



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

**CARRERA: EDUCACIÓN INICIAL**

**INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN  
CURRICULAR**

**TEMA:**

**“EL JUEGO SIMBÓLICO PARA EL DESARROLLO DE LA  
CREATIVIDAD EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL SUBNIVEL 2  
DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "SAN PEDRO  
PASCUAL”**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de LICENCIADA EN  
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL**

**Línea de investigación:** Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e idiomas

**Autora:** Brittany Juliet Piarpuezán Martínez

**Director:** MSc. Saúl Marciano Vásquez Orbe

Ibarra-enero-2026



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

### BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

#### IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	DE	0450172549	
APELLIDOS Y NOMBRES:	Y	Piarpuezán Martínez Brittany Juliet	
DIRECCIÓN:	Dr. Luis Madera y Av. 17 de julio		
EMAIL:	<a href="mailto:bjpiarpuezanm@utn.edu.ec">bjpiarpuezanm@utn.edu.ec</a>		
TELÉFONO FIJO:		TELF. MOVIL	0978759839

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	“El juego simbólico para el desarrollo de la creatividad en niños de Educación Inicial subnivel 2 de la Unidad Educativa Fiscomisional "San Pedro Pascual”
AUTOR (ES):	Piarpuezán Martínez Brittany Juliet
FECHA: AAAAMMDD	2026/01/13
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
CARRERA/PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> GRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TITULO POR EL QUE OPTA:	Licenciatura en Educación Inicial
ASESOR / DIRECTOR:	MSc. Edison Meneses Calderón / MSc. Saúl Vásquez Orbe

## **AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD**

Yo, Piarpuezán Martínez Brittany Juliet con cédula de identidad Nro. 0450172549, en calidad de autora y titular de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

Ibarra, a los 13 días del mes de enero de 2026

**EL AUTOR:**

**Firma:**

**Nombre:** Brittany Juliet Piarpuezán Martínez

## CONSTANCIAS

La autora manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es el titular de los derechos patrimoniales, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de esta y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 13 días del mes de enero de 2026

**EL AUTOR:**

**(Firma)**

**Nombre:** Brittany Juliet Piarpuezán Martínez

## **CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACION CURRICULAR**

Ibarra, 12 de enero de 2026

MSc. Saúl Vásquez Orbe

DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACION CURRICULAR

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de Integración Curricular, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

*(f)*

*MSc. Saúl Vásquez Orbe*

*C.C.: 1002165031*

## APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

*El Tribunal Examinador del trabajo de titulación “El juego simbólico para el desarrollo de la creatividad en niños de Educación Inicial subnivel 2 de la Unidad Educativa Fiscomisional "San Pedro Pascual” elaborado por Piarpuezán Martínez Brittany Juliet, previo a la obtención del título de Licenciatura en Educación Inicial aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:*

*(f):*

*MSc. Saúl Vásquez Orbe*

*C.C.: 1002165031*

*(f):*

*MSc. Edison Meneses Calderón*

*C.C.: 1001452166*

## DEDICATORIA

A Dios, por ser mi refugio y mi fuerza. Gracias por sostenerme cuando sentí que no podía más, por llenarme de paz en mis días de angustia y por iluminar mis pasos aun cuando el camino parecía oscuro. Tu presencia fue mi impulso y tu amor, mi guía constante.

A mis padres, que son y serán siempre el motor de mi vida. A ti, mamá, gracias por tu amor infinito, por tus palabras que me levantan y por enseñarme a ser valiente incluso en mis días más frágiles. A ti, papá, gracias por tu apoyo firme, por creer en mí sin dudar y por recordarme que los sueños se alcanzan con esfuerzo y corazón.

A mí misma, la mujer que fui y a la que estoy construyendo. Gracias por no rendirte, por levantarte una y otra vez, por las noches sin sueño, por las lágrimas transformadas en fuerza y por seguir creyendo en tus sueños incluso cuando parecían lejanos. Este logro es la huella de tu constancia, tu amor propio y tu deseo profundo de crecer.

## AGRADECIMIENTO

Agradezco profundamente a Dios, por acompañarme en cada momento de este camino. Por darme la fuerza cuando sentí que ya no podía más y por llenarme de esperanza incluso en los días más difíciles. Gracias por sostenerme y por recordarme que nunca camino sola.

A mis padres, por ser mis pilares, mis guías y mi refugio seguro. Gracias por cada sacrificio silencioso, por cada palabra de aliento y por cada abrazo que llegó justo cuando lo necesitaba. Gracias, mamá, por tu amor inmenso, por enseñarme a ser valiente incluso cuando el miedo intenta ganar, y por recordarme cada día que merezco todo lo bueno que llega a mi vida. Gracias, papá, por tu apoyo incondicional, por creer en mí incluso en mis momentos de duda, y por enseñarme que la perseverancia transforma los sueños en realidad.

A mi tía Vero y a mi tío Alfonso, quienes han sido para mí como segundos padres. Gracias por su apoyo desinteresado, por creer en mí sin condiciones y por cada palabra de aliento que iluminó mis días complicados.

A mis amigas Naty y Majo, por ser ese abrazo en medio del caos, por escucharme, por animarme y por recordarme que los sueños se construyen mejor cuando se caminan acompañada. Gracias por su amistad sincera, por cada risa, cada desahogo y cada gesto que hizo más llevadera esta etapa.

A los docentes que formaron parte de mi formación universitaria, gracias por sus enseñanzas, por su entrega y por haber dejado en mí huellas que van más allá del aula. A mi tutor, MSc. Saúl Vásquez, por su orientación, paciencia y compromiso en este proceso. Y a mi asesor, MSc. Edison Meneses, por compartir su conocimiento con tanta dedicación.

Gracias a cada persona que, de una u otra manera, formó parte de este trayecto. Cada gesto, palabra y apoyo quedó grabado en mi corazón. Este logro es mío, pero también es de quienes caminaron conmigo.

## RESUMEN

Esta investigación se llevó a cabo con el objetivo de proponer una estrategia pedagógica de juegos simbólicos para fomentar el desarrollo de la creatividad en niños de Educación Inicial subnivel 2 de la Unidad Educativa Fiscomisional "San Pedro Pascual". La metodología seleccionada corresponde a un enfoque mixto, se optó por un diseño descriptivo, se llevó a cabo una investigación aplicada, fue seleccionado un diseño de investigación no experimental transversal, para la recolección de los datos se implementó una entrevista a docentes del nivel y una prueba de Pensamiento Creativo de Torrance, en su versión adaptada de Krumm, Arán, & López (2024) que evalúa fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración a los niños. El 73% de los niños obtuvieron en su caso un diagnóstico de falta o gran falta de creatividad, en particular en lo que respecta a los elementos de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. También hay otra conclusión clara para nuestra docente: conoce de forma vaga los juegos simbólicos y la creatividad, pero carece de información acerca de la manera de adaptarlos en el aula. De ahí que la incapacidad del docente para comprender el juego simbólico se traduzca en niveles reducidos de creatividad por parte de los niños. El pensamiento creativo en su inicio se ve limitado por el hecho de que faltan instrucciones pedagógicas que se centren en los juegos simbólicos. Conviene hacer uso de juegos simbólicos como modelo de enseñanza, que ayude a la gente a pensar de forma divergente, y formar a los profesores en métodos dinámicos que fomenten en los alumnos la creatividad de forma holística y significativa.

**Palabras Clave:** juego simbólico, creatividad, educación inicial

## ABSTRACT

This study aimed to evaluate the relevance of symbolic play in fostering creativity among children in Early Childhood Education, Sublevel 2, at the “San Pedro Pascual” Educational Unit. A mixed-methods approach was adopted, employing a descriptive and applied research design. The study followed a non-experimental methodology and used interviews and the Torrance Tests of Creative Thinking as data collection instruments. This test assesses four key dimensions of creativity: fluency, flexibility, originality, and elaboration. The results revealed that 73% of the assessed children demonstrated low or very low levels of creativity, particularly in the dimensions of fluency, flexibility, originality, and elaboration. The findings also indicated that, although the teacher possesses general knowledge of symbolic play and creativity, there is no clearly defined strategy for implementing symbolic play activities in the classroom. This limited pedagogical approach is associated with the children’s low levels of creative development. The study concludes that the absence of teaching strategies centered on symbolic play restricts the development of creative thinking in early childhood. Therefore, it is recommended that instructional strategies based on symbolic play be implemented to stimulate divergent thinking, along with targeted teacher training in active, holistic, and meaningful methodologies that promote creativity.

**Keywords:** symbolic play, creativity, early childhood education.

## Índice de contenidos

INTRODUCCIÓN .....	1
OBJETIVOS .....	5
Objetivo general.....	5
Objetivos específicos .....	5
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO.....	6
1.1    Creatividad.....	6
1.1.1. Definición de creatividad.....	6
1.1.2 Importancia de la creatividad.....	7
1.1.3 Beneficios de la creatividad.....	7
1.1.4 Indicadores de la creatividad .....	8
1.1.5 Métodos para desarrollar la creatividad.....	10
1.1.6 Factores que estimulan la creatividad.....	12
1.1.7 Proceso cognitivo de la creatividad .....	13
1.1.8 Pensamiento creativo .....	15
1.1.9 Creatividad para la neurociencia.....	16
1.2 Juego simbólico .....	17
1.2.1 Lúdica .....	17
1.2.2 El juego .....	18
1.2.4 Clasificación del juego.....	19
1.2.5 Definición del juego simbólico.....	20
1.2.6 Importancia del juego simbólico.....	21
1.2.7 Beneficios del juego simbólico.....	21
CAPÍTULO 2: MATERIALES Y MÉTODOS .....	23
2.1 Tipo de Investigación.....	23
2.2 Métodos.....	23
2.3 Técnicas .....	24
2.4 Instrumentos.....	24
2.5 Preguntas de investigación.....	26
2.6 Matriz de Operacionalización .....	27
2.7 Participantes.....	29
CAPÍTULO 3: RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	31
3.1 Resultados y discusión de la entrevista aplicada a la docente .....	32

3.2 Resultados y discusión del Test de Pensamiento Creativo de Torrance de aplicado a los niños.....	35
CAPÍTULO 4: PROPUESTA.....	43
4.1. Título de la propuesta.....	43
4.2. Contenido de la propuesta.....	43
CONCLUSIONES .....	63
RECOMENDACIONES.....	64
BIBLIOGRAFÍA .....	65
ANEXOS .....	74
Anexo 1: Árbol de Problemas.....	74
Anexo 2: Entrevista a docente .....	75
Anexo 3: Test de Torrance dirigido a los niños/as de 4 a 5 años.....	76
Anexo 4: Validación de instrumentos.....	78
Entrevista a docente .....	78
Test de Torrance dirigido a los niños/as de 4 a 5 años .....	80
Anexo 5: Solicitud para la aplicación de instrumentos.....	82
Anexo 6: Certificado abstract .....	83
Anexo 7: Certificado de Compilatio .....	84
Anexo 8: Evaluación Informe Final del Trabajo de Integración Curricular .....	85

### Índice de tablas

<b>Tabla 1</b> Análisis comparativo de la entrevista aplicada a la docente sobre creatividad y juego simbólico.....	32
<b>Tabla 2</b> Clasificación de los estudiantes según nivel de creatividad global .....	35
<b>Tabla 3</b> Rúbrica de evaluación del desarrollo de la creatividad mediante e l juego simbólico .....	62

### Índice de figuras

<b>Figura 1</b> Niveles de fluidez en el test (n = 29).....	36
<b>Figura 2</b> Niveles de flexibilidad en el test (n = 29) .....	36
<b>Figura 3</b> Niveles de originalidad en el test (n = 29).....	37
<b>Figura 4</b> Niveles de elaboración en el test (n = 29) .....	38

## INTRODUCCIÓN

Esta investigación surge por el interés de fomentar el desarrollo de la creatividad, considerando esta potencia otros procesos cognitivos como el pensamiento crítico, pensamiento abstracto y mejora la habilidad para la resolución de problemas, siendo todos estos de gran importancia, no solo para la formación educativa, esto también favorece el desarrollo integral, fortalece la confianza, favorece la expresión de emociones y facilita la participación e integración con sus pares.

En tal sentido, se considera el juego simbólico como una opción idónea para fomentar y desarrollar la creatividad e imaginación de los niños. No obstante, en la práctica profesional se observa el desafío que implica para los docentes implementar estrategias que sean efectivas y que ayuden a alcanzar los objetivos de aprendizaje establecidos. Por tal razón, surge el interés de proponer una guía didáctica de juegos simbólicos como un recurso pedagógico para los docentes que facilite el proceso de enseñanza y se mejoren los resultados de aprendizaje.

Según la malla curricular del Ministerio de Educación (2014) entre los 4 y 5 años, el niño pasa por una etapa en la que el juego simbólico se hace más complejo. Su reconstrucción se complica, añadiendo acciones de varios personajes. En ellas los niños interpretan papeles, son los personajes principales de la fiesta en sus ratos libres. Por su parte, Martínez (2019) señala que, cuanto mayor sean las oportunidades para que un niño disfrute de la riqueza y de la fantasía libre del juego, más robusto será su crecimiento. Ya que el juego durante la niñez es mucho más que simplemente diversión o disfrute. Es un enlace con la realidad, una herramienta para solucionar problemas, un recurso de identificaciones y un entrenamiento óptimo para la vida.

De igual manera, el Currículo de Educación Inicial de Ecuador (2014) en el apartado de orientaciones metodológicas destaca que la educación integral se fundamenta en la experimentación, exploración y creatividad, características innatas de los niños durante el juego. Por ello, resulta crucial planificar las actividades lúdicas, reconociendo su importancia trascendental. Esto implica la participación activa del docente, con una planificación antes, durante y después del juego, así como la creación de espacios apropiados y la provisión de suficientes materiales.

A nivel nacional, en las aulas de preescolar persisten prácticas anticuadas que no brindan el tiempo necesario para las actividades lúdicas de experimentación y exploración. Al respecto Solís et al. (2019) quien menciona que: “los docentes que se gradúan están aplicando métodos tradicionales, no acorde al estilo de aprendizaje de los estudiantes que son diferentes a los de otra época ni a las necesidades de la sociedad actual” (p.805). Además, los entornos lúdicos no están diseñados para ofrecer desafíos que fomenten un aprendizaje significativo para los niños.

La realidad demuestra que el juego no se está aplicando en las aulas, donde los maestros al desempeñar sus funciones no otorgan importancia a estas actividades educativas esenciales para el progreso y rendimiento escolar de los niños. El docente aplica una forma de enseñanza centrada en la memorización de contenidos, se restringe a explicar los temas ya definidos por el currículo, lo que a su vez puede resultar innecesario su implementación. Al respecto Talavera (2023) menciona que: “existe un contexto educativo que exige de manera recurrente resultados” (p.350).

Además, es importante subrayar que el juego en los jardines de infancia se percibe en su verdadera dimensión, después de alcanzar ese primer nivel, el docente olvida que el alumno requiere esa cantidad de juego. En niveles superiores de enseñanza, lo contrario del juego es la disciplina, razón por la cual la institución educativa es disciplinaria.

Lamentablemente, en las aulas se sigue implementando el modelo educativo de enseñanza tradicional, dejando atrás las estrategias innovadoras, no se fomenta la participación. Con el paso del tiempo este ha quedado desactualizado; percibido como un modelo predecible, poco motivador y que requiere una rápida adaptación a los tiempos actuales. El maestro solo tiene la función de emisor y el estudiante es un receptor que lo escucha de manera pasiva. La práctica educativa convencional fundamentada en la autoridad del docente conlleva una serie de tareas monótonas que resultan en el pontificar, interrogar, supervisar y castigar de manera constante. De acuerdo con Galván y Siado (2021) “el sistema educativo actual está planteado como una pirámide, de arriba hacia abajo, estando los profesores arriba y los alumnos abajo (p.965)”.

En el enfoque convencional, la educación del estudiante no puede entenderse sin la autoridad sólida del docente, una autoridad que se limita a la acción de dirigir. Tampoco se puede entender la educación sin una rigurosa disciplina a la que el estudiante debe acatar. En esta pedagogía se incorpora un novedoso principio educativo, la repetición, que implica influir de manera reiterada en lo ya aprendido, con la finalidad de dirigir al estudiante de forma mecánica, incluso irreflexiva, hacia el conocimiento y la virtud. Se considera el silencio como otro precepto o regla educativa de esta metodología, un silencio imprescindible para atraer la atención del estudiante y prevenir cualquier distracción que no sería manejada por el docente.

Ante los planteamientos expuestos y después de analizar la problemática de manera general que fueron observadas durante la práctica preprofesional en la Unidad Educativa Fiscomisional "San Pedro Pascual" en educación inicial subnivel 2 durante el año lectivo 2024-2025. Por lo que se han encontrado las siguientes causas y efectos:

La escasa actualización en las estrategias para integrar las actividades recreativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, afectan el desarrollo integral del niño, en el que la creatividad juega un papel vital y requiere ser promovida en el ambiente educativo. En este escenario, la monotonía en el aula puede convertirse en un obstáculo significativo para un

aprendizaje efectivo, dado que cuando los estudiantes se encuentran con un entorno educativo estático y carente de diversidad, es probable que experimenten una disminución en su motivación interna para participar de forma activa en el proceso educativo.

En este sentido, la ausencia de metodologías pedagógicas activas puede generar desigualdad educativa, puesto que los alumnos aprenden de formas distintas y tienen necesidades diversas, y la rigidez metodológica deja fuera a los alumnos que podrían beneficiarse de metodologías más interactivas y personalizadas. La educación no es información, es recordarla y saber cuándo aplicarla. Se ha reconocido la ausencia de actividades lúdicas y creativas como una constante histórica que ha perjudicado a generaciones de estudiantes. Aún existe este problema y se necesita hacer algo al respecto.

La educación actual enfrenta nuevos desafíos, debido al rápido avance tecnológico y los cambios sociales. La persistencia de este problema demuestra la necesidad de analizar las prácticas pedagógicas actuales y desarrollar enfoques más innovadores y centrados en el estudiante. Además, la urgencia de adoptar un enfoque integral, la implementación de actividades recreativas y creativas no solo aspira a solucionar la ausencia de dinamismo en el salón de clases, sino que también posee el potencial. La incorporación de actividades lúdicas y creativas no solo aspira a solucionar la ausencia de dinamismo.

Por esta razón, se ha planteado realizar una investigación para determinar que estrategias resultan más efectivas para implementar el juego simbólico en el aula para fomentar el desarrollo de la creatividad en niños de Educación Inicial subnivel 2 de la Unidad Educativa Fiscomisional "San Pedro Pascual"

El estudio se desarrollará en la Unidad Educativa Fiscomisional "San Pedro Pascual", ubicada en la zona urbana de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura, parroquia El Sagrario, durante el año lectivo 2024-2025. En este contexto, surge la siguiente interrogante de investigación: ¿De qué manera el juego simbólico desarrolla la creatividad en los niños de Educación Inicial subnivel 2 de la Unidad Educativa Fiscomisional "San Pedro Pascual"?

