Título Profesional de:**

**LICENCIADA EN EDUCACIÓN**  
**INICIAL**

**AREQUIPA – PERÚ**

**2017**



**A mi Abuelo que siempre está a mi lado y  
cuida de mí todo el tiempo.**

INDICE

<b>RESUMEN</b>	v
<b>ABSTRACT</b>	vi
<b>INTRODUCCIÓN</b>	vii
<b>CAPÍTULO I</b>	<b>9</b>
<b>PLANTEAMIENTO TEÓRICO</b>	<b>9</b>
1. OBJETO DE ESTUDIO	9
2. MARCO TEÓRICO	11
<b>2.1. LA FUNCIÓN SIMBÓLICA</b>	11
2.1.1.El signo y el símbolo	11
2.1.2.La conformación de la función simbólica durante el desarrollo psicológico del niño.	
2.1.3.Aproximación psicogenética de Piaget	13
2.1.4.Aproximación histórico cultural	15
2.1.5.Características del desarrollo psicológico en la edad preescolar.	16
<b>2.2. EL JUEGO</b>	17
2.2.1. Peculiaridades distintivas del juego como práctica humana.	19
2.2.2. El juego como actividad que promueve el desarrollo psíquico.	20
2.2.3. Características y etapas del desarrollo del juego en la edad preescolar.	
2.2.4. Etapas de desarrollo del Juego de acuerdo al tipo, contenido y grado de complejidad las actividades	21
2.2.5. Diferencias y semejanzas entre teorías	24
2.2.6. La importancia del juego	26
2.2.7. Clasificación del juego	27
2.2.7. Características del juego simbólico	28
<b>2.3. CREATIVIDAD.</b>	30
2.3.1. Rasgos de la personalidad creativa	31
2.3.2. Procedimientos de evaluación de la creatividad.	34
<b>3. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS</b>	<b>35</b>
<b>4. HIPÓTESIS, VARIABLES E INDICADORES</b>	<b>36</b>
4.1. VARIABLES E INDICADORES	36
<b>CAPÍTULO II</b>	<b>37</b>

<b>PLANTEAMIENTO OPERACIONAL</b>	<b>37</b>
1. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	38
1.1. TÉCNICA:	38
1.2. INSTRUMENTOS:	38
2. CAMPO DE VERIFICACIÓN	39
2.1. Ubicación espacial	39
2.2. Ubicación temporal	39
3. ESTRATEGIAS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN:	40
3.1. Criterios y procedimientos de recolección de datos.	40
<b>CAPÍTULO III</b>	<b>41</b>
<b>RESULTADOS</b>	<b>41</b>
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>90</b>
<b>SUGERENCIAS</b>	<b>91</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>92</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>96</b>



## RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulado: EL JUEGO SIMBÓLICO Y EL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS NIÑOS DE LA EDUCATIVA PARTICULAR DE NIVEL INICIAL CANGURITOS, AREQUIPA 2016.

El objetivo principal de esta investigación es determinar el nivel de desarrollo del juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños preescolares de Arequipa; el estudio incluyó a 55 niños de la Educativa Particular De Nivel Inicial Canguritos. Que fueron evaluados mediante un protocolo de evaluación psicológica para caracterizar la adquisición del juego simbólico y el pensamiento creativo.

Se realizó un estudio de tipo descriptivo comparativo. La técnica aplicada fue la observación y el instrumento empleado para las variables juego simbólico y pensamiento creativo es la ficha de observación.

La hipótesis planteada es: Dado que el juego simbólico y el pensamiento creativo son actividades vitales e indispensables para el desarrollo humano, que influyen en la realización de diversas actividades y afectan el desarrollo afectivo-emocional, cognitiva, de personalidad y comportamental. Es probable que en los niños de la Educativa Particular De Nivel Inicial Canguritos se manifiesten diferencias notables en el nivel de desarrollo de las mismas.

Los resultados señalan una mayoría en un nivel intermedio de desarrollo del juego simbólico y el pensamiento creativo, lo que debe ser de especial utilidad para los docentes ya que es necesario incorporar actividades que permitan elevar el nivel de desarrollo que evite dificultades en el desarrollo del aprendizaje y para promover habilidades simbólicas.

Palabras clave:

- Juego simbólico
- Pensamiento creativo

## ABSTRACT

The present research work entitled: THE SYMBOLIC GAME AND THE CREATIVE THINKING IN THE CHILDREN OF THE EDUCATIONAL INSTITUTION CANGURITOS, AREQUIPA 2016,

The principal aim of this investigation is to determine the development level of the symbolic game and the creative thinking in Arequipa preschool children. The study involved 55 children of the Educational Institution Canguritos. Children were assessed by a protocol of qualitative psychological evaluation to characterize the acquisition of the symbolic game and creative thinking

A comparative descriptive study was carried out, which aims to determine the level of development of the symbolic game and the creative thinking that they demonstrate in practice. The study population consisted of 55 children of 3, 4 and 5 years of the Educational Institution Canguritos. The applied technique was observation and the instrument used for the variables symbolic game and creative thinking is the observation sheet.

The hypothesis is: Since symbolic play and creative thinking are vital and indispensable activities for human development, they influence the performance of various activities and affect affective-emotional, cognitive, personality and behavioral development. It is probable that in the level of development of the same they manifest remarkable differences in the children of 3, 4 and 5 years of the Educational Institution Canguritos

The results point to a majority at an intermediate level of development of symbolic play and creative thinking, which should be especially useful for teachers since it is necessary to incorporate activities that allow raising the level of development that avoids difficulties in the development of learning And to promote symbolic skills.

Key words:

- Symbolic game
- Creative thinking

## INTRODUCCIÓN

Señores miembros del jurado ponemos a su consideración el presente trabajo de investigación titulado: **EL JUEGO SIMBÓLICO Y EL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PARTICULAR DE NIVEL INICIAL CANGURITOS, AREQUIPA 2016**

El juego es inherente al ser humano, está profundamente arraigado en lo individual como en lo colectivo, tanto en la actualidad como en el pasado. Son numerosos los autores que destacan el juego como un ámbito donde el ser humano se manifiesta en su aspecto más esencial y desde ahí también se desenvuelve y desarrolla, en lo cognitivo y emocional como en otras áreas.

Considerando que en los últimos años se ha notado que el juego simbólico y la creatividad en el juego del niño han sido dejados de lado debido a la disponibilidad del juego ya dado, como los que proveen las computadoras, los niños ya no tienen que esforzarse en pensar con qué van a jugar. Por otro lado, el juego y la escuela son temas estudiados individualmente como también en forma conjunta, al ser un fenómeno complejo es estudiado desde diferentes disciplinas y su relación con el aprendizaje viene siendo trabajado desde la teoría y desde la práctica, logrando cada vez mayor profundización y alcance en la práctica.

Además de la importancia del juego en el ámbito escolar, no sólo para los niños que están en formación, sino para docentes y padres de los niños, en un sentido más restringido, es una herramienta pedagógica.

La presente investigación tiene como objetivo general determinar el nivel de desarrollo del juego simbólico y el pensamiento creativo que presentan los niños de la Institución Educativa Particular De Nivel Inicial Canguritos Arequipa, 2016.

Consta de tres capítulos: el primer capítulo abarca el planteamiento teórico; en el que se aborda básicamente conceptos que dan fundamento a la investigación, además, se establece la hipótesis, las variables e indicadores.

En el segundo capítulo se presentan las técnicas y los instrumentos de investigación para conocer el nivel de desarrollo del juego simbólico y pensamiento creativo; las unidades de estudio, la ubicación temporal y las estrategias en la recolección de datos.

En el tercer capítulo podemos observar los resultados obtenidos, que presentamos en cuadros estadísticos, gráficas, descripción e interpretación respectivamente.







## CAPÍTULO I

### PLANTEAMIENTO TEÓRICO

#### 1. OBJETO DE ESTUDIO

La creatividad y el juego son formas de conocer, de conceptualizar y aprender que tienen los niños. Son parte de la educación, integradas como parte del camino que recorre en su socialización y aprendizaje como potencialidades que se construyen culturalmente.

Considerando estos puntos, es que se ha denominado a esta investigación: EL JUEGO SIMBÓLICO Y EL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PARTICULAR DE NIVEL INICIAL CANGURITOS, AREQUIPA, 2016.

Esta investigación se enmarca en el área de Educación y en la línea del educando; tiene como primer variable de estudio: el juego simbólico; cuyos indicadores son: materiales, espacio, tiempo, relación consigo mismo y relación con sus iguales. Mientras como segunda variable el pensamiento creativo, con sus

indicadores: pensamiento rápido, ocurrencias continuas, aporta opciones, utiliza un mismo juguete y hace muchas preguntas

El estudio de investigación pertenece al nivel descriptivo y el tipo es de campo porque solo se muestran las características de la variable y no se la relaciona con otra.

Este estudio es de relevancia científica porque partir de la formulación de la hipótesis y objetivos, se recogen datos que al ser analizados e interpretados, modificarán o añadirán nuevos conocimientos a los ya existentes, sobre el nivel de desarrollo del juego simbólico y el pensamiento creativo de los niños de la Institución Educativa Particular Canguritos.

El estudio es factible porque para su realización se dispone del apoyo de la Escuela Profesional de Educación, la autorización de la Dirección de la Institución Educativa para llevar a cabo la investigación y si hacemos referencia al programa curricular de educación inicial podemos observar que el juego se encuentra presente en todas las áreas, y no es considerado únicamente un recurso educativo, sino que además, constituye la metodología básica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas.

Es trascendente porque en términos de aporte a nivel práctico, se proporcionan datos empíricos sobre las características de las variables estudiadas. Este aporte brinda al docente conocer el nivel de desarrollo de las variables estudiadas detectando oportunamente las dificultades individuales que le permita la elaboración de un perfil real y planificar un conjunto de estrategias que ayuden a fortalecer el desarrollo del juego simbólico y el pensamiento creativo.

Los objetivos considerados para esta investigación son:

Determinar el nivel de desarrollo del juego simbólico y el pensamiento creativo que presentan los niños de 3 años de la Institución Educativa Particular De Nivel Inicial Canguritos, Arequipa, 2016. Al mismo tiempo determinar el nivel de desarrollo del juego simbólico y el pensamiento creativo que presentan los niños de 4 años de la misma institución además determinar el nivel de desarrollo del juego simbólico y el pensamiento creativo que presentan los niños de 5 de la institución ya mencionada y finalmente comparar el nivel de desarrollo del juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños de la Institución Educativa Particular De Nivel Inicial Canguritos, Arequipa, 2016.

## 2. MARCO TEÓRICO

### 2.1. LA FUNCIÓN SIMBÓLICA

La característica o el factor principal que le permitió al hombre evolucionar desde sus etapas primitivas como homínido hasta lo que conocemos hoy día como el "hombre" moderno, es su capacidad para llevar a cabo acciones, sin necesidad de que intervengan estímulos artificiales y externos. Tales acciones están dirigidas a la elaboración y expresión del pensamiento y de la creatividad, para lo cual el hombre se vale de los símbolos como la herramienta mediadora por excelencia, que le ayuda a representar mentalmente la realidad. La función simbólica hace posible conocer y aprehender la realidad, representarla y aludirla en el acto comunicativo, para convertirla así en un referente<sup>1</sup>.

En 1994 Niño Rojas<sup>2</sup> señala que el hombre está en la capacidad de crear muchos símbolos, a través de los cuales expresa su pensamiento y su personalidad, a la par de que adquiere signos. El ser humano es un "homo symbolicus" y "homo loquens", que no es otra cosa más que el "hombre que simboliza y habla" (p.12). La tendencia general hacia el estudio del desarrollo de la función simbólica en el niño se encuentra principalmente en la teoría psicogenética de J. Piaget donde se resalta la importancia de la función simbólica en sí misma.<sup>3</sup>

#### 2.1.1. El signo y el símbolo

*Desde la Semiótica.* La semiótica abarca estudios derivados de los signos, sean lingüísticos (semántica) o semióticos (humanos y de la naturaleza), es una disciplina que estudia todas las posibles variedades de signos. Eco<sup>4</sup> refiere que la semiótica es una técnica de investigación que explica de manera bastante exacta cómo funcionan la comunicación y la significación y, señala:

...la semiótica trata de los signos como materia principal, pero los examina en relación con códigos e integrados en unidades más vastas, tales como el enunciado, la figura retórica, la función narrativa, etc. La semiótica es la disciplina que estudia las relaciones entre el código y el mensaje, y entre el signo y el discurso. (2000: p.19).

---

<sup>1</sup> Mosquera, A. (2010). *Función simbólica*. Maracaibo: Universidad del Zulia.

<sup>2</sup> Niño Rojas, (1994). *Los procesos de la comunicación y del lenguaje*. Bogotá: Ecoe Ediciones.

<sup>3</sup> Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de Cultura Económica

<sup>4</sup> Eco U. (2000). *Tratado de Semiótica General*. Barcelona: Lumen.

*Para la Pragmática* Peirce señalaba que el signo es algo que está en lugar de alguna otra cosa, es decir, un signo puede representar alguna otra cosa en opinión de alguien, por tanto, es una acción que supone cooperación de tres elementos: un signo, su objeto y su interpretante.

*Desde la Lingüística.* Ferdinand de Saussure (1916; citado en Eco, 2000), afirma que la lengua es un sistema de signos que expresan ideas y, por esa razón, es comparable con la escritura, el alfabeto de los sordomudos, los ritos simbólicos, las formas de cortesía, las señales militares, etc., y define al signo como entidad de dos caras: significante y significado.

La principal característica de la semiosis de Peirce a diferencia de la Saussure, es que la triada de Peirce puede aplicarse también a fenómenos que no tienen emisor humano, aun cuando tengan un destinatario humano, como ocurre por ejemplo en el caso de los síntomas meteorológicos.

*Desde la perspectiva histórico cultural.* La función del signo es modificar algo en la reacción o en la conducta del hombre proporciona una nueva orientación o reestructuración de la operación a nivel psíquico a diferencia de una herramienta, la cual está orientada a modificar algo en una situación externa.

Vigotsky (1996) define al signo como cualquier instrumento psicológico que modifica la estructura de la acción. La mediatización es la característica esencial de la psique humana, característica que implica la utilización de los medios (instrumentos) psicológicos externos e internos y, los signos y símbolos, instrumentos que modifican cualitativamente la vida psíquica del ser humano.

Salmina<sup>5</sup> (1988) denominó “actividad simbólica” al dominio de los signos y los símbolos accesibles para el niño de acuerdo a su edad psicológica y medio sociocultural. Por ello, la función simbólica en la vida de los niños es fundamental, debido a que crea las condiciones necesarias para la adquisición de acciones internas y externas con los condensadores semióticos: los signos y los símbolos.

*Perspectiva Cognitiva.* Judy S. Deloache (1992), señala que la función representacional de los símbolos, implica un desafío cognitivo complejo para los niños pequeños. Propone dos conceptos fundamentales para el estudio del desarrollo de la función simbólica, el insight representacional y la hipótesis de la representación dual: El primer concepto se refiere al conocimiento implícito o

---

<sup>5</sup> Salmina, N.G. (1988). *Signo y símbolo en la educación*. Moscú: Universidad Estatal de Moscú.

explícito de que un símbolo y su referente están relacionados. El segundo concepto se refiere a la situación en la que el niño ve a un objeto concreto atractivo en sí mismo lo que le impide ver a través de él a su referente..

### 2.1.2. La conformación de la función simbólica durante el desarrollo psicológico del niño.

Según Bonilla (2013), la adquisición del lenguaje por parte del niño es fundamental en la constitución del simbolismo, ya que le permite relatar sus actos, reconstruir su pasado y evocarlos en ausencia de los objetos a que se referían sus conductas, además permite anticipar las acciones del futuro hasta el grado de sustituirlos por una sola palabra, sin jamás realizarlos.<sup>6</sup>

### 2.1.3. Aproximación psicogenética de Piaget

Para Piaget el crecimiento mental es indisoluble del crecimiento físico. Desde este punto de vista el desarrollo psíquico es una progresiva equilibración, un perpetuo pasar de un estado de menor equilibrio a un estado de equilibrio superior. Este proceso se presenta a través de seis estadios o períodos de desarrollo que se caracteriza por la aparición de estructuras originales, cuya construcción se distingue de los estadios anteriores. Los primeros estadios constituyen el periodo del lactante, hasta aproximadamente un año y medio a dos años de edad antes del desarrollo del lenguaje y del pensamiento:

- El estadio de los reflejos o montajes hereditarios, de las primeras tendencias instintivas y primeras emociones;
- El estadio de los primeros hábitos motores y primeras percepciones organizadas y sentimientos diferenciados;
- El estadio de la inteligencia sensorio-motriz o práctica, de las regulaciones afectivas elementales y de las primeras fijaciones exteriores de la afectividad.

Después sigue el estadio relacionado con la edad preescolar:

---

<sup>6</sup> Bonilla-Sánchez, R. (2013) *Formación de la función simbólica en preescolares a través de las actividades de juego*. Tesis doctoral, Doctorado Interinstitucional en Educación. Puebla, México: UIA Puebla

- Estadio de la inteligencia intuitiva, de los sentimientos interindividuales y de las relaciones sociales (de los dos a los siete años). El quinto estadio incluye la edad escolar inicial:
- Estadio de las operaciones intelectuales concretas y de los sentimientos morales y sociales (de los siete a los once o doce años).
- Estadio de las operaciones intelectuales abstractas, de la formación de la personalidad y de la inserción afectiva e intelectual en la sociedad. Estadio de la adolescencia.

Dentro de cualquier estadio todo movimiento o acción responde a una necesidad del niño, y esa necesidad a su vez, manifiesta un desequilibrio, por ello la acción termina en cuanto la necesidad ha sido satisfecha, esto es, cuando el equilibrio ha sido restablecido. Puede decirse que en cada momento la acción se encuentra desequilibrada por las transformaciones que surgen en el mundo.

El equilibrio entre asimilación y acomodación lo denomina “adaptación”, por lo que la evolución mental implica una “equilibración” cada vez más avanzada.

De esta forma, la inteligencia va presentando modificaciones generales en dependencia de la “acción” que realiza el niño, va de una inteligencia senso-motriz o práctica a un pensamiento propiamente dicho bajo la influencia del lenguaje. Por tanto, el niño va construyendo sus conocimientos a través de la acción e interacción con los objetos que le rodean en su entorno.

Las transiciones entre las dos formas extremas del pensamiento se dan entre los dos y los siete años. La primera forma del pensamiento se da por incorporación o asimilación y la segunda es la del pensamiento que se adapta a los demás y a la realidad, preparando el pensamiento lógico. Piaget concibe el desarrollo psicológico del niño por la interacción entre los factores biológicos y sociales.

Piaget señala que durante el curso de desarrollo del pensamiento, refiere una fase inicial en su formación, la de la asimilación egocéntrica, refiere además

que, el pensamiento egocéntrico puro se presenta en el juego, al cual llama juego simbólico o juego de imaginación y de imitación.<sup>7</sup>

La función del juego simbólico consiste en satisfacer al yo gracias a una transformación de lo real en función de los deseos (revive sus placeres o conflictos) y completa y compensa la realidad mediante la ficción, por ello, el juego simbólico constituye el “pensamiento egocéntrico” casi en estado puro.

Los cambios en la inteligencia no son exclusivos a la adquisición del lenguaje, sino que hay otras fuentes que también explican el desarrollo intelectual: una de ellas es el juego simbólico.

La constitución de la función simbólica posibilita diferenciar los significantes de los significados, de tal manera que los significantes permiten la evocación de la representación de los significados.

#### **2.1.4. Aproximación histórico cultural**

El papel de la infancia es la adquisición de la experiencia necesaria y la preparación del niño para la vida adulta<sup>8</sup>. El ser humano es la única especie, en la cual el periodo de la infancia se incrementa constantemente a través de la historia de acuerdo a los logros culturales de la sociedad. Desde los supuestos de Vigotsky y de la teoría de la actividad se propone que, el tipo de actividad que realiza el niño en una situación social particular, será el criterio sobre el cual se ubica al niño en una edad psicológica determinada, a su vez, la edad psicológica será el parámetro sobre el que se realiza la periodización del desarrollo psicológico.

El desarrollo psicológico infantil inicia como un desarrollo social, en la constante interacción entre el niño y el adulto por medio del dominio de los medios externos del desarrollo cultural y del pensamiento: el lenguaje, la escritura, el cálculo y el dibujo.

Otro aspecto importante hacia el cual la función simbólica contribuye de manera esencial es hacia el pensamiento en imágenes, el dominio de los símbolos da la posibilidad de que surja la imagen simultánea.

---

<sup>7</sup> Bonilla-Sánchez, R. (2013) *Formación de la función simbólica en preescolares a través de las actividades de juego*. Tesis doctoral, Doctorado Interinstitucional en Educación. Puebla, México: UIA Puebla.

<sup>8</sup> Talizina, N. (2000). *Manual de Psicología Pedagógica*. México: Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

El niño durante la etapa preescolar, en lugar de manipular los objetos de manera inespecífica, utiliza ya los signos externos e internos de manera objetiva.

#### **2.1.5. Características del desarrollo psicológico en la edad preescolar.**

Según MINEDU la edad preescolar constituye una etapa fundamental en el desarrollo psicológico, cognitivo y de la personalidad del niño.

De 0 a 2 años de edad, los niños y las niñas viven un proceso de crecimiento y de cambios acelerados y progresivos en lo cognitivo, socioemocional, motor, físico, neurológico que son la base de su desarrollo. En estos dos primeros años de vida, los niños y las niñas desarrollan el vínculo de apego con una persona adulta significativa, que les da seguridad emocional y les posibilita un desarrollo integral, expresado en su capacidad de explorar, jugar y ser feliz.<sup>9</sup> Los primeros años de vida son una etapa primordial en el desarrollo de la persona.

Entre los 3 y los 5 años, los niños comienzan a integrarse, poco a poco, con los demás y a explorar el mundo que les rodea, de manera que se vuelven más independientes, autónomos y activos. La vida del niño se encuentra bajo la influencia de una serie de factores constantes, las influencias provienen de las personas que rodean al niño, la situación, las cosas que utiliza en niño, los juguetes, el orden que regula la vida del pequeño, las conversaciones que escucha y, un gran número de otros factores..

Cuando el niño entra a su salón en la escuela, encuentra las cosas en el mismo sitio, el niño cumple con lo que le ordena la educadora colocando todo en su lugar, esto es, opera activamente, consolidando así las nociones que se forman en él sobre la distribución de los objetos en el espacio. En estas condiciones las estas acciones adquieren para el niño la significación de una señal, cuando las influencias actúan de modo permanente también se elaboran rápidamente en los niños reacciones o estereotipos permanentes expresándose en costumbres, sentimientos, hábitos y necesidades del niño. Es así como, en los niños se forman:

- Un determinado procedimiento positivo de actuar,
- Un determinado sistema de normas respecto al lugar y a las personas que le rodean,

---

<sup>9</sup> Desarrollado a partir de <http://www.minedu.gob.pe/educacion-inicial/aprender-jugando.php#minedu>



- El concepto moral del orden y la pulcritud,
- Se elabora un sistema de juicios estimativos y reacciones emocionales y,
- La base para exigir de otros y de sí mismo.

La función simbólica se refleja en el nivel de dominio de los medios, específicamente de los signos y los símbolos. Los signos y símbolos, son instrumentos que modifican cualitativamente la vida psicológica del ser humano (Salmina, 1988). Los tipos, y al mismo tiempo los niveles constitutivos, de actividad de símbolos y signos que deben estar formados son:

- La sustitución, que se refiere al uso de sustitutos que realizan la misma función que el objeto que se sustituye;
- La codificación, que consiste en la habilidad para reflejar el fenómeno o acontecimiento en un alfabeto determinado y de acuerdo a reglas determinadas;
- Y por último la esquematización y la modelación (Salmina, 2000).

Cuando el niño lleve a cabo el uso consciente de los signos y símbolos para resolver un problema o tarea y, cuando sus acciones no sólo se reduzcan a la simple manipulación y acción con los objetos, es cuando la función simbólica se encuentra conformada en el niño.

## 2.2. EL JUEGO

Schiller (2002), nos dice que “el hombre es realmente hombre cuando juega. El juego es algo innato en la persona, todos los hombres vienen capacitados para jugar como parte de un proceso de crecimiento y evolución”. (p.21)

La Real Academia de la Lengua Española (RAE) define al juego como “la acción de jugar”, la cual al mismo tiempo se encuentra definida como “hacer algo con alegría”; es decir, el juego es una acción que produce alegría en la persona que lo realiza. Además, nos menciona que el juego infantil es “un modo de procesar un saber sin dificultad ni formalidad”; por lo tanto, el niño, mientras juega, aprende algo de una manera informal, sin la necesidad de un adulto. Entonces, desde esta

postura podemos decir que el juego es una acción que produce alegría en la persona, haciendo que a su vez reciba saberes sin dificultad alguna.

El juego infantil constituye un encuentro con el mundo, con los otros y consigo mismo y que por tanto, es una ocasión de aprendizaje y de comunicación. El niño, al jugar, va tener una relación con las otras personas que le permitirá crear redes marcadas por la espontaneidad y dará una dinámica de comunicación coherente. Por lo tanto, cuando el niño juega va a aprender.

El juego prepara para la vida y el surgimiento de la personalidad; por lo tanto, el juego no solo favorece el aprendizaje, sino en la relación con el mundo exterior sino también en la personalidad del niño, es un medio de expresión, un instrumento de conocimiento, factor de socialización, regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento es decir, es el medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad. Mediante el juego el niño va lograr no sólo crear su personalidad, relacionarse con los demás y adquirir nuevos conocimientos, sino también va a disfrutar y especialmente va a lograr crear mecanismos para la resolución de problemas.<sup>10</sup>

En el juego están representadas, en unión indisoluble, la motivación afectiva y el aspecto técnico operativo de la actividad. Entre el rol y al carácter de las acciones respectivas hay una estrecha relación funcional y una unidad contradictoria. Cuanto más sintetizadas son las acciones lúdicas, con tanta mayor profundidad se reflejan en el juego el sentido, la misión y el sistema de relaciones fijadas en la actividad reconstruida de los adultos; cuanto más concreta y desplegadas son las acciones lúdicas, tanto más se manifiesta el contenido objetivo y concreto de la actividad reconstruida (Elkonin, 1989).