La presente investigación se justifica debido a que en la actualidad aún predomina el modelo de enseñanza tradicional, el cual limita la participación activa de los estudiantes y dificulta la construcción de aprendizajes significativos aplicables al contexto real (Galván & Siado, 2021; Baque & Portilla, 2021). Estas situaciones suelen derivarse del limitado conocimiento de los docentes respecto a la implementación de estrategias innovadoras, donde la lúdica desempeña un papel fundamental como herramienta didáctica para el desarrollo de la creatividad en la primera infancia.

Al respecto, Silís et al. (2019) mencionan que las instituciones educativas operan como un sistema, así que el modelo educativo no debe limitarse a los contenidos, programas y planes de estudio, sino que logra el funcionamiento en función de sus metas. El modelo de enseñanza no debería estar en conflicto con el proceso de evolución. Es imprescindible que cualquier propuesta educativa debe incluir al menos tres componentes fundamentales: Primero, el propósito de la propuesta educativa, o sea, qué tipo de estudiantes aspira a formar la institución.

En segundo lugar, se proporcionarán a los estudiantes conocimientos y competencias para que se orienten según el objetivo. En tercer lugar, como enriquecer la educación que los estudiantes necesitan para alcanzar un desarrollo integral como personas, con su propia identidad y comportamiento.

Esta práctica estimula actitudes apropiadas, facilita la apropiación de conocimientos y habilidades, y contribuye a mejorar la comunicación entre los estudiantes. Considerar esta actividad lúdica como esencial en las estrategias educativas implica verla como un conjunto de tareas breves y divertidas, con normas que promueven la consolidación de valores y el esfuerzo para internalizar conocimientos de manera adecuada (Mera & Santamaría, 2021).

Los beneficiarios directos de este proyecto serán los niños de Educación Inicial subnivel 2 de la Unidad Educativa Fiscomisional “San Pedro Pascual”, mientras que de manera indirecta se beneficiarán los docentes, al contar con una estrategia pedagógica que facilite y mejore el proceso de enseñanza-aprendizaje. A nivel nacional, el estudio aporta elementos que pueden ser considerados dentro de las acciones orientadas a mejorar la calidad educativa en el Ecuador (Chiluisa, 2023); a nivel regional, ofrece un referente metodológico adaptable a otras instituciones; y a nivel local, contribuye al fortalecimiento del desarrollo integral de los estudiantes mediante la promoción de la creatividad.

Esta investigación es viable porque existe la posibilidad de acceder a los recursos técnicos necesarios para llevar a cabo el proyecto, de igual manera se cuenta con el apoyo de la institución educativa, docentes y padres de familia para llevar a cabo al estudio lo que facilita el acceso a la información por medio de la recolección de datos.

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo general**

Proponer una estrategia de juegos simbólicos para fomentar el desarrollo de la creatividad en niños de Educación Inicial subnivel 2 de la Unidad Educativa Fiscomisional "San Pedro Pascual".

### **Objetivos específicos**

Determinar los conocimientos sobre el juego simbólico y la creatividad en la docente de Educación Inicial subnivel 2, de la Unidad Educativa Fiscomisional "San Pedro Pascual".

Diagnosticar el nivel de la creatividad en niños de Educación Inicial subnivel 2 de la Unidad Educativa Fiscomisional "San Pedro Pascual".

Diseñar una estrategia pedagógica de juegos simbólicos, con base en los factores identificados, para fomentar el desarrollo de la creatividad en los niños de Educación Inicial subnivel 2 de la Unidad Educativa Fiscomisional "San Pedro Pascual".

## CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

Desde la perspectiva teórica, la creatividad se define como la habilidad para crear utilizando los recursos existentes, y se aborda desde el producto, el proceso y el individuo. En este contexto, el individuo aplica el pensamiento flexible para alcanzar un objetivo. Por el otro, la creatividad es la capacidad de generar algo nuevo. Y su valor radica en lo que logra para su objetivo. Se relaciona con la mente y la conducta creativa y las combinaciones de ideas que es capaz de producir (López et al., 2023).

Mientras que el pensamiento creativo es un tipo específico de pensamiento que se define por la originalidad, flexibilidad, elaboración y fluidez. Y esta es una forma de plantear, construir y resolver situaciones y problemas de aprendizaje y de la vida diaria. Por lo cual, al hablar del pensamiento creativo, nos estamos refiriendo a entender cómo piensan, aprenden y crear ideas u objetos. En dimensiones diversas de la persona. Esto abarca desde procesos simples como la percepción hasta procesos complejos como la organización mental y el procesamiento de la información. También ingresa en otras variables personales como la motivación, la apertura a la experiencia, la emoción (De Cássia et al., 2021)

Pero es importante saber que, muchas veces se confunde el pensamiento creativo con la creatividad y eso ha generado una confusión de términos. Por eso se decidió colocar como orden jerárquico para el marco teórico definición de la creatividad que apoya al pensamiento creativo y luego al pensamiento cognitivo.

### 1.1 Creatividad

#### 1.1.1. *Definición de creatividad*

La creatividad es un comportamiento espontáneo de tipo individual, no lineal, en búsqueda de lo nuevo, combinando lo ya existente; es un concepto muy amplio que abarca muchas áreas. El fomento de la creatividad en un individuo no solo impulsa la obtención de competencias que mejoren la solución de problemas, sino que también promueve algunas habilidades sociales como la interacción con los demás (González & Molero, 2022).

La creatividad es un proceso mental humano que persigue el desarrollo de un concepto, ya sea con un objetivo práctico, como parte de un proceso de innovación, o sin dicho proceso. Así, se define la noción de una capacidad humana que se expresa en diferentes niveles, en función de factores internos, genética y personalidad, y externos, macro y microentornos. Por ende, toda persona es creativa en algún grado, que dependerá de factores condicionantes y de su propia individualidad. Pero eso también significa que la creatividad puede desarrollarse como cualquier otra habilidad (Aranibar et al., 2022).

El mundo sensorial y mental del niño comienza cuando sus sentidos captan diferentes relaciones, colores, tonos de voz, que son el punto de partida de su pensamiento creativo. En

sus Primeros años, los niños se vuelven creativos al entrar en contacto con el arte y sus expresiones, por medio de las cuales descubren otra forma de expresarse y transformar la realidad. La enseñanza abierta, flexible, que apoya a los estudiantes en sus propias ideas, profundiza y estimula el pensamiento divergente, tan necesario para la creatividad (Cabrera & Dupeyrón, 2019).

En la educación temprana, la creatividad se respalda en el pensamiento divergente, que promueve la fluidez, flexibilidad, originalidad y la generación de respuestas. Los estudiantes se sienten incentivados a continuar con su aprendizaje cuando el proceso de aprendizaje se basa en el descubrimiento, la experiencia y la acción. Continuar con su aprendizaje cuando el proceso se basa en el descubrimiento, la experiencia y la acción (Cobeña et al., 2024).

### ***1.1.2 Importancia de la creatividad***

El fomento de la creatividad se refiere a la habilidad que permite a los niños desarrollar habilidades, destrezas o capacidades que mejorarán su rendimiento y elevarán su calidad de vida en diferentes aspectos del desarrollo, que incluyen el cognitivo, motor, social y emocional. La La creatividad como un elemento crucial en el desarrollo integral de la personalidad de los infantes hasta convertirse en ciudadanos en un mundo en cambio permanente, que requiere habilidades para resolver problemas y aportar conocimientos relevantes en los distintos entornos operativos en los que se encuentran. Esta habilidad se reflejará en la habilidad para generar ideas, mostrar adaptabilidad ante las oportunidades, otorgar características únicas a las soluciones, y establecer las acciones adecuadas para diferentes situaciones sentimentales, conflictivas, laborales y personales (Barva et al., 2019).

El desarrollo completo de los niños en la fase inicial se realiza mediante el juego, lo que permite a muchos desarrollar múltiples habilidades. Hoy en día, el juego ha ganado una importancia considerable en el proceso educativo y se ha transformado en un valioso para los docentes en esta fase para comunicar el saber y ampliar el entendimiento de los niños (Ribers , 2011).

En la educación, la creatividad el promueve el pensamiento divergente, lo que promueve la fluidez de ideas, la adaptabilidad mental, la originalidad y la elaboración de respuestas. Cuando el proceso educativo se basa en el descubrimiento, la vivencia personal y la acción, los alumnos se sienten incentivados a proseguir con su proceso de aprendizaje. Esta habilidad les otorga una mayor independencia en su razonamiento y les facilita ajustarse de forma más eficaz a las situaciones a las que se ven sometidos (Cobeña et al., 2024).

### ***1.1.3 Beneficios de la creatividad***

La creatividad es una herramienta para adaptarse a un mundo en constante cambio y su ejercicio favorece el desarrollo integral de los niños de edad preescolar. Proporciona a las personas las herramientas necesarias para fortalecer y desarrollar sus habilidades emocionales, sociales y mejorar sus habilidades físicas de la mejor manera (Rosales & Tomalá, 2023).

El nivel inicial representa una etapa significativa donde los niños logran un gran desarrollo cognitivo, físico, del lenguaje, emocional y social. Los niños son seres curiosos por la naturaleza, lo que permite a los educadores desarrollar estrategias pedagógicas innovadoras y creativas. De este modo, aprender se transforma en algo divertido y significativo, que les permite aprender sobre sí mismos y sobre el mundo. Una habilidad esencial que deben desarrollar los estudiantes que exploran es poder comunicar con claridad y exactitud a otros lo que ven, piensan y se preguntan. Los niños de 3 a 6 años necesitan una educación creativa que estimule la producción de ideas nuevas y originales (Morocho, 2023).

Desarrollar la creatividad en los centros educativos desarrollará la capacidad de los estudiantes para ajustarse con éxito a situaciones nuevas y desconocidas. Esto les permitirá recibir mejores las críticas y superar mejor las frustraciones. Formando estudiantes creativos, participativos, actores de su propio aprendizaje, serán adultos capaces de afrontar y dar respuesta a situaciones (Cobeña et al., 2024).

En opinión de Variás (2022) el pensamiento creativo fomenta la autoevaluación, enseña a los alumnos a apreciar sus propias obras y a ver un fallo como una lección. Fomente el autoconcepto y la conciencia para ayudar a que se sientan seguras y puedan expresar sus sentimientos.

#### ***1.1.4 Indicadores de la creatividad***

La creatividad es una capacidad que requiere originalidad y eficacia potencial en un contexto cambiante, y que ha adquirido mayor importancia en los últimos años. La creatividad no solo apoya las mayores innovaciones de la sociedad, sino que es un fenómeno universal y democrático. Las características que definen el pensamiento creativo son la fluidez, la flexibilidad, la originalidad, y la elaboración (López et al., 2024).

De hecho, la creatividad viene a ser la originalidad intencionada. Este criterio se refiere a la originalidad de las ideas planteadas en comparación con las ideas de otros participantes (Forthmann et al., 2023). La creatividad implica fluidez (generar muchas ideas), flexibilidad (adaptarse a muchas ideas), originalidad (ideas nuevas y diferentes) y elaboración (desarrollar las ideas); A continuación, se explican con mayor profundidad estos indicadores:

**1.1.4.1 Fluidez.** La fluidez es la cantidad de ideas diferentes que se generan en torno a un tema. En el plano escolar, las capacidades a desarrollar serán la asociación de palabras, hechos y sucesos. Esta flexibilidad se evidencia cuando el niño narra una historia en orden cronológico. Las ideas que se elaboran sobre un tema deben enlazarse para que haya coherencia entre las partes y formar una unidad. A veces el niño la interrumpe sin previo aviso; no obstante, la historia sigue su curso en la narración de los sucesos (Zuloeta et al., 2021).

Primero, la fluidez es vista como un atributo de las mentes creativas que implica el flujo natural de ideas e imágenes. Así pues, las mentes de las personas creativas poseen una mayor habilidad para producir diversas ideas al tratar una tarea (Forthmann et al., 2023).

La idea del fluir de la creatividad mencionada hace referencia precisamente a ciertas cualidades de las experiencias que tienen lugar en el curso de una actividad creativa. En tal sentido, para este estudio este indicador permitió identificar en los niños la capacidad de producir ideas, aportar soluciones de manera rápida o espontánea ante un conflicto o situación inesperada.

**1.1.4.2 Flexibilidad.** En segundo lugar, la flexibilidad se distingue por la clasificación de ideas en diversas categorías, lo que refleja la diversidad y variedad de ideas que una persona puede aportar. Las ideas presentadas en diversas categorías se aprecian más desde un punto de vista creativo que las que forman parte de la misma categoría desde un punto de vista funcional (Forthmann et al., 2023).

La flexibilidad es una propiedad de transformación de proceso para obtener una solución. Esta característica surge cuando se analiza un problema desde diferentes puntos de vista. En el campo educativo, el estudiante debe crear ideas organizando categorías en el proceso y en la solución de respuestas. De lo anterior se infiere que la flexibilidad es una propiedad del discurso a la que el niño se debe enfrentar hasta conseguir la plasticidad en el desarrollo discursivo que supone el reto. El niño adquiere flexibilidad usando formas novedosas de construcción discursiva, diferentes a las que se usan en casa o en la escuela. Por tanto, hay que hacer muchas pruebas para que el niño adquiera flexibilidad discursiva y use formas gramaticales que favorezcan la creatividad lingüística al contar cosas. adquiere flexibilidad usando formas novedosas de construcción discursiva, diferentes a las que se usan en casa o en la escuela (Zuloeta et al., 2021).

A partir de este indicador se valora la habilidad de los niños para modificar su opinión, aceptar las ideas de los otros o aceptar un cambio inesperado, puede relacionarse con la habilidad para dar respuestas alternativas o adaptar distintas propuestas superando la rigidez o inflexibilidad.

**1.1.4.3 Originalidad.** En tercer orden de ideas, la originalidad representa el índice más relevante de creatividad. En realidad, la creatividad se interpreta como la originalidad deliberada. Este parámetro hace alusión a la unicidad y particularidad de las ideas expuestas en relación con las de otros participantes (Forthmann et al., 2023).

La originalidad es el proceso, producto o idea diferente de algo único. Es el producto de ideas que tienen ingenio y son infrecuentes. En lo académico se estimula ideas nuevas que el estudiante propone. Este rasgo nos lleva a reflexionar sobre lo nuevo que tiene el producto mostrado por el estudiante. Sin este rasgo el producto se convierte en una forma u objeto construido por otro antes que el niño que es el sujeto de derecho y aprendizaje. Esto significa que la originalidad se encuentra en lo novedoso que puede tener el producto que el niño presenta. Esto se socia a lo nuevo, reciente y espontáneo que pueda tener el producto del niño (Zuloeta et al., 2021).

En este indicador se determina la capacidad del niño para presentar ideas diferenciadas, poco comunes pero coherentes, se trata de un individuo que plantea ideas innovadoras y únicas cuando se estimula su imaginación y se propicia un ambiente para que surja esta capacidad. Implica imaginar, experimentar, explorar y expresarse de formas no convencionales.

**1.1.4.4 Elaboración.** Se refiere a la habilidad del individuo para formalizar ideas, planificar, desarrollar y llevar a cabo proyectos, fortaleza, dirección, perfeccionamiento, persistencia y disciplina. Implica la expansión y profundización de una idea inicial, lo que la convierte en un proceso crucial para el desarrollo de la creatividad (Forthmann et al., 2023).

Se refiere a la capacidad de un individuo para desarrollar y/o perfeccionar una idea o producción original, llegando a niveles de complejidad y detalle. En consecuencia, la elaboración se define como la habilidad de incorporar elementos, características, entre otros. Para ello, es posible emplear dos o más destrezas para la construcción de un objeto complejo y sofisticado en su elaboración, o para la elaboración de una idea profunda y/o extensa (Zuloeta et al., 2021).

Este indicador permitió identificar la capacidad de los niños para ejecutar sus ideas, si estas las pueden mejorar la idea original. Específicamente implica evaluar la capacidad de planificar, desarrollar y llevar a cabo proyectos, la disposición para transformar las formulaciones en soluciones prometedoras, acciones resolutivas, y la demanda de llevar el impulso creativo hasta su ejecución.

### ***1.1.5 Métodos para desarrollar la creatividad***

El estudio realizado por Chugá et al. (2024) sobre el juego simbólico como herramienta pedagógica para estimular creatividad en niños de 4 a 5 años destaca que los juegos han constituido una parte intrínseca de la existencia humana. Esta actividad tiene el potencial de promover una variedad de habilidades, tanto físicas como mentales, en todos los individuos. Para los niños desarrollan la imaginación y la creatividad propia de su naturaleza y así desarrolla sus habilidades, destrezas y capacidades cognitivas y motoras. El juego se caracteriza por ser simbólico y que permite a los niños representar acciones, objetos y personajes que no están presentes. Esta manera les permite explorar, expandir sus mentes y usar su creatividad.

El juego simbólico es importante en los infantes porque son juegos que representan un medio para relacionarse socialmente y desarrollar su psicomotricidad. Además, es un instrumento para el desarrollo de habilidades sociales, cognitivas, emocionales, comunicativas y motoras, que les permiten manifestar lo que en la realidad no pueden demostrar fluidamente. A través del juego simbólico el niño aprende a interactuar en todos los contextos sociales, familiares, culturales, aprendiendo a compartir y enriqueciendo su mente (González et al., 2022).

Para este estudio se eligieron los 2 enfoques de Reggio Emilia y educación por el arte, ya que el juego simbólico es una experiencia fundamental en la infancia, a través del juego se aprende a dominar el mundo material, se aprende a captarlo, interpretarlo y tomar posesión de él. No como un trabajo, sino como una actividad transformadora, que permite aprender haciendo, imaginando, creando.

La pedagogía de Reggio Emilia es una filosofía educativa que cree que los niños aprenden observando y, por lo tanto, desarrollan su creatividad. "Es un Enfoque de aprendizaje experiencial, autónomo y colaborativo, usando métodos de experimentación y juego". Además, parte de la idea de que los niños forman su personalidad en los primeros años de vida, por lo que deben manipular y expresar sus ideas (Jácome et al., 2023).

La educación artística es uno de los espacios más seguros, en el que se aprecia la creatividad, se desarrolla la capacidad de alcanzar pensamientos a través del movimiento grupal. Aquí es donde entra en juego la importancia de las artes plásticas en el desarrollo mental y, por fin, en la creatividad. El propósito es guiar a los estudiantes junto con su desarrollo y tendencias personales". es donde entra en juego la importancia de las artes plásticas en el desarrollo mental y, por fin, en la creatividad. Esta actividad requiere imaginación y habilidad, una visión altruista para separar lo imaginario de lo real por medio de materiales como: pintura, arcilla, materiales reciclados moldeables creados con las manos (Paredes & Tirado, 2022).

Para estimular la creatividad en la educación infantil, es importante que el maestro actúe de manera no autoritaria, siendo flexible para aceptar y fomentar las nuevas ideas de los niños. Debe corregir y valorar sin desanimar, mostrarles que son importantes para él, estimular los procesos intelectuales creativos (Delgado, 2022).

### ***1.1.6 Factores que estimulan la creatividad***

Vygotsky sostiene que la creatividad es una habilidad que el individuo puede cultivar siempre que sea incentivada mediante actividades que priorizan la comunicación, la observación y la orientación, permitiendo al niño abordar tareas a un nivel real. El potencial se activa ante actividades que el menor no puede resolver de manera autónoma, logrando así el desarrollo si la actividad cumple con las condiciones adecuadas y recibe una guía precisa del maestro, la familia o un compañero, lo que garantiza la apropiación del conocimiento, la habilidad práctica, el ser y, en general, la independencia del niño (Medina et al., 2017).

Los procesos creativos se evidencian de diversas formas en cada fase evolutiva de la vida, por lo que la manifestación de la creatividad en los niños tiende a ser completamente distinta a la de los adolescentes o adultos. Por lo tanto, según el área de dominio y la pasión de la persona por alguna habilidad o disciplina en específica, la capacidad creativa se desarrollará e incluso será excelente, sin importar la edad de la persona. Pero esta estrategia puede considerar diversos factores que mejoren su eficacia, como los conocimientos previos adquiridos por la experiencia y el tiempo. Y ello a pesar de que algunas teorías afirman que la creatividad se reduce en la vejez. La estrategia puede considerar diversos factores que mejoren su eficacia, como los conocimientos previos adquiridos por la experiencia y el tiempo. Estas pueden generar la reformulación de situaciones problemáticas y el planteamiento de soluciones nuevas y relevantes (González et al., 2019).

En la niñez, la fluidez y la originalidad aumentan con la edad, quizás porque se desarrollan habilidades motoras finas en esta etapa (4-5 años). Esto abre la puerta a que puedan hacer cosas más complejas, que reconozcan muchas más posibilidades de hacer cosas. Los niños de tres a cuatro años están influenciados directamente por el ambiente en las tareas creativas, por lo que el adulto influye en el desarrollo de las habilidades creativas.

Los resultados de una investigación realizada con niños preescolares y de primaria básica sugieren que los niños de primaria eran más capaces de estructurar tareas que exigían pensamiento divergente, haciendo uso de la fantasía para reconstruir la realidad y su propia historia. Por eso la imaginación y la fantasía son tan importantes para las tareas que exigen un pensamiento divergente. Las actividades lúdicas y de construcción de historias son una muestra de las capacidades creativas de los niños. Eso la imaginación y la fantasía son tan importantes para las tareas que exigen un pensamiento divergente. Por lo tanto, en esta dimensión, los niños más pequeños pueden obtener mejores resultados que los mayores, mostrando un promedio más alto de originalidad (Delvecchio et al., 2016).

### ***1.1.7 Proceso cognitivo de la creatividad***

Son procesos interiorizados que permiten cifrar la información del mundo, representarla (mostrar hacia afuera la información del mundo exterior), por medio de la transformación, codificación, síntesis, elaboración, almacenamiento y recuperación. A este conjunto de procesos o actividades mentales se le llama cognición. La capacidad de procesar información es la cognición (Manrique, 2020).

El desarrollo cognitivo en la primera infancia es un proceso que se puede observar desde muy temprana edad. Es normal que los niños sientan curiosidad e interés por explorar y descubrir todo el mundo que los rodea. Sobre este principio, Acuña y Quiñonez (2020) afirman que entre los 4 y 6 años los niños aprenden jugando, escuchando y explorando el mundo que los rodea. En línea con lo anterior, se refiere a los cambios y avances en las habilidades mentales y cognitivas que experimentan los niños desde el nacimiento hasta aproximadamente los 5 años. Algunos puntos importantes del desarrollo cognitivo en estas primeras etapas de vida implican el desarrollo de diversos procesos mentales y habilidades que los niños empiezan a desarrollar y perfeccionar a medida que crecen y exploran el mundo que los rodea. Algunas características del desarrollo cognitivo en esta etapa:

- Desarrollo del lenguaje: los niños aprenden y desarrollan habilidades lingüísticas que les permiten comunicarse, expresar ideas y comprender el mundo que los rodea (Acuña & Quiñones, 2020).
- Pensamiento preoperacional: los niños se encuentran en la etapa preoperacional, en la cual empieza el pensamiento simbólico, la imaginación y la capacidad de representar mentalmente los objetos y situaciones (Acuña & Quiñones, 2020).
- Desarrollo de habilidades cognitivas básicas: Los niños desarrollan habilidades como la memoria, la atención, la percepción y la solución de problemas sencillos (Acuña & Quiñones, 2020).

Las etapas del desarrollo cognitivo según Piaget (1971) son esenciales para entender cómo crecen los niños. Es importante conocer las diferentes capacidades que van adquiriendo a medida que crecen y cómo las adaptan a las situaciones que viven en sus contextos sociales y escolares. Basándose en las Teorías de este psicólogo, a continuación, se presentan las etapas del desarrollo por edades:

**Sensoriomotor (primeros 2 años):** Durante la etapa sensoriomotriz, que abarca los dos primeros años de vida, los bebés exploran activamente su entorno a través de los sentidos y el movimiento. Inician su existencia como seres instintivos con un nivel inicialmente restringido de sabiduría y evolucionan progresivamente hasta transformarse en seres individuales con la capacidad de abordar y solucionar una amplia gama de dilemas y desafíos (Piaget, 1971).

En la etapa preoperacional (2 a 7 años), en esta primera etapa conceptual del desarrollo infantil, que abarca aproximadamente de 2 a 4 años, los niños comienzan a explorar el mundo

que les rodea de manera más activa y autónoma. Se puede apreciar claramente la presencia y la expresión de la representación simbólica a través de la utilización de la memoria y la imitación de acciones, las cuales se manifiestan de manera significativa en diversas formas, tales como dibujos, pinturas y también en los sueños durante el proceso de descanso y recuperación del cuerpo y la mente. Si bien lo que hacen un diario depende mucho de lo que les rodea y de lo que han vivido, su pensamiento es muy egocéntrico. Esto se evidencia en su convicción de que las cosas inanimadas tienen pensamientos y sentimientos y en su incapacidad para entender la causalidad de manera objetiva (Piaget, 1971).

En este Instantáneamente, los niños comienzan a razonar de forma más abstracta y reflexiva, lo que les facilita indagar de forma más profunda en el mundo que los envuelve. En este Punto, su curiosidad y creatividad se estimulan, y empiezan a plantear interrogantes más complejos y a buscar respuestas por sí mismas. Es fundamental fomentar En esta primera etapa del desarrollo cognitivo, conocida como pensamiento prelógico, los niños comienzan a mostrar una mayor capacidad para comprender y utilizar expresiones que incluyen adjetivos. Sus intentos por lograr sus objetivos los llevan a acertar lo correcto en ocasiones, aunque su forma de expresarse sigue siendo principalmente egocéntrica (Piaget, 1971).

Es la etapa del pensamiento y del lenguaje que gradúa su capacidad de pensar simbólicamente, imita conductas, juegos simbólicos, dibujos, imágenes mentales y el desarrollo del lenguaje hablado. En esta etapa, los niños aprenden a través del juego de simulación, pero aún luchan con la lógica y adoptan el punto de vista de otras personas (Castaño, 2006).

Los niños empiezan a pensar de manera simbólica y aprenden a emplear palabras e imágenes para representar objetos. En esta fase, tienden a ser egocéntricos y luchan por percibir las situaciones desde la perspectiva de los demás. Aunque progresan en el lenguaje y el pensamiento, todavía tienden a conceptualizar las cosas en términos muy concretos (Navarrete et al., 2021).

Según Añapa y Barrera (2024), esta es la edad a la que llegan los niños y se centran en su propio punto de vista, y tienen dificultades para comprender puntos de vista diferentes del suyo. Su pensamiento es intuitivo, en vez de lógico, y por tanto erróneamente creen que existe una relación entre el aspecto de un objeto y su esencia; es decir, sienten la impresión de que, si el objeto se ve diferente, lo es. Así pues, si uno vierte agua de un vaso alto y delgado en otro más corto y ancho, ellos sienten que la cantidad de agua ha cambiado. El concepto de que algunas cualidades de los objetos, como su cantidad, volumen o peso, siguen siendo las mismas a pesar del cambio de apariencia es fundamental para el desarrollo de su conocimiento.

Es decir, que manipulan cosas y situaciones falsas para duplicar la realidad, los niños desarrollan el lenguaje, la imaginación y el juego simbólico, lo que les permite formar una representación mental de las cosas que existen, por medio del juego y otras actividades. Según Piaget, las principales capacidades cognitivas que se desarrollan en la etapa preoperacional son el juego simbólico. decir, que manipulan cosas y situaciones falsas para duplicar la realidad. Esto les permite ejercitar y desarrollar habilidades cognitivas jugando.

Deben desarrollar todas sus capacidades de acuerdo con la etapa evolutiva en que se encuentren. Por lo tanto, los maestros han de orientarse con el currículo para desarrollar las capacidades de todos los niños por igual, en procesos cada vez más complejos. Mientras que, por otro lado, autores como Cepeda y Martínez (2017) hablan del desarrollo cognitivo, un punto importante en el currículo de Educación Inicial. Ello implica que los maestros, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, utilizan estrategias y materiales que favorecen y estimulan el desarrollo del pensamiento lógico, mediante una planificación secuencial coherente para alcanzar las competencias apropiadas al nivel educativo en que se encuentre.

Las relaciones sociales que establecen los niños en sus primeros años escolares favorecen su desarrollo cognitivo. Por lo tanto, el Currículo de Educación Inicial (2014) propone que el desarrollo cognitivo de los niños se logra a través de la interacción dirigida en las sociales con sus compañeros, que refuerzan y contribuyen al uso de los recursos culturales. Finalmente, las capacidades y elecciones que desarrollan los estudiantes provienen de antecedentes históricos y culturales de la sociedad en que viven los niños y sus compañeros.

### ***1.1.8 Pensamiento creativo***

Es la habilidad de proponer soluciones originales y su importancia radica en lo que logra aportar a su objetivo, es la mente creativa y las combinaciones de ideas que logra hacer. La divergente se implica al generar opciones razonables a partir de la información recogida, haciendo gala de características como la originalidad, la fluidez (cantidad), la flexibilidad (adaptabilidad) y la elaboración (mejora) (López et al., 2023).

Una de sus características es que crea ideas originales y factibles. El pensamiento creativo se debe desarrollar en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que permitirá al educando explorar, investigar, comprender y aprender. Es por ello que los docentes deben capacitarse para poder ofrecer actividades lúdicas y de interés para los estudiantes. Esta idea nos ayuda a apropiarnos, construir conocimiento, darnos cuenta del mundo real y por medio de ella podemos analizar, verificar, inferir, juzgar, razonar o solo pensar sin un fin específico (Gonzaga, 2022). Es una capacidad que se convierte en una necesidad para nuestro buen funcionamiento psicológico. sus características es que crea ideas originales y factibles. idea implica adaptabilidad, flexibilidad, innovación, desarrollo. un aspecto importante del ser humano, asociado a la riqueza y diversidad de experiencias (Campos et al., 2023).

El pensamiento creativo se debe desarrollar en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que permitirá al educando explorar, investigar, comprender y aprender. por ello que los docentes deben capacitarse para poder ofrecer actividades lúdicas y de interés para los estudiantes. idea nos ayuda a apropiarnos, construir conocimiento, darnos cuenta del mundo real y por medio de ella podemos analizar, verificar, inferir, juzgar, razonar o solo pensar sin un fin específico (Gonzaga, 2022).

Una capacidad cognitiva de la creatividad humana, su desarrollo es esencial para la resolución de problemas. En otras palabras, es una manera que permitirá resolver problemas de manera fluida, flexible, original y divergente, solucionándolos de manera diferente pero no menos importante. La creatividad influye en el rendimiento académico de los estudiantes, desarrolla habilidades de imaginación, creatividad, innovación y resolución de problemas (Salamanca & Badilla, 2021).

Por lo tanto, el pensamiento creativo emerge como un elemento crucial en la ruta de la adaptación de las personas a los requerimientos del progreso tecnológico y económico, así como también en el proceso de maduración y bienestar personal, ya que proporciona herramientas para enfrentar los desafíos de la vida diaria de los individuos. Así, el pensamiento creativo no se limita a generar soluciones inusuales y valiosas, aunque eso también sea un componente crucial de su definición, sino que el pensamiento creativo, cuando se incorpora en las tácticas cotidianas del individuo, representa una auténtica manera innovadora de reflexionar y actuar sobre la realidad (De Cássia et al., 2021).

Es un elemento cognitivo de la creatividad y es importante desarrollarlo para resolver problemas de manera crítica. Enfrentándose a un mundo tecnológico y novedoso, los infantes se ven cada vez más envueltos por las tecnologías digitales, desarrollando habilidades para el pensamiento crítico y creativo. Además, es una habilidad de las personas que puede ser desarrollada a través de materiales didácticos y una metodología apropiada. Los maestros deben proporcionar tácticas que fomenten el desarrollo de habilidades en los alumnos que fomenten la independencia y la resolución de problemas de forma creativa e innovadora (Varias, 2022).

### ***1.1.9 Creatividad para la neurociencia***

La creatividad, desde una perspectiva neurocientífica, surge de la conexión entre redes cerebrales: la red por defecto (generación e imaginación), la red ejecutiva (control y evaluación) y la red de saliencia (conmutación entre ambas). Esta sincronización es la razón por la que el pensamiento creativo implica tanto la divagación controlada como la selección atencional de ideas en situaciones del mundo real (por ejemplo, escritura creativa, resolución de problemas). Está relacionada con la actividad cerebral y plantea su aprendizaje desde una base neurocognitiva (Vázquez et al., 2020).

La creatividad es una habilidad que puede desarrollarse mediante experiencias cognitivamente desafiantes y emocionalmente enriquecedoras, según la neuroplasticidad. Al examinar las aportaciones de las neurociencias para comprender la creatividad, se observa que el control de las emociones y la atención influyen en circuitos fronto-temporo-parietales que favorecen la memoria de trabajo, la asociación remota y el control inhibitorio, competencias fundamentales para innovar. En esta línea, la creatividad no es una cualidad fija, sino una que puede ser moldeada por el medio educativo y neuronal (Sanz R. , 2022).

Una concepción de la creatividad como habilidad que puede ser desarrollada con estrategias neurodidácticas, cuentos como tareas abiertas, retroalimentación formativa y ciclos alternos de evaluación reflexiva y generación espontánea, ha sido promovida en el mundo de la educación actual. Estas prácticas activan mecanismos cognitivos cerebrales vinculados con la generación y elección de ideas en el aula, el proceso creativo tiene una base cerebral y propone diseñar secuencias didácticas respetando las fases cerebrales del pensamiento creativo (López et al., 2023).

## **1.2 Juego simbólico**

### ***1.2.1 Lúdica***

La lúdica alude a la necesidad inherente del ser humano de experimentar, expresar, comunicar y generar emociones primarias, tales como la risa, el grito, el llanto y el gofija,iones que se dirigen hacia el entretenimiento, la diversión y el esparcimiento. Si se acoge esta definición, se entenderá que la lúdica comprende una amplia gama de formas, métodos o satisfactores, de los cuales el juego es únicamente uno de ellos (González et al., 2021).

La actividad lúdica puede definirse como cualquier actividad placentera y entretenida, libre y voluntaria, sin tener en cuenta el objetivo que se busca alcanzar con dicha acción. En caso de que existan reglas, dicha actividad se clasifica como un juego. Se trata de manifestaciones que implican circunstancias de placer y diversión durante la acción. Se trata de una actividad u ocupación voluntaria que se lleva a cabo dentro de límites de tiempo y espacio establecidos libremente, acorde a reglas libremente acordadas que deben ser cumplidas para alcanzar el objetivo propuesto. Esta actividad se lleva a cabo de manera autónoma, sin tener en cuenta metas establecidas, proporcionando medios para la expresión, la comunicación y el aprendizaje. Es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo y satisfacción, y contribuye al desarrollo de las personas debido a su carácter instructivo (Gutierrez & Barajas, 2019).

### **1.2.2 El juego**

Desde la perspectiva de Torres et al. (2023) el juego se destaca como un elemento fundamental de la condición humana, sobresaliendo como uno de los mediadores más efectivos para el crecimiento integral de los niños. Este fenómeno no solo fomenta la armonía y la coexistencia, sino que también funciona como un agente clave para la integración social al proporcionar a los niños la posibilidad de generar y explorar un espacio en el que pueden expresarse y desarrollar habilidades que les faciliten interactuar con su ambiente físico y social. En este contexto, el juego se establece como un socio esencial para que los niños sean capaces de afrontar las exigencias del mundo que les envuelve.

Según Caballero (2021) el juego se presenta como una habilidad natural en las personas, una manifestación espontánea que promueve la comunicación e interacción con los demás. Este método de juego es particularmente beneficioso para el aprendizaje activo, dado que sus movimientos naturales y divertidos facilitan a los niños la exploración y el descubrimiento de su entorno. Además, les proporciona la posibilidad de manifestar y representar tanto su universo interno como externo, ajustándose a sus requerimientos e intereses.

El juego simboliza la manera natural en que los niños manifiestan su singularidad. En estas actividades recreativas, los niños ejercen todas sus capacidades físicas y cognitivas. Mediante este, participan en actividades como correr, saltar, emplear sus reflejos y perfeccionar su coordinación motora, lo que favorece el robustecimiento de su sistema psicomotor. Este procedimiento no solo les facilita la comunicación y expresión, sino que también fomenta la exploración del ambiente, la interacción con otros individuos, la asimilación de normas sociales y valores, además de la socialización en general (Caballero, 2021).

Adicionalmente, Sanz (2019) asegura que el juego potencia la creatividad, la imaginación y la inteligencia de los niños, un aprendizaje dinámico y colaborativo. Las lecciones aprendidas del juego se pueden utilizar en beneficio propio, para explorar, profundizar en nuestro conocimiento y, con ello, disfrutar con el ello, el cual a su vez nos permite gozar de la diversión y del disfrute que el juego nos aporta. Además, el juego se convierte en una forma para reproducir diferentes emociones, que van desde la felicidad y la satisfacción hasta la melancolía, la frustración y la desubicación.

Según Piaget (1956) El juego es un componente esencial de la inteligencia infantil al simbolizar la asimilación funcional o reproductiva de la realidad, en función de la fase evolutiva en la que el niño se halle. Según el enfoque de Piaget, el juego representa la absorción funcional o reproductiva de la realidad relacionada con cada fase evolutiva.

La teoría de Piaget se centra en los procesos de simbolización como herramienta para entender más a fondo las actividades recreativas de los niños. La simbolización se refiere al vínculo entre un objeto, individuo o acción palpable en un nivel de imaginación. Este suceso sucede cuando un niño consigue construir una representación mental de los objetos, incluso cuando no se encuentran, lo que representa un elemento esencial y crucial en el desarrollo del razonamiento (Alvarez, et al., 2020).