Los temas de los juegos son variados y reflejan las condiciones concretas de la vida del niño, mientras que, el contenido del juego es el aspecto característico central, reconstruido por el niño de la actividad de los adultos y de las relaciones que entabla en su vida laboral y social, releva el aspecto profundo del niño en la actividad de los adultos (aspecto externo de la actividad humana, forma en la que opera el hombre, la actitud que adopta frente a la actividad y el sentido social que le atribuye al trabajo).

---

<sup>10</sup> Camacho, L. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. Tesis. Pontificia Universidad Católica del Perú.

### 2.2.1. Peculiaridades distintivas del juego como práctica humana.

El juego, señala Bonilla-Sánchez, como práctica humana se caracteriza porque:

- El niño refleja en sus juegos la realidad que le rodea. El reflejo de la vida se manifiesta en el contenido del propio juego, en los papeles que los pequeños interpretan, en el trabajo, en las relaciones entre los compañeros de juego, en la forma en que caracterizan a los personajes y en sus actos, en las réplicas y en las conversaciones entre los niños.
- El juego es una forma de adquirir y de precisar conocimientos. Es un medio para la asimilación y adquisición eficaz de conocimientos.
- El juego es una actividad pensante. Todo proceso mental está dirigido a la solución de un problema determinado. El problema que se resuelve en el juego es su idea, su solución es la realización de esta idea mediante el lenguaje y la actuación práctica. Durante la planeación del juego, los niños analizan los objetos por forma, magnitud, material, color, etc., asegurando que la elección y acción con los objetos corresponderá con la intención adoptada para el juego.
- La acción y el lenguaje son los procedimientos fundamentales para resolver el problema que plantea el juego. En el juego colectivo de los niños se presenta la necesidad de comunicación verbal en relación a la idea que se está interpretando, surge la réplica, la pregunta o afirmación que proporcionan al niño un punto de apoyo para el desenvolvimiento ulterior de la idea.
- El juego es la combinación singular de la ficción con la alineación de la realidad que los pequeños reflejan. Los acontecimientos del juego son testimonio de que el reflejo de la realidad por parte de los niños no son acontecimientos pasivos, la ficción y la realidad se complementan en el juego.

Cuando analizamos el juego encontramos algunas contradicciones internas, que se resuelven en la dinámica de desarrollo del propio juego. Una de ellas es el hecho de que el juego se desarrolla en un mismo grupo de niños, pero la dinámica del desenvolvimiento del juego, permite que el niño desarrolle la intención de llevarlo a cabo de principio a fin. Una segunda contradicción tiene lugar cuando un mismo grupo de niños repiten muchas veces el mismo tipo de juego, sin embargo, lo modifican, lo complementan y lo precisan en base a la vida que representan. Así,

el juego es una actividad cognoscitiva que precede al conocimiento indirecto de la realidad por el niño, es un medio para conocer lo circundante, es una forma de comprobar, fijar y precisar de modo efectivo los conocimientos adquiridos.

### **2.2.2. El juego como actividad que promueve el desarrollo psíquico.**

De acuerdo a Elkonin citado por Gonzales-Moreno (2011) la actividad de juego, como actividad rectora de la edad preescolar, conlleva a efectos educativos positivos en el niño. Dichos efectos se fundan en la influencia que el juego tiene sobre el desarrollo psíquico y sobre la formación de la personalidad del niño:

- En primer lugar, el juego tiene influencia directa hacia la esfera de formación de las motivaciones y necesidades del niño. Durante la evolución del conocimiento que el niño adquiere del mundo objetivo, aspira a entrar en relación eficiente no sólo con los objetos que están a su alcance, sino con otro mundo más vasto, es decir, pretende actuar como adulto.
- En segundo lugar, el juego da lugar a que el niño abandone su postura egocéntrica (predominio de la propia postura del niño en su pensamiento e imposibilidad de adoptar la de otro y de admitir la existencia de otros criterios que no sean los suyos), debido a que el niño puede percibir y adoptar la posición del adulto.
- En tercer lugar, en el transcurso del juego pueden darse combinaciones de materiales y la orientación del niño hacia las propiedades de los mismos, lo que puede conducir a su utilización posterior como materiales útiles para cumplir con otras tareas. Esto quiere decir que el juego es la vía de desarrollo hacia los actos mentales del niño desligados de los objetos, creando una zona de evolución inmediata de los actos mentales.

### **2.2.3. Características y etapas del desarrollo del juego en la edad preescolar.**

Elkonin (1989), sintetiza las trayectorias fundamentales del desarrollo del juego, de la siguiente manera:

- De los grupitos de juego poco numerosos a otros más numerosos,
- De los grupitos inestables a otros cada vez más estables,
- De los juegos sin trama a los juegos con argumento,

- De la serie de episodios desligados al argumento que se despliega metódicamente,
- Del reflejo de la vida personal y del medio inmediato a los acontecimientos de la vida social.

Otros indicios en el desarrollo del juego son:

- El cambio del carácter de los conflictos de los niños mayores en comparación con los pequeños,
- El paso del juego en el que cada niño obra a su manera, a otro juego, en el que las acciones de los niños están coordinadas y la interacción de los mismos viene organizada según los papeles asumidos por ellos,
- El cambio del carácter del juego, en los inicio del mismo el niño juega bajo el impacto de los juguetes, más tarde, bajo la idea del juego, independientemente de los juguetes,
- El cambio del carácter del rol que en un principio es sintético y luego va adquiriendo más y más rasgos individuales y tipificándose.

Otro aspecto importante es que en la edad preescolar media, el interés de los niños estriba en la interpretación de una determinado rol mientras que, a los niños de mayor edad, les interesa que el rol esté bien representado, es decir, la exigencia para interpretar el rol con veracidad y fuerza de convicción se eleva.

Los juegos de los niños pueden presentar ya en la edad de tres años carácter temático y se desarrolla intensamente en esa dirección hasta los siete años. Al principio el juego consta de acciones domésticas ejecutadas por los niños (lavar, limpiar). Posteriormente aparecen las significaciones histriónicas relacionadas con unas u otras acciones (yo soy la mamá, yo soy el chofer).

#### **2.2.4. Etapas de desarrollo del juego de acuerdo al tipo, contenido y grado de complejidad las actividades**

El juego nunca surge de inmediato en su forma desarrollada, existen etapas del desarrollo del juego que requieren de organización, participación de los adultos y actividad conjunta con el niño para su adecuada consolidación. Las etapas

principales del desarrollo de la actividad de juego son las siguientes (Solovieva y Quintanar, 2012):

- *Juego de manipulación no específica.* Este tipo de juego se desarrolla a partir de los 6 meses de edad del niño, es decir, desde el momento de consolidación de la acción de prensión de objetos, y se prolonga hasta un poco más de un año. El niño realiza acciones no específicas con sonajas, juguetes y objetos cotidianos que le ofrece el adulto para la manipulación, sin importar su función social precisa. El adulto le proporciona al niño el modelo de la acción que se tiene que realizar con los objetos propuestos. Si el adulto no trata de promover y apoyar esta actividad, esta se queda a nivel de movimientos pobres y aislados.

La participación del adulto, la verbalización de todos los movimientos, la aprobación verbal y emocional permiten ampliar el círculo de acciones y objetos accesibles y conocidos por el niño. Este tipo de juego es la etapa más elemental en el desarrollo de esta actividad que necesariamente prepara la adquisición de las acciones objetales y sirve como base indispensable para la etapa siguiente que es el juego objetal.

- *Juego objetal.* Se forma a partir del juego de manipulación no específica, pero, a diferencia de este juego, el juego objetal representa acciones específicas con los objetos. Así, por ejemplo, cada objeto cultural interioriza dentro de sí mismo un tipo específico de acciones: cuchara, pelota, carro, muñeca. Con cada uno de estos objetos es posible realizar tipos específicos de acciones que no se pueden realizar con otros objetos distintos. El niño aprende la cantidad cada vez amplia de acciones. El juego de acciones objetales es la actividad rectora del primer periodo de la infancia preescolar, es la actividad que garantiza todo el desarrollo psicológico en esta etapa de vida del niño. El niño conoce objetos, acciones con objetos y los significados verbales de objetos y acciones.
- *Juego simbólico.* El juego simbólico nace a partir del juego objetal durante el segundo año de la vida del niño. Las acciones se generalizan, y su ejecución ya no requiere de la presencia constante de un mismo objeto. El indicador esencial de la aparición del juego simbólico es la posibilidad de sustituir un objeto por otro dentro de la actividad de juego objetal. El juego simbólico incluye las acciones de representación, sustitución, imaginación y modelación (Salmina, 2000, 2010).

- La acción de representación se refiere a la ejecución de una acción ante la ausencia de objeto o fenómeno de acuerdo a su imagen.
- La acción de sustitución se refiere a la posibilidad de utilizar un objeto en lugar del otro.
- La acción de imaginación consiste en la posibilidad de crear y representar diversas acciones y objetos y fenómenos ante su ausencia, de situaciones poco usuales, novedosas, etc.
- La acción de modelación se relaciona con el nivel más alto del desarrollo de la función simbólica que puede surgir en la última etapa de la infancia preescolar y durante toda la etapa de aprendizaje escolar.
- *Juego temático de roles sociales.* El juego temático de roles es la actividad rectora de la segunda etapa de la infancia preescolar (de 3 a 6 años de edad). En este juego el niño retoma los roles sociales abstractos y los representa. El juego ya representa una actividad compleja y desplegada en el tiempo. Este tipo de juego requiere de varios participantes. A diferencia de la dramatización de cuentos, el juego temático de roles es menos estricto, no conlleva un argumento hecho de ante mano, sino que se despliega en el proceso mismo del juego, a pesar de que los niños pueden utilizar a los personajes de los cuentos conocidos y leídos, pero sus acciones y secuencias de acontecimientos no necesariamente (más bien nunca) deben corresponder al contenido del cuento. A su vez, el juego temático de roles tiene sus propias etapas que necesariamente deben ser respetadas. Las etapas se presentan a continuación.
  - *Juego de representación materializada (material) de acciones y roles (participación objetal).* En esta etapa el niño representa situaciones solamente con ayuda de objetos (juguetes) que corresponden a los roles y acciones. Este juego es el inicio mismo del juego de roles y aún no se separa por completo del juego simbólico. Surge al final de la etapa del juego objetal.
  - *Juego de representación materializada de acciones (materialización de roles).* En esta etapa, a diferencia de la anterior, el niño ya retoma el rol, pero aún requiere de uso de objetos concretos. El mismo es el médico, pero aún no sabe jugar sin objetos (sustitutos) que le ayuden a representar sus acciones.

- Juego de roles con apoyo en objetos (juego en situaciones desplegadas). El indicador del paso del niño a esta etapa del desarrollo del juego es la posibilidad, por primera vez, de retomar uno u otro rol social: madre, hija, cocinera, chofer, etc. El juego se realiza con roles sociales, pero los niños aún se apoyan en algún tipo de objetos concretos (platos y trastes para el juego de cocina, etc.).
- *Juego de roles sociales (incremento de iniciativa o propuesta de juegos nuevos).* Se trata de la etapa más avanzada en el desarrollo del juego. En esta etapa los niños ya no requieren de objetos concretos (o a un mínimo de objetos) para la realización de los roles sociales. Dadas las características del desarrollo de la actividad de juego en general, como de la actividad de juego temático de roles en particular, se resalta la importancia en la implementación de dichas actividades de manera organizada, adecuada y gradual, ya que en juegos con el mismo tema el contenido puede ser completamente distinto en dependencia de la etapa de su desarrollo.

Según Vigotsky,<sup>11</sup> el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás; naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. El juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

### 2.2.5. Diferencias y semejanzas entre teorías

Mientras Piaget afirmaba que los niños dan sentido a las cosas principalmente a través de sus acciones en su entorno, Vygotsky destacó el valor de la cultura y el contexto social, que veía crecer el niño a la hora de hacerles de guía y ayudarles en el proceso de aprendizaje.

El juego desde estas perspectivas teóricas, puede ser entendido como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales (Vigotsky), y para potenciar la lógica y la racionalidad (Piaget).

A pesar de las diferencias conceptuales, todos concuerdan en la importancia del juego en el aspecto psicológico, pedagógico y social del ser humano.

---

<sup>11</sup> Vygotsky, L. (1991). *La Formación Social de la Mente*. 4ta. Edición. Brasileira, S. Paulo, Brasil.



Piaget (1994) establece la clasificación de los juegos a partir de tres estructuras:

- *El ejercicio*: La característica de los juegos de ejercicio es la de ejercer las conductas por simple placer funcional o placer de tomar conciencia de sus nuevos poderes.
- *El símbolo*: En el juego simbólico, el símbolo implica la representación de un objeto ausente. Esta representación se sostiene, por un lado a través de la evocación por puro placer, de esquemas conocidos y por otro, por la aplicación de estos esquemas a objetos que no le sirven desde la simple adaptación. Es decir, el símbolo se basa en un simple parecido entre el objeto ausente – evocado - el significado -, con el objeto presente –el significante. Estas dos condiciones: la evocación por placer y la aplicación de esquemas conocidos a objetos inadecuados, permiten, para Piaget, el comienzo de la ficción
- *La regla*: Los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio - motoras (carreras, lanzamientos, puntería), intelectuales (damas, cartas, de recorrido) con competencia entre los participantes y regulados por un código transmitido por la cultura o producto de un acuerdo en el mismo grupo. En el caso del juego simbólico, por ser una de las cinco conductas de la función semiótica, interviene en el pasaje de la inteligencia sensorio – motora, sostenida en la acción motora, al pensamiento propiamente dicho, sostenido en la representación. Para Piaget, el juego es una actividad que tiene un fin en sí misma. En ella no se trata de conseguir fines ajenos: el propio juego debe de ser un placer para el niño y la niña.

El juego es siempre creativo y tiene que ver con lo intrapsíquico pero no es innato como tal, sino que necesitamos de otro para desarrollarlo, es por tanto netamente social.

### 2.2.6. La importancia del juego

La importancia del juego radica en la oportunidad que brinda al niño para explorar diferentes enfoques de la vida cotidiana y así poder adquirir aprendizajes que sean significativos y que le va a servir a lo largo de su vida. Al jugar es necesario el uso de destrezas mentales y físicas que ayudarán a desarrollar habilidades y destrezas teniendo como único protagonista de estas al mismo niño.

Se puede afirmar que el juego es una herramienta muy útil y fundamental para todos los seres humanos y especialmente para los que se encuentran cursando la primera infancia, ya que fortalece el ámbito cognitivo, emocional y social. Huizinga, citado por Moreno (2008) presenta el juego como un fenómeno cultural y resulta para él tan importante como la reflexión y el trabajo.

Batlori (2005) da información de algunas capacidades, conocimientos, actitudes y habilidades que se desarrollan mediante el juego, estas son las siguientes:

- Favorecer la movilidad; es decir, ayuda a mejorar la parte motora del niño.
- Estimular la comunicación, es un refuerzo de la adquisición del lenguaje.
- Ayuda al desarrollo de la comunicación.
- Facilita la adquisición de nuevos conocimientos.
- Fomenta la diversión individual y grupal.
- Desarrolla la lógica y el sentido común, favoreciendo en la resolución de problemas venideros.
- Proporciona experiencias nuevas.
- Ayuda a explorar potencialidad y limitaciones.
- Ayuda a la aceptación de jerarquías y trabajo en equipo.
- Fomenta la confianza y la aceptación.
- Desarrolla habilidades manuales, motricidad fina.
- Establece valores.

- Ayuda al desarrollo físico y mental.
- Fomenta el respeto a las demás personas.
- Aprender a resolver problemas o dificultades y a buscar alternativas de solución.
- Estimula la aceptación de normas.

Es la forma más natural, innata y divertida de aprender. Aun cuando el juego no tenga un fin determinado o educativo, logra hacer que el niño adquiera conocimientos y por lo tanto aprenda, lo que significa que el juego es una actividad de constante aprendizaje y liberación de energía que brinda al niño placer y felicidad cuando llega a lograr la acción deseada.

### **2.2.7. Clasificación del juego**

Según Moreno (2008) el juego puede clasificarse en:

- Juego funcional o de acción. Esta característica de juego aparece alrededor de los dos primeros años de vida y antes que aparezca la capacidad de representación y el pensamiento simbólico.

El niño, poco a poco, va realizando actividades que se perfilan dentro de las características del juego funcional, en las que el niño realiza actividades sobre su propio cuerpo, como la de objetos y dejará de simbolizar al juego. Estas actividades de juego carecen de normas internas y se realizan más por placer. Los 9 primeros meses el niño experimenta con su propio cuerpo, explora sensaciones; por ejemplo, mete los dedos a la boca, luego la mano, explora sus movimientos psicomotrices y poco a poco va incorporando objetos a sus movimientos, lanza objetos, atrapa, golpea, juega con cajas y figuras; las ubica en un espacio determinado.

- Juego de construcción. Durante este periodo surgen diversas manifestaciones de juego de construcción. Toda actividad conlleva a la manipulación de objetos con la intención de crear algo, algo que solo se crea en el imaginario del niño, quien rediseña, proyecta, crea, cambia y utiliza una serie de recursos intencionales para que su imaginario se logre proyectar en un instrumento concreto.

Diferentes autores mencionan que este tipo de juego se mantiene a lo largo del desarrollo del hombre, y que no es específico de una edad determinada, apreciando las primeras manifestaciones, aunque no sea estrictamente casos puros de juego de construcción en el periodo sensoriomotor, ya que el niño en esa etapa carece de la capacidad representativa.

- **Juego simbólico.** El juego simbólico es una manera de asimilar la cultura, de conocer la realidad del mundo que nos rodea y en la que el niño tiene que aprender a vivir. A partir de los 2 años surge por parte del niño la emergente capacidad por representar una nueva manera de jugar, denominado "juego simbólico", representacional o socio dramático (Moreno 2002: 57).

Este juego es predominante en el estadio pre operacional (Piaget) y se constituye en la actividad más frecuente del niño entre los 2 y 7 años; durante esta etapa predominan los procesos de asimilación y acomodación y es mediante el juego, que los niños manifiestan comportamientos que ya forman parte de su repertorio haciendo uso de estos para modificar su realidad.

El juego simbólico, puede ser de carácter social o individual, así como de distintos niveles de complejidad. El juego simbólico evoluciona de formas simples en las que el niño utiliza objetos e incluso su propio cuerpo para simular algún aspecto de la realidad.

### 2.2.7. Características del juego simbólico

Dentro del marco del juego simbólico van apareciendo otros caracteres como el uso del dibujo como medio de expresión entre la imagen mental. Los niños van desarrollando paulatinamente mayores habilidades lingüísticas y son capaces de enumerar y clasificar.

El juego simbólico lo comprenden las edades entre los 2 y 7 años, se caracteriza por los símbolos individuales ("creados" por el propio individuo) y compartidos (representación de papeles).

Los personajes del juego. Los niños utilizan en los juegos simbólicos dos tipo de personajes: los estereotipados y los de ficción.

- Los estereotipados se caracterizan por la actitud que desempeñan y tratan de parecerse a la realidad. Por ejemplo, el niño hace de mamá o de papá.

- Los personajes de ficción tienen nombre propio y proceden de los cuentos, el cine o la televisión y ejecutan conductas más predecibles, ya que poseen un rol característico. Lo más frecuente es que los niños no representen a estos personajes, sino que “hablen” con ellos o les hagan partícipes como a uno más. De esta forma podemos ver a un niño jugando con los otros en un juego donde todos son ellos mismos y van a descubrir un tesoro, pero nuestro niño es Peter Pan.

*Juego simbólico individual: 18 meses-3 años:*

- "Hacer como sí": acciones que simulan algo: dormir, llorar, avión... En ausencia de objetos.
- Se utilizan objetos sobre los que se realizan acciones de ficción (como hacer dormir un osito).
- Imitación lúdica: por ejemplo de la madre leyendo, barriendo, telefoneando...

*Juego simbólico colectivo:*

3-4 años:

- Asimilación deformante de la realidad: invención de escenas con escasa verosimilitud, es decir, que no se ajustan a la realidad.
- No hay papeles bien definidos ni establecidos en un principio, o los papeles se confunden, se invierten. Por ejemplo hacer de maestra, reproduciendo y exagerando pautas de conducta del adulto como castigar; juegos de tiendas (comprar-vender).

4-7 años:

- Ajuste progresivo a la realidad: diferenciación de papeles. Búsqueda de verosimilitud, se intenta una imitación lo más exacta de los papeles, acciones. Hay reparto de papeles desde el comienzo del juego.

- El juego protagonizado implica una representación de roles con un argumento y un contenido. Por ejemplo, en el juego de los médicos: Cada jugador tiene un papel (médico, enfermera, paciente).
- Acciones pertinentes a cada papel (auscultar, pinchar, abrir la puerta, abrir la boca...).
- Objetos utilizados en relación con la acción (propios de cada papel).

### 2.3. CREATIVIDAD.

La creatividad se define como la creación, identificación, planteamiento y solución divergente de un problema<sup>12</sup>. La creatividad implica trabajar de forma precisa, constante e intensa. Perkins (1985) cree que los individuos creativos trabajan con una constancia y esfuerzo que muchos individuos pueden considerar irracional. Las personas creativas muestran una cierta confianza en su producto y una alta capacidad de autocrítica.

La creatividad implica riesgo al considerar alternativas nuevas, rechazando soluciones antiguas. La creatividad supone flexibilidad (Perkins, 1984), o lo que algunos autores denominan pensamiento divergente (Guilford, 1956) o pensamiento lateral (De Bono, 1970). La creatividad implica procesos de insight, es decir, “una visión interior que se aplica a una especie de iluminación intuitiva por la que una persona comprende repentinamente una situación”<sup>13</sup> que incluyen codificación selectiva, combinación y comparación de la información.

La creatividad está íntimamente relacionada con los términos arte, proceso, actitud, aptitud, habilidad, cualidad, descubrimiento; todos ellos enfocados a aportar algo nuevo a través del desarrollo de ideas con el único objetivo de comunicar un conocimiento. La creatividad es sinónimo de innovación, imaginación, originalidad, invención, visualización, intuición y descubrimiento, la creatividad es la habilidad de dar vida a algo nuevo.

En un contexto personal, la creatividad significa audacia para tomar nuevos caminos, recrearse constantemente, administrar la vida propia, ser productivo, competitivo y autorrealizarse. En un contexto familiar, la creatividad significa planear, ajustar la vida en comunidad y de común acuerdo; producir el ambiente

<sup>12</sup> Penagos, J.C. & Aluni, R. (2000). *Preguntas más frecuentes sobre creatividad*. Universidad de las Américas-Pue. En: [http://homepage.mac.com/penagoscorzo/creatividad\\_2000/creatividad8.html](http://homepage.mac.com/penagoscorzo/creatividad_2000/creatividad8.html).

<sup>13</sup> Diccionario de Psicología (1985), (p.164), Bilbao: Ediciones Orbis. S.A.

donde emerjan las individualidades y que cada quien logre la satisfacción de sus necesidades. En el contexto organizacional significa crear los medios y el entorno propicio para el desarrollo del capital humano de las empresas, crear las condiciones para la satisfacción de las necesidades de los diversos integrantes: clientes, proveedores, colaboradores, accionistas. También implica crear condiciones propicias e infraestructura adecuada para el desarrollo en el ámbito nacional (o en el país).

La creatividad es una actividad que ha permitido al hombre crear los medios con los que ha progresado constantemente a través de los siglos. Su impulso actual se debe a su importancia como canalizadora de las capacidades humanas, ya que en la gran mayoría de los casos ser creativos permite enfrentar y resolver los retos que la vida moderna pone enfrente.

La creatividad es pues el proceso de presentar un problema a la mente con claridad (ya sea imaginándolo, visualizándolo, suponiéndolo, medítándolo, contemplándolo, etc.) y luego originar o inventar una idea, concepto, noción o esquema según líneas nuevas y no convencionales. Supone estudio y reflexión, más que acción.<sup>14</sup>

La creatividad es la capacidad de ver nuevas posibilidades y hacer algo al respecto. Cuando una persona va más allá del análisis de un problema e intenta poner en práctica una solución, se produce un cambio. La creatividad implica ver un problema, tener una idea, hacer algo sobre ella y tener resultados positivos.

### **2.3.1. Rasgos de la personalidad creativa**

Rodríguez (1990)<sup>15</sup> menciona algunos rasgos de la personalidad creativa, divididos en tres grandes áreas: cognoscitiva, afectiva, volitiva.

#### *Área cognoscitiva*

- La fineza de percepción. Este rasgo es identificado como atención educada para ir captando lo significativo. El sujeto creativo sabe qué captar.

<sup>14</sup> Paredes, A. (2000). Desarrollo de la Creatividad. En: <http://alfonsoparedes.4t.com/creatividad2.htm>

<sup>15</sup> López, M. (2000), Elementos característicos de la personalidad creativa [Paráfrasis]. *En Pensamiento crítico y creatividad en el aula* (pp. 44-45), México: Trillas

- Imaginación. La capacidad de crear o generar imágenes a partir de datos.
- Curiosidad intelectual. Es la apertura a la experiencia y flexibilidad y la capacidad de riesgo mental.
- Capacidad de discriminación. La capacidad para distinguir los datos relevantes de los irrelevantes y a no conformarse con recetas ya hechas.

#### *Área afectiva*

- Autoestima. El inseguro o el que no tiene una sana autoestima o una confianza en su propio valor y capacidad, nunca arriesga para buscar nuevas respuestas porque no cree que pueda aportar nada. Para crear, es necesario una confianza básica en uno mismo.
- Soltura, libertad. Para crear es necesario no ceñirse a reglas rígidas, sino darse la oportunidad de buscar, de explorar libremente.
- Pasión. Para ser creador, hay que ser capaz de entusiasmarse con la propia búsqueda
- Audacia. Al apartarse de lo establecido, el creador tiene que ser capaz de afrontar los riesgos y de resistir las críticas; por ello necesita la audacia para creer en su idea y explotarla afrontando las consecuencias. • Profundidad. Una personalidad que se queda en lo superficial no es capaz de crear auténticamente. Es necesario buscar la profundidad.