Según, Dantas y Ayala (2019) para Piaget, el juego se presenta como un instrumento educativo transformador que influye de manera significativa en el proceso de aprendizaje del alumno. Mediante su involucramiento en actividades recreativas, el niño no solo soluciona problemas y asimila normas, sino que también se relaciona con sus pares, muestra su personalidad, controla sus emociones y comparte experiencias y saberes. Este método lúdico se transforma en un instrumento a través del cual los niños edifican su conocimiento de forma tanto individual como grupal.

Cada vez se reconoce más la importancia del juego en los contextos escolares, se plantea como una propuesta innovadora que favorece la formación integral de los niños. Por tal razón, resulta de gran importancia que se considere la lúdica para la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje. De esta forma se mejora la experiencia y se garantiza que el aprendizaje sea significativo y se incremente el interés de los niños (Paredes, 2020).

El juego desempeña un papel crucial en el fomento de la creatividad, siendo de considerable relevancia para su desarrollo. Por lo tanto, el aprendizaje creativo fomenta la interconexión entre diversas áreas y disciplinas del conocimiento, así como la colaboración y cooperación entre estudiantes y docentes. Los juegos varían en su naturaleza para el fomento y la estimulación de la creatividad. La creatividad y el juego se interrelacionan en la educación infantil, ya que promueven la desinhibición, lo que facilita la ruptura de esquemas y se orienta hacia el éxito o el fracaso. Además, el aprendizaje creativo fomenta el desarrollo de rasgos esenciales en los niños, como la autonomía en sus acciones y en las prácticas educativas (Zuloeta et al., 2021).

#### ***1.2.4 Clasificación del juego***

Los juegos se encuentran tipificados por diferentes categorías o intencionalidades, por edades o funciones, por áreas o dimensiones, por lo que se hace extenso su listado.

- **Juego funcional:** el niño realiza acciones motoras para explorar diversos objetos y responder a los estímulos que recibe. Este tipo de juego promueve el desarrollo sensorial, la coordinación motriz gruesa y fina, la permanencia del objeto y la posibilidad de reconocer causa-efecto.
- **Juego de construcción:** surge a partir del primer año de vida y permanece durante todo el desarrollo del niño a la par del juego funcional. A través de este tipo de juego se promueve la creatividad, la motricidad fina.
- **Juego simbólico:** el niño simula situaciones y representa personajes de la vida cotidiana y de su entorno. A través de este juego el niño comprende y asimila lo que observa, escucha y siente, desarrolla su creatividad, imaginación, fantasía y convivencia con lo que lo rodea en su entorno.
- **Juego de reglas:** este tipo de juego surge antes de los 6 años, en donde los niños establecen las normas necesarias para jugar, sin embargo, pueden cambiar las reglas

siempre y cuando el resto de los integrantes estén de acuerdo. Es a través del juego de reglas que los niños aprenden a respetar normas y a esperar su turno, desarrollan tolerancia a la frustración y viven valores como el respeto (Alonso, 2021).

### ***1.2.5 Definición del juego simbólico***

La forma de juego simbólica es una modalidad lúdica básica en la niñez, en la que los niños participan de forma activa en la construcción de universos de fantasía y en la representación de papeles ficticios. En este tipo de juego, los niños utilizan su imaginación de forma intensa para dotar de significados simbólicos a objetos y situaciones que van creando. Así, un simple retazo de tela puede convertirse en una capa mágica y una caja vacía puede llegar a ser un cohete espacial que nos lleva a las estrellas. Este proceso de simbolización no solamente favorece la creatividad, sino también el desarrollo cognitivo por cuanto estimula el razonamiento abstracto y la organización (González et al., 2022).

Este es un juego frecuentemente practicado en las edades de 18 meses a 5 años, que se alimenta de la experiencia infantil. Esto permite a los infantes asumir roles que reflejan su comprensión frente a todas las circunstancias y acciones que se manifiestan en su entorno o en los medios de comunicación como la televisión, el cine y la internet, facilitando así el desarrollo de estas situaciones imaginarias. En relación con lo expuesto, se puede inferir que los infantes, mediante el juego simbólico, emplean primordialmente su capacidad imaginativa para generar escenarios diversos y novedosos a partir de acciones previamente emprendidas o familiares en su entorno. Este proceso facilita el fortalecimiento de competencias como la libertad, la alegría y la creatividad, entre otras (Sarlé, 2011).

Según Tumipamba et al. (2022) el juego simbólico juega un papel muy importante para el desarrollo emocional de los niños, ya que da una forma segura de explorar y expresar sus emociones. Al representar papeles y al contar cuentos inventados, los niños aprenden a manejar las situaciones que son emocionales, pero de una manera que tienen la posibilidad de comprender y controlar. Esta faceta del juego simbólico es fundamental para el crecimiento social, ya que requiere interactuar con otros niños y desarrollar habilidades como la comunicación, la cooperación y la resolución de conflictos.

De la misma manera, Tumipamba et al. (2022) también afirman que el juego simbólico no es únicamente divertido, sino que también tiene un papel fundamental en el desarrollo total de las habilidades cognitivas, emocionales, sociales y del lenguaje. Los adultos, progenitores o educadores, desempeñan un papel importante al estimular y apoyar el juego simbólico, en la medida que reconocen su potencialidad en el desarrollo y la educación de los niños y las niñas.

La importancia pedagógica del juego reside en su habilidad para tratar elementos relacionados con la estructura de la enseñanza y el proceso de aprender. Se consigue mediante la implicación activa, la dinámica, el entrenamiento, la cooperación, la modelación y la incorporación de componentes problemáticos, siguiendo un enfoque sistemático (Valles & Rios, 2022).

### ***1.2.6 Importancia del juego simbólico***

La importancia del juego simbólico en los niños pequeños radica en que estas actividades lúdicas son un recurso esencial para su crecimiento social y psicomotor. Además, juega un papel vital en el desarrollo de competencias sociales, cognitivas, emocionales, comunicativas y motoras, proporcionándoles la posibilidad de manifestar elementos que les sería complicado mostrar de forma directa en la vida cotidiana. Mediante el juego simbólico, los niños desarrollan la habilidad para interactuar en diferentes entornos, tales como los contextos sociales, familiares y culturales, facilitándoles compartir vivencias y potenciar su capacidad intelectual (González et al., 2022).

Al respecto Arguello (2022) señala que el juego es un mecanismo relevante para el progreso de las neuro funciones, dado que impulsa el desarrollo de variadas capacidades motoras, emocionales y cognitivas en la persona. El juego fomenta y robustece las conexiones neuronales, lo que ayuda a que el sistema nervioso se desarrolle y madure. Los niños pueden desarrollar capacidades cognitivas como la memoria, la atención, la creatividad y la solución de problemas mientras juegan. Las áreas del cerebro relacionadas con el pensamiento crítico y la toma de decisiones se activan cuando se afrontan desafíos en el juego o situaciones simuladas.

En el caso de los niños, es fundamental destacar que el juego desempeña un papel crucial en el fomento de la imaginación y la creatividad innata que poseen. Esto se traduce en un impulso significativo para el desarrollo integral de sus capacidades, destrezas cognitivas y motrices, permitiéndoles explorar y descubrir el mundo que les rodea de manera activa y participativa. El juego se distingue por su marcado carácter simbólico y representativo, lo cual les brinda a los niños la habilidad de simular y encarnar acciones, elementos y figuras que carecen de una presencia concreta en la realidad. Esta interesante dinámica les brinda la oportunidad de explorar en profundidad, ampliar su pensamiento crítico y poner en práctica su creatividad de manera efectiva (Chugá et al., 2024).

### ***1.2.7 Beneficios del juego simbólico***

De acuerdo con, González et al. (2022) la participación en actividades recreativas promueve el crecimiento físico e intelectual, que también juega un rol esencial en el desarrollo equilibrado y global del individuo. Estas actividades recreativas ofrecen un escenario inestimable para el progreso evolutivo del niño, dado que, mediante la acción y la implicación activa, la persona obtiene saberes y destrezas que favorecen su entendimiento y exploración del entorno que le rodea. En este escenario, las actividades de ocio no solo fomentan el desarrollo físico, sino que también fomentan el razonamiento crítico y la solución de problemas, fomentando de esta manera un desarrollo completo y balanceado en varios aspectos de la vida de la persona.

Por su parte Celume et al. (2019) indican que el juego simbólico promueve diferentes procesos cognitivos y emocionales, incentivando el razonamiento creativo y las capacidades emocionales esenciales en los niños. El ambiente conversacional y seguro que fomenta el juego permite que los niños descubran distintas identidades y comportamientos, promoviendo el desarrollo de procesos cognitivos que influyen de manera positiva en su creatividad y salud emocional.

Por su lado, Paredes (2020) afirma cuando nota que en el ámbito educativo el juego desempeña una parte fundamental y esencial para los alumnos, que pueden así tomar decisiones por su cuenta. Eso contribuye a fomentar la motivación y la confianza, la autonomía, la seguridad y la integración.

Es importante destacar que el juego se transforma en una táctica pedagógica valiosa para los profesores, pues les brinda la oportunidad de evidenciar su entendimiento de esta práctica y su efectiva incorporación en el salón de clases. Se manifiesta como un instrumento eficaz para valorar el saber de los estudiantes, dado que, en estas actividades recreativas, los niños muestran sus capacidades de manipulación, habilidades motoras, actitudes de colaboración y respaldo recíproco entre sus pares. Así, el juego permite entender si los niños han asimilado el conocimiento de forma eficiente (Maldonado & Cuadrado, 2023).

Es fundamental tener presente que, en el momento en que los niños participan en actividades lúdicas, se sumergen por completo, participan de manera activa y establecen interacciones con sus compañeros, con los adultos y, en consecuencia, con su entorno. Asimismo, es imprescindible velar por proporcionar y favorecer la presencia de elementos espaciales que les permitan potenciar y fomentar su capacidad creativa. y brindándoles la oportunidad de expresar libremente toda su creatividad e imaginación a través de actividades lúdicas, las cuales se reconocen como una herramienta fundamental en el fomento del desarrollo creativo de los niños en esta etapa de su crecimiento (Herrera & Gonzales, 2023).

## CAPÍTULO 2: MATERIALES Y MÉTODOS

### 2.1 Tipo de Investigación

Este es un estudio mixto, que combina el uso de técnicas cuantitativas y cualitativas a fin de que cada una de ellas complete y profundice el trabajo de la otra. Dicha combinación posibilita utilizar lo mejor de cada uno de los enfoques: la objetividad y el poder de la generalización del enfoque cuantitativo, junto con la rica profundidad interpretativa y el análisis contextual del enfoque cualitativo. Las perspectivas integradas pueden realizar funciones clave, como la de triangulación de datos, la de complementariedad de recursos y la de obtención de resultados más sólidos y convincentes (Hernández Sampieri & Mendoza, 2018).

Se optó por un diseño descriptivo ya que posibilita realizar un análisis exhaustivo de las variables e identificar rasgos y patrones para examinar las estrategias empleadas y así informar sobre las falencias detectadas con el objetivo de diseñar las estrategias correctas desde un enfoque lúdico para fomentar la creatividad. Guevara et al. (2020) indicaron que el propósito de estos estudios es detallar todos los elementos fundamentales de la realidad y detallar las particularidades de la población. La investigación aplicada se fundamenta en el saber obtenido mediante la investigación básica y aspira a convertirlo en usos específicos (González, 2021).

Fue seleccionado un diseño de investigación no experimental, es decir no se realiza una manipulación deliberada de las variables independientes, sino que se examina el problema en su contexto cotidiano. De corte transversal, es decir, los datos fueron recogidos en un solo momento, no se llevó a cabo un seguimiento (Hernández et al., 2014).

### 2.2 Métodos

#### **Método Estadístico:**

**Método inductivo:** Se distingue por su enfoque en la identificación de patrones o tendencias, mediante la recopilación y estudio de datos concretos. Basándose en estas observaciones específicas, se extraen conclusiones o teorías que explican fenómenos de mayor envergadura. Este enfoque extrae conclusiones generales a partir de saberes particulares (Arbulú, 2023).

**Método deductivo:** Facilita la creación de un vínculo entre la teoría y la observación, permitiendo inferir a partir de la teoría los fenómenos que se observan. El investigador tiene la obligación de llegar a conclusiones generales a partir de datos recolectados a través de la observación directa (Dávila, 2006).

## 2.3 Técnicas

**Entrevista:** es un procedimiento frecuentemente empleado para recolectar datos cualitativos y adquirir información detallada sobre una diversidad de asuntos. Estas entrevistas se llevan a cabo en el marco de un estudio con la finalidad de investigar, entender y examinar las vivencias, puntos de vista, percepciones, saberes o conductas de los participantes (Arias, 2020).

**Observación:** es un procedimiento sistemático que posibilita a quien lo lleva a cabo identificar características específicas dentro de un proceso o contexto específico. La observación también es un procedimiento utilizado en varias áreas del trabajo de investigación. Asimismo, promueve el trabajo de cualquier individuo que desempeña tareas de supervisión, pues le facilita, desde un punto de vista independiente y minucioso, reconstruir las características del fenómeno o individuo observado (Navarro, 2013).

## 2.4 Instrumentos

**Guía de entrevista:** incluyen preguntas y asuntos para orientar las entrevistas estructuradas o semiestructuradas. Son un procedimiento frecuentemente empleado para recolectar datos cualitativos y adquirir información detallada sobre una diversidad de asuntos. Estas entrevistas se llevan a cabo en el marco de un estudio con la finalidad de investigar, entender y examinar las vivencias, puntos de vista, percepciones, saberes o conductas de los participantes (Arias, 2020).

**Test de Torrence:** se implementará el Test de Pensamiento Creativo de Torrance diseñado por Paul Torrance en 1966, el cual consta de dos pruebas independientes: el test verbal y el test figurativo. En ellas se evalúa fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración (Villamiza, 2012). De acuerdo con el manual interpretativo Torrance (2018) señala que la aplicación de dicho instrumento tiene como objetivo proporcionar información útil para conocer el nivel de creatividad desde edades tempranas y representa un apoyo importante para que, en la escuela, los docentes diseñen estrategias pedagógicas que favorezcan el potencial creativo en la población infantil. Consta de tres subtests que se detallan a continuación:

- **Componer un dibujo:** En el primer paso, la composición de un dibujo, se solicita al niño que elabore un dibujo a partir de una forma preestablecida, que consiste en un fragmento de papel adhesivo de color. De acuerdo con el autor, la estructura del papel podría asemejarse a una lágrima, un huevo o una pera. es importante subrayar que la calificación no puede ser realizada si el niño no proporciona un título. La intención es conferir un propósito a una entidad que previamente carecía de dicho propósito. El primer subtest evalúa las siguientes competencias:
  - a) Originalidad: hace referencia a la capacidad para generar respuestas novedosas, inusuales y poco frecuentes dentro del grupo evaluado.
  - b) Elaboración: alude a la inclusión de detalles adicionales en el dibujo, con el objetivo de enriquecer su contenido y mejorar su valor estético.

- c) **Fluidez:** se refiere a la habilidad para producir una cantidad significativa de ideas o respuestas frente a un estímulo determinado.
- d) **Flexibilidad:** corresponde a la capacidad cognitiva de modificar el enfoque del pensamiento y adaptarse a demandas cambiantes o variadas.

La flexibilidad y la fluidez se incorporaron por su importancia en la creatividad, al respecto Weiss y Wilhelm (2022) señalan que son variables latentes que simbolizan los elementos sobresalientes del pensamiento y se han asociado con una serie de covariables de habilidad y personalidad, además de resultados creativos. En numerosas situaciones, las labores de fluidez pueden transformarse en indicadores de flexibilidad (y a la inversa).

Cabe detectar que la prueba de Torrance se compone de acciones que evalúan los indicadores de fluidez (cantidad de ideas), flexibilidad (varias temáticas o puntos de vista). Así, el uso de este instrumento ofrece datos valiosos para evaluar el grado de creatividad desde la infancia y constituye un respaldo significativo para que, en el ámbito escolar, los profesores elaboren estrategias de enseñanza que potencien el potencial creativo en los niños (Grimaldo & Chávez, 2023).

- **Acabar un dibujo:** Se compone de nueve trazos, que el infante debe emplear para realizar diversas ilustraciones y asignarles un título. Se realiza una evaluación de la elaboración (cantidad de detalles añadidos al dibujo), la originalidad (respuestas inusuales y poco convencionales), la flexibilidad (variedad de categorías en las respuestas) y, en menor medida, la fluidez (cantidad de dibujos realizados con título).
- **Líneas paralelas:** El propósito es generar un número máximo de dibujos a partir de las líneas existentes. Se evalúa la fluidez, que se refiere a la habilidad para establecer asociaciones múltiples a partir de un estímulo único; la flexibilidad, que se refiere a la capacidad para alterar el patrón o estructura de las composiciones; la originalidad, que se refiere a la capacidad para construir estructuras distintas y poco conocidas, y la elaboración, que se refiere a la habilidad para incorporar detalles a las estructuras ejecutadas mediante líneas paralelas (Ferrando et al., 2007).

En una adaptación para niños de 4 a 5 años, se emplean únicamente las partes A y B del Test de Torrance, ya que estas se centran en actividades gráficas sencillas que fomentan la creatividad sin necesitar destrezas de escritura avanzadas, lo que resulta más apropiado para su nivel de desarrollo cognitivo y motor. La representación figurativa es más equitativa culturalmente, dado que requiere menos escritura; constituye una evaluación más integral y válida de la creatividad en niños en edad preescolar que la evaluación verbal (Kim , 2017); Abdulla et al., 2022).

Tal como lo plantean Castillo et al. (2018) se ha seleccionado el Tets de Torrance porque el instrumento, en la forma gráfica es uno de los pocos test que se pueden aplicar a casi cualquier edad. Esta investigación estuvo orientada a la implementación de un programa

educativo destinado a fomentar y potenciar la creatividad en niños de entre 4 y 5 años, basado en los resultados obtenidos a través del reconocido test antes mencionado.

De igual manera, este estudio se sustenta en la investigación realizada por Pascual (2015) quien realizó un estudio con el objetivo de examinar las diferencias entre los componentes de creatividad en estudiantes de 4,6 y 8 años en Rioja, así como la influencia de los contextos educativos en su desarrollo. En consecuencia, se ha programado de manera sistemática un método para el análisis de los objetivos propuestos a partir de un diseño transversal en dos ocasiones: un estudio piloto previo y un estudio final. La investigación piloto consistió en la evaluación de la capacidad de los niños menores de 5 años para responder al subtest figurativo de líneas paralelas del Test Torrance y comprender la consigna proporcionada. La población de estudio final se compone de N=523 estudiantes. Después de los análisis efectuados, los hallazgos indican que el subtest figurativo de Líneas paralelas puede ser administrado a partir de cuatro años con algunas modificaciones mínimas.

Para su corrección, la puntuación de fluidez es el número de ideas expresadas por una persona de manera significativa, con un rango entre 0 y 1. En una respuesta, se otorga puntaje por la cantidad de figuras usadas al combinar dos o tres figuras en un solo dibujo. Se elimina cualquier respuesta que no reciba puntos por fluidez. La puntuación de originalidad se basa en la infrecuencia o lo inusual de las respuestas, y va de 0 a 1. El énfasis está puesto en el uso específico dado al estímulo en este aspecto. La flexibilidad se evalúa según la variedad en las categorías de respuestas. La puntuación de elaboración se basa en la respuesta mínima y primaria que debe dar el sujeto para que, por ejemplo, el dibujo de una flor sea una flor. Por lo tanto, al puntuar elaboración, se otorgan créditos por cada detalle pertinente que se añade al dibujo: color, sombreados, cada variación de diseño (no la cantidad), etc. Esta puntuación está dentro de una escala, por ejemplo: 1 punto equivale a 0 y 5 detalles, 2 puntos a 6 y 12 detalles y así sucesivamente (Kumm et al., 2024).

## **2.5 Preguntas de investigación**

El trabajo de investigación tiene como base las preguntas de los objetivos específicos, las que a continuación se presentan:

- ¿Qué conocimientos posee la docente de Educación Inicial subnivel 2, de la Unidad Educativa Fiscomisional “San Pedro Pascual” sobre el juego simbólico y la creatividad?
- ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la creatividad en niños de Educación Inicial subnivel 2 de la Unidad Educativa Fiscomisional "San Pedro Pascual"?
- ¿Qué tipo de estrategias basadas en el juego simbólico fomenta el desarrollo de la creatividad en los niños de Educación Inicial subnivel 2 de la Unidad Educativa Fiscomisional “San Pedro Pascual”?

## 2.6 Matriz de Operacionalización

Objetivo	Variable	Dimensiones	Indicadores	Técnicas e Instrumento	Ítems	Fuentes de Información
Determinar los conocimientos sobre el juego simbólico y la creatividad en la docente de Educación Inicial subnivel 2, de la Unidad Educativa Fiscomisional 'San Pedro Pascual'.	Creatividad	Fundamentos teóricos	Proceso cognitivo Pensamiento creativo Indicadores de creatividad	Entrevista Cuestionario	<ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué autores respaldan el desarrollo de la creatividad en los niños?</li> </ul>	Docente
		Conceptualización	Definición de Creatividad Importancia de Creatividad		<ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cómo definiría usted la creatividad? ¿Por qué cree que es fundamental promover el desarrollo de la creatividad en esta etapa educativa?</li> </ul>	
			Beneficios de Creatividad		<ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué estrategias pedagógicas utiliza para promover el desarrollo de la creatividad en los niños?</li> </ul>	
		Estimulación y desarrollo de la creatividad	Métodos para desarrollarla Factores que la estimulan		<ul style="list-style-type: none"> <li>¿A qué modelo pedagógico responden las estrategias antes mencionadas?</li> </ul>	

Juego simbólico	Conceptualización	<p>Lúdica</p> <hr/> <p>El juego</p> <hr/> <p>Clasificación del juego</p> <hr/> <p>Definición del juego simbólico</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué entiende usted por juego simbólico?</li> </ul>
	Valor pedagógico	<p>Importancia del juego simbólico</p> <hr/> <p>Beneficios del juego simbólico</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Desde su experiencia, por qué considera importante fomentar el juego simbólico?</li> </ul>
	Relación juego-creatividad	<p>Tipos del juego simbólico</p> <hr/> <p>Estrategias de implementación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿De qué manera el juego simbólico puede contribuir al desarrollo de la creatividad en los niños?</li> </ul>

Diagnosticar el nivel de la creatividad en niños de Educación Inicial subnivel 2 de la Unidad Educativa Fiscomisional "San Pedro Pascual".

Creatividad

Fluidez  
Flexibilidad  
Originalidad  
Elaboración

Observación  
Test de  
creatividad

Estudiantes

## 2.7 Participantes

Para la validación de los instrumentos, se solicitó al tutor de la investigación que emitiera su juicio como experto. Para la implementación de los instrumentos se procedió a solicitar el consentimiento de los padres y representantes para autorizar la participación de los niños en el estudio. También, se solicitó el consentimiento informado a la docente para llevar a cabo la entrevista. Posteriormente se llevó a cabo la tabulación de los datos, análisis de contenido y la interpretación de los datos.

Para la tabulación de los datos obtenidos a partir de la observación se utilizó el software Excel, lo que permitió realizar un análisis estadístico descriptivo a través de matrices, tablas y gráficos para presentar de forma eficaz los resultados investigados, facilitando su comprensión y permitiendo determinar de manera científica los hallazgos en cuanto al nivel de desarrollo de la creatividad en los niños (Quispe, 2024).

Para la entrevista realizada a la docente se recurrió al método de la comparación, en el que la información dada se comparaba con el marco teórico que se conocía. Aquello permitió comparar las posturas de los diferentes autores y las percepciones del profesor, y no tratar de cuantificar el grado de coincidencia, sino de llevar a cabo un análisis cualitativo (Escudero y Cortez, 2018).

La matriz estuvo compuesta por los siguientes elementos: categoría de análisis, entendida como el tema a comparar; extracto de la entrevista, correspondiente a la opinión de la docente; conciencia del autor, expresada mediante una cita textual o paráfrasis de un autor que coincidía en opinión con la entrevistada; y el análisis cualitativo, que permitió identificar las coincidencias y diferencias entre ambas posturas.

El análisis por similitud estuvo destinado a establecer en qué medida los planteamientos de la docente eran similares a los existentes en la teoría. Este tipo de análisis se fundamentó en semejanzas psicológicas, por lo que no se trató de una medición porcentual, sino de una prueba de coherencia y convergencia entre las afirmaciones de un docente y los planteamientos de otros autores.

En cuanto a los resultados, estos se dispusieron en matrices comparativas. La entrevista realizada a la catedrática siguió el método de comparación, mediante el cual sus respuestas pudieron contrastarse con un marco teórico ya existente. De este modo, fue posible comparar las opiniones del profesor anónimo con los planteamientos de distintos autores, en lugar de intentar cuantificar el grado de acuerdo con los porcentajes, proceso que posteriormente fue revisado cualitativamente (Escudero y Cortez, 2018).

Para la transcripción y clasificación de la información, la entrevista fue transcrita en su totalidad con el fin de no perder ningún detalle relevante. Posteriormente, se segmentó la intervención de la docente, aislando las ideas principales que pudieron contribuir a los fines del estudio.

La siguiente etapa fue la elaboración de una matriz de comparación, en la cual las declaraciones de la docente se enfrentaron con las ideas de diferentes autores. Los componentes de la matriz consistieron en la categoría de análisis, que correspondió al tema principal de la comparación; la opinión de la persona entrevistada, que representó el extracto más importante de la entrevista; el propio autor, quien citó o parafraseó los argumentos expuestos; y el análisis cualitativo, que permitió comprender las similitudes y diferencias entre ambos grupos.

El análisis de similitud buscó identificar elementos comunes entre las dos categorías mediante el uso de matrices, ya fuera a través de un software informático o mediante conexión informática. Este análisis no se expresó en forma de porcentaje, sino como una medida del nivel de consistencia y coherencia entre las afirmaciones del profesor y los autores.

En la presentación de los datos, estos se dispusieron finalmente en matrices comparativas. La entrevista a la docente fue analizada mediante la técnica de comparación, contrastando las respuestas de la entrevistada con el marco teórico existente. Este procedimiento permitió identificar coincidencias y discrepancias entre las opiniones del profesor y las de los diferentes autores (Escudero y Cortez, 2018).

Para organizar la información, la entrevista fue grabada en su totalidad y posteriormente transcrita. Luego, el discurso de la docente fue dividido para identificar las ideas principales que se ajustaran a los objetivos del estudio.

En la construcción de la matriz de comparación, se diseñó una estructura destinada a contrastar las respuestas de la docente con las opiniones de varios autores. La matriz estuvo conformada por los siguientes elementos: categoría de análisis, como materia de fondo de la comparación; opinión de la docente, como fragmento pertinente de la entrevista; y opinión del autor, presentada mediante una cita textual o paráfrasis de un autor que se pronunciara sobre el tema.

El análisis de similitud constituyó otro método para examinar la relación entre las respuestas de los docentes y las posiciones teóricas. De esta manera, la similitud se entendió como el grado de acuerdo o desacuerdo con las afirmaciones del profesor, sin recurrir a porcentajes.

Finalmente, en la presentación de los resultados, los datos fueron organizados en diferentes matrices comparativas.

### **CAPÍTULO 3: RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

El presente capítulo tiene como propósito presentar y analizar los hallazgos obtenidos a partir de los instrumentos aplicados durante la investigación, con el fin de comprender de forma integral la relación entre el juego simbólico y el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de Educación Inicial subnivel 2. Para ello, se emplearon distintas fuentes de información que permitieron observar, comparar e interpretar las percepciones docentes, el comportamiento de los estudiantes y su desempeño en una prueba estandarizada.

En un primer momento, se presenta el análisis de la entrevista semiestructurada realizada a la profesora sobre sus conocimientos, ideas y prácticas acerca de la creatividad y el juego simbólico, y se comparan con la teoría actual. Luego, se exponen y analizan los resultados del Test de Pensamiento Creativo de Torrance figurativo, en las dimensiones de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, que determinaron el nivel inicial de creatividad del grupo participante.

El análisis se completa con la evaluación crítica de las semejanzas, diferencias y descubrimientos más importantes entre los instrumentos empleados, para luego llevar a cabo una triangulación metodológica que combine y confronte los datos cualitativos y cuantitativos, lo cual robustece la validez de las interpretaciones. El propósito de este enfoque integral es entender mejor el fenómeno investigado y producir pruebas empíricas que respalden la relevancia del juego simbólico para fomentar el pensamiento creativo durante los primeros años de vida.

### 3.1 Resultados y discusión de la entrevista aplicada a la docente

**Tabla 1**

*Análisis comparativo de la entrevista aplicada a la docente sobre creatividad y juego simbólico*

Categoría/ Ítems	Entrevistada	Análisis comparativo
Creatividad 1. ¿Cómo definiría usted la creatividad?	La creatividad podría ser un arte para fomentar en los niños, como un arte de la imaginación más o menos.	A partir del análisis de la entrevista se puede decir que la docente posee conocimientos generales sobre la creatividad relacionado principalmente con la imaginación y el arte. No obstante, esto no coincide con lo planteado por Aranibar et al. (2022) al describir la creatividad como un proceso mental y que interviene en diferentes áreas de desarrollo y depende de la influencia de factores internos y externos. Por su parte, Cabrera y Dupeyrón (2019) si relacionan la creatividad con el arte, pero lo relacionan como una forma de expresión y comunicación y como un recurso efectivo para fomentar el pensamiento divergente.
Autores que respaldan la creatividad 2. ¿Qué autores respaldan el desarrollo de la creatividad en los niños?	María Montessori, Vygotsky, Piaget	La docente tiene familiaridad con los enfoques teóricos que respaldan la creatividad, mencionando a sus principales exponentes como Vygotsky, Piaget y Montessori. Lo que coincide con Álvarez et al. (2020) al indicar entre las teorías más destaca a Piaget Y Vygotsky orientada al desarrollo de los estadios cognitivos y la importancia del juego en la educación.
Importancia del fomento de la creatividad 3. ¿Por qué cree que es fundamental promover el desarrollo de la creatividad en esta etapa educativa?	Es muy fundamental desarrollar la creatividad porque los niños se expresan a través de esta, entran en su mundo imaginario y crean fantásticas cosas y también les ayuda mucho a su desarrollo social y a su autonomía.	La docente hace una valoración positiva de la creatividad como proceso natural que permite explorar un mundo imaginario y lo describe como un proceso natural que contribuye al desarrollo integral, pero lo limita solo a la autonomía y el contexto social. No obstante, Cobeña et al., (2024) señalan la creatividad como un proceso más complejo en donde se fomenta el pensamiento divergente y estimula la fluidez de ideas, la flexibilidad mental, la originalidad y la formulación de respuestas, además se destaca la influencia que tiene la creatividad en la capacidad de adaptación.

<p>Juego simbólico</p> <p>4. ¿Qué entiende usted por juego simbólico?</p>	<p>Es el juego de roles</p>	<p>La respuesta evidencia un conocimiento práctico con fundamentos pedagógicos generales. Aunque esta es una estrategia más completa, tal como plantean González et al., (2022) al señalar que permite a los niños crear y representar roles, pero esto es parte del desarrollo del niño que lo utiliza para atribuir significados simbólicos, lo que contribuye al desarrollo cognitivo, es decir, no se trata solo de una estrategia, es parte de desarrollo. Por su parte, Tumipamba et al. (2022) destacan su importancia en otras áreas como la emocional, es un medio para la expresión, y también de destaca el área social, porque en la fase evolutiva de los niños en educación inicial se requiere de interacción, lo que favorece las habilidades como la comunicación, la cooperación y la resolución de conflictos.</p>
<p>Importancia del juego simbólico</p> <p>5. Desde su experiencia, ¿por qué considera importante fomentar el juego simbólico?</p>	<p>Porque permite a los niños utilizar su imaginación, desarrollar destrezas lingüísticas, fomentar la inclusión y tal vez alguna resolución de conflictos que ellos tengan internamente.</p>	<p>Se evidencia que la docente reconoce la importancia del juego como herramienta pedagógica. Por su parte, Tumipamba et al. (2022) coincide con esto, y destaca este recurso como una herramienta valiosa para el desarrollo integral que favorece las áreas a nivel emocional, social porque implica interacción, cumplimiento de reglas requiere de imaginación, aporte de significado a los objetos, enriquece el vocabulario, favorece la comunicación y la resolución d conflictos.</p>
<p>Relación entre juego simbólico y creatividad</p> <p>6. En su opinión, ¿de qué manera el juego simbólico puede contribuir al desarrollo de la creatividad en los niños?</p>	<p>En la parte social</p>	<p>La respuesta de la docente sobre la relación del juego simbólico con la creatividad es limitada, reduce su impacto únicamente al contexto social. En tal sentido, esto no coincide con lo planteado con González et al. (2022) al describir el juego como un recurso esencial para el desarrollo socioemocional, comunicativo y psicomotor.</p>
<p>Estrategia para el fomento de la creatividad</p>	<p>Rondas, dramatizaciones, pintura</p>	<p>En cuanto a las estrategias implementadas, la docente destaca actividades de enfoque constructivista, pero no profundiza en su aplicación intencional para fomentar la creatividad. Al respecto, resulta necesario</p>

<p>7. ¿Qué estrategias pedagógicas utiliza para promover el desarrollo de la creatividad en los niños?</p>	<p>citar a Sánchez y Calle (2019) quienes mencionan que el rol docente es una tarea compleja, que requiere de actualización constante. Mientras que, Chiluisa (2023) menciona que en el contexto educativo ecuatoriano es necesario mejorar la calidad de la enseñanza, se requiere de evolución para que sean más innovadoras, dinámicas y actualizadas.</p>
<p>Modelo pedagógico que enfoca sus estrategias</p> <p>8. Las estrategias antes mencionadas, ¿A qué modelo pedagógico responde?</p>	<p>Al modelo constructivista</p> <p>La docente basa proceso de enseñanza en el enfoque constructivista, lo que resulta positivo, como lo plantea Vera (2023) al señalar que, Vygotsky considera el juego como eje fundamental del proceso educativo, ya que permite adaptarse al contexto y utilizarlo como manera de práctica para imitar conductas sociales de su entorno.</p>

*Nota.* Elaboración propia a partir de la entrevista semiestructurada realizada a la docente de Educación Inicial subnivel 2. Los referentes teóricos citados provienen del marco teórico de la investigación.

### 3.2 Resultados y discusión del Test de Pensamiento Creativo de Torrance de aplicado a los niños

El diagnóstico del nivel de creatividad se realizó mediante la aplicación del Test de Pensamiento Creativo de Torrance, en su versión adaptada (Krumm, Arán, & López, 2024), el cual evalúa los indicadores de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. La aplicación se llevó a cabo en condiciones controladas, con la participación de 29 niños y niñas de entre 4 y 5 años, de acuerdo con los criterios del diseño no experimental y de tipo descriptivo. Esta medición permitió establecer el punto de partida para el diseño de la propuesta basada en el juego simbólico.

El baremo utilizado establece cinco niveles de creatividad global: muy bajo (0–10), bajo (11–17), promedio (18–24), alto (25–31) y muy alto/excepcional (32–40), lo cual permitió clasificar a los niños con base en la puntuación total obtenida.

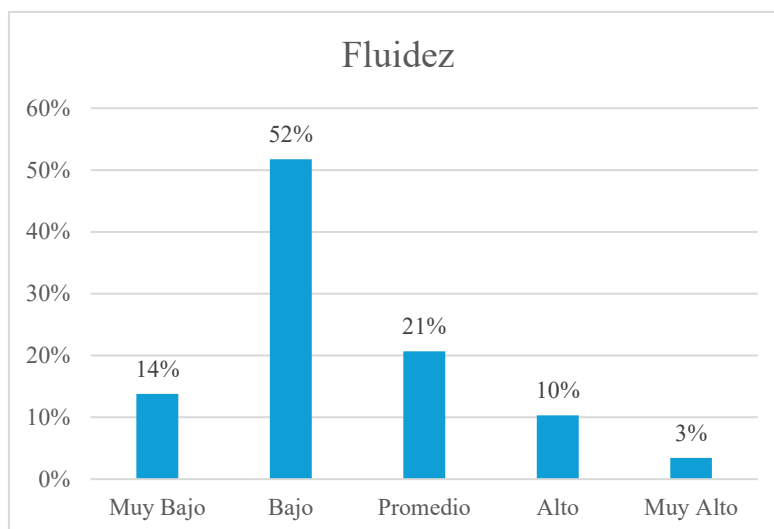
**Tabla 2**

*Clasificación de los estudiantes según nivel de creatividad global*

Nivel creativo global	Rango de puntos	Cantidad de estudiantes	Porcentaje
Muy bajo	0-10	8	28%
Bajo	11-17	13	45%
Promedio	18-24	6	21%
Alto	25-31	2	6%
Muy alto/Excepcional	32-40	0	0%

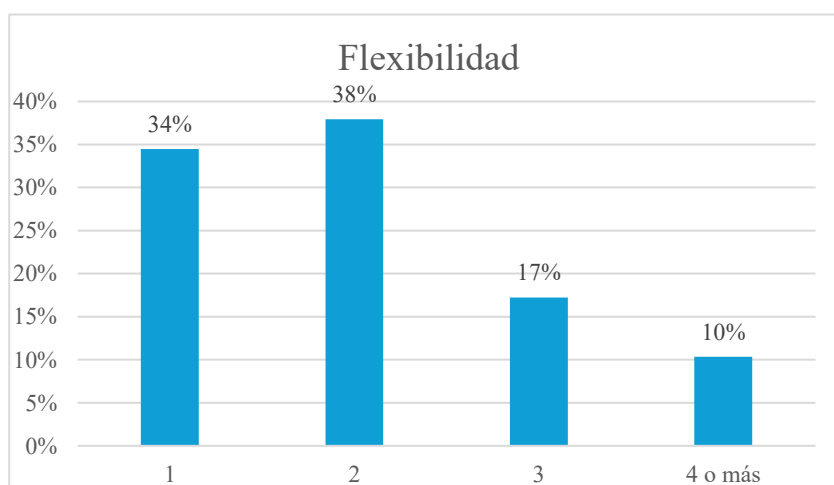
*Nota.* El baremo utilizado se basa en la adaptación del Test de Pensamiento Creativo de Torrance (Krumm, Arán y López, 2024), y permite clasificar a los niños según su puntuación total.