#### *Área volitiva*

- Tenacidad. Una persona que aporta cosas nuevas va a ser incomprendida al principio. Si no tiene la suficiente tenacidad, se rendirá ante la primera crítica y no explotará a fondo las posibilidades de su idea.
- Tolerancia a la frustración. Una persona creativa seguramente va a equivocarse al explorar. Es necesario que supere los fracasos y siga buscando; de lo contrario, no volverá a arriesgar.



- Capacidad de decisión. La naturaleza de la creatividad exige saber cómo moverse y qué decisiones tomar en un momento oportuno; de lo contrario, se concretará a “seguir la corriente”.

La creatividad es la cualidad del ser humano que le permite generar nuevos universos, ampliando el mundo de lo posible. Esta conlleva a transformar y transformarse para vivir momentos únicos, gratificantes, reveladores, vitales, que contribuyen a la construcción de una existencia plena. Todos somos potencialmente creativos, sólo hay que encontrar el espacio que posibilite este desarrollo; otorgando la oportunidad para operar con el pensamiento divergente y convergente, ambos característicos del proceso creador.

El pensamiento divergente es aquel que se desarrolla con la creatividad. Se lo ubica en el hemisferio derecho del cerebro y es el encargado de controlar el lado izquierdo del cuerpo humano. Se caracteriza por:

- Ser intuitivo, espontáneo, emotivo, espiritual y fantasioso.
- La variedad de respuestas, aceptables y válidas.
- Recurre a la imaginación como fuente de ideación.
- Libre expresión, fluencia y apertura.
- No necesita apelar a los datos de la memoria

El pensamiento convergente es aquel que produce una respuesta ligada a la cultura y la ciencia. Se lo ubica en el hemisferio izquierdo del cerebro, es el encargado de controlar la parte derecha del cuerpo humano. Sus características son:

- Es organizado, conservador, planificador, lógico, analista y detallista.
- Recurre ineludiblemente a la memoria
- Respuestas concretas y precisas.
- No recurre necesariamente a la imaginación.
- Convencional.

Dadamia (2001) distingue cinco períodos evolutivos que se denominan de la siguiente manera:

- Multisensorial desde los 0 a los 3 años. Se caracteriza por la estimulación sensorial, es decir, despertar la curiosidad natural con actividades que ejerciten los sentidos.
- Simbólico de 3-5 años, en función a la posibilidad de selección de información significativa, cuyo objetivo es desarrollar la capacidad de la observación y la espontaneidad con actividades como juegos, cuentos, dibujos libres y dramatizaciones
- Intuitivo de 5-7 años con énfasis en el desarrollo de la intuición y cuyo objetivo es estimular la imaginación (simbolización) con actividades como cuentos, fábulas, completar series, clasificar, etc.
- Creativo de 7 a 10 años, se caracteriza por la aparición de operaciones reversibles, reinventar y reestructurar la realidad con actividades como analogías, semejanzas, seriaciones etc.
- Operativo de 12 a 15 años y corresponde a la estructuración y operación del pensamiento, formular sus propias hipótesis con ejercicios de solución de problemas, estrategias mentales, toma de decisiones.

### **2.3.2. Procedimientos de evaluación de la creatividad.**

Para Guilford la creatividad surge como resultado de la combinación de los diferentes tipos de operaciones cognitivas que identifica como sustentos básicos (flexibilidad, originalidad, fluidez y elaboración) y un bagaje amplio de conocimientos.

Estos instrumentos consideran a estos tipos de operaciones cognitivas como los principales y básicos criterios de evaluación sobre los que fundamentar la evaluación de la creatividad.

- Fluidez: Habilidad para producir un número elevado de respuestas en un tiempo determinado a partir de estímulos verbales o figurativos.

- Flexibilidad: Habilidad para producir ideas clasificables en categorías diferentes para cambiar de un enfoque de pensamiento a otro y usar estrategias variadas de resolución de problemas.

- Originalidad: Capacidad para producir respuestas infrecuentes, lejos de lo establecido y lo usual.

- Elaboración: Capacidad para desarrollar, completar o detallar una respuesta determinada.

### 3. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Después de revisar las tesis de las bibliotecas de Pre y Post grado de la Universidad Católica Santa María se encontraron las siguientes investigaciones al tema propuesto.

**El juego simbólico y la expresión corporal en los niños y niñas del nivel inicial de las instituciones educativas San Juan Apóstol y Hunter, Arequipa, tesis presentada por Alcocer Valdivia, Claudia Alejandra y Díaz Lajo, Katia Meliza (2015).** Cuyas conclusiones son:

- Los niños y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa San Juan Apóstol en cuanto al juego simbólico han desarrollado adecuadamente los indicadores como imitación de roles, juego libre, expresión verbal y representación corporal; al alcanzar un alto porcentaje, pero aún se tiene un porcentaje que se le dificulta alcanzar estas características; en cuanto a la expresión corporal se ha visto que responden a las características de movimientos, posturas, gestos y desplazamientos alcanzando un óptimo resultado.
- Los niños y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa Hunter en cuanto al juego simbólico presentan un óptimo porcentaje, desarrollando los indicadores de imitación de roles, juego libre y representación corporal; en cuanto a la expresión corporal muestran un porcentaje más alto de los niños y niñas que están conociendo aun los movimientos corporales con sus limitaciones; teniendo mayor control en movimientos, posturas, gestos y desplazamientos.

A nivel internacional, en el Repositorio Digital de la Universidad Técnica Ambato, encontramos la investigación titulada:

**El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo social de los niños y niñas del primer año de educación básica de la escuela fiscal mixta “Cristóbal Colón” del Cantón Salcedo. Ambato Ecuador, 2014**, perteneciente a Zapata Montoya, Ana, quien arriba a las siguientes conclusiones:

- Los niños presentan un bajo nivel de desarrollo social debido a que no existe buena relación entre todos los estudiantes, lo que trae como consecuencia un ambiente incomodo en el aula de clase sin permitirles desarrollar valores y actitudes que le permitan interactuar con su entorno.
- A pesar de que los docentes están conscientes de que el juego simbólico incide en el desarrollo social su escasa estimulación no evidencia avances significativos en la variable dependiente tratada en esta investigación

#### 4. HIPÓTESIS, VARIABLES E INDICADORES

Dado que el juego simbólico y el pensamiento creativo son actividades vitales e indispensables para el desarrollo humano, que influyen en la realización de diversas actividades y afectan el desarrollo afectivo-emocional, cognitiva, de personalidad y comportamental. Es probable que en los niños de la Institución Educativa Particular de nivel inicial Canguritos se manifieste diferencias notables en el nivel de desarrollo y adquisición tanto del juego simbólico como el pensamiento creativo.

##### 4.1. VARIABLES E INDICADORES

Variables	Indicadores
Juego simbólico	Materiales
	Espacio
	Tiempo
	Relación consigo mismo
	Relación con sus iguales
Pensamiento creativo	Pensamiento rápido
	Ocurrencias continuas
	Aporta opciones
	Utiliza un mismo juguete
	Hace muchas preguntas



## 1. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

### 1.1. TÉCNICA:

Para obtener la información requerida en el presente trabajo de investigación se trabajó con la técnica de la observación.

### 1.2. INSTRUMENTOS:

Para ambas variables se considera como instrumentos la ficha de observación.

**CUADRO N° 1**  
**ESTRUCTURA DE LOS INSTRUMENTOS**

Variables	Indicadores	Técnicas	Instrumento	Ítems
Juego simbólico	Materiales	Observación	Ficha de observación "El juego simbólico"	1,2,3,4
	Espacio			5,6,7
	Tiempo			8,9,10 11
	Relación consigo mismo			12 13 14
	Relación con sus iguales			15 16 17
Pensamiento creativo	Pensamiento rápido	Observación	Ficha de observación "El pensamiento creativo"	1
	Ocurencias continuas			2
	Aporta opciones			3
	Utiliza un mismo juguete			4
	Hace muchas preguntas			5

## 2. CAMPO DE VERIFICACIÓN

### 2.1. UBICACIÓN ESPACIAL

La presente investigación se realizó en la Institución Educativa Particular de nivel Inicial Canguritos, ubicada en la Urb. Magisterial - II Etapa F-14, distrito de Yanahuara, provincia y departamento de Arequipa.

### 2.2. UBICACIÓN TEMPORAL

El estudio de investigación es coyuntural y se ha desarrollado durante el año 2016.

### 2.3. UNIDADES DE ESTUDIO

#### 2.2.1 Universo Cualitativo

Está conformado por los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de edad que se encuentran matriculados en el nivel inicial y estudian en la Institución Educativa Particular Canguritos.

#### 2.2.2 Universo Cuantitativo

Está constituido por 55 niños y niñas de 3, 4 y 5 años de edad que constituyen las unidades de estudio distribuidos de la siguiente forma:

**CUADRO N° 2**

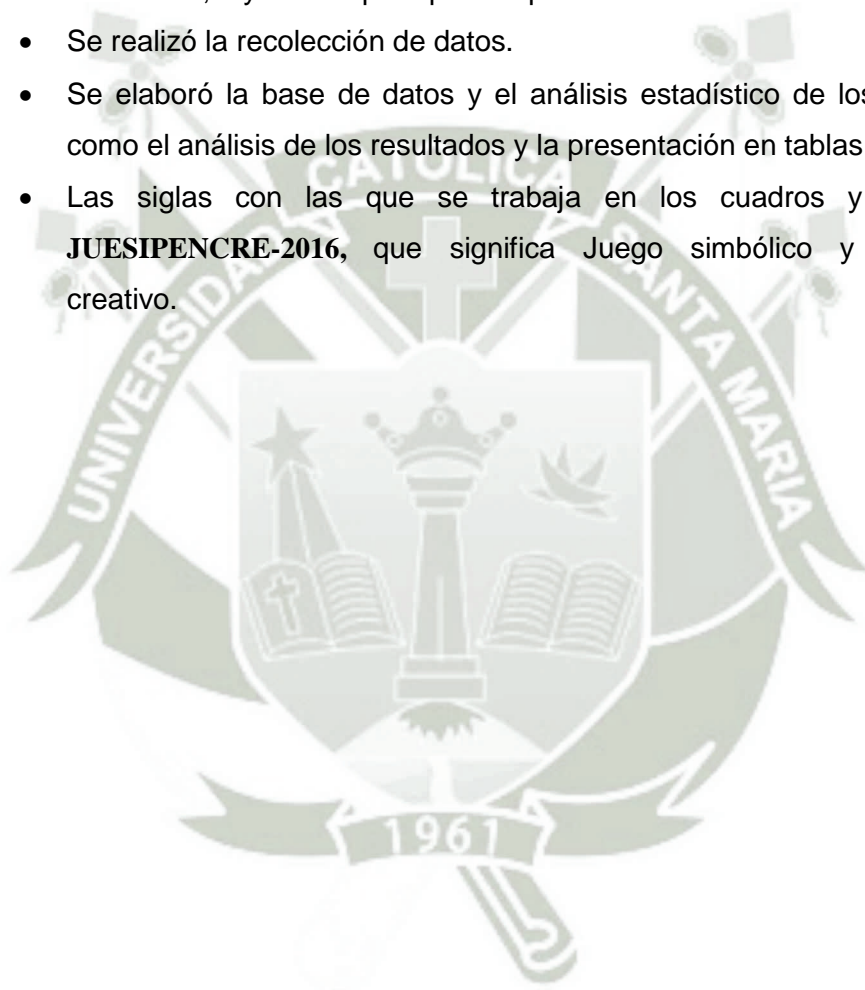
**UNIDADES DE ESTUDIO**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR CANGURITOS		
EDAD	f	%
3 años	31	56
4 años	12	22
5 años	12	22
TOTAL	55	100

### 3. ESTRATEGIAS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN:

#### 3.1. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.

- Aprobado el proyecto de investigación, se solicitó a la Universidad Católica de Santa María una carta de presentación para la aplicación de los instrumentos.
- Se pidió la autorización de la dirección de la Institución Educativa Canguritos para poder realizar la investigación.
- Se hizo la coordinación con las profesoras y tutoras de las aulas de los niños de 3, 4 y 5 años para poder aplicar el instrumento de investigación.
- Se realizó la recolección de datos.
- Se elaboró la base de datos y el análisis estadístico de los mismos, así como el análisis de los resultados y la presentación en tablas estadísticas.
- Las siglas con las que se trabaja en los cuadros y gráficas es: **JUESIPENCRE-2016**, que significa Juego simbólico y pensamiento creativo.







**A. Variable: Juego Simbólico**

**Indicador: Materiales**

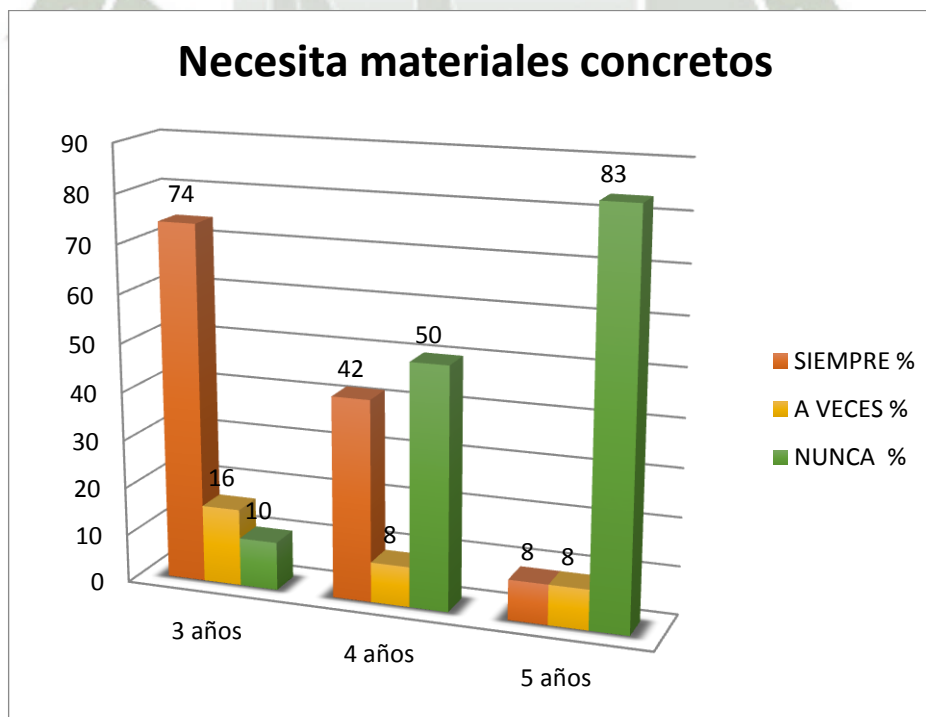
**CUADRO N° 3**

**Necesita materiales concretos**

ALTERNATIVAS EDAD	SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%	f	%
3 años	23	74	5	16	3	10	31	100
4 años	5	42	1	8	6	50	12	100
5 años	1	8	1	9	10	83	12	100
TOTAL							55	100

Fuente: JUESIPENCRE-2016

**GRÁFICO N° 1**



Fuente: JUESIPENCRE-2016

Respecto al indicador **Materiales** encontramos cuatro ítems.

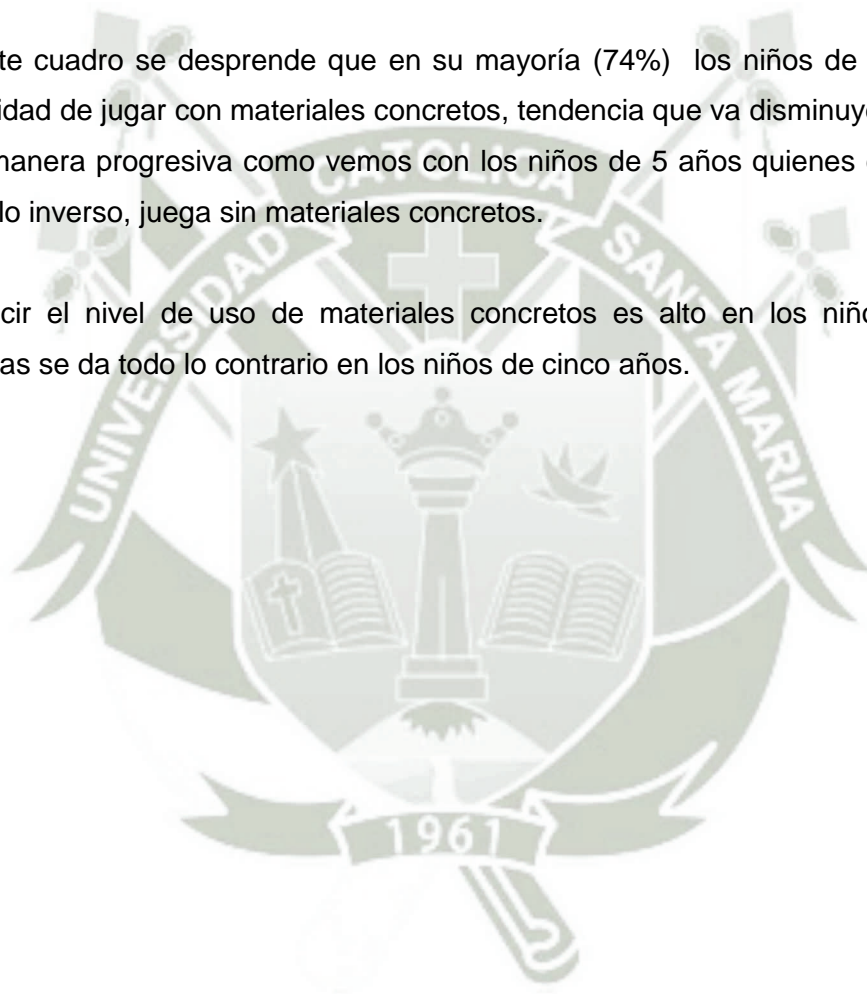
En el primero de ellos denominado **Necesidad de materiales concretos**, observamos los niños de 3 años en un 74% siempre los necesita, mientras que un 16% de ellos a veces, y tan solo un 10 % no requieren materiales concretos para jugar.

En cuanto a los niños de 4 años en un 42%, los necesita siempre, el 8%, a veces lo hace, mientras el 50% del total nunca lo hace.

De los niños de 5 años vemos que el 8% siempre los necesita, no así con el otro 83% que nunca los necesita; encontramos que un 8% a veces lo necesita

De este cuadro se desprende que en su mayoría (74%) los niños de 3 años tienen necesidad de jugar con materiales concretos, tendencia que va disminuyendo al crecer y de manera progresiva como vemos con los niños de 5 años quienes en un 83% es decir lo inverso, juega sin materiales concretos.

Es decir el nivel de uso de materiales concretos es alto en los niños de 3 años mientras se da todo lo contrario en los niños de cinco años.



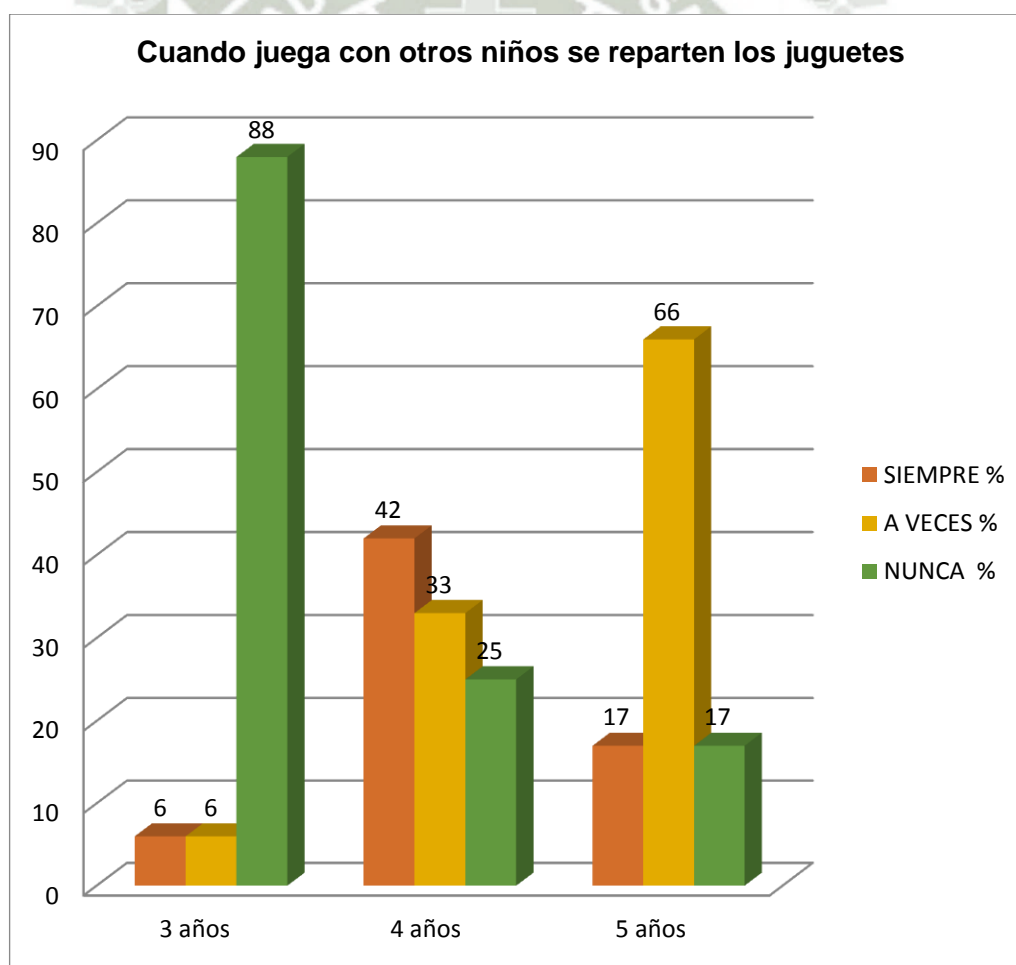
**CUADRO N° 4**

**Cuando juega con otros niños se reparten los juguetes**

ALTERNATIVAS EDAD	SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%	f	%
3 años	2	6	2	6	27	88	31	100
4 años	5	42	4	33	3	25	12	100
5 años	2	17	8	66	2	17	12	100
TOTAL							55	100

Fuente: JUESIPENCRE-2016

**GRÁFICO N° 2**



Fuente: JUESIPENCRE-2016

En este ítem tal como se observa en el cuadro que el 6% de los niños de 3 años **siempre se reparten los juguetes** frente a un 88 que nunca lo hizo.

En los niños de 4 años el 42% de los niños siempre lo hace mientras que el 25% nunca llegó a realizarlo.

En los niños de 5 años siempre lo logran en un 17%, mayoritariamente a veces lo hace con un 66% mientras que un 17% nunca lo logra.

Estamos frente a una situación que si bien sigue la tendencia de los anteriores datos vemos que el a veces en los niños de 4 y 5 años es bastante alta, es decir que aún no han logrado completar un juego de manera cooperativa. Estos datos indican que el nivel de socialización aun es bajo en los niños de



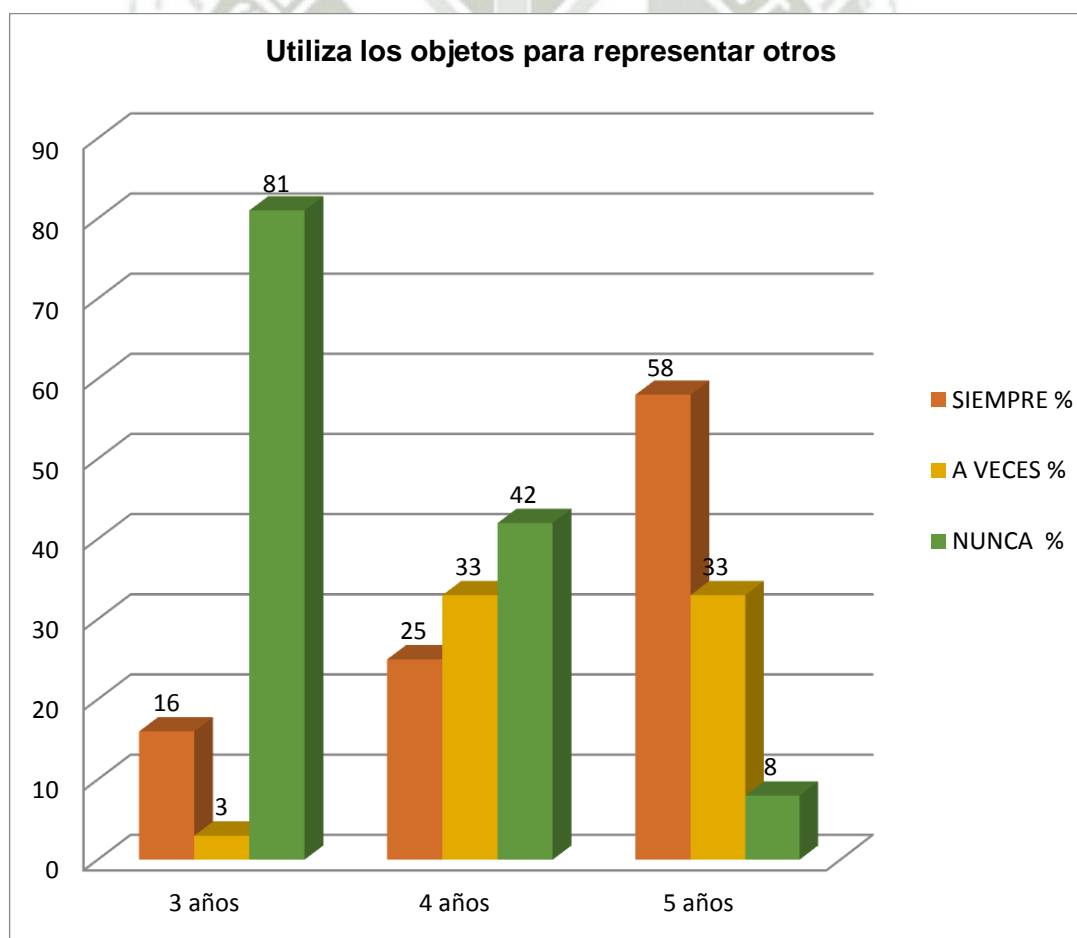
**CUADRO N° 5**

**Utiliza los objetos para representar otras**

ALTERNATIVAS EDAD	SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%	f	%
3 años	5	16	1	3	25	81	31	100
4 años	3	25	4	33	5	42	12	100
5 años	7	58	4	33	1	8	12	100
TOTAL							55	100

Fuente: JUESIPENCRE-2016

**GRÁFICO N° 3**



Fuente: JUESIPENCRE-2016

Observamos en ese cuadro el ítem **utiliza los objetos para representar otras**. Y vemos que de 31 niños de 3 años un 16% siempre lo hace, mientras que el 81% nunca y un 3% a veces

En los niños de 4 años vemos un 25% que **siempre** lo hace, mientras que un 33% a **veces**, y un 42% **nunca**.