Se puede observar que el 73% de los niños se ubicó en niveles muy bajos o bajos de creatividad, evidenciando una limitada capacidad para generar ideas originales, diversas o detalladas. Esto coincide con lo señalado por González y Molero (2022), quienes afirman que la creatividad infantil puede verse restringida en contextos donde no se estimula el pensamiento divergente ni se favorece la exploración lúdica.

**Figura 1***Niveles de fluidez en el test (n = 29)*

**Nota.** El gráfico muestra la distribución de los estudiantes según los niveles de fluidez evaluados por el Test de Pensamiento Creativo de Torrance.

Para la dimensión fluidez del test, en esta dimensión se midió la cantidad de ideas expresadas por cada niño a partir de estímulos gráficos. Los resultados mostraron que el 52% de los niños presentó un nivel bajo de fluidez (entre 0 y 3 puntos), generando pocas respuestas por actividad. Este resultado refleja una limitada producción ideacional espontánea, lo cual es propio de ambientes escolares centrados en la repetición o memorización, como lo menciona Galván y Siado (2021).

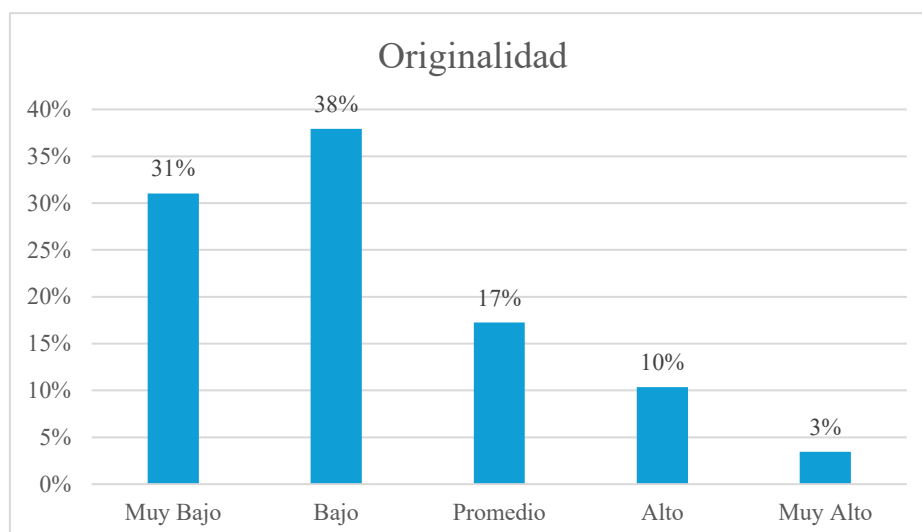
**Figura 2***Niveles de flexibilidad en el test (n = 29)*

**Nota.** El gráfico representa la cantidad de categorías temáticas utilizadas por los estudiantes en sus respuestas durante el pretest.

En cuanto a la flexibilidad, se analizaron las diferentes categorías de temas presentes en las respuestas de los estudiantes. Zuloeta et al. (2021) observan, por tanto, una rigidez de pensamiento y una incapacidad para ver los estímulos desde diferentes perspectivas acerca de la necesidad de las experiencias que amplían las conexiones cognitivas.

### Figura 3

*Niveles de originalidad en el test (n = 29)*

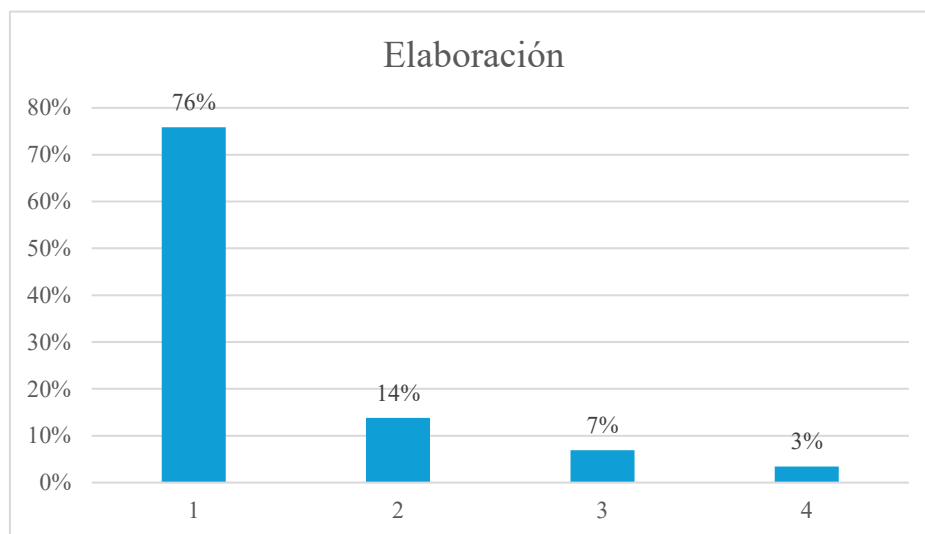


**Nota.** Esta dimensión evaluó la frecuencia y novedad de las ideas expresadas por los niños frente a estímulos gráficos.

En el caso de la originalidad, un 69 % de los niños dieron respuestas iguales o predecibles, lo que indica que la producción creativa se ajustaba a los tediosos o poco imaginativos patrones. López y compañía (2024) afirman que la originalidad es uno de los ingredientes fundamentales del pensamiento creativo, y que este puede fomentarse, al menos en edades tempranas, si el entorno lo permite.

#### Figura 4

*Niveles de elaboración en el test (n = 29)*



**Nota.** Según Cobeña et al. (2024), la elaboración implica la capacidad de perfeccionar ideas mediante la planificación y el detalle.

En relación con la elaboración, el 76% de los dibujos de los estudiantes fueron calificados en el nivel 1 del baremo (0–5 detalles añadidos), con trazos simples y sin expansión de ideas iniciales. Esto sugiere escasa planificación o motivación para enriquecer las representaciones, resultado que también puede estar relacionado con la ausencia de actividades orientadas al juego expresivo o artístico, como indican Cobeña *et al.* (2024)

Los datos obtenidos a través de la aplicación del Test de Torrance reflejan con claridad que el nivel inicial de creatividad en los niños evaluados se encontraba mayoritariamente en un rango bajo o muy bajo. Esta situación evidencia limitaciones significativas en el desarrollo del pensamiento creativo, particularmente en las dimensiones de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, que son consideradas fundamentales dentro de los modelos contemporáneos de creatividad, como señalan López *et al.* (2024) y Zuloeta *et al.* (2021).

Las tareas imponen algunas restricciones que pueden observarse a través de la escasez de ideas espontáneas (alta fluidez de la que habla un explorador de personalidades amigos de las fiestas alcohólicas) y la reiteración temática sin que suponga gran innovación alguna (baja flexibilidad y originalidad). En segundo lugar, existe una baja capacidad para mejorar o enriquecer los materiales (baja elaboración), lo que implica no solo una escasa motivación o energía educativa, sino también un desconocimiento por parte del profesor de cómo conseguir que los niños piensen de una forma divergente. Es una circunstancia alarmante, si atendemos a González y Molero (2022), debido a que la creatividad en la infancia no florece de manera natural y no se cultiva en contextos receptivos, sino que necesita de condiciones pedagógicas que fomenten la imaginación, el descubrimiento y la expresión personal. El aula, entonces, no puede ser concebida únicamente como un espacio de instrucción repetitiva o de cumplimiento

curricular, sino como un escenario dinámico donde los niños tengan la oportunidad de jugar, inventar, transformar y representar sus propias realidades.

En este sentido, el diagnóstico realizado revela una necesidad de transformar las prácticas pedagógicas actualmente aplicadas en el subnivel 2 de Educación Inicial, las cuales, según lo observado durante la práctica preprofesional y corroborado con los resultados del test, aún están marcadas por métodos tradicionales centrados en la memorización, la disciplina rígida y la transmisión unidireccional del conocimiento, según Galván y Siado (2021). Esta realidad limita profundamente las posibilidades de desarrollo creativo, dado que la creatividad requiere libertad, interacción y emoción para manifestarse, coincidiendo con De Cássia *et al.* (2021).

Estos aspectos pueden observarse en las formas de aprender de los niños, los cuales en el desarrollo del pleno potencial del niño (Currículo de Educación Inicial del Ecuador, 2014) han de basarse en la experimentación, la exploración y el juego, ya que estos son componentes fundamentales de la naturaleza de los niños y catalizadores para el aprendizaje con sentido. El juego simbólico, en el que se hacen ver que los objetos forman parte de algo distinto o en el que un niño interpreta distintos roles para representar situaciones o escenarios imaginados, fomenta la generación de nuevas ideas, la resolución de problemas y una forma de pensamiento abstracto. O, en otras palabras, el juego no habría que considerarlo como si se tratase de alguna especie de añadido al currículo sino como la mejor, más natural y efectiva forma de promover la creatividad y la inteligencia emocional a una edad temprana, como defienden los autores González *et al.* (2022) y Chugá *et al.* (2024).

En cualquier caso, el diagnóstico subraya un problema fundamental de aquel sistema educativo inicial: la carencia de recursos, los materiales y el asesoramiento para poner en práctica estrategias lúdicas importantes. Como señalan Sánchez y Calle (2019), el profesor del siglo XXI se ve inmerso en la necesidad de renovar continuamente sus métodos con el fin de adaptarse a la generación de estudiantes más dinámica, crítica y creativa. Por tanto, debemos reconsiderar el valor del juego simbólico como una actividad indispensable para el desarrollo humano. Además, este tipo de juego no solo hace uso de los recursos internos del niño para crear y pensar de forma imaginativa, sino que también lo ayuda a procesar sus emociones, a socializarse, a probar diferentes papeles y a poner a punto habilidades cognitivas complejas, como planificar y tomar decisiones (Tumipamba *et al.*, 2022). Implica un aprendizaje multisensorial y profundo, y además se pueden incluir conocimientos de otras asignaturas.

### **3.3 Triangulación de resultados**

Respecto a las ideas de la docente acerca de la creatividad y el juego simbólico, la mayoría de las respuestas pueden agruparse bajo la amplia categoría de la creatividad, a menudo relacionada con el arte, la imaginación y una forma de expresión. Aunque hace referencia a teóricos como Montessori, Vygotsky y Piaget, su descripción es fundamentalmente conceptual y le falta el tratamiento metodológico necesario para que él pueda trabajar de forma consciente con ello. Así, por ejemplo, cuando se le planteó la cuestión sobre la conexión entre

juego simbólico y creatividad, presentó una visión puramente social del asunto, olvidando los componentes cognitivos y comunicativos.

Estos resultados fueron algo más compatibles con sus resultados del diagnóstico: el 73 % de los estudiantes coincidió al mostrarse en disposición de presentar un nivel de baja o muy baja habilidad a la hora de generar ideas o ser creativo. Esta es una forma de describir la relación directa entre la falta de comprensión de la profesora acerca de la creatividad, la falta de motivación que los niños padecen en su clase y, tras sus efectos directos, el pobre desempeño en la producción creativa infantil. Como afirman Sánchez y Calle (2019), el trabajo de un profesor no consiste simplemente en conocer qué es la creatividad, sino el saber cómo se puede enseñar, potenciar y valorar en situaciones concretas.

Con respecto al nivel de creatividad de los niños, evaluado mediante el Test de Torrance antes de la intervención, hubo una clara tendencia a presentar niveles bajos de las distintas variables: en el caso de la Fluidez, el 52 % de los niños produjo pocas ideas por estímulo; en el de la Flexibilidad, el 72 % ofreció respuestas situadas dentro de una o dos categorías temáticas, y en el de la Originalidad, el 69 % aportó respuestas comunes o repetitivas. 75% participaron mostrando producciones sencillas, sin detalles.

Y así era, según lo pudo comprobar durante las observaciones en el aula: la mayoría de las tareas previstas por la profesora eran estructuradas, con una organización muy directriz y poca participación en las tareas de exploración o de libre comportamiento. Incluía rondas, canciones y manualidades, pero no con un objetivo educativo consciente de fomentar la creatividad. La creatividad en la infancia, según han apuntado Cobeña et al. (2024) no se logra sin más; es necesario fomentarla con métodos docentes flexibles y activos que promuevan la autonomía y la resolución creativa de problemas.

Los resultados de la entrevista ponen de manifiesto que la profesora tiene algún conocimiento genérico sobre la creatividad, con la que mayoritariamente asocia la imaginación y el arte, una afirmación que es parcialmente correcta, pero también limitada, si se compara con lo que plantean Aranibar et al. (2022), describiendo la creatividad como un proceso mental complicado, influenciado por factores internos y externos y que surge en una variedad de áreas del desarrollo humano. Además, la profesora conecta la creatividad con la diferenciación de conceptos y los símbolos expresivos, un punto de vista que guarda similitud con el de Cabrera y Dupeyrón (2019): el arte, afirman estos autores, propicia la creatividad, pues puede ofrecer una presentación subjetiva y única de ideas. También ha estudiado las aportaciones de la teoría del desarrollo infantil y de la creatividad realizadas por teóricos como María Montessori, Jean Piaget y Lev Vygotsky, que, como señalan Álvarez et al. (2020), comparten enfoques que reflexionan sobre las formas de pensar de los niños, acerca de lo vital del juego y acerca de la necesidad de estimular procesos cognitivos complejos. Precisamente debido a su conocimiento teórico, es capaz de apreciar la creatividad como un proceso natural del niño que fomenta a la vez la autonomía y las habilidades sociales, pero aún no incluye en su visión otros aspectos de la capacidad creativa, como la adaptabilidad, la flexibilidad cognitiva o la generación de respuestas originales, según señalan Cobeña et al (2024).

En lo referente al juego simbólico, la docente lo identifica como “el juego de roles” y lo vincula con el desarrollo de la imaginación, la inclusión y la resolución de conflictos. Si bien esta perspectiva reconoce su utilidad como herramienta pedagógica, aún no profundiza en su dimensión como proceso evolutivo esencial para la construcción del pensamiento abstracto, como lo proponen González *et al.* (2022), quienes destacan el valor del juego simbólico como un espacio en el que los niños atribuyen significados, representan situaciones y desarrollan habilidades cognitivas, emocionales y sociales. Asimismo, Tumipamba *et al.* (2022) refuerzan esta visión al indicar que el juego simbólico es fundamental para la comunicación, la cooperación y la expresión emocional, competencias claves en el desarrollo integral infantil.

Aunque la docente aprecia la función pedagógica del juego simbólico, ve la relación entre ese juego y la creatividad como algo que tiene lugar no por completo en un ámbito puramente social, y no en otros planos como en el expresivo, el cognitivo o el motor. Sin embargo, es una visión limitada que no coincide con la de González *et al.* (2022), que defienden que el juego simbólico es una gran herramienta para fomentar la creatividad en diversas áreas de desarrollo. Las técnicas que menciona para estimular la creatividad son arranques, dramatizaciones y pintura, que siguen una línea constructivista, pero en principio no parecen constituir un esfuerzo intencionado y metódico a la hora de fomentar el pensamiento creativo. Como señalan Sánchez y Calle (2019), el profesor del siglo XXI debe llevar a cabo una evolución constante de sus métodos para atender las necesidades de una infancia más activa, imaginativa y participativa. La triangulación entre los datos de la entrevista, los del test y nuestras revisiones teóricas ponen de manifiesto la relación existente entre el escaso desarrollo del pensamiento creativo infantil y la visión estrecha que la docente tenía sobre este concepto. A pesar de que se venda como constructivista, se ha implantado solo en parte, ya que el juego simbólico no se utiliza como recurso creativo. Este hecho, aparte de poner de manifiesto la urgente necesidad de la formación continuada, refleja una dificultad mayor en el sistema de enseñanza primaria, donde escasean los medios y los profesores con los que impartir métodos innovadores y basados en la actividad.

Por lo tanto, es importante reivindicar el juego simbólico como forma de aprendizaje en profundidad que encaja con los programas académicos y refuerza las habilidades cognitivas, sociales y emocionales del alumno, y por tanto el desarrollo global del niño, tal y como defienden Tumipamba y cols. (2022), González y cols. (2022) y Chugá y cols. (2024). Esta percepción se ve apoyada por, por ejemplo, el Currículo de Educación Inicial de Ecuador de 2014, que afirma que el juego resulta esencial para pensar de manera abstracta, expresar emociones y aprender en condiciones de significado. Así pues, el análisis del problema plantea la necesidad de cambiar las prácticas docentes actuales en este nivel 2 de la Educación Inicial, de forma que exista un ambiente en el que se pueda jugar, explorar, crear y construir el conocimiento de forma activa y significativa. Aunque la docente reconoce la función educativa del juego simbólico, no entiende la conexión de este con la creatividad fuera del contexto social, o su ayuda con otros aspectos del desarrollo que van más allá de lo social: expresivo, cognitivo o motor.

Una interpretación tan restrictiva no coincide con la tesis defendida por González et al. (2022) que afirman que el juego simbólico constituye una potente vía para fomentar la creatividad a lo largo de las diferentes áreas del desarrollo. Las tácticas que se utilizan para fomentar la creatividad son las rondas, propias del constructivismo, las dramatizaciones y la pintura, pero no parece tratarse de una labor planificada y consciente para fomentar la creatividad. Como señalan Sánchez y Calle (2019), el siglo XXI requiere un renovado enfoque docente que sea capaz de adaptarse a una infancia más activa, imaginativa y participativa. Así pues, los datos de la entrevista, los del test y de la revisión teórica llegan a un acuerdo mediante la triangulación, y todo apunta a que el desarrollo creativo del niño se ve restringido por la idea que la docente tiene de lo que es la creatividad. A pesar de decir que su método de enseñanza es constructivista, el método que utiliza y su mensaje indican que en realidad está preparando una aplicación parcial de los principios constructivistas, y de una mala utilización del potencial del juego simbólico como parte de una estrategia de desarrollo creativo.

Según Huizinga (2007), el juego es algo más que un hecho biológico o físico, es una función significativa de la vida humana. No es una acción aislada ni un medio para algo, sino la expresión misma del ser, especialmente en la infancia. En el juego el niño no sólo se entretiene, sino que se manifiesta algo inmaterial que da razón de ser al trabajo vital, que muestra que hay un espíritu o instinto que va más allá de la supervivencia. Por lo tanto, el juego es una necesidad humana, una actividad propia de la naturaleza humana, una necesidad del crecimiento y la vida de los niños.

Como bien lo refiere Mauriras (1986) en el documento de la UNESCO, históricamente siempre ha existido un choque entre el juego y la escuela, ya que el primero es considerado tiempo de ocio y el segundo de trabajo, por lo que el juego se llega a considerar como una pérdida de tiempo en la escuela. Pero también es cierto que el juego no es sólo un instrumento para aprender, sino una actividad espontánea y esencial para el desarrollo del niño. El juego no debe ser manipulado con fines utilitarios, porque se desnaturaliza y, por lo tanto, pierde la posibilidad de favorecer el desarrollo integral de la persona. El juego no es parte de tareas específicas, sino para el desarrollo integral del individuo, confirmando su esencia indispensable y auténtica.

## CAPÍTULO 4: PROPUESTA

### 4.1. Título de la propuesta

Jugamos, imaginamos y creamos: Estrategia pedagógica de juegos simbólicos para el desarrollo de la creatividad en los niños de Educación Inicial subnivel 2 de la Unidad Educativa Fiscomisional “San Pedro Pascual”.

### 4.2. Contenido de la propuesta

1. Introducción de la propuesta
2. Objetivos
  - 2.1. Objetivo general
  - 2.2. Objetivos específicos
3. Descripción general de la propuesta
4. Fundamentación teórica de la propuesta
5. Metodología de implementación
6. Desarrollo de la propuesta
  - 6.1. Sección para docentes
    - 6.1.1. Estrategia 1 - Nivel 1 (0–5 detalles)
    - 6.1.2. Estrategia 2 - Nivel 2 (6–12 detalles)
    - 6.1.3. Estrategia 3 - Nivel 3 (13–18 detalles)
    - 6.1.4. Estrategia 4 - Nivel 4 (19–25 detalles)
    - 6.1.5. Estrategia 5 - Nivel 5 (26 o más detalles)
  - 6.2. Sección para niños
    - 6.2.1. Estrategia 1 - Nivel 1 (0–5 detalles)
    - 6.2.2. Estrategia 2 - Nivel 2 (6–12 detalles)
    - 6.2.3. Estrategia 3 - Nivel 3 (13–18 detalles)
    - 6.2.4. Estrategia 4 - Nivel 4 (19–25 detalles)
    - 6.2.5. Estrategia 5 - Nivel 5 (26 o más detalles)
7. Estrategias pedagógicas para la evaluación
8. Rúbrica de evaluación

# Jugamos Imaginamos y Creamos

*Juliet Piarpuezán*



*Estrategia pedagógica de juegos simbólicos para el  
desarrollo de la creatividad en los niños de Educación  
Inicial subnivel 2 de la Unidad Educativa  
Fiscomisional “San Pedro Pascual”*

# INTRODUCCIÓN

Las estrategias pedagógicas constituyen un recurso esencial dentro del proceso educativo, ya que orientan la acción docente y favorecen la participación activa y el aprendizaje significativo de los estudiantes. El Ministerio de Educación (2011) señala que estas estrategias funcionan como herramientas que facilitan, apoyan y optimizan la labor diaria del docente, al brindar orientaciones claras para responder a las necesidades educativas de cada grupo. En el nivel inicial, su aplicación adquiere un papel fundamental, pues permiten organizar experiencias pertinentes, seleccionar recursos adecuados y promover ambientes de exploración, juego y creatividad que contribuyen al desarrollo integral de los niños.

La presente propuesta pedagógica surge a partir de los resultados obtenidos en la evaluación del componente de elaboración de la creatividad en niños de Educación Inicial subnivel 2 de la Unidad Educativa Fiscomisional “San Pedro Pascual”. Los hallazgos evidenciaron dificultades en la incorporación de detalles en sus producciones gráficas, lo que refleja la necesidad de fortalecer experiencias que estimulen la observación, la imaginación y la representación simbólica.

Considerando que el juego simbólico es el eje metodológico del nivel inicial y es favorable para el desarrollo creativo, se plantea una propuesta diferenciada en cinco niveles, adaptado al grado de evolución que se observa en los niños. Todos los niveles combinan metodologías lúdicas, técnicas de mediación docente y materiales apropiados para favorecer la construcción de forma progresiva. Aquella propuesta de práctica busca facilitar a los docentes y alumnos, experiencias significativas que estimulen la creatividad de una manera integral y contextualizada.

# Objetivos de la estrategia

## Objetivo general

Proponer una estrategia pedagógica de juegos simbólicos para fomentar el desarrollo de la creatividad en los niños de Educación Inicial subnivel 2 de la Unidad Educativa Fiscomisional “San Pedro Pascual”.

## Objetivos específicos

- Analizar la pertinencia de las estrategias orientadas al desarrollo de la creatividad en los niños de Educación Inicial Subnivel 2.
- Seleccionar estrategias basadas en el juego simbólico que respondan a la problemática identificada en la población de estudio.
- Adaptar las estrategias elegidas al contexto educativo de los niños y docentes participantes.
- Diseñar un esquema de presentación de la estrategia pedagógica que sea significativo para facilitar su comprensión y aplicación por parte de las docentes.

## Descripción General

La propuesta pedagógica se diseñó para fortalecer la creatividad particularmente la elaboración de detalles en los niños de Educación Inicial subnivel 2 de la Unidad Educativa Fiscomisional “San Pedro Pascual”. Se estructura en cinco estrategias diferenciadas según los niveles de desempeño observados en el diagnóstico (0–5, 6–12, 13–18, 19–25 y 26 o más detalles), lo que permite atender de manera específica las necesidades de cada grupo.

Las estrategias combinan juegos, propuestas didácticas concretas y una mediación docente acorde al grado de elaboración del niño, de modo que todos pueden ir avanzando. Se articula esta propuesta en torno al aprendizaje basado en el juego, porque integra juego simbólico, juego de exploración sensorial, escenario de construcción, secuenciación narrativa, y proyectos artísticos, facilitando la imaginación de los niños, la expansión de su abanico de ideas y el enriquecimiento de sus producciones gráficas.

Asimismo, la propuesta se alinea con el Currículo de Educación Inicial del Ministerio de Educación (2014), que reconoce al juego como eje metodológico y a la creatividad como una capacidad fundamental en el aprendizaje infantil.

# Fundamentación Teórica

El juego simbólico constituye una actividad central en el desarrollo infantil, pues permite transformar objetos, roles y acciones en representaciones imaginarias. Piaget (1956) señala que, en la etapa preoperacional, los niños amplían su capacidad simbólica, lo que favorece la creación de escenas, personajes y acciones mediante el dibujo y la dramatización. En este sentido, el juego simbólico se convierte en un espacio privilegiado para el despliegue de la creatividad.

Chugá, et al. (2024) demostraron que el juego simbólico estimula la creatividad al permitir que los niños incorporen detalles y amplíen la complejidad de sus producciones. De manera similar, González, et al. (2022) explican que las representaciones simbólicas impulsan la elaboración gráfica, ya que cada acción imaginada exige agregar elementos visuales que den coherencia a la escena.

La creatividad infantil, según Santaella (2006) y Torrance (2018), puede desarrollarse mediante experiencias que promuevan fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. En particular, la elaboración, cantidad y calidad de detalles es susceptible de fortalecerse mediante estrategias pedagógicas adecuadas. Campos et al. (2023) señalan que contextos ricos en estímulos e incluso la oportunidad de representar ideas, contribuyen a la expansión del repertorio creativo.

Es fundamental la labor de la docente en este proceso. Mera y Santamaría (2021) resaltan que la mediación afectiva proporciona seguridad al niño, animándole a exteriorizar sus primeras ideas simbólicas. También Paredes (2020) apunta que recursos como las secuencias, bitácoras o listas de elementos favorecen la autorregulación y expansión de detalles graduales.

Finalmente, el Currículo Priorizado de Educación Inicial (2025) establece que el juego es el eje metodológico fundamental y que la creatividad debe estimularse mediante experiencias de expresión simbólica, exploración y manipulación de materiales.

# Metodología de implementación

La implementación de la propuesta se organiza en tres fases:

## 1. Planificación

La docente revisa el diagnóstico inicial de los niveles de elaboración y distribuye a los niños según su rango de desempeño. Se seleccionan los materiales y se adecua el ambiente del aula con recursos sensoriales, narrativos y artísticos que favorezcan el juego simbólico.

## 2. Ejecución de las estrategias

- Cada estrategia se desarrolla en sesiones semanales o quincenales, dependiendo de la planificación docente.
- La docente cumple un rol de mediadora activa, aplicando técnicas diferenciadas como modelado mínimo, preguntas abiertas, listas inspiradoras, micro escenas o bitácoras, según el nivel de cada niño.
- La metodología privilegia el aprendizaje basado en el juego, el juego libre, la expresión gráfica y la construcción colaborativa, respetando el ritmo y estilo de aprendizaje de cada estudiante.

## 3. Evaluación continua y retroalimentación

- Durante todo el proceso, la docente utiliza la lista de cotejo basada en indicadores de elaboración (cantidad de detalles, pertinencia, coherencia, autonomía y complejidad).
- La evaluación es formativa y permite ajustar la mediación docente, redistribuir niveles cuando sea necesario y registrar avances individuales.  
La retroalimentación se brinda de forma descriptiva, valorando procesos más que productos.



# SECCIÓN PARA DOCENTES



# Estrategia 1 - Nivel 1

## 0-5 detalles

*Acompaño, modelo y despierto la primera chispa creativa*

### PROPÓSITO

Propiciar que los niños comiencen a incorporar sus primeros detalles mediante una mediación sensible, cercana y altamente estimulante.



### TÉCNICA

*Andamiaje simbólico mínimo*

La docente usa frases cortas como:

- Voy a dibujarle un ojo... Ahora tú añade lo que quieras.
- Le pondré una línea para que parezca que camina.

Piaget (1956) explica que los modelos simples permiten activar la función simbólica sin sustituir la iniciativa del niño.

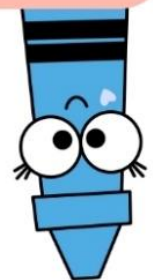
### MÉTODO

*Observación afectiva y modelado inicial*

La docente acompaña de manera cercana, observando las reacciones del niño para intervenir sin saturar el proceso. Según Mera & Santamaría (2021), la mediación afectiva favorece que los niños se sientan seguros y puedan iniciar la representación simbólica. La docente ofrece un modelado simple que invita al niño a agregar un primer detalle.

### TIPS

- ✓ Evitar corregir o dirigir.
- ✓ Celebrar cualquier detalle agregado.
- ✓ Dar tiempo para explorar los materiales.
- ✓ Mostrar entusiasmo por pequeños avances.



# Estrategia 2 - Nivel 2

## 6-12 detalles

*Guío, pregunto y motivo a ampliar detalles*

### PROPÓSITO

Favorecer la incorporación de detalles simples mediante una mediación basada en preguntas abiertas y estímulos visuales.

### MÉTODO

*Acompañamiento descriptivo guiado*

La docente verbaliza lo que observa para ayudar al niño a notar elementos que podría agregar.

Caballero (2021) indica que la descripción docente amplía la atención del niño hacia rasgos relevantes que enriquecen su dibujo.

La intervención se centra en verbalizar características visibles que el niño podría añadir.

### TÉCNICA

*Preguntas abiertas generadoras*

Las preguntas deben promover ideas, no imponer:

- ¿Cómo es su ropa?
- ¿Qué más tiene en las manos?
- ¿Tiene algo en la cabeza?

Vygotsky (citado en Jiménez & Salazar, 2010) señala que las preguntas abiertas funcionan como mediación que amplía el pensamiento simbólico.

### TIPS

- ✓ Usar imágenes de referencia sin que sean copia.
- ✓ Dejar que el niño explique su dibujo, no interpretarlo.
- ✓ Evitar preguntas cerradas (sí/no).
- ✓ Reforzar positivamente cada detalle adicional.



# Estrategia 3 - Nivel 3

## 13-18 detalles

Inspiro, relaciono y promuevo escenas más completas

### PROPÓSITO

Estimular que los niños agreguen múltiples detalles al ambiente y a los elementos complementarios de su dibujo.

### TÉCNICA

#### Activación de listas inspiradoras

La docente presenta listas abiertas:

- En un bosque podría haber...  
¿Qué de esto te gustaría añadir?
- En una casa encontramos...
- En el mercado suele haber...

Paredes (2020) señala que las listas abiertas fomentan ideas sin imponerlas, fortaleciendo la autonomía creativa.

### MÉTODO

#### Estimulación contextualizada

La docente introduce imágenes, cuentos breves o microrrelatos que incluyen ambientes ricos en objetos: bosques, ciudades, casas, tiendas, playas.

Chugá et al. (2024) destacan que el juego simbólico contextualizado amplía el repertorio de elementos que los niños representan.

### TIPS

- ✓ Resaltar los detalles del ambiente, no solo del personaje.
- ✓ Preguntar sobre elementos secundarios (¿Hay cielo?, ¿hay piso?).
- ✓ Permitir que el niño reorganice o modifique la escena.
- ✓ Celebrar la creatividad más que la estética.



# Estrategia 4 - Nivel 4

## 19-25 detalles

Organizo, profundizo y guío la coherencia narrativa del dibujo

### PROPÓSITO

Asegurar que los detalles agregados se integren de manera coherente a la acción o situación representada.

### MÉTODO

*Secuenciación narrativa asistida*

La docente ayuda a estructurar la acción del dibujo: inicio, desarrollo y cierre.

Huertas (2024) indica que las secuencias narrativas motivan a incorporar detalles que explican lo que ocurre en la imagen.

### TÉCNICA

*Preguntas de acción y funcionalidad*

La docente guía el porqué de los detalles:

- ¿Qué está haciendo?
- ¿Qué necesita para lograrlo?
- ¿Qué cosas pasan alrededor?

Bruner (citado en Ríos, 2021) sostiene que las acciones generan una demanda de detalles funcionales dentro de la historia.

### TIPS

- ✓ Incentivar que el niño explique la acción.
- ✓ Promover detalles funcionales (humo, movimiento, accesorios).
- ✓ Valorar la coherencia más que la cantidad exacta.
- ✓ Preguntar ¿Qué pasa después? para ampliar la escena.



# Estrategia 5 - Nivel 5

## 26 o más detalles

Retroalimentación, válida y potencia la complejidad creativa

### PROPÓSITO

Impulsar producciones altamente elaboradas y estructuradas donde el niño planifique, organice y mejore sus detalles de manera autónoma.

### TÉCNICA

Retroalimentación cualitativa descriptiva

La retroalimentación no evalúa, sino que impulsa:

- Veo que agregaste texturas en el cielo, ¿quieres añadir algo más?
- Tu personaje tiene muchos accesorios... ¿Qué historia cuenta?

Morocho (2023) indica que la retroalimentación cualitativa promueve la autorregulación creativa.

### MÉTODO

Mentoría creativa autónoma

Aquí la docente se vuelve una guía experta que acompaña, observa y retroalimenta sin dirigir.

Vera (2023) señala que la libertad guiada permite mayores niveles de elaboración simbólica.

### TIPS

- ✓ Reconocer la originalidad del niño.
- ✓ Permitir variaciones complejas: texturas, colores, sombras.
- ✓ Fomentar proyectos artísticos más extensos.
- ✓ Ofrecer materiales avanzados sin imponer su uso.





# SECCIÓN PARA NIÑOS



# Estrategia 1 - Nivel 1

## 0-5 detalles

Descubro y transformo



### PROPÓSITO

Facilitar que los niños incorporen los primeros detalles en sus dibujos a partir de la exploración libre y la transformación simbólica de objetos sencillos.



### TÉCNICA

#### Activación simbólica dirigida

La docente introduce una breve consigna simbólica:

- Imagina que esta piedra es un animal, ¿Qué podríamos dibujarle para que cobre vida?

La proposición establece un puente directo entre el objeto real y su potencial simbólico.

Piaget (1956) explica que la función simbólica emerge cuando el niño transforma un objeto concreto en una representación imaginada, asignándole características no presentes originalmente.

### MÉTODO

#### Exploración sensorial significativa

La actividad inicia con un conjunto de objetos reales que los niños pueden manipular libremente para activar percepciones básicas (forma, textura, tamaño).

Alvarez, et al. (2020) explican que el contacto con objetos variados estimula procesos cognitivos iniciales vinculados a la percepción y la clasificación, que luego se trasladan al plano de la representación gráfica.

Asimismo, Torres y Alvarado (2022) sostienen que la exploración sensorial abre el camino hacia el pensamiento representacional, porque permite que los niños atribuyan significado, propiedades y acciones a los objetos, transformándolos simbólicamente.

### RECURSOS

Piedras, ramas, hojas, botones grandes, crayones, tarjetas con emociones básicas.



# Estrategia 2 - Nivel 2

## 6-12 detalles

### Mi personaje increíble



#### PROPÓSITO

Fortalecer la incorporación de detalles simples en personajes creados por los niños mediante el juego dramático y la descripción guiada.

#### TÉCNICA

##### *Preguntas descriptivas creadoras*

La docente formula preguntas abiertas que incentivan la adición de detalles:

- ¿Qué usa en la cabeza?
- ¿Cómo es su ropa?
- ¿Tiene algo especial en sus manos?

Vygotsky (citado en Jiménez & Salazar, 2010) afirma que las preguntas abiertas actúan como andamiajes que expanden la representación simbólica, ya que obligan al niño a imaginar posibilidades, comparar atributos y decidir qué dibujar.



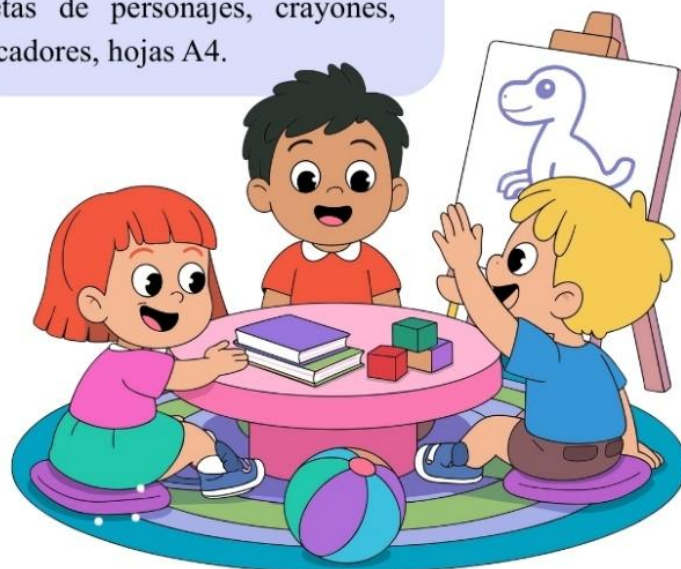
#### MÉTODO

##### *Juego dramatizado estructurado*

Se introduce un pequeño cuento o escena simbólica donde aparece un personaje que los niños participan dramatizando gestos, movimientos y accesorios que el personaje podría tener. Herrera y Gonzales (2023) señalan que el juego dramático incrementa la complejidad representacional porque la narrativa exige justificar gráficamente características del personaje: vestimenta, expresiones, objetos, poses o emociones.

#### RECURSOS

Títeres, telas, accesorios pequeños, tarjetas de personajes, crayones, marcadores, hojas A4.



# Estrategia 3 - Nivel 3

## 13-18 detalles

Escenarios que cuentan historias



### PROPÓSITO

Promover la incorporación de múltiples detalles en los ambientes y escenarios que acompañan la historia simbólica creada por los niños.