Los niños de 5 años en un 58% **siempre** lo hacen, 33% **a veces**, mientras que un 8% nunca llegó a hacerlo.

Según este indicador determinamos que el nivel de desarrollo del juego simbólico, en cuanto a la **Utilización de los objetos para representar otras** se manifiesta con una tendencia hacia el dominio del mismo según el nivel madurativo del niño, ya que como vemos el 81% de los niños de 3 años nunca lo realizó, situación que disminuye hasta llegar a un 8% a los 5 años.



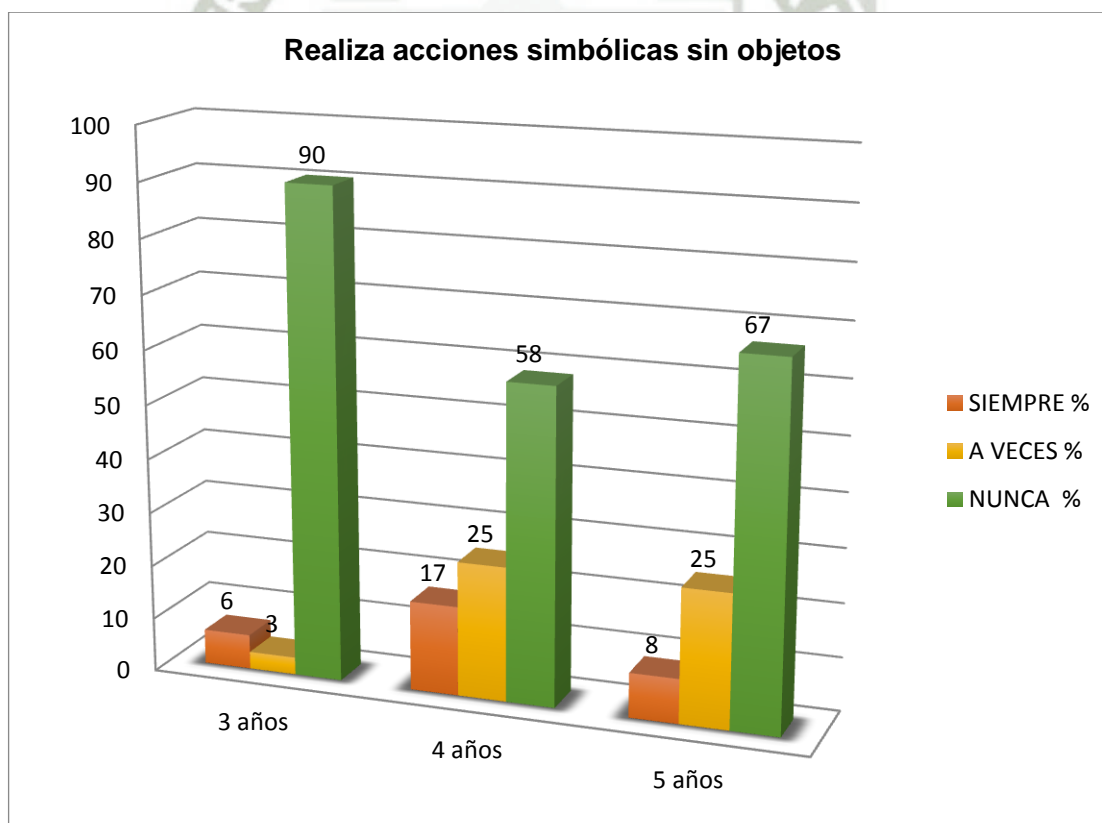
CUADRO N° 6

Realiza acciones simbólicas sin objetos

ALTERNATIVAS EDAD	SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%	f	%
3 años	2	6	1	4	28	90	31	100
4 años	2	17	3	25	7	58	12	100
5 años	1	8	3	25	8	67	12	100
TOTAL							55	100

Fuente: JUESIPENCRE-2016

GRAFICO N° 4



Fuente: JUESIPENCRE-2016

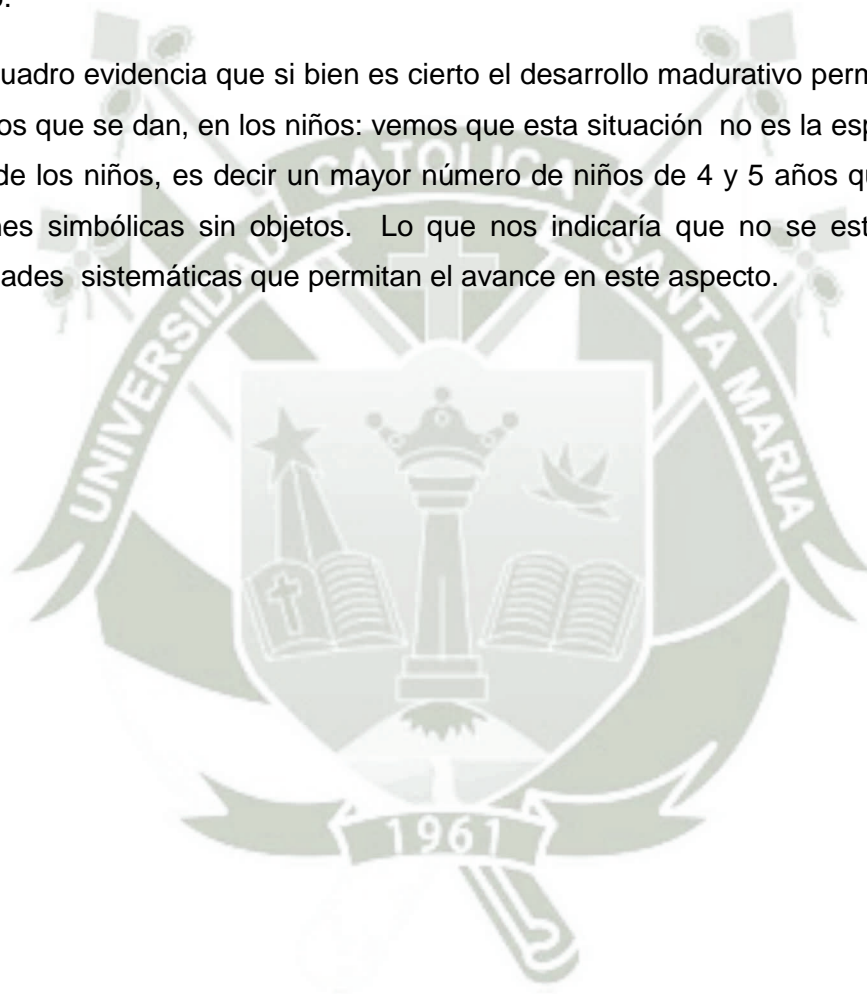


En este cuadro observamos que las acciones simbólicas en los niños de 3 años siempre son realizadas por un 6% de los niños, mientras que el 90% de ellos nunca realizaron acciones simbólicas sin objetos.

En el caso de los niños de 4 años se observa la misma tendencia, un 17% de los niños siempre realizó acciones simbólicas frente a un 58% que no lo hizo y un 25% que a veces

Situación que se repite con los niños de 5 años ya que un 8% de ellos siempre lo hizo, mientras que el 67% de los mismos nunca, pasando por un 25% que a veces lo realizó.

Este cuadro evidencia que si bien es cierto el desarrollo madurativo permite evidenciar cambios que se dan, en los niños: vemos que esta situación no es la esperada para la edad de los niños, es decir un mayor número de niños de 4 y 5 años que ya realicen acciones simbólicas sin objetos. Lo que nos indicaría que no se están realizando actividades sistemáticas que permitan el avance en este aspecto.



Indicador: En cuanto al espacio

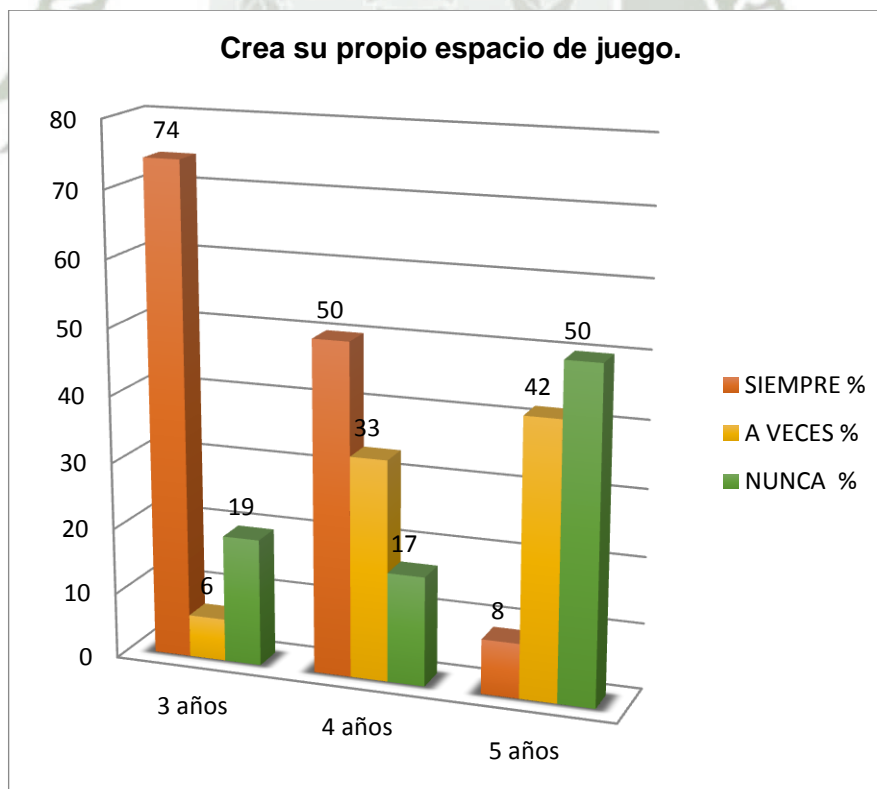
CUADRO N° 7

Crea su propio espacio de juego

ALTERNATIVAS EDAD	SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%	f	%
3 años	23	74	2	6	6	20	31	100
4 años	6	50	4	33	2	17	12	100
5 años	1	8	5	42	6	50	12	100
TOTAL							55	100

Fuente: JUESIPENCRE-2016

GRÁFICO N° 5



Fuente: JUESIPENCRE-2016

En este cuadro relacionado al espacio y a la creación de su propio espacio de juego, se evidencia que los niños en un 74 % siempre crea su espacio de juego frente al 6% que a veces lo hace y u 19% que nunca.

En los niños de 4 años la tendencia baja con 50% de los niños que siempre lo hace frente a un 17% que nunca, mientras que un 33% a veces lo hace

El 8% de los niños de 5 años siempre crea su propio espacio mientras que un 50% nunca y un 42% a veces.

En este cuadro observamos que el nivel de socialización esta aumentado a medida que los niños crecen, pero a la vez se evidencia que no se le da importancia debía a actividades del juego simbólico ya que el desarrollo de la simbolización parece detenerse en el **a veces**.



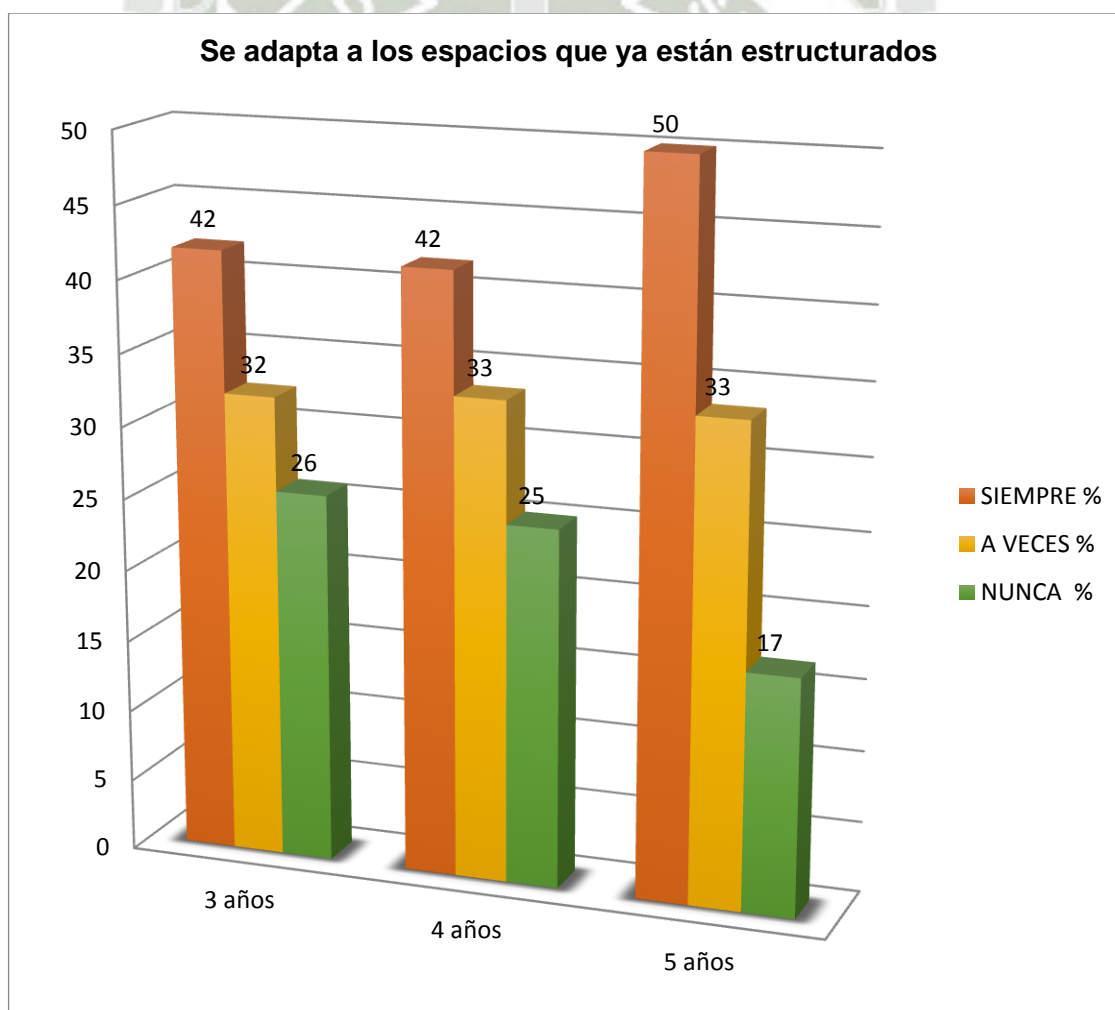
CUADRO N° 8

Se adapta a los espacios que ya están estructurados

ALTERNATIVAS EDAD	SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%	f	%
3 años	13	42	10	32	8	26	31	100
4 años	5	42	4	33	3	25	12	100
5 años	6	50	4	33	2	17	12	100
TOTAL							55	100

Fuente: JUESIPENCRE-2016

GRÁFICO N° 6



Fuente: JUESIPENCRE-2016

En este cuadro y gráfico observamos que los niños de 3 años en un 42% se adaptan a los espacios que ya están estructurados, mientras que un 32 a veces lo hace y un 26% nunca lo hace.

En los niños de 4 años un 42% se adapta a los espacios un 33% a veces y un 25% nunca lo realiza

En el caso de los niños de 5 años un 50% siempre se adapta a los espacios que ya están estructurados, mientras que un 17 no logra realizarlo frente a un 33% a veces lo hace.

Según estos datos vemos que la adaptación a los espacio no se evidencia en su totalidad es decir por ejemplo la señalización con símbolos de la ubicación de los personajes del juego. No se realiza, más que a medias.



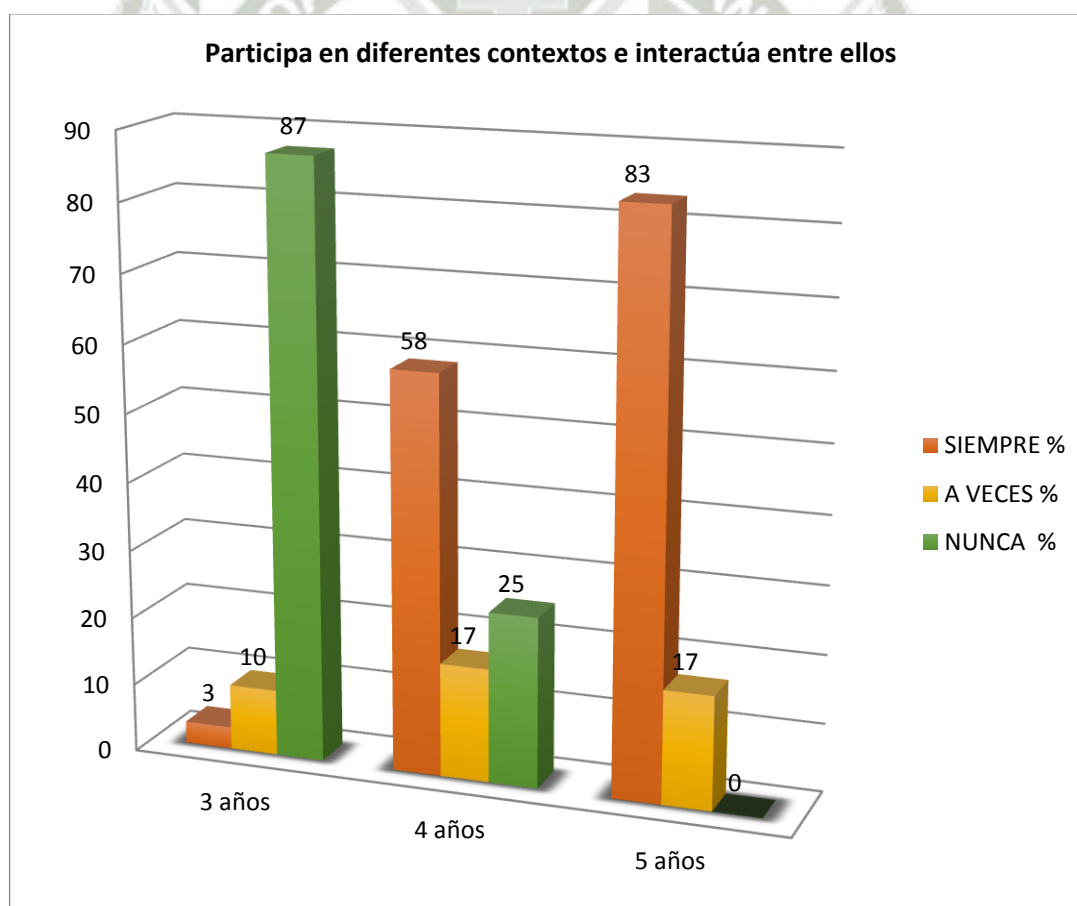
**CUADRO N° 9**

Participa en diferentes contextos e interactúa entre ellos

ALTERNATIVAS EDAD	SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%	f	%
3 años	1	3	3	10	27	87	31	100
4 años	7	58	2	17	3	25	12	100
5 años	10	83	2	17	0	0	12	100
<b>TOTAL</b>							<b>55</b>	<b>100</b>

Fuente: JUESIPENCRE-2016

**GRÁFICO N° 7**



Fuente: JUESIPENCRE-2016

En relación a la participación en diferentes contextos e interacción entre ellos, vemos que los niños de 3 años en un 3% lo hace, mientras que el 97% de los mismos nunca. Así mismo vemos un porcentaje del 10% que a veces, lo logra.

El 58% de los niños de 4 años siempre participa, mientras que un 17% a veces y un 25% nunca.

Los niños de 5 años en un 83% **siempre** participan en diferentes contextos, mientras que un 17% a veces lo hacen,

En este cuadro analizamos el nivel de desarrollo del juego simbólico de los niños en cuanto participación en diferentes contextos e interacción entre ellos podemos observar que mientras los estudiantes de 3 años van dejando de realizar actividades individuales a medida que van creciendo, hacia la interacción y la actuación en diferentes contextos gradualmente hasta llegar a los 5 años

Como vemos el niño va construyendo a lo largo de su desarrollo la noción de espacio. En un principio, está determinada por el conocimiento y la diferenciación de su "yo" corporal respecto al mundo que le rodea para, posteriormente y sobre la información que le proporciona su propio cuerpo, poder percibir el espacio vivido. Llega a la noción de distancia y orientación de los objetos respecto al "yo" y de un objeto respecto a otro.

Indicador: En cuanto al tiempo

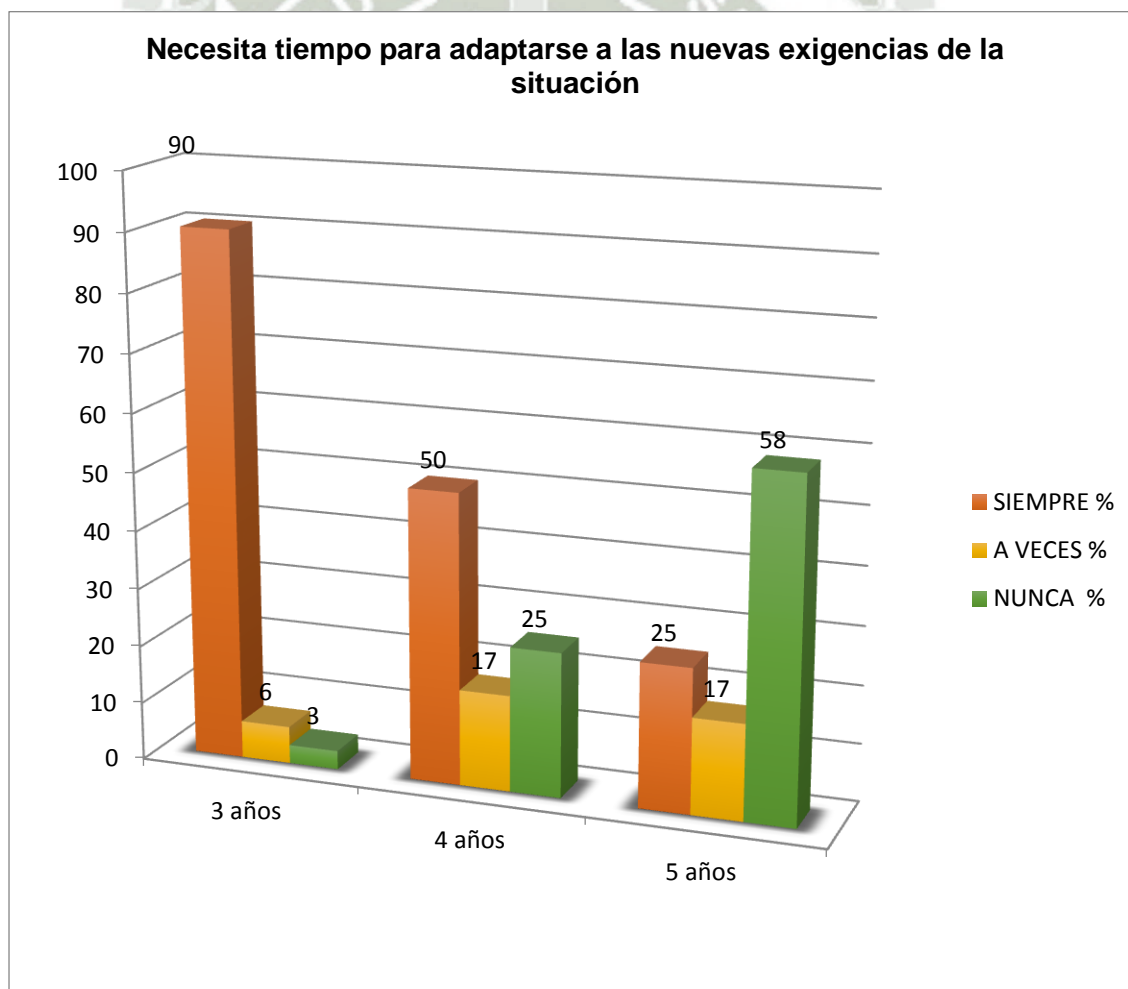
CUADRO N° 10

Necesita tiempo para adaptarse a las nuevas exigencias de la situación

ALTERNATIVAS EDAD	SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%	f	%
3 años	28	90	2	6	1	3	31	100
4 años	6	50	2	17	4	34	12	100
5 años	3	25	2	17	7	58	12	100
TOTAL							55	100

Fuente: JUESIPENCRE-2016

GRÁFICO N° 8



Fuente: JUESIPENCRE-2016



En este cuadro observamos que los niños de 3 años en un 90% requieren de tiempo para adaptarse a las nuevas exigencias de la situación en un 90% mientras que un 3% nunca y un 6% a veces.

El 50% de los niños de 4 siempre tiempo mientras que un 25% nunca y un 17% a veces: también vemos que un 25% de los niños de 5 años requiere de tiempo siempre; frente a un 58% que nunca y un 17% que veces.

Si bien es cierto que cada persona tiene su propio ritmo que se manifiesta en las actividades que realiza. Vemos que los niños de 3 años en su mayoría siempre necesitan tiempo para adaptarse ya que realiza actividades sensoriales la mayor parte del tiempo del niño situación que paulatinamente va cambiando hasta llegar a los 4 y cinco años donde se evidencia una disminución de esta necesidad.



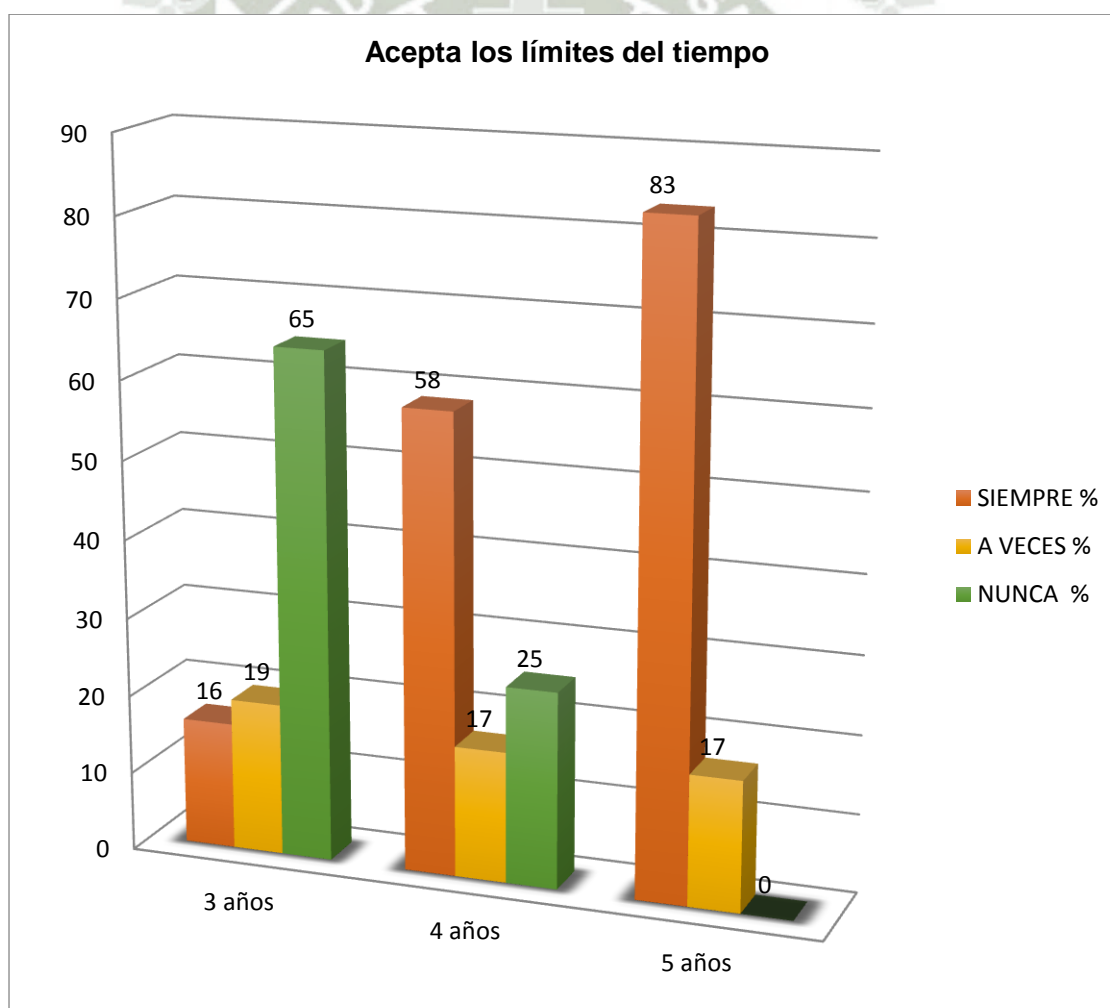
CUADRO N° 11

Acepta los límites del tiempo.

ALTERNATIVAS EDAD	SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%	f	%
3 años	5	16	6	19	20	68	31	100
4 años	7	58	2	17	3	25	12	100
5 años	10	83	2	17	0	0	12	100
TOTAL							55	100

Fuente: JUESIPENCRE-2016

GRÁFICO N° 9



Fuente: JUESIPENCRE-2016

En cuanto a la aceptación de los límites los niños de 3 años en un 68% nunca lo hacen, mientras que un 16% siempre lo realiza, y un 19% a veces

Los niños de 4 años en un 58% siempre acepta los límites del tiempo y un 25% nunca lo hace, en cuanto a los niños de 5 años vemos que un 83% de ellos siempre acepta los límites y un 17 % a veces

Como vemos la gradualidad del cambio de la aceptación de tiempo es evidente ya que a medida que crece el niño lo realiza constantemente, aunque la cantidad de niños que se encuentran en proceso nos llama la atención ya que si permanecen mucho tiempo realizando el mismo tipo de actividades sin que se vea una evolución en sus juegos, este hecho podría ser la indicación de alguna disfunción en las actividades simbólicas o en la capacidad de representar.



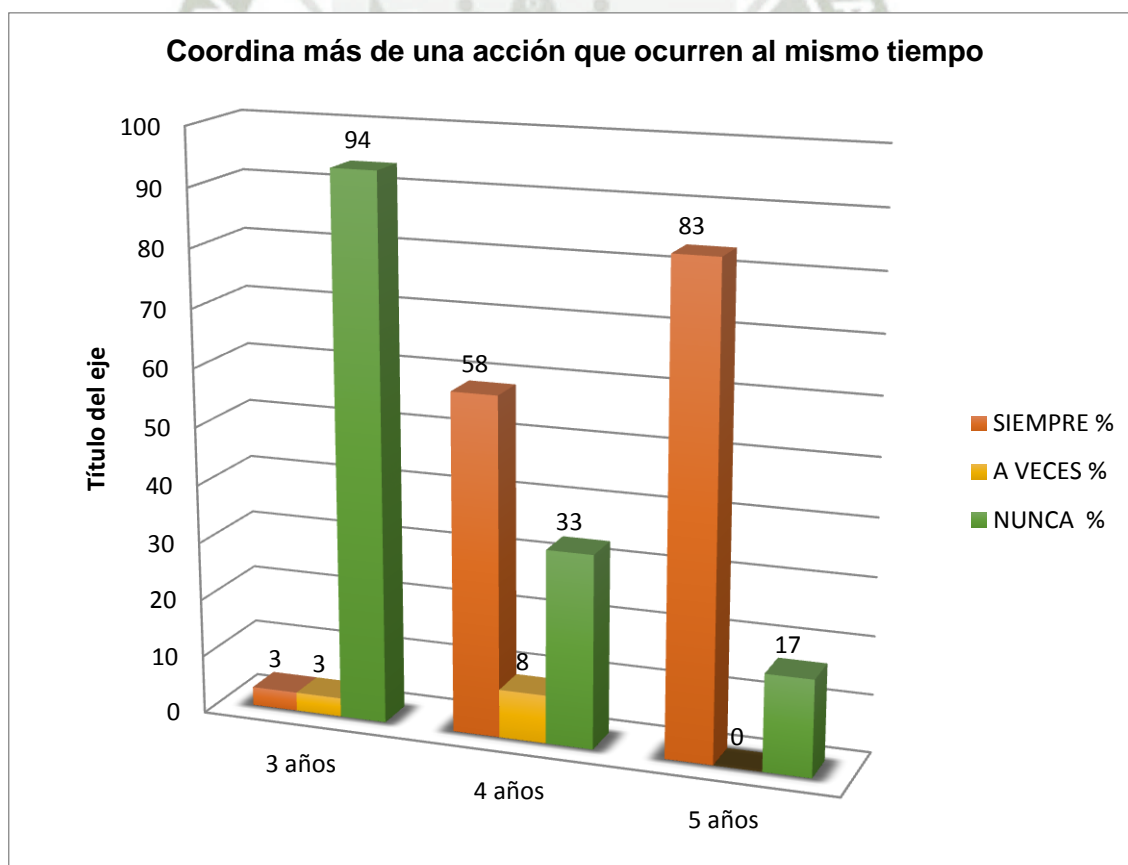
CUADRO N° 12

Coordina más de una acción que ocurre al mismo tiempo

ALTERNATIVAS EDAD	SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%	f	%
3 años	1	3	1	3	29	94	31	100
4 años	7	58	1	8	4	33	12	100
5 años	10	83	0	0	2	17	12	100
TOTAL							55	100

Fuente: JUESIPENCRE-2016

GRÁFICO N° 10



Fuente: JUESIPENCRE-2016

En cuanto a **Coordina más de una acción que ocurren al mismo tiempo**, el 3% de los niños de 3 años logran hacerlo **siempre**; mientras que los niños de 4 años lo logran **siempre** en un 58%. Así los niños de 5 años en un 83% coordinan más de una acción, **siempre**; mientras que un 17% **nunca** lo realiza.

A los tres años los niños aun requieren del uso de medios verbales y no verbales de parte de la investigadora que con frecuencia utiliza frases que orientan a los niños en su expresión verbal de acuerdo a lo solicitado. A medida que van creciendo o tienen más edad, los niños por su propia iniciativa despliegan expresiones ricas lingüísticamente que les permite coordinar más de una acción que ocurre al mismo tiempo



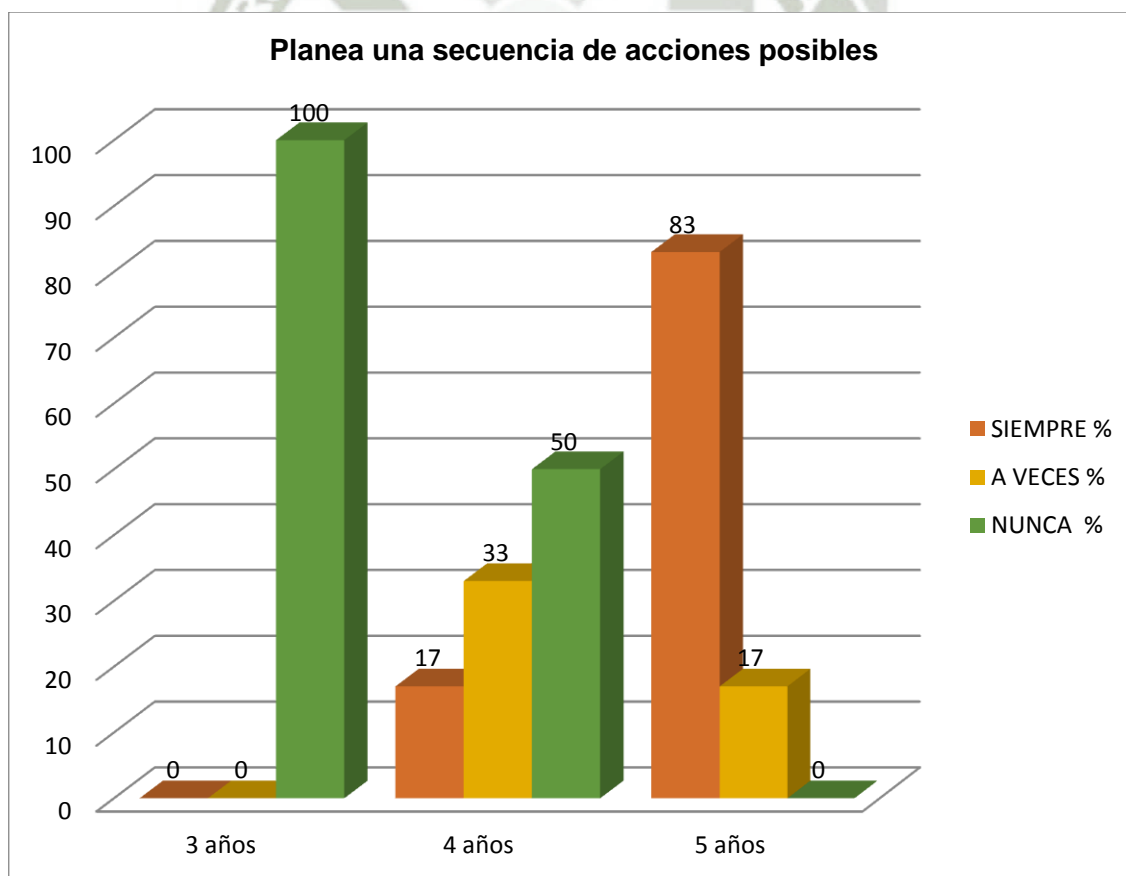
CUADRO N° 13

Planea una secuencia de acciones posibles

ALTERNATIVAS EDAD	SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%	f	%
3 años	0	0	0	0	31	100	31	100
4 años	2	17	4	33	6	50	12	100
5 años	10	83	2	17	0	0	12	100
TOTAL							55	100

Fuente: JUESIPENCRE-2016

GRÁFICO N° 11



Fuente: JUESIPENCRE-2016

En este cuadro observamos que la planificación no se evidencia en los niños de 3 años, ya que en un 100% nunca se hizo. Situación que se revierte en el caso de los niños de 4 años quienes en un 17% siempre lo hacen mientras que un 33% a veces lo realiza y un 50% nunca.

En cuanto a los niños de 5 años en un 83% siempre planifica y un 17% a veces. Como podemos observar a los 3 años los niños necesitan apoyo de los objetos para jugar, después gradualmente asumen roles sin necesidad de apoyo. Situación que se revierte entre los 4 y los 5 años, aunque como vemos no totalmente, lo que nos lleva a pensar la falta de sistematicidad con que se asume el juego simbólico en la institución educativa.



Indicador: En relación consigo mismo

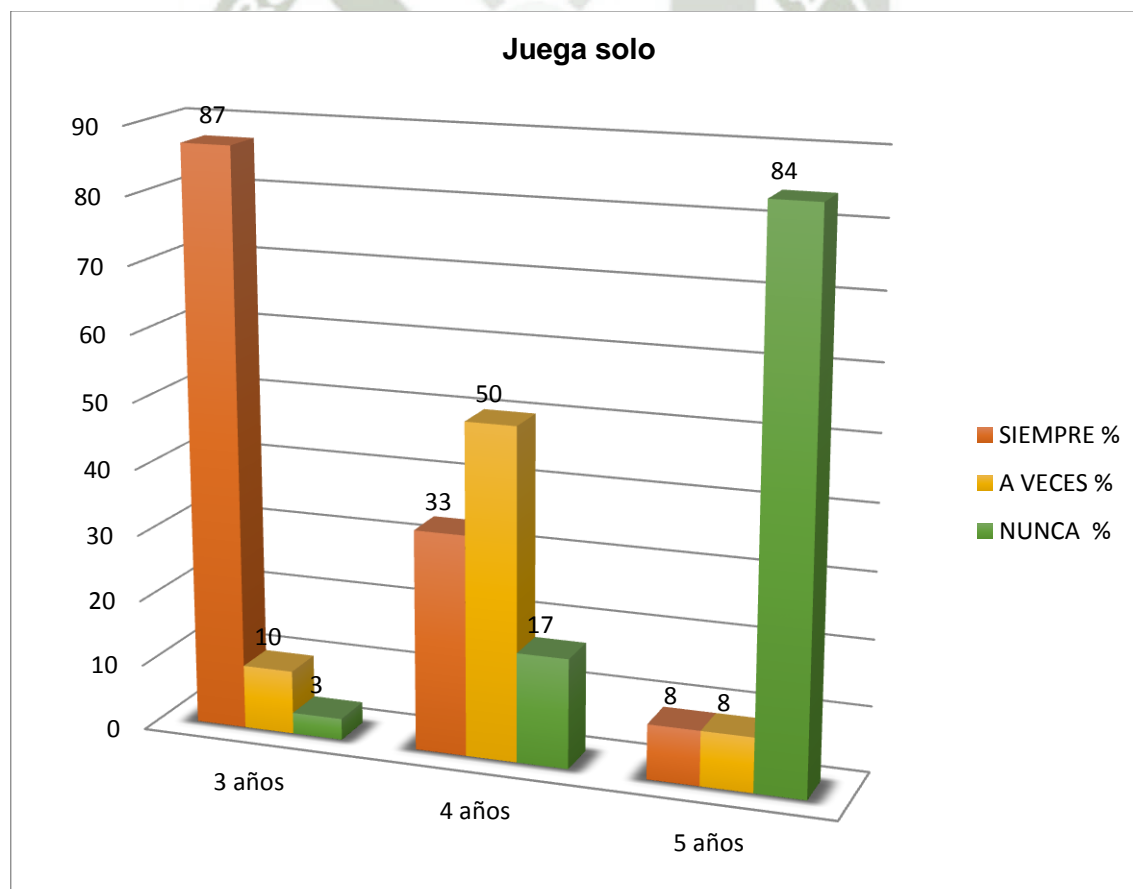
CUADRO N° 14

Juega solo

ALTERNATIVAS EDAD	SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%	f	%
3 años	27	87	3	10	1	3	31	100
4 años	4	33	6	50	2	17	12	100
5 años	1	8	1	8	10	84	12	100
<b>TOTAL</b>							55	100

Fuente: JUESIPENCRE-2016

GRÁFICO N° 12



Fuente: JUESIPENCRE-2016



Como podemos observar en esta tabla los niños de 3 años en un 87% juegan siempre solos mientras que un 10% de los mismos a veces lo hacen y un 3 % nunca lo hace solo.

En el caso de los niños de 4 años un 33% de ellos todavía juega solo siempre, mientras que un 50% a veces lo hace, y un 17% **nunca** juega solo.

En cuanto a los niños de 5 años el 84% nunca lo hace mientras que un 8% a veces lo hace y otro 8% siempre.

Como observamos el desarrollo de la socialización en los niños se manifiesta gradualmente ya que de un 87% que juega solo corresponde a la edad de 3 años mientras que a los 5 años llegamos a un 8%.



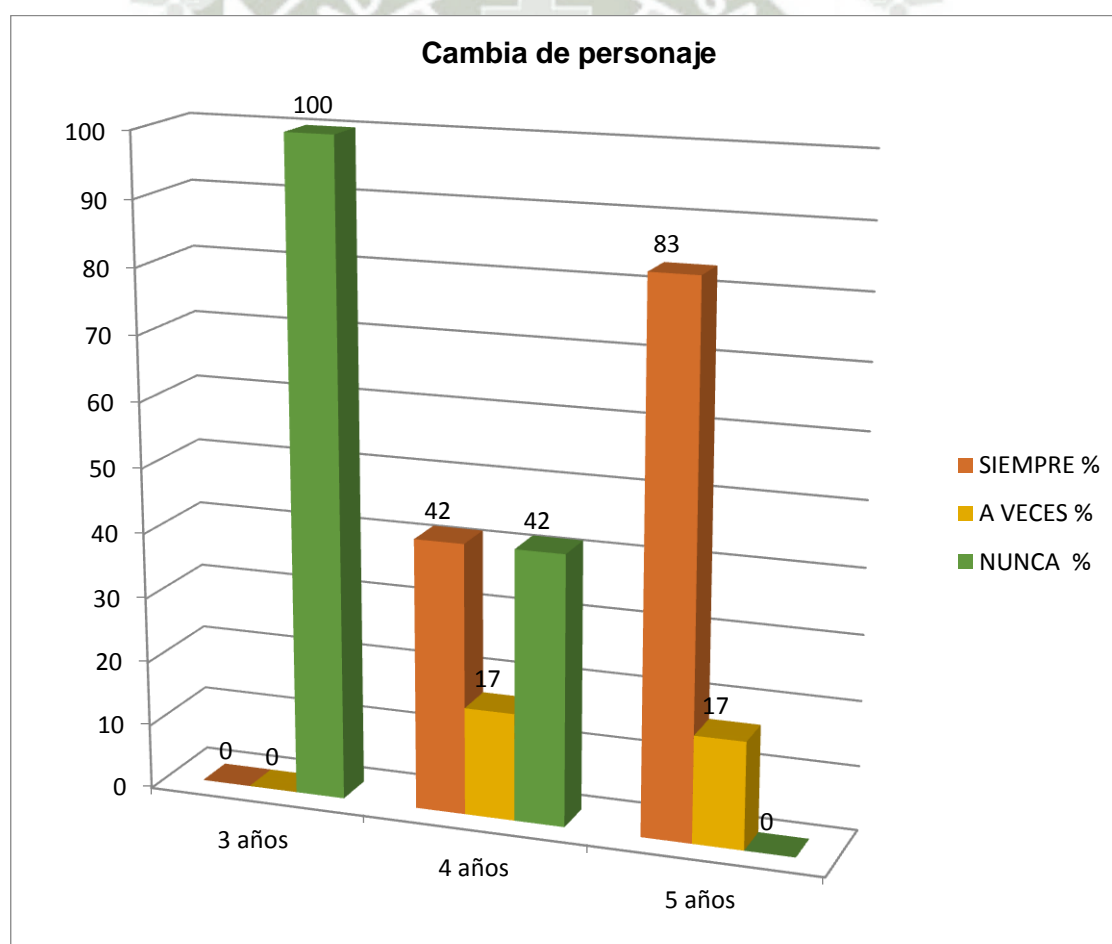
CUADRO N° 15

Cambia de personaje

ALTERNATIVAS EDAD	SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%	f	%
3 años	0	0	0	0	31	100	31	100
4 años	5	42	2	17	5	42	12	100
5 años	10	83	2	17	0	0	12	100
<b>TOTAL</b>							55	100

Fuente: JUESIPENCRE-2016

GRÁFICO N° 13



Fuente: JUESIPENCRE-2016

En el ítem Cambia de personaje para los niños de 3 años no se observa en el 100% de los mismos, mientras que los niños de 4 años en un 42% siempre lo hace, un 17% de los niños a veces y un 42% nunca lo hace.

En los niños de 5 años vemos que el 83% de los mismos lo hace siempre y un 17% a veces.

Podemos deducir a través de este indicador que el pensamiento y el juego del niño se tornan cada vez más complejo y se perfecciona; se diferencian papeles, hay reparto de roles, acciones y objetos desde el comienzo del juego, donde cada jugador tiene su papel, lo que se observa en mayor grado en los niños de 4 y 5 años.



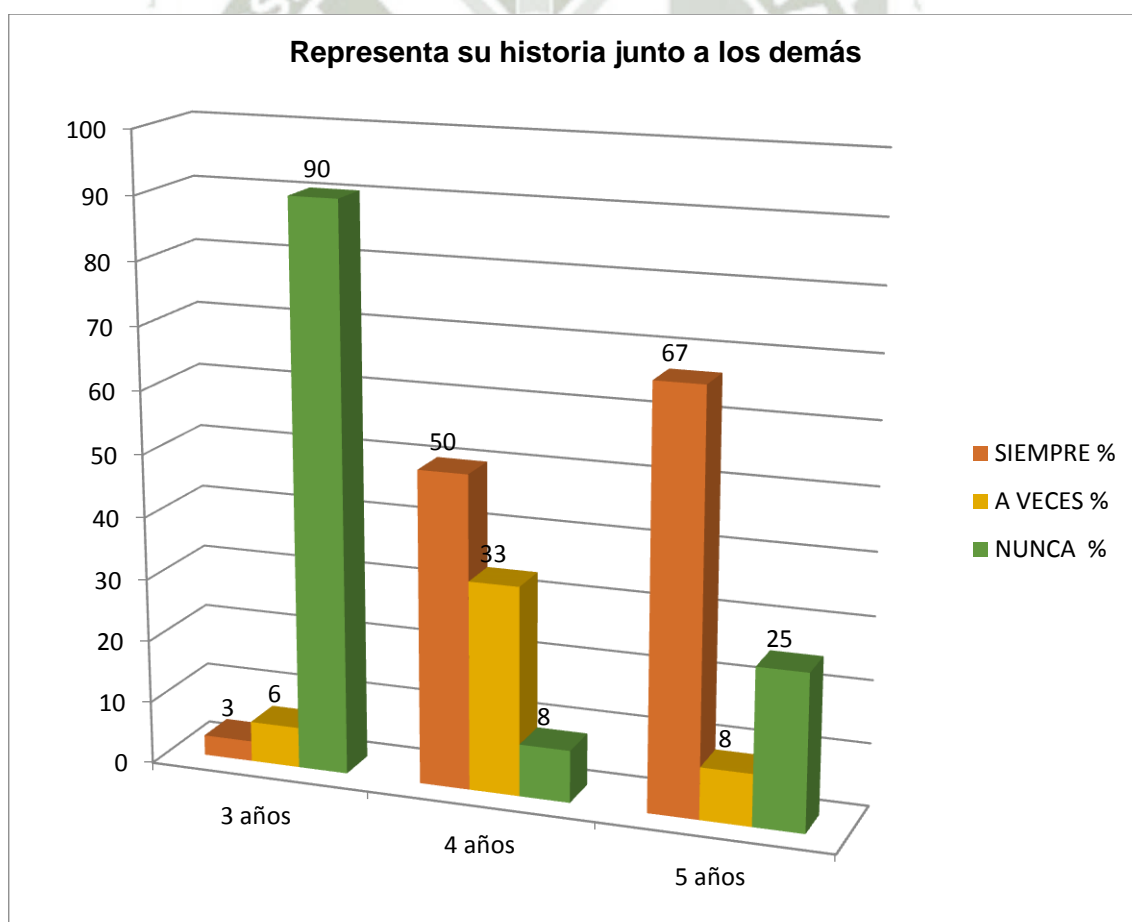
CUADRO N° 16

Representa su historia junto a los demás.

ALTERNATIVAS EDAD	SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%	f	%
3 años	1	3	2	6	28	90	31	100
4 años	6	50	4	33	2	17	12	100
5 años	8	67	1	8	3	25	12	100
TOTAL							55	100

Fuente: JUESIPENCRE-2016

GRÁFICO N° 14



Fuente: JUESIPENCRE-2016

En este cuadro vemos que los niños de 3 años siempre representan su historia junto a los demás en un 3%, mientras que a veces en un 6% y nunca en un 90%.

El 50% de los niños de 4 siempre lo hace, mientras que el 33% a veces y el 17% nunca, representa su historia

Un 67% de los estudiantes de 5 años siempre representan su historia junto a los demás, no así el 25% que nunca lo hace, mientras que el 8% a veces.

En cuanto a este ítem representa su historia junto a los demás vemos que los niños de 5 años en una mayoría han accedido a la posibilidad representacional, la de crear mundos alternos al real, en el que se permite la transformación de sus experiencias de vida y la emergencia de nuevas significaciones. Este mismo aspecto se evidencia en el 50% de los niños de 4.



Indicador: En relación con sus iguales

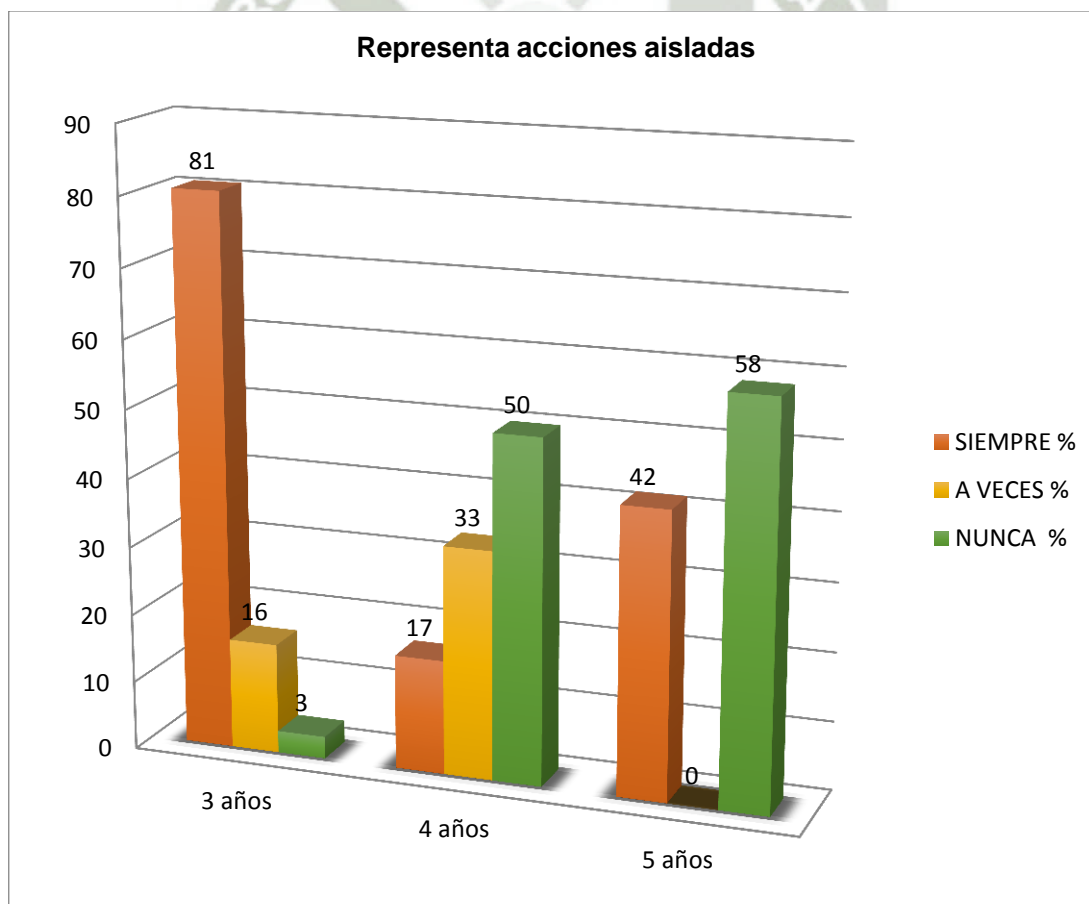
CUADRO N° 17

Representa acciones aisladas

ALTERNATIVAS EDAD	SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%	f	%
3 años	25	81	5	16	1	3	31	100
4 años	2	17	4	33	6	50	12	100
5 años	5	42	0	0	7	58	12	100
TOTAL							55	100

Fuente: JUESIPENCRE-2016

GRÁFICO N° 15



Fuente: JUESIPENCRE-2016

Como vemos en este indicador en relación con sus iguales, los niños de 3 años representan acciones aisladas en un 16% siempre, mientras que un 84% nunca lo hace.

El 17% de los niños de cuatro años siempre representa acciones aisladas, el 33% a veces, mientras que un 50% nunca.

El 42% de los niños de 5 años siempre representa acciones aisladas mientras que aproximadamente la mitad del grupo es decir un 58% nunca lo hace

El medio y el mundo de las personas en que vive el niño juegan un papel preponderante en su desarrollo. Las relaciones que el niño establece con los que le rodean responden a dos necesidades complementarias y fundamentales: la necesidad de seguridad y la autonomía progresiva.

Si los niños no desarrollan adecuadamente esta capacidad de jugar como parece indicar el cuadro, evidencia una gran pobreza intuitiva y no puede ser sensible al mundo. Su universo mental queda rígido, desprovisto de matices, sin flexibilidad y fluidez, encapsulado en formas repetitivas del pensamiento, sin elaboraciones propias; sus modos de actuar se instalan escuetamente como un método que sigue instrucciones, sin la lógica de sentido del creador.

.

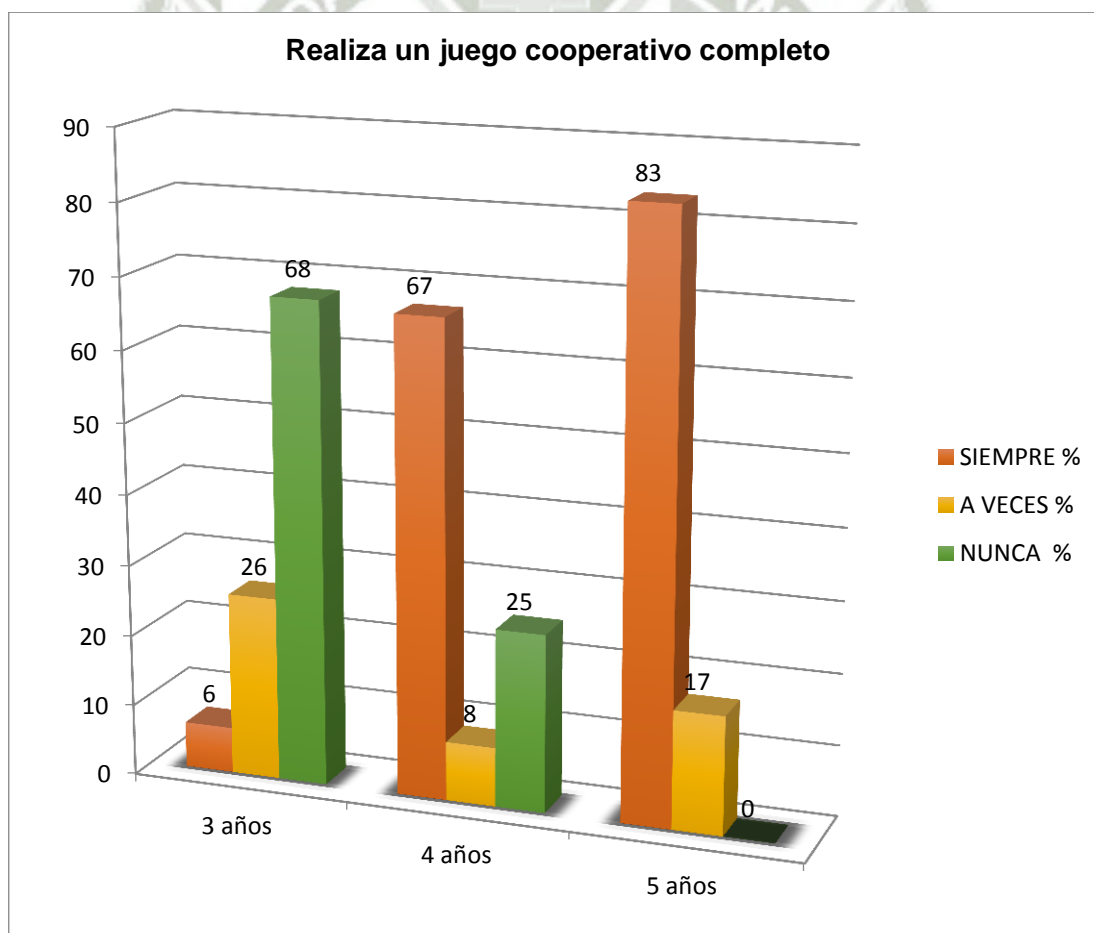
CUADRO N° 18

Realiza un juego cooperativo completo

ALTERNATIVAS EDAD	SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%	f	%
3 años	2	6	8	26	21	68	31	100
4 años	8	67	1	8	3	25	12	100
5 años	10	83	2	17	0	0	12	100
TOTAL							55	100

Fuente: JUESIPENCRE-2016

GRÁFICO N° 16



Fuente: JUESIPENCRE-2016



El ítem Realiza un juego cooperativo completo, se observa que los niños de 3 años, en un 2% siempre realiza un juego cooperativo completo, mientras en un 26% a veces lo hace y un 68% nunca. Los niños de 4 años en un 67%, siempre lo hacen mientras que un 25% nunca. En cuanto a los niños de 5 años, estos en un 83% realizan un juego completo y el 17% restante a veces.

Como observamos este indicador está referido al modo de actuar ante los demás; por tanto, nos informa sobre el estadio evolutivo en el que se encuentra los niños en el proceso de socialización. El medio y el mundo de las personas en que vive el niño juegan un papel preponderante en su desarrollo.

Al participar en actividades grupales el niño practica el cooperativismo, participación, respeto, se relaciona con otros niños, expresa sus sentimientos y pensamientos. Por lo tanto se tiene que buscar estrategias para lograr que todos sus estudiantes participen voluntariamente y con entusiasmo en las actividades grupales planificadas.



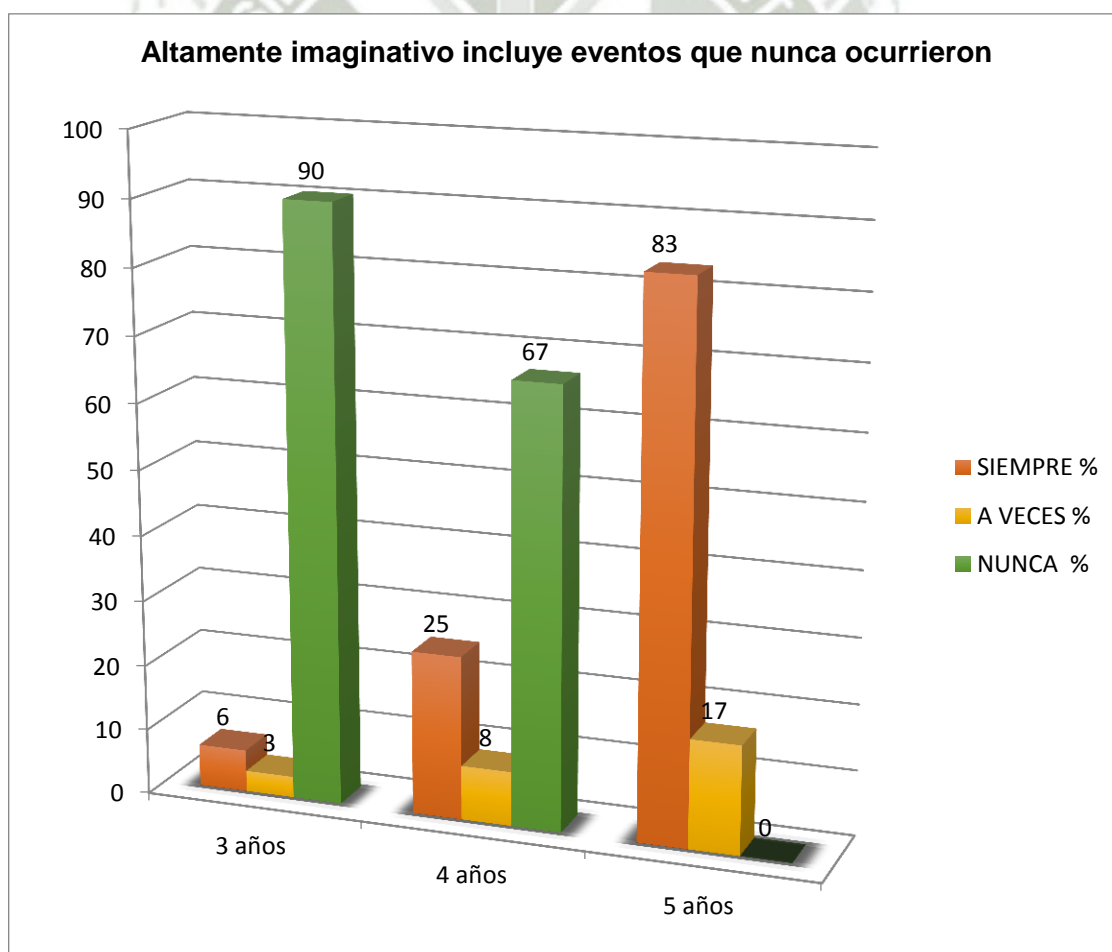
CUADRO N° 19

Altamente imaginativo incluye eventos que nunca ocurrieron

ALTERNATIVAS EDAD	SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%	f	%
3 años	2	6	1	3	28	91	31	100
4 años	3	25	1	8	8	67	12	100
5 años	10	83	2	17	0	0	12	100
TOTAL							55	100

Fuente: JUESIPENCRE-2016

GRÁFICO N° 17



Fuente: JUESIPENCRE-2016

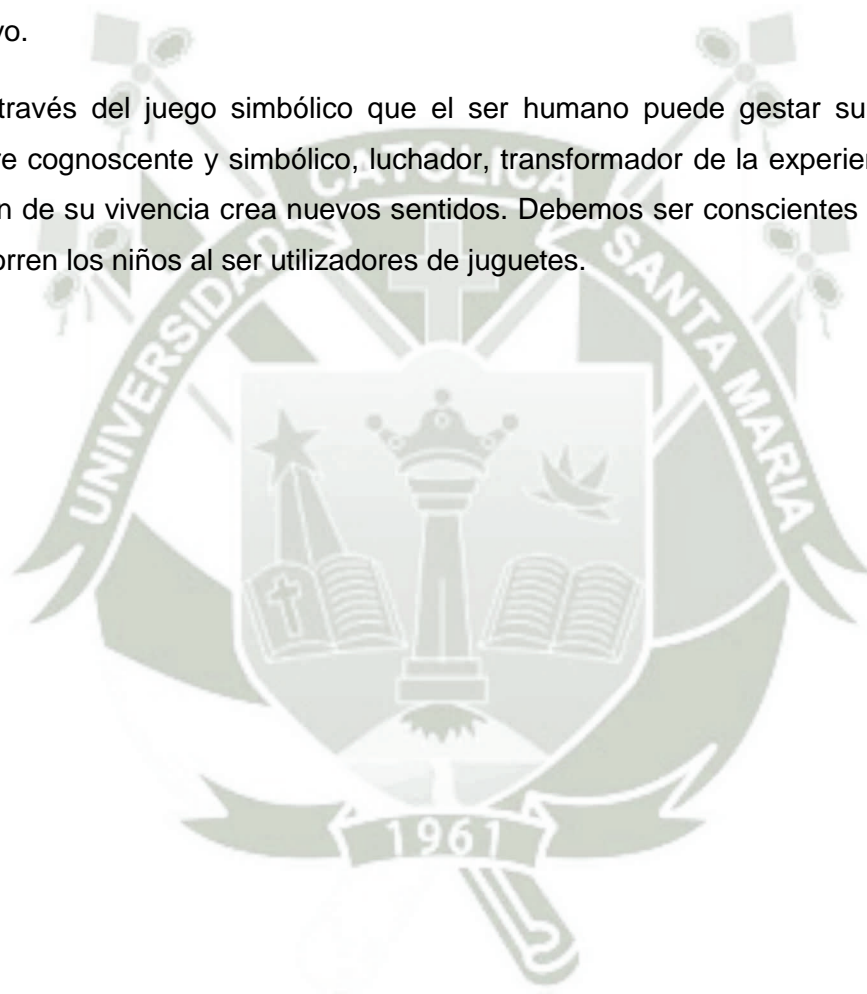
En este cuadro vemos que la imaginación de los niños de 3 años es siempre alta en un 6% mientras que un 91% no evidencia lo mismo.

El 25% de los niños de 4 tienen una imaginación alta, mientras que un 67% nunca.

Así mismo vemos que los niños de 5 años en un 83% se evidencian siempre altamente imaginativos incluyendo eventos que nunca ocurrieron.

Como observamos en este cuadro y gráfica la imaginación de los niños está en fase emergente y activa, cualquier objeto común puede convertirse en lo que ellos sean capaces de crear en sus mentes, hecho que les ayuda a desarrollar todo su potencial creativo.

Es a través del juego simbólico que el ser humano puede gestar su condición de hombre cognoscente y simbólico, luchador, transformador de la experiencia, quien en función de su vivencia crea nuevos sentidos. Debemos ser conscientes de los riesgos que corren los niños al ser utilizadores de juguetes.



**B. Variable: Pensamiento Creativo**  
**Indicador: Pensamiento Rápido**

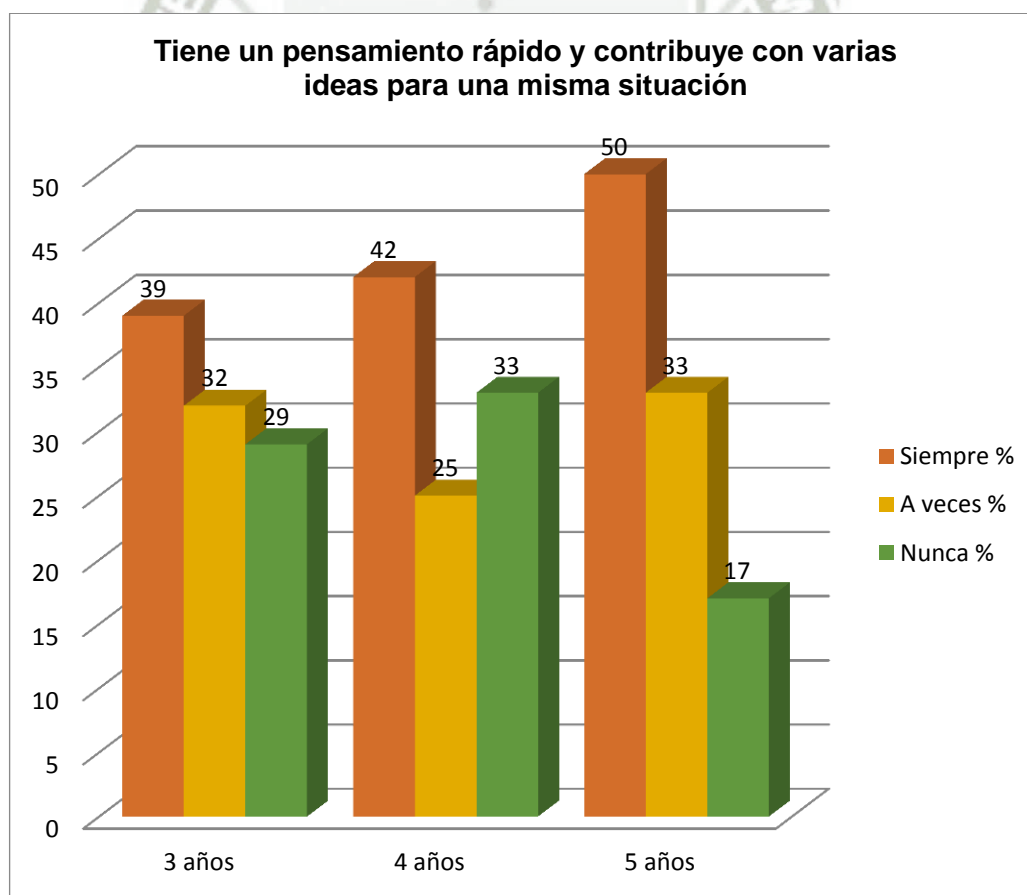
**CUADRO N° 20**

**Tiene un pensamiento rápido y contribuye con varias ideas para una misma situación**

ALTERNATIVA EDAD	Siempre		A veces		Nunca		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
<b>3 años</b>	12	39	10	32	9	29	31	100
<b>4 años</b>	5	42	3	25	4	33	12	100
<b>5 años</b>	6	50	4	33	2	17	12	100

Fuente: JUESIPENCRE-2016

**GRÁFICO N° 18**



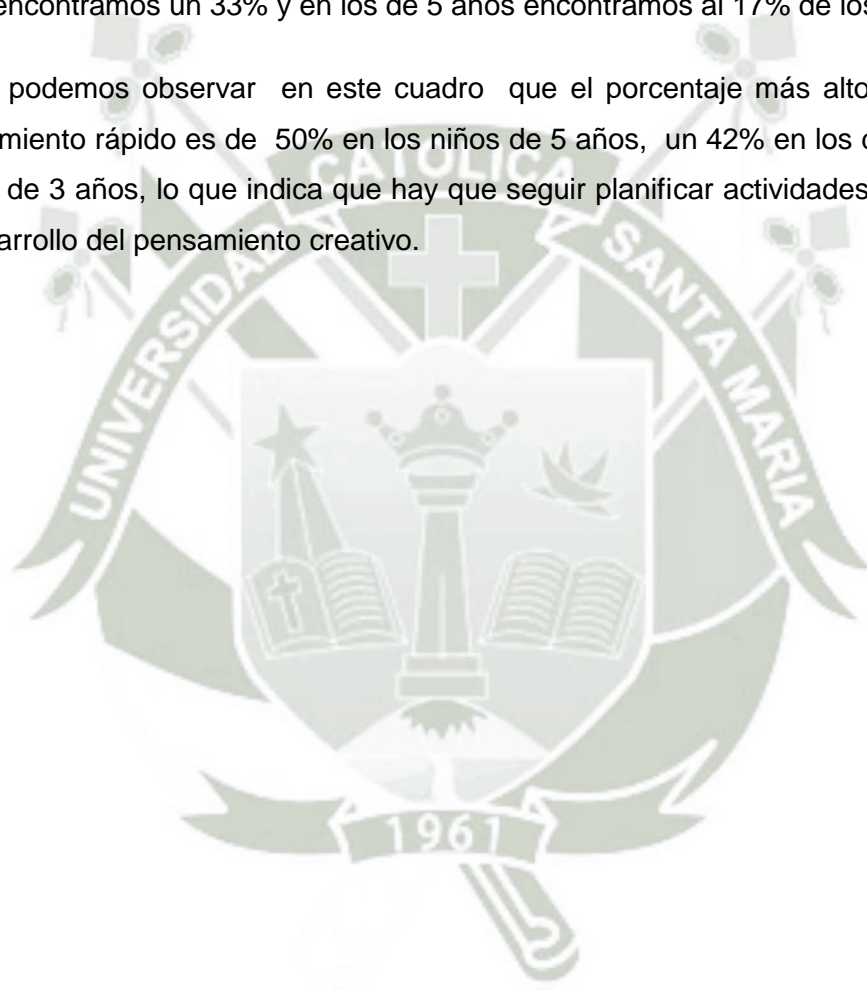
Fuente: JUESIPENCRE-2016

Al observar este cuadro y la gráfica podemos darnos cuenta que al respecto del indicador **Tienen un pensamiento rápido y contribuye con varias ideas para una misma situación** los niños de 3 años **siempre** lo tienen en un 39% (12 niños) mientras que los niños de 4 años lo hacen **siempre** en un 42% (5) y los niños de 5 años en un 50% (6 niños).

Respecto la alternativa **A veces** un 32% de los niños de 3 años lo hacen, mientras que un 25% corresponde a los niños de 4 años, y un 33% de los niños de 5 años.

En la alternativa **Nunca**, los niños de 3 años, se encuentran con un 29%, en los niños de 4, encontramos un 33% y en los de 5 años encontramos al 17% de los niños.

Como podemos observar en este cuadro que el porcentaje más alto en cuanto al pensamiento rápido es de 50% en los niños de 5 años, un 42% en los de 4 y un 39% en los de 3 años, lo que indica que hay que seguir planificar actividades que permitan el desarrollo del pensamiento creativo.



**Indicador: Ocurrencias Continuas**

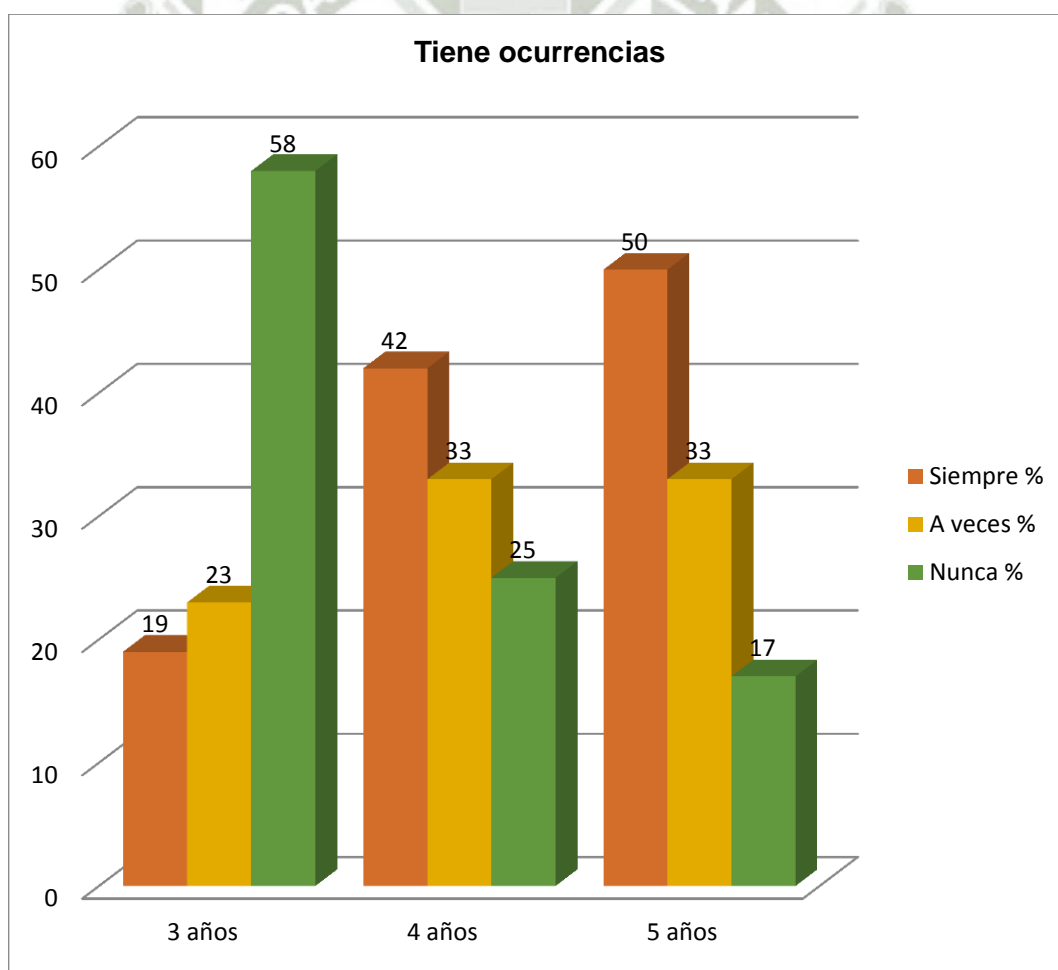
**CUADRO N° 21**

**Tiene ocurrencias**

Alternativa Edad	Siempre		A veces		Nunca		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
<b>3 años</b>	6	19	7	23	18	58	31	100
<b>4 años</b>	5	42	4	33	3	25	12	100
<b>5 años</b>	6	50	4	33	2	17	12	100

Fuente: JUESIPENCRE-2016

**GRÁFICO N° 19**



Fuente: JUESIPENCRE-2016

En este cuadro y gráfica en relación al indicador **tiene ocurrencias**; en la alternativa siempre los niños de 3 años están en un 19%, mientras que los niños de 4 años con un 42% y los de 5 años en un 50%.

En cuanto a la alternativa A veces, los niños de 3 años están un 23%; los de 4 años en un 33% al igual que los de 5 años.

En la alternativa **Nunca**, encontramos un 58% de los niños de 3 años: un 25% en los niños de 4 años, y un 17% de los de 5 años.

En este cuadro y grafica visualizamos el nivel de desarrollo del pensamiento creativo en el ítem **tiene ocurrencias** y como vemos el nivel es el medio, lo que indica que hay que desarrollar actividades que fortalezcan el desarrollo del pensamiento creativo. Capacidad inherente e indisoluble del desarrollo infantil., sin embargo, la escuela, puede limitar o inhibir la manifestación de dicha capacidad.



**Indicador: Aporta Opciones**

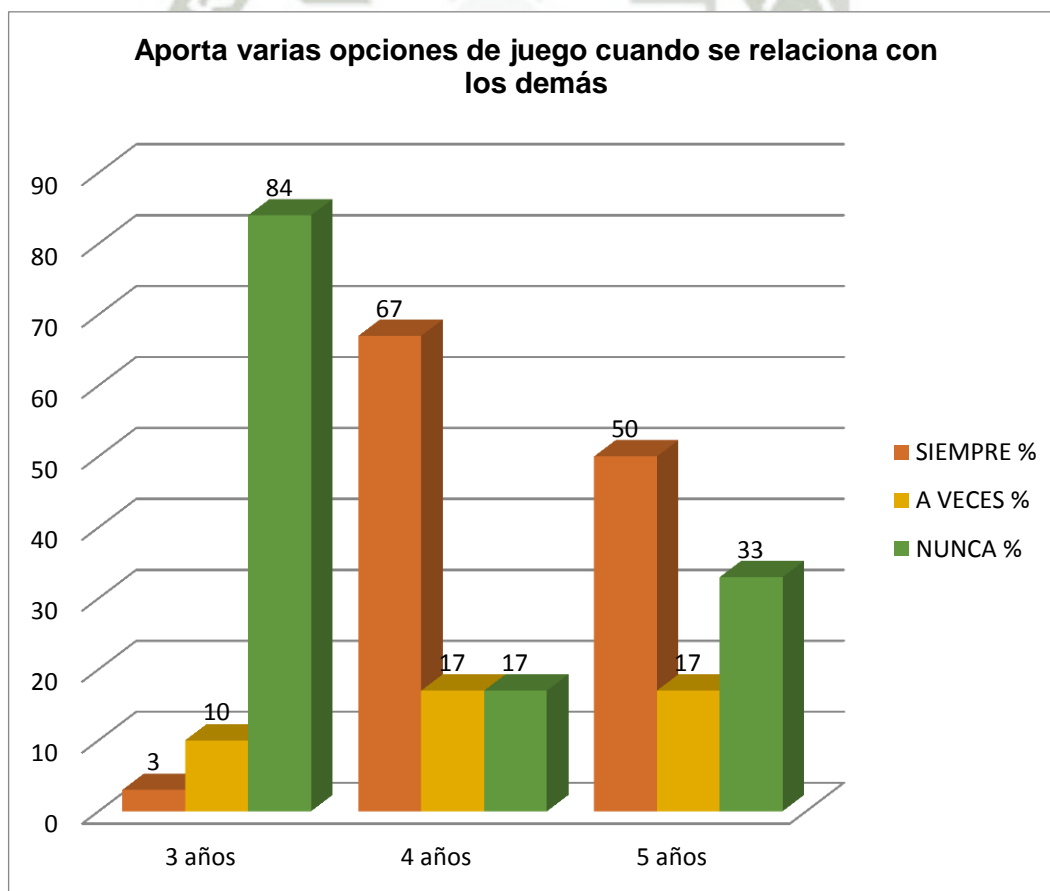
**CUADRO N° 22**

**Aporta varias opciones de juego cuando se relaciona con los demás**

ALTERNATIVAS EDAD	SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%	f	%
3 años	5	3	2	10	26	84	31	100
4 años	8	67	2	17	2	17	12	100
5 años	6	50	2	17	4	33	12	100

Fuente: JUESIPENCRE-2016

**GRÁFICO N° 20**



Fuente: JUESIPENCRE-2016



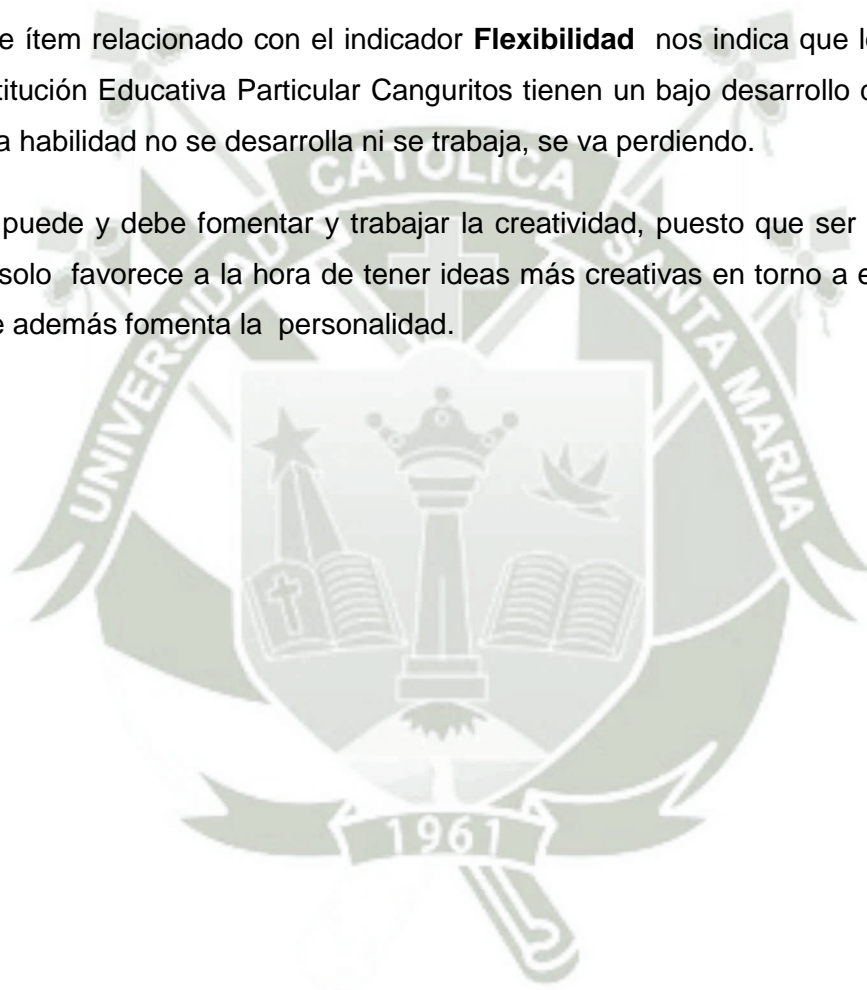
En este cuadro y gráfica del ítem **Aporta varias opciones de juego cuando se relaciona con los demás** y la alternativa **siempre** observamos que los niños de 3 años en un 3%, mientras que en los niños de 4 años el porcentaje es de 67, y los niños de 5 años en un 50%.

En cuanto a la alternativa A veces los niños de 3 años lo hacen en un 10%, mientras que los niños de 4 años en un 17%, al igual que los niños de 5 años.

La alternativa nunca tiene un porcentaje de 84 en los niños de 3 años, mientras que un 17% en los de 4 años y un 33% en los de 5 años.

Este ítem relacionado con el indicador **Flexibilidad** nos indica que los niños de la Institución Educativa Particular Canguritos tienen un bajo desarrollo del mismo y si esta habilidad no se desarrolla ni se trabaja, se va perdiendo.

Se puede y debe fomentar y trabajar la creatividad, puesto que ser más creativos no solo favorece a la hora de tener ideas más creativas en torno a ese tema, sino que además fomenta la personalidad.



Indicador: Utiliza un mismo juguete

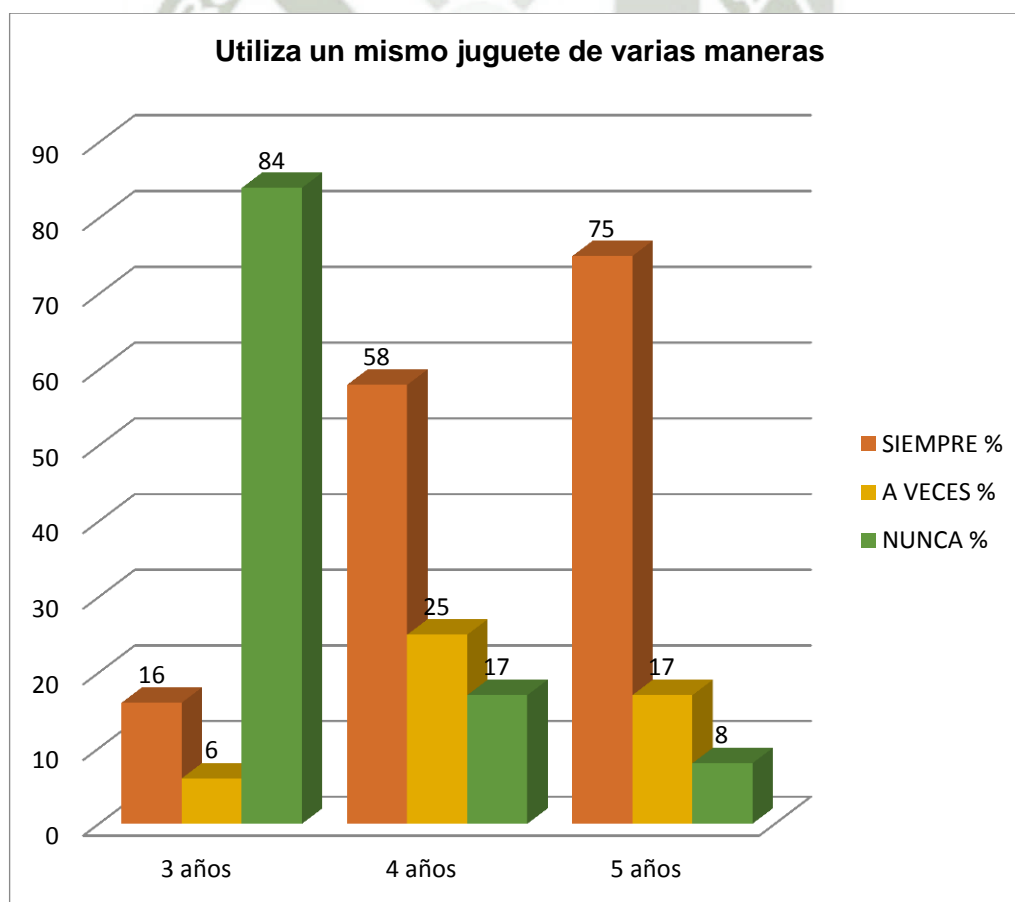
CUADRO N° 23

Utiliza un mismo juguete de varias maneras

ALTERNATIVAS EDAD	SIEMPRE		A VECES		NUNCA		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%	f	%
3 años	5	16	2	6	26	84	31	100
4 años	7	58	3	25	2	17	12	100
5 años	9	75	2	17	1	8	12	100

Fuente: JUESIPENCRE-2016

GRÁFICO N° 21



Fuente: JUESIPENCRE-2016

En este cuadro y grafica sobre el **indicador Utiliza un mismo juguete de varias maneras** encontramos que la alternativa **siempre** se evidencia en un 16% en los niños de 3 años, un 58% en los niños de 4 años y un 75% en los niños de 5 años.

La alternativa **A veces**, en los niños de 3 años encontramos un 6%, y en los niños de 4 años un 25% mientras que un 17% de los niños de 5 años lo hace.

En el caso de la alternativa **Nunca** encontramos que al 84% de los niños de 3 años, al 17% de los 4 años y 8% de los niños de 5 años.

Como se observa el nivel de desarrollo del pensamiento creativo en el ítem **Utiliza un mismo juguete de varias maneras**, los niño de 3 años nunca lo hacen en un 84% que corresponde a una mayoría, en relación a las otras alternativas, lo que indica que se requiere planificar actividades que permitan el desarrollo y /o fortalecimiento de esta capacidad, tanto en los niños de 3 como en los de 4 y 5 años, ya que ninguno de ellos se encuentra en un nivel de desarrollo alto.



Indicador: Hace muchas preguntas

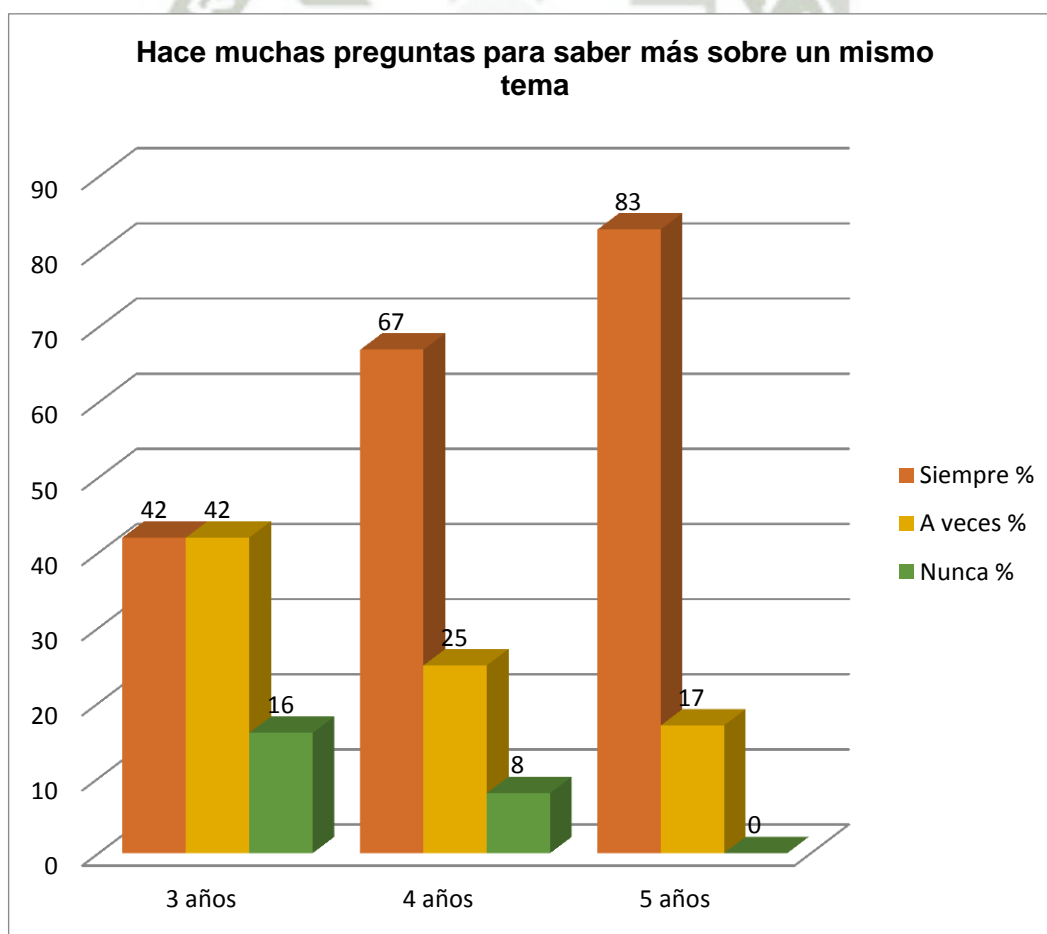
CUADRO N° 24

Hace muchas preguntas para saber más sobre un mismo tema

Alternativas Edad	Siempre		A veces		Nunca		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
3 años	13	42	13	42	5	16	31	100
4 años	8	67	3	25	1	8	12	100
5 años	10	83	2	17	0	0	12	100

Fuente: JUESIPENCRE-2016

GRÁFICO N° 22



Fuente: JUESIPENCRE-2016

En este cuadro sobre el indicador **Hace muchas preguntas para saber más sobre un mismo tema**, podemos observar que en el caso de los niños de 3 años tiene un porcentaje del 42, mientras que en los niños de 4 años el porcentaje es de 67% y en niños de 5 años el 83% .

En el caso de la alternativa **A Veces** los niños de 3 años están en un porcentaje del 42% mientras que los niños de 4 años, en un 67% y los niños de 5 años están en un 83%.

El 16% de los niños de 3 años están ubicados en la alternativa **Nunca**, mientras que el 8% de los niños de 4 y en el caso de los niños de 5 años no se observa.

Las preguntas como indicador de la creatividad nos permite darnos cuenta que es un proceso que se manifiesta en mayor grado a medida que se va madurando, el gráfico y el cuadro nos permiten interpretar que el nivel si bien es adecuado no es suficiente, para desarrollar el pensamiento creativo.



CUADRO RESUMEN N° 25

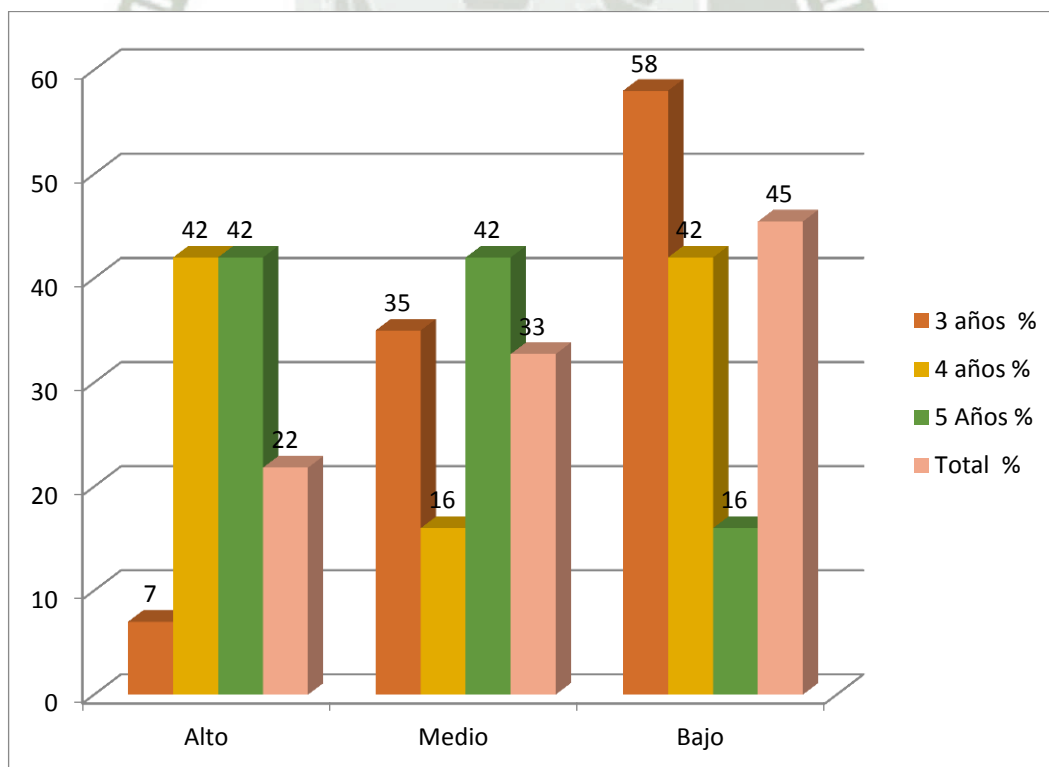
NIVEL DE DESARROLLO DEL JUEGO SIMBÓLICO

Niveles \ Edad	3 años		4 años		5 Años		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%	f	%
<b>Alto</b>	2	7	5	42	5	42	<b>12</b>	22
<b>Medio</b>	11	35	2	17	5	42	<b>18</b>	33
<b>Bajo</b>	18	58	5	42	2	17	<b>25</b>	45
<b>Total</b>	<b>31</b>	<b>100</b>	<b>12</b>	<b>100</b>	<b>12</b>	<b>100</b>	<b>55</b>	<b>100</b>

Fuente: JUESIPENCRE-2016

GRÁFICO N° 23

NIVEL DE DESARROLLO DEL JUEGO SIMBÓLICO



Fuente: JUESIPENCRE-2016

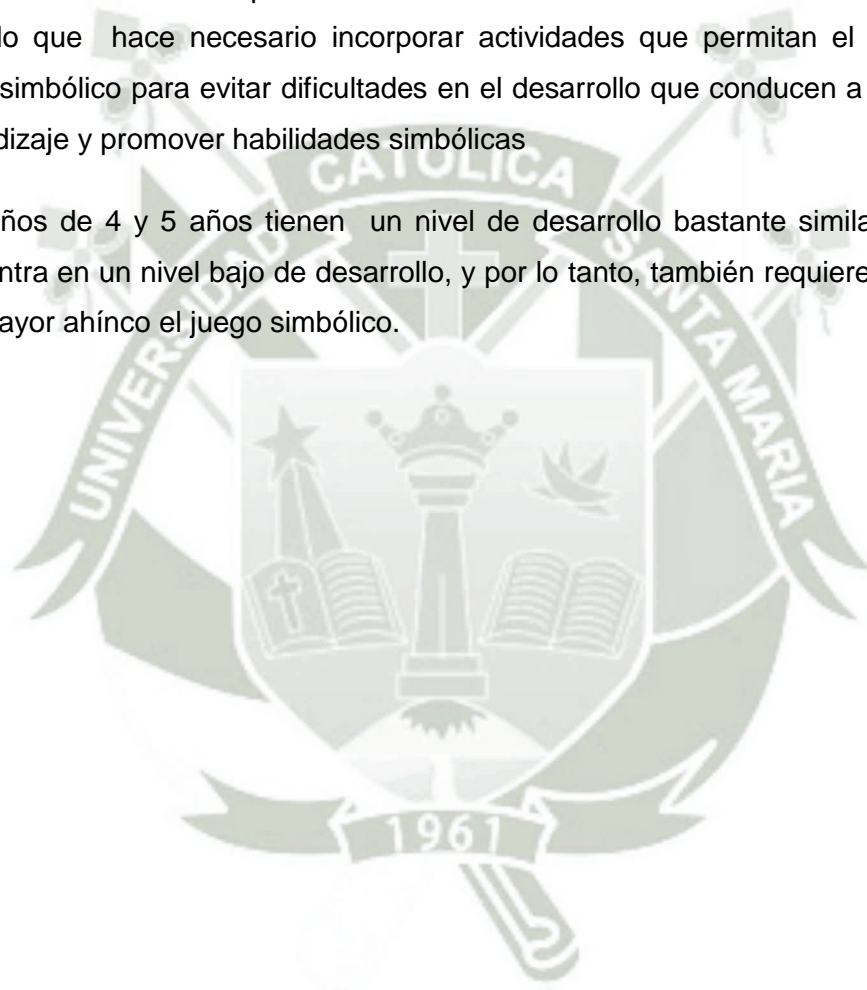
En este cuadro podemos observar el nivel de desarrollo del juego simbólico. En el caso de los niños de 3 años un 7% está en el nivel, un 35% en nivel medio y un 58% en un nivel bajo.

Los niños de 4 años tienen un nivel de desarrollo **alto** en un 42%, un porcentaje del 17% se encuentra en un nivel medio, y el otro 42% en nivel **bajo**.

Los niños de 5 años evidencian un nivel de desarrollo **alto** en un 42%, mientras que en un nivel **medio** encontramos un 42%, y un 17% en nivel **bajo**.

Este cuadro nos indica que el nivel de desarrollo en los niños de 3 años es bastante bajo, lo que hace necesario incorporar actividades que permitan el desarrollo del juego simbólico para evitar dificultades en el desarrollo que conducen a problemas de aprendizaje y promover habilidades simbólicas.

Los niños de 4 y 5 años tienen un nivel de desarrollo bastante similar, también se encuentra en un nivel bajo de desarrollo, y por lo tanto, también requiere ser trabajado con mayor ahínco el juego simbólico.



CUADRO RESUMEN N° 26

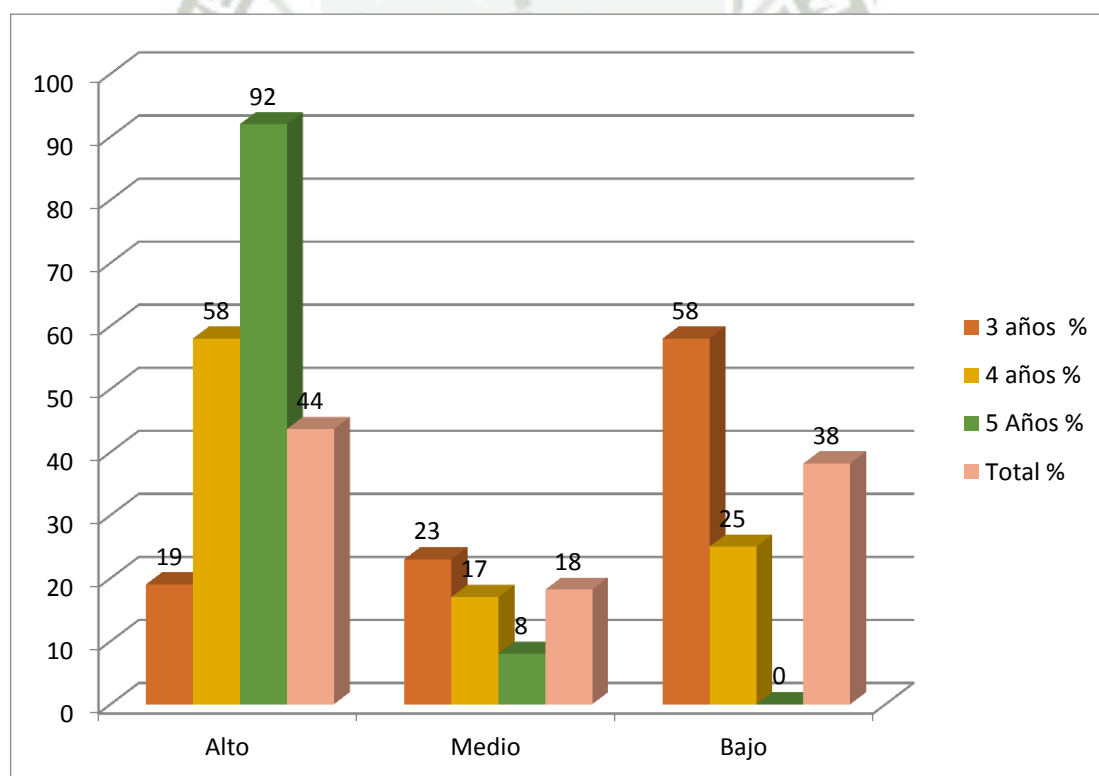
NIVEL DE DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO

Niveles \ Edad	3 años		4 años		5 Años		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Alto	6	19	7	58	11	92	24	44
Medio	7	23	2	17	1	8	10	18
Bajo	18	58	3	25	0	0	21	38
Total	31	100	12	100	12	100	55	100

Fuente: JUESIPENCRE-2016

GRÁFICO RESUMEN N° 24

NIVEL DE DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO



Fuente: JUESIPENCRE-2016



En este cuadro observamos el nivel de desarrollo del pensamiento creativo, en los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular Canguritos. En el nivel de desarrollo alto encontramos a los niños de 3 años con un porcentaje del 16%, mientras que los niños de 4 años tienen un porcentaje de 75% y los de 5 años un porcentaje de 92%.

En el nivel medio los niños de 3 años están con un porcentaje de 7%, los de 4 años con un 8% al igual que los niños de 5 años.

En el nivel **bajo** se encuentran los niños de 3 años con un 61%, mientras que los niños de 4 años están en un 17%; en este nivel no se han observado a ningún niño de 5 años.



## CONCLUSIONES

- PRIMERA. El nivel de desarrollo del juego simbólico alcanzado por los niños de 3 años se determinó que en su mayoría es bajo. Situación similar ocurre con el nivel de desarrollo del pensamiento creativo donde se observa que el nivel que presentan los niños de 3 años es bajo.
- SEGUNDA. El nivel de desarrollo del juego simbólico alcanzado por los niños de 4 años se encuentra en un nivel medio-alto. Mientras que se determinó que el nivel de desarrollo de pensamiento creativo de los niños de 4 años es alto.
- TERCERA. El nivel de desarrollo del juego simbólico alcanzado por los niños de 5 años se encuentra en un nivel medio-alto. Por otro se determinó que el nivel de pensamiento creativo es alto.
- CUARTA. En cuanto a las diferencias en el nivel de desarrollo del juego simbólico y pensamiento creativo encontramos una marcada diferencia en cuanto al nivel alto que presentaron los niños de 3 y 5 años. Mientras que el desempeño de nivel medio del juego simbólico y pensamiento se encuentran valores bastante similares entre los niños de 3 y 4 años. Finalmente se determinó el juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños de 5 años es de un nivel alto en la mayoría de los niños del salón.

## SUGERENCIAS

PRIMERA. Se sugiere que el juego simbólico, así como el pensamiento creativo se desarrolle de forma individual y colectiva a través de distintas actividades organizadas en la Institución Educativa Particular Canguritos ya que por intermedio de ellas el niño desarrolla su creatividad y lo incita a expresarse interactuando con los demás, a la vez comprender y asimilar el entorno que lo rodea, favoreciendo su imaginación y creatividad.

SEGUNDA Se debe concientizar a los docentes de la institución Educativa Particular Canguritos sobre la importancia del juego simbólico y la creatividad, ya que el niño aprende en base al juego, en donde pone en marcha el desarrollo de sus habilidades cognitivas, sociales y emocionales; y a la vez el desarrollo de su lenguaje prestando sentimientos y emociones para cada situación vivida. Alimentar la creatividad de los niños con historias a través de lectura en voz alta y una narración adecuada para la edad del niño. Así como con títeres y obras de teatro, rimas, poemas, canciones, música, pintura, modelado y otras actividades de arte

TERCERA Sugerimos que en la Institución Educativa Particular Canguritos debe contar con ambientes diseñados para el juego, ya que es el escenario clave para mejorar el desarrollo del aprendizaje, sin sustituir las decisiones de los niños. Implementar estrategias de aprendizaje vivencial tales como hacer trabajo real con los niños; como hornear pan, cocinar, carpintería y jardinería, etc.

CUARTA. Alentar a los padres de familia de la Institución Educativa Particular Canguritos a limitar el tiempo que los niños ven televisión y/o están en contacto con equipos tecnológicos y dar una oportunidad para que la imaginación de los niños florezca.

## BIBLIOGRAFÍA

- Abad Molina J. & Ruiz de Velasco A. (2011). *El juego simbólico*. Barcelona: Grao.
- Alencar, E.L.M.S. (2006). El proceso creativo: mecanismos subyacentes. En S. de la Torre y V. Violant (Coord.), *Comprender y evaluar la creatividad* (Vol. 1, pp. 191-198). Málaga: Aljibe.
- Arieti, S. (1993). *La creatividad: la síntesis mágica* (J.J. Utrilla, trad.). México: Fondo de Cultura Económica.
- Batllori J.(2009) *Juegos para entrenar el cerebro*. España: Editorial Narcea
- Bean, R. (1992). *Cómo desarrollar la creatividad en los niños*. Madrid: Debate.
- Cabezas Sandoval, J.A. (1993). *La creatividad. Teoría básica e implicaciones pedagógicas*. Salamanca: Librería Cervantes.
- Camacho, L. (2012). El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años. Tesis Licenciatura. Lima: PUCP
- Diccionario de Psicología (1985), (p.164), Bilbao: Ediciones Orbis. S.A.
- Eco U. (2000). *Tratado de Semiótica General*. Barcelona: Lumen.
- Garvey C. (1985). *El juego infantil*. Madrid: Ediciones Morata.
- Gimeno, J.; Pérez, A, (1989). *La enseñanza, su teoría y su práctica*. Madrid, España: Akal.
- González L. (1996). *Ser creativo*. México: Ed. Font S.A.
- Gras, O. (1997). *La creatividad y sus implicaciones*. La Habana, Cuba: Editorial La Academia.
- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Buenos Aires: Emecé Editores.
- Moreno, J. y Rodríguez P. (2008). *El Aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil*. Madrid, España. Ed. Aljibes

Niño Rojas, (1994). *Los procesos de la comunicación y del lenguaje*. Bogotá: Ecoe Ediciones.

Salmina, N.G. (1988). *Signo y símbolo en la educación*. Moscú: Universidad Estatal de Moscú.

Vygotsky, L. (1991). *La formación social de la mente*. 4ta Edición. S. Paulo, Brasil: Brasileira,

Wallon, H. (1987). *Psicología y educación del niño*. Una comprensión dialéctica del desarrollo y la Educación Infantil. Visor-Mec. Madrid, España.

### Informatografía

Bonilla-Sánchez, Rosario. (2013) *Formación de la función simbólica en preescolares a través de las actividades de juego*. Tesis doctoral, Doctorado Interinstitucional en Educación. Puebla, México: UIA Puebla.

González-Moreno, C, & Solovieva, Y. (2016). Caracterización del nivel de desarrollo de la función simbólica en niños preescolares. *Rev. CES Psicol.*, 9(2), 80-99.

González-Moreno, C.X., & Solovieva, Y. (2014). Función simbólica en preescolares: tema emergente de investigación. J. Martínez, & N. Ospina. *Pensar las infancias. Realidades y Utopías*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana, 171-202. [www.redalyc.org/pdf/1390/139039784005.pdf](http://www.redalyc.org/pdf/1390/139039784005.pdf)

Elkonin, D. (1989). *Obras escogidas*. Moscú: Pedagogía. <http://www.revistas.unal.edu.co/index.php/revfacmed/article/view/47983>

Licon Vega, A. (sf). *La importancia de los recursos materiales en el juego simbólico*. Universidad Pedagógica Nacional «Francisco Morazán» de Honduras. Recuperado a partir de <http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n14/n14art/art142.htm>

Logan L. M. & Virgil L. (1980). *Estrategias para una Enseñanza Creativa*. Barcelona: Ed. Oikos-tau.

Marín R. & de la Torre S. (1991). *Manual de Creatividad*. Aplicaciones Educativas. Barcelona: Ed. Vincens Vives.

- Pérez Cordero C. (2010). *La importancia del juego y los juguetes para el desarrollo integral de los niños/as de educación infantil*. Recuperado a partir de [http://autodidacta.anpebadajoz.es/autodidacta\\_archivos/numero\\_9\\_archivos/c\\_p\\_cordero.pdf](http://autodidacta.anpebadajoz.es/autodidacta_archivos/numero_9_archivos/c_p_cordero.pdf)
- Piaget, J. (1994). *La formación del símbolo en el niño*. Bogotá-Colombia: Fondo de cultura económica. <http://bloguamx.byethost10.com/wp-content/uploads/2015/04/formacic2a6n-del-simbolo-piaget.pdf?i=1>
- Pugmire-Stoy, M. (1996). *El Juego espontáneo, vehículo de aprendizaje y comunicación*. Nancea. Madrid, España.
- Suárez, R. I. (2010). *El juego simbólico en los niños de cinco años: influencia en el pensamiento creativo*. Tesis. Recuperado a partir de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/2721>
- Talizina, N. (2009). *La teoría de la actividad aplicada a la enseñanza*. México: Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Colección neuropsicológica, educación y desarrollo. [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0120-00112012000300006](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-00112012000300006)
- Velásquez B., Nahyr M., Calle M.(2010). La creatividad como práctica para el desarrollo del cerebro total. En Tabula Rasa. Bogotá - Colombia, No.13: 321-338, julio-diciembre 2010 ISSN 1794-2489. <http://www.revistatabularasa.org/numero-13/13Calle.pdf>
- Penagos, J.C. & Aluni, R. (2000). *Preguntas más frecuentes sobre creatividad*. Universidad de las Américas-Pue. En: [http://homepage.mac.com/penagoscorto/creatividad\\_2000/creatividad8.html](http://homepage.mac.com/penagoscorto/creatividad_2000/creatividad8.html).
- Paredes, A. (2000). Desarrollo de la Creatividad. En: <http://alfonsoparedes.4t.com/creatividad2.htm>
- López, M. (2000), Elementos característicos de la personalidad creativa [Paráfrasis]. *En Pensamiento crítico y creatividad en el aula* (pp. 44-45), México: Trillas
- González-Moreno, C.X., Solovieva, Y., & Quintanar, L. (2011a). La Actividad Rectora de Juego Temático de Roles Sociales en la Formación del Pensamiento Reflexivo en preescolares. *Típica, Boletín Electrónico de Salud Escolar*, 7(1), 12-25. <http://www.>

[academia.edu/2061178/La Actividad Rectora de Juego Temático de Roles Sociales en la Formación del Pensamiento Reflexivo en preescolares](https://repositorio.ucsm.edu.pe/handle/documento/2061178)







MODELO DE EVALUACIÓN

N° 1

FICHA DE OBSERVACION D EL JUEGO SIMBÓLICO

INDICADORES	ÍTEMS	3	2	1
<b>Material</b>	1. Necesita materiales concretos.	No utiliza material concreto	Utiliza material concreto por un tiempo muy corto	Utiliza material concreto por un tiempo prolongado
	2. Cuando juega se reparten los juguetes	Reparte los juguetes la mayor parte del tiempo	Reparte los juguetes en algunas ocasiones	Nunca reparte los juguetes con sus compañeros
	3. Utiliza los objetos para representar otras	Utiliza objetos para representar otros la mayor parte del tiempo	Utiliza objetos para representar otros en algunas ocasiones	Nunca utiliza objetos para representar otros
	4. Realiza acciones simbólicas sin objetos	Realiza acciones simbólicas sin objetos la mayor parte del tiempo	Realiza acciones simbólicas sin objetos en algunas ocasiones	Nunca realiza acciones simbólicas sin objetos
<b>Espacio</b>	5. Crea su propio espacio de juego.	Crea su propio espacio de juego la mayor parte del tiempo	Crea su propio espacio de juego en algunas ocasiones	Nunca crea su propio espacio de juego

	6. Se adapta a los espacios que ya están estructurados.	Se adapta a los espacios que ya están estructurados la mayor parte del tiempo	Se adapta a los espacios que ya están estructurados en algunas ocasiones	Nunca se adapta a los espacios que ya están estructurados
	7. Participa en diferentes contextos e interactúa entre ellos	Participa en diferentes contextos e interactúa con sus compañeros la mayor parte del tiempo	Participa en diferentes contextos e interactúa con sus compañeros en algunas ocasiones	Nunca participa en diferentes contextos e interactúa con sus compañeros
<b>Tiempo</b>	8. Necesita tiempo para adaptarse a las nuevas exigencias de la situación.	No necesita tiempo para adaptarse a las nuevas exigencias de la situación	Necesita tiempo para adaptarse a las nuevas exigencias de la situación en algunas ocasiones	Necesita tiempo para adaptarse a las nuevas exigencias de la situación la mayor parte del tiempo
	9. Acepta los límites del tiempo.	Acepta los límites de tiempo la mayoría de las veces	Acepta los límites de tiempo en algunas ocasiones	No Acepta los límites de tiempo la mayor parte del tiempo
	10. Coordina más de una acción que ocurren al mismo tiempo.	Coordina más de una acción que ocurre al mismo tiempo la mayoría de las veces	Coordina más de una acción que ocurre al mismo tiempo en algunas ocasiones	No coordina más de una acción que ocurre al mismo tiempo la mayor parte del tiempo

	11. Planea una secuencia de acciones posibles.	Planea una secuencia de acciones posibles la mayoría de las veces	Planea una secuencia de acciones posibles en algunas ocasiones	No planea una secuencia de acciones posibles la mayor parte del tiempo
<b>Relación consigo mismo</b>	12. Juega solo.	Juega con sus compañeros la mayoría de las veces	Juega con sus compañeros en algunas ocasiones	Juega solo la mayor parte del tiempo
	13. Cambia de personaje.	Cambia de personaje la mayoría de las veces	Cambia de personaje en algunas ocasiones	No cambia de personaje la mayor parte del tiempo
	14. Representa su historia junto a los demás.	Representa su historia junto a los demás en varias ocasiones	Representa su historia junto a los demás en algunas ocasiones	No representa su historia junto a los demás la mayor parte del tiempo
<b>Relación con sus iguales</b>	15. Representa acciones aisladas.	Representa acciones aisladas la mayor parte del tiempo	Representa acciones aisladas en algunas ocasiones	No representa acciones aisladas demás la mayor parte del tiempo
	16. Realiza un juego cooperativo completo.	Realiza un juego cooperativo completo la mayor parte del tiempo	Realiza un juego cooperativo completo en algunas ocasiones	No Realiza un juego cooperativo completo la mayor parte del tiempo

	<p>17. Altamente imaginativo incluye eventos que nunca ocurrieron.</p>	<p>Es altamente imaginativo incluye eventos que nunca ocurrieron en varias ocasiones</p>	<p>Es altamente imaginativo incluye eventos que nunca ocurrieron en algunas ocasiones</p>	<p>No es altamente imaginativo ni incluye eventos que nunca ocurrieron la mayor parte del tiempo</p>



**MODELO DE INSTRUMENTO**

**N° 2**

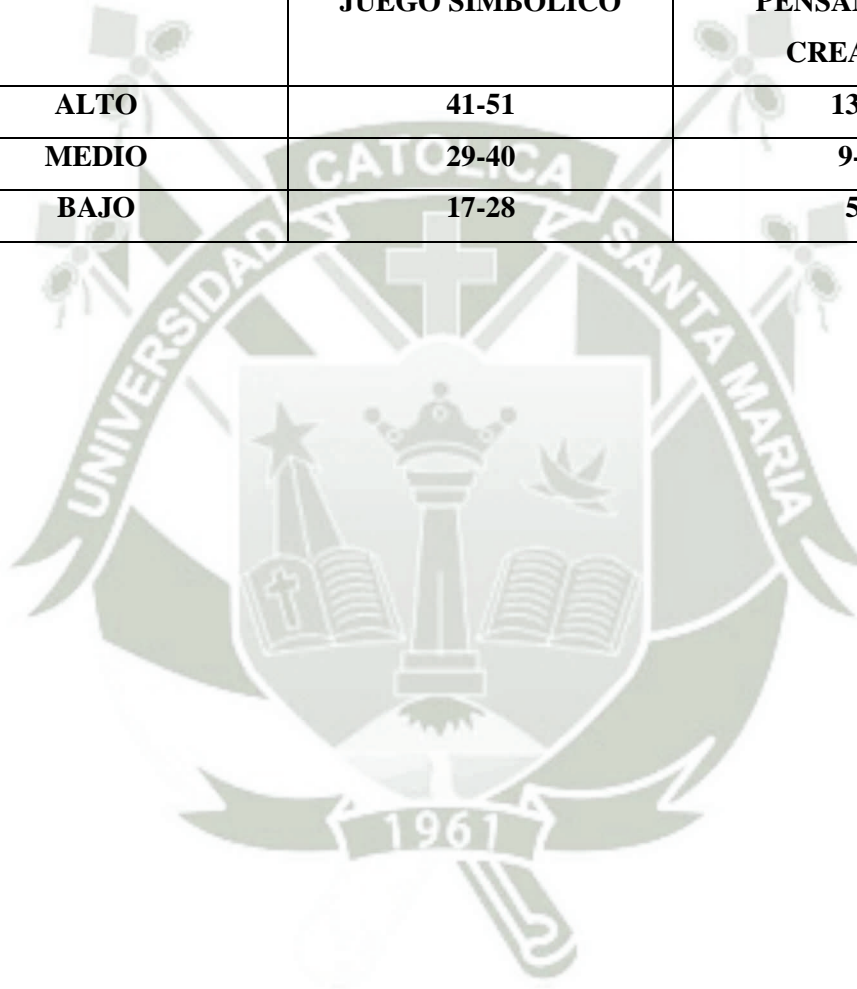
**FICHA DE OBSERVACIÓN DEL PENSAMIENTO CREATIVO**

Indicadores	PENSAMIENTO CREATIVO			PRESENTA OCURRENCIAS			APORTA OPCIONES			UTILIZA UN MISMO JUEGUETE			HACE MUCHAS PREGUNTAS		
	Estudiantes			Estudiantes			Estudiantes			Estudiantes			Estudiantes		
	La mayor Parte del tiempo 3	En algunas Ocasiones 2	Nunca o casi nunca 1	La mayor Parte del tiempo 3	En algunas Ocasiones 2	Nunca o casi nunca 1	La mayor Parte del tiempo 3	En algunas Ocasiones 2	Nunca o casi nunca 1	La mayor Parte del tiempo 3	En algunas Ocasiones 2	Nunca o casi nunca 1	La mayor Parte del tiempo 3	En algunas Ocasiones 2	Nunca o casi nunca 1

### Baremo ampliado para los cuadros resúmenes

Para establecer el nivel de desarrollo del juego simbólico y el pensamiento creativo, cada respuesta **Siempre** tiene 3 puntos, **A veces**, con 2 puntos y **Nunca**, 1 punto. El puntaje se obtiene sumando la cantidad de apariciones de cada respuesta, respectivamente. Considerando que el puntaje más alto es 51 y el más bajo 17 para el juego simbólico y para el pensamiento creativo el más alto es 15 y el mínimo 5 quedando de la siguiente manera:

	JUEGO SIMBOLICO	PENSAMIENTO CREATIVO
<b>ALTO</b>	<b>41-51</b>	<b>13-15</b>
<b>MEDIO</b>	<b>29-40</b>	<b>9-12</b>
<b>BAJO</b>	<b>17-28</b>	<b>5-8</b>



**MATRIZ DE SISTEMATIZACIÓN: EL JUEGO SIMBÓLICO Y EL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR DE NIVEL INICIAL CANGURITOS, AREQUIPA 2016**

ID	Edad	Juego simbólico																Pensamiento creativo				
		Ítems																				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
1	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	1	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3
2	3	3	3	3	1	3	3	2	3	3	1	1	3	2	1	1	3	3	3	3	3	3
3	3	3	2	3	1	3	3	2	3	3	1	1	3	2	1	1	3	3	3	3	3	3
4	3	3	2	3	1	3	3	2	3	3	1	1	3	1	1	1	3	3	3	1	3	3
5	3	3	1	3	1	3	3	1	3	3	1	1	3	1	1	1	3	3	3	1	3	3
6	3	3	1	2	1	3	3	1	3	3	1	1	3	1	1	1	3	1	3	1	1	3
7	3	3	1	1	1	3	3	1	3	2	1	1	3	1	1	1	3	1	3	1	1	3
8	3	3	1	1	1	3	3	1	3	2	1	1	3	1	1	1	3	1	3	1	1	3
9	3	3	1	1	1	3	3	1	3	2	1	1	3	1	1	1	3	1	3	1	1	3
10	3	3	1	1	1	3	3	1	3	2	1	1	3	1	1	1	3	1	3	1	1	3
11	3	3	1	1	1	3	3	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	3	1	1	3
12	3	3	1	1	1	3	3	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	3	1	1	3
13	3	3	1	1	1	3	3	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	2	1	1	3
14	3	3	1	1	1	3	2	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	2	1	1	3
15	3	3	1	1	1	3	2	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	2	1	1	3
16	3	3	1	1	1	3	2	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	2	1	1	3
17	3	3	1	1	1	3	2	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	2	1	1	3
18	3	3	1	1	1	3	2	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	2	1	1	3
19	3	3	1	1	1	3	2	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	2	1	1	3
20	3	3	1	1	1	3	2	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	2	1	1	3
21	3	3	1	1	1	3	2	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	2	1	1	3
22	3	3	1	1	1	3	2	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	2	1	1	3
23	3	3	1	1	1	3	2	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	1	3
24	3	2	1	1	1	2	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	1	3
25	3	2	1	1	1	2	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	1	3
26	3	2	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	2	1	1	1	1	3
27	3	2	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	2	1	1	1	1	1
28	3	2	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1
29	3	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1
30	3	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1

31	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1
32	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
33	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
34	4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
35	4	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
36	4	1	3	1	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3
37	4	1	2	1	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3
38	4	1	2	1	1	2	2	3	2	3	1	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3
39	4	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	5	2	2	3	3	3	3	3
40	4	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	5	1	2	3	3	3	3	3
41	4	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	2	5	1	1	2	1	3	3	3
42	4	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	5	1	1	2	1	1	1	1
43	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	1	1	2	1	1	1	1
44	5	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3
45	5	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3
46	5	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	1	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3
47	5	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	1	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3
48	5	2	2	2	2	1	3	3	1	3	3	3	1	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3
49	5	2	2	2	2	1	3	3	1	3	3	3	1	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3
50	5	2	2	1	1	1	2	3	1	3	3	3	1	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3
51	5	2	2	1	1	1	2	3	1	3	3	3	1	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3
52	5	2	2	1	1	1	2	3	1	3	3	3	1	2	3	3	1	1	3	3	3	3	3
53	5	1	2	1	1	1	2	3	1	3	3	3	1	1	3	3	1	1	3	3	3	3	3
54	5	1	1	1	1	1	1	2	1	2	3	2	1	1	2	2	1	1	3	1	3	3	3
55	5	1	1	1	1	1	1	2	1	2	3	2	1	1	2	2	1	1	2	1	3	3	3



EDAD	Leyenda		
	INCIDENCIA		
3			
4	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
5	3	2	1



## “PROYECTO LIBRE DE JUGUETES”

### 1. **Denominación:** “ Libre de juguetes”

### 2. **Descripción**

- El proyecto sustancialmente sugiere desarrollar de manera más directa el juego simbólico y el pensamiento creativo a través el retiro de todo tipo de juguetes y material lúdico de la institución, sustituyéndolo por objetos como por ejemplo: telas, cajas, latas, etc. que obliguen al niño a utilizar la función simbólica y la creatividad. A lo largo del proyecto la maestra será solo una guía lejana esta no puede proponer ni realzar algún tipo de juego que no sea de iniciativa de los niños, el proyecto se realizara en un periodo de 1 mes donde se probarán los avances que sin duda serán evidentes.

### 3. **Objetivo general**

- Desarrollar y fortalecer en los niños y niñas habilidades motrices, sociales y cognitivas donde los niños puedan utilizar material no convencional desarrollando a su vez distintos niveles de juego simbólico y pensamiento creativo.

### 4. **Objetivos específicos**

- Estimular el universo lúdico del niño
- Estimular la creatividad y el pensamiento divergente a través de arte y los juegos tradicionales.
- Construir a través del arte y el juego canales de comunicación sensibles que integren ambos mundos (adulto - niño).
- Fomentar un espacio de confraternidad y amor con los niños y niñas
- Entregar un momento de alegría a través de los talleres y compartir a los niños y niñas del lugar

### 5. **Actividades**

- 5.1. Permisos y solicitudes
- 5.2. Ejecución del proyecto
  - 5.2.1. Se guardaran todos los juguetes
  - 5.2.2. Se sustituirán por material no lúdico
  - 5.2.3. Se presentara el nuevo material a los niños del salón
- 5.3. Evaluación
  - 5.3.1. Informe

## 6. Cronograma

Actividad	Primera Semana			Segunda Semana				Tercera Semana				Cuarta Semana					
Guardado de juguetes	X	X															
Sustitución por material no lúdico			X	X	X												
Presentación del proyecto a los niños					X	X											
Desarrollo del proyecto						X	X	X	X	X	X	X	X				
Evaluación											X	X	X	X	X	X	X
Informe final														X	X	X	

## 7. Responsables

- Personal educativo de la Institución

## 8. Recursos

### 8.1. Recursos Humanos

- Directora y maestras de la institución
- Niños

### 8.2. Recursos Materiales

- Música
- Telas
- Cuerdas
- Armarios
- Latas
- Cajas

## 9. Financiamiento

- Todos los materiales y proyectos serán financiados con recursos propios.

## 10. Evaluación

- Después de haber realizado la actividad realizaremos un informe donde evaluaremos si cumplimos con todos los objetivos propuestos.