### TÉCNICA

#### Lista de elementos inspiradores

La docente presenta una “lista misteriosa” con elementos que podrían o no estar en la escena: flores, ventanas, nubes, puertas, estrellas, caminos, animales, muebles, carteles, objetos pequeños.

Paredes (2020) afirma que este tipo de listas abiertas amplía significativamente el repertorio creativo sin limitar la libertad del niño, permitiendo que cada uno elija qué agregar según su interés y comprensión.

La lista no se presenta como obligación, sino como inspiración. Esto estimula la autonomía, la exploración y la ampliación del número de detalles.



### MÉTODO

#### Construcción colaborativa de escenarios

Los niños construyen un ambiente (bosque, ciudad, playa, casa, tienda) utilizando materiales diversos que permiten experimentar.

Chugá et al. (2024) explican que la construcción de escenarios exige a los niños identificar elementos complementarios que enriquecen el entorno visual, lo que incrementa el número de detalles que incorporan en su representación gráfica.



### RECURSOS

Caja de reciclaje, cartón, papeles de colores, lanas, pegatinas, marcadores, plantillas de objetos opcionales.

# Estrategia 4 - Nivel 4

## 19-25 detalles

### Historias en movimiento

#### PROPÓSITO

Favorecer que los niños incorporen numerosos detalles funcionales y narrativos en sus dibujos y producciones simbólicas.



#### MÉTODO

##### Secuencias narrativas creativas

Los niños representan una secuencia corta (inicio–desarrollo–final) de un juego simbólico, lo que demanda agregar detalles que expliquen lo que ocurre.

Huertas (2024) sostiene que las secuencias narrativas aumentan la necesidad de incorporar detalles diferenciadores porque cada momento exige elementos nuevos que expliquen lo que sucede.

#### TÉCNICA

##### Micro escenas ilustradas

Cada niño elige una micro escena (ej.: el cohete despega, el pez salta del agua, el gato sigue una mariposa) y debe añadir detalles que expliquen la acción: humo, movimiento, pistas, accesorios, personajes secundarios.

Como señalan González et al. (2022), en el juego simbólico los niños tienden a incorporar detalles que justifican visualmente las acciones que representan, pues cada elemento debe tener sentido dentro de la escena.

#### RECURSOS

...tas de acciones, disfraces, ...adores, acuarelas, plantillas ...movimiento (líneas, flechas).



# Estrategia 5 - Nivel 5 (26 o más detalles)

## Mi obra maestra

### PROPÓSITO

Impulsar la creación de producciones altamente elaboradas donde los niños integren personajes, ambientes, objetos, acciones y emociones de manera compleja.

### TÉCNICA

#### Bitácora del artista

El niño recibe una pequeña "bitácora" donde dibuja ideas previas, lista elementos que quiere incluir y añade detalles progresivamente.

Según Paredes (2020), herramientas como las bitácoras fortalecen la autorregulación y la planificación gráfica, permitiendo que los niños amplíen y organicen detalles de manera progresiva.

### MÉTODO

#### Proyecto artístico integrado

Los niños desarrollan un proyecto simbólico completo: "Mi mundo imaginario", que integra personajes, casas, ecosistemas, transportes y emociones.

Como explican Chugá et al. (2024), los proyectos simbólicos amplios favorecen niveles elevados de elaboración, pues requieren organizar coherentemente diversos elementos visuales dentro de una misma creación.

### RECURSOS

Cuadernos pequeños, marcadores, colores, patrones gráficos, sellos, stickers.



# ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS PARA LA EVALUACIÓN

- Observar activamente y de forma permanente el proceso creativo, registrando comportamientos, detalles añadidos y su evolución sin interrumpir la actividad del niño.
- Valorar el proceso creativo más que el producto final, considerando la intención del niño, la coherencia de la representación simbólica y el esfuerzo por añadir detalles.
- Brindar tiempos amplios y flexibles para que los niños exploren materiales, planifiquen y añadan detalles sin presión.
- Ofrecer instrucciones claras y comprensibles, apoyadas con gestos, ejemplos visuales y lenguaje sencillo.
- Considerar la creatividad, la intención y la función de los detalles, y no la estética, simetría o “perfección” del dibujo.
- Recoger evidencias del progreso (fotografías, trabajos, notas de observación, entre otros) para el seguimiento del desarrollo de cada niño o niña en los cinco niveles.
- Respetar los ritmos individuales, considerando que algunos niños requieren mayor acompañamiento o diferentes materiales para expresarse.
- Promover la independencia en la autoexpresión, permitiendo que el niño explique su dibujo y reconozca los detalles que ha incorporado.
- Proporcionar un acompañamiento respetuoso, basado en la presencia y apoyo, sin intervenir ni crear por el niño.
- Ofrecer retroalimentación positiva, enfatizando el progreso, los logros y los detalles agregados, evitando correcciones negativas o imperativas.

# RÚBRICA DE EVALUACIÓN

**Tabla 3**

*Rúbrica de evaluación del desarrollo de la creatividad mediante el juego simbólico*

Nivel	Rango de detalles	Descripción del desempeño	Indicadores observables	SI	NO
1	0 - 5	Añade pocos detalles iniciales. Representación simple y limitada.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Añade 1–2 detalles básicos (ojos, boca, brazos).</li> <li>• Usa formas simples.</li> <li>• Requiere de asistencia continua.</li> </ul>		
2	6 - 12	Representación sencilla y restringida.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Añade accesorios básicos (ropa, objetos).</li> <li>• Usa otros colores.</li> <li>• Responde a preguntas abiertas.</li> </ul>		
3	13 - 18	Incorpora detalles adicionales sencillos. Representación con más elementos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Incorpora elementos del entorno (casa, árboles, cielo).</li> <li>• Integra objetos secundarios.</li> <li>• Muestra mayor intención simbólica.</li> </ul>		
4	19 - 25	Representación con varios elementos a modo de complemento. El contexto sirve a la escena.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Añade elementos que explican la acción (humo, movimiento).</li> <li>• Organización espacial coherente.</li> <li>• Integra historia breve.</li> </ul>		
5	26 o +	Acción clara y escena coherente. Aspectos funcionales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usa texturas, patrones, sombras.</li> <li>• Representa múltiples personajes.</li> <li>• Muestra coherencia narrativa y estética.</li> </ul>		

*Nota.* Instrumento de evaluación diseñado para valorar el desarrollo de la creatividad en los niños de Educación Inicial subnivel 2 a través del juego simbólico. Elaboración propia.

## CONCLUSIONES

Por tanto, se puede afirmar que la docente tiene un conocimiento más amplio y teórico de la creatividad y del juego simbólico, pues lo relaciona con la imaginación, el arte y el desarrollo social. Pero eso sí, conocimiento poco profundo de lo metodológico y sin perspectiva global cognitiva, expresiva y comunicativa. El mero reconocimiento de la relación juego simbólico y creatividad es un freno para su utilización en el aula.

Los resultados del Test señalan que la mayoría de los niños evaluados tienen un desarrollo creativo bajo. En definitiva, una baja capacidad de generar ideas, falta de flexibilidad, poca capacidad de innovación y escaso enriquecimiento. Para confirmar esta tendencia se tiene en cuenta la observación del aula, ya que las actividades que se realizan son en su mayoría de tipo estructurado, dirigido y con escasas oportunidades de exploración autónoma, lo que impide la utilización del pensamiento divergente.

La estrategia pedagógica planteada, se fundamentó en el aprendizaje basado en el juego, el uso intencional del juego simbólico representa una respuesta pertinente y contextualizada frente al diagnóstico de bajos niveles de creatividad en los niños del subnivel 2. La estrategia pretende innovar el rol del docente para facilitar experiencias significativas que fomenten la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y elaboración. Su implementación aumenta los niveles de creatividad de los niños y fortalece la práctica pedagógica con metodologías más dinámicas, activas y centradas en los niños.

## RECOMENDACIONES

Se sugieren capacitaciones continuas para los docentes en cuanto a la importancia de la creatividad y la implementación del juego simbólico para fomentarla a través de esta herramienta pedagógica. Para una mejor formación es importante que se realicen talleres teóricos prácticos, así como los estudios de caso, que fomenten una aplicación consciente de estas estrategias.

Se deben realizar evaluaciones periódicas del desarrollo creativo de los niños utilizando herramientas estandarizadas, estos diagnósticos deben utilizarse no solo con fines de investigación, sino también como herramientas para crear intervenciones educativas diferenciadas.

Aplicar la estrategia pedagógica planteada en el juego simbólico, garantizando experiencias donde los niños interpreten roles, creen situaciones y resuelvan conflictos mediante la imaginación. Esta estrategia se ha de planificar en función de las necesidades e intereses del grupo y ha de posibilitar la flexibilidad y la improvisación. También es fundamental comprometer a las familias, explicándoles la importancia del juego simbólico en casa.

## BIBLIOGRAFÍA

- Abdulla , A., Hyeon, S., Kim, D., & Cramond, B. (2022). ¿Qué necesitan saber los educadores sobre las Pruebas Torrance de Pensamiento Creativo? Una revisión completa. *Front Psychol*, 13, 1-14. Obtenido de <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC9644186/pdf/fpsyg-13-1000385.pdf>
- Acuña, M., & Quiñones, Y. (2020). Educación ambiental lúdica para fortalecer habilidades cognitivas en niños escolarizados. *Educación Y Educadores*, 23(3), 444-468. Obtenido de <https://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/11379>
- Alonso, N. (2021). *El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica*. [Tesis de Pregrado, Universidad de Valladolid]. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf>
- Alvarez, M., Botero, S., Díaz, K., Montoya, L., Uribe, M., & Villegas, K. (2020). *El Juego Simbólico en la Educación Infantil. La Función del juego simbólico en la construcción de las identidades y la participación de los niños y las niñas en la Educación Infantil*. [Tesis de Pregrado, Institución universitaria Tecnológico de Antioquia] Repositorio Institucional tdea. Retrieved from <https://repositorio.tdea.edu.co/bitstream/handle/tdea/1189/Juego%20Simbolico.pdf?sequence=1>
- Añapa, P., & Barrera, D. (2024). Educación inicial y tecnología, fortaleciendo la etapa preoperacional con Alexa. *Reincisol*, 3(5), 673-690. Obtenido de [https://doi.org/10.59282/reincisol.V3\(5\)673-690](https://doi.org/10.59282/reincisol.V3(5)673-690)
- Aranibar, E., Villavicencio , E., Ríos, K., & Zanabria , L. (2022). Creatividad en el Desarrollo Empresarial desde un Análisis Teórico. *Comuni@cción*, 13(4), 310-322. Obtenido de [http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2219-71682022000400310](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2219-71682022000400310)
- Arbulú, C. (2023). *Definición de método de investigación inductivo*. Universidad Nacional San antonio Abad del Cusco.
- Arguello, F. (2022). Aportes del juego como eje central de la neuroeducación en el preescolar. *Inclusión Y Desarrollo*, 9(2), 2-11. Obtenido de <https://revistas.uniminuto.edu/index.php/IYD/article/view/3148>
- Arias, J. (2020). *Técnicas e instrumentos de investigación científica*. Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica. Enfoques Consulting Eirl. Obtenido de <https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26118w/Tecnicas%20e%20instrumentos.pdf>
- Baque, G., & Portilla, G. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza –. *Pol. Con.*, 6(5), 75-86. Obtenido de DOI: 10.23857/pc.v6i5.2632

- Barva, J., Guzmán, E., & Aroca, A. (2019). La creatividad en la edad infantil, perspectivas de desarrollo desde las artes plásticas. *Conrado*, 15(69), 334-340. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442019000400334](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000400334)
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del conocimiento*, 6(4), 861-878. Obtenido de DOI: 10.23857/pc.v6i4.2615
- Cabrera, B., & Dupeyrón, M. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. *Mendive. Revista de Educación*, 17(2), 222-239. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1815-76962019000200222](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962019000200222)
- Campos, E., García, M., & Arcana, M. (2023). Pensamiento creativo en los estudiantes de educación básica: revisión sistemática. *Varona. Revista Científico Metodológica*(77), 1-13. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/vrcm/n77/1992-8238-vrcm-77-e2040.pdf>
- Casasola, W. (2020). El papel de la didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje universitarios. *Revista Comunicación.*, 29(41), 38-51. Obtenido de <https://www.scielo.sa.cr/pdf/com/v29n1/1659-3820-com-29-01-38.pdf>
- Castaño, M. (2006). Teoría del conocimiento según Piaget. *Revista Virtual de Ciencias Sociales y Humanas*, 1(1), 36-46. Obtenido de <http://www.iue.edu.co/revistasiue/index.php/Psicoespacios>
- Castillo, M., Caurcel, M., & Chacón, H. (2018). Diseño, aplicación y efecto de un programa para la mejora de la creatividad en Educación Infantil. *Revista Internacional De Apoyo a La inclusión, Logopedia, Sociedad Y Multiculturalidad*, 4(3), 1-10. Obtenido de <https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/riai/article/view/4327>
- Celume, M., Besançon, M., & Zenasni, F. (2019). How a dialogic space can impact children's creativity and mood valence in Drama Pedagogy Training: Study with a French 4th grade sample. *Thinking Skills and Creativity*, 33. Obtenido de <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1871187118302104>
- Cepeda, C., & Martínez, E. (2017). Estrategias para el desarrollo cognitivo de un niño en Educación Inicial. *Revista Universidad y Ciencia*, 7(11), 1-5. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/320177082\\_Estrategias\\_para\\_el\\_desarrollo\\_cognitivo\\_de\\_un\\_nino\\_en\\_Educacion\\_Inicial](https://www.researchgate.net/publication/320177082_Estrategias_para_el_desarrollo_cognitivo_de_un_nino_en_Educacion_Inicial)
- Chugá, F., Gualoto, M., & Villareal, S. (2024). Juego simbólico como herramienta pedagógica para estimular creatividad en niños de 4 a 5 años. *Revista Cotopaxi Tech*, 4(1), 13-28. Obtenido de <http://ojs.istx.edu.ec/index.php/cotopaxitech/article/view/119>
- Cobeña, M., Mendoza, M., & Espinel, L. (2024). La creatividad en niños de educación inicial: impacto en el aprendizaje y la resolución de problema. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*, 8(15), 1-24. Obtenido de <https://doi.org/10.46296/yc.v8i15edespoc.0530>

- Dantas, R., & Ayala, L. (2019). *Juego simbólico*. [Tesis de Pregrado, Universidad Científica del Perú] Repositorio Institucional UCP. Obtenido de [http://repositorio.ucp.edu.pe/bitstream/handle/UCP/908/DANTAS\\_AYALA\\_EDU\\_TRABINVBACH\\_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucp.edu.pe/bitstream/handle/UCP/908/DANTAS_AYALA_EDU_TRABINVBACH_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Dávila, G. (2006). El razonamiento inductivo y deductivo dentro del proceso investigativo en ciencias experimentales y sociales. *Laurus*, 12(1), 180-205. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/761/76109911.pdf>
- De Cássia, T., De Souza, D., & Da Silva, L. (2021). Desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito educativo. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 17(1), 164-187. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/1341/134175018009/134175018009.pdf>
- Delgado, C. (2022). Estrategias didácticas para fortalecer el pensamiento creativo en el aula. Un estudio meta-analítico. *Revista Innova Educación*, 4(1), 51-64. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8152451>
- Delvecchio, E., Bin, J., Pazzagli, C., Lis, A., & Mazzeschi, C. (2016). ¿Cómo juegas? Una comparación entre niños de 4 a 10 años. *Front. Psychol*, 7(16), 1-8. Obtenido de <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2016.01833/full>
- Escudero, C., & Cortez, L. (2018). *Técnicas y métodos cualitativos para la investigación científica*. Ediciones UTMACH. Obtenido de <https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/12501/1/Tecnicas-y-MetodosCualitativosParaInvestigacionCientifica.pdf>
- Fernández, L. (2024). *Creatividad en el Nivel Inicial 2022*. [Tesis de Pregrado, Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Piura”]. Obtenido de <https://repositorio.eespppiura.edu.pe/bitstream/handle/EESPPPIURA/83/FERNANDEZ%20FERNANDEZ%20LIZET%20AURORITA%20-%20REPOSITORIO%20EESPPP.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ferrando, M., Ferrándiz, C., Bermejo, M., Sánchez, C., Parra, J., & Prieto, M. (2007). Estructura interna y baremación del Test de Pensamiento Creativo de Torrance. *Psicothema*, 19(3), 489-496. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=72719320>
- Forthmann, B., Kaczykowski, K., Benedek, M., & Holling, H. (2023). The Manic Idea Creator? A Review and Meta-Analysis of the Relationship between Bipolar Disorder and Creative Cognitive Potential. *Int J Environ Res Public Health*, 20(13), 1-39. Obtenido de <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC10341485/pdf/ijerph-20-06264.pdf>
- Galván, A., & Siado, E. (2021). Educación Tradicional: Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 7(12), 962-975. Obtenido de DOI 10.35381/cm.v7i12.457

- Garaigordobil, M., Berruero, L., & Paz, M. (2022). Desarrollo de la creatividad y las competencias socioemocionales de los niños a través del juego: resumen de veinte años de hallazgos del “Programa de juegos” de intervenciones basadas en evidencia. *J. Intel*, 10(4), 1-22. Obtenido de <https://www.mdpi.com/2079-3200/10/4/77>
- Gonzaga, R. (2022). Pensamiento creativo: una estrategia para el proceso de enseñanza – aprendizaje. *Amelica*, 6(1), 80-89. Obtenido de <https://portal.amelica.org/ameli/journal/580/5803520009/5803520009.pdf>
- González, A., & Molero, M. (2022). Creatividad y variables relacionadas según la etapa educativa: revisión sistemática. *ALTERIDAD.Revista de Educación*, 17(2), 146-261. Obtenido de [http://scielo.senescyt.gov.ec/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1390-86422022000200246](http://scielo.senescyt.gov.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1390-86422022000200246)
- González, J., & Román, P. (2012). Reflexiones metodológicas a partir de los datos e instrumentos de los censos de población y vivienda de 2000 y 2010 para el Estado de México. *Papeles de población*, 18, 177-204. Obtenido de [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1405-74252012000300008](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-74252012000300008)
- González, J., Tapia, D., Vele, D., & Salgado, P. (2022). El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños. *Polo del conocimiento*, 7(2), 1815-1825. doi:10.23857/pc.v7i2.3682
- González, J., Vele, D., Tapia, D., & Salgado, P. (2022). El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños. *Pol. Con.*, 7(2), 1815-1825. Obtenido de 10.23857/pc.v7i2.3682
- González, J., Vele, D., Tapia, D., & Salgado, P. (2022). El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños. *Polo del conocimiento*, 7(2), 1815-1825. Obtenido de 10.23857/pc.v7i2.3682
- González, J., Vele, D., Tapia, D., & Salgado, P. (2022). El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños. *Polo del Conocimiento*, 7(2), 1815-1825. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8354953>
- González, K., Arias, C., & López, V. (2019). Una revisión teórica de la creatividad en función de la edad. *Papeles del Psicólogo*, 40(2), 125-132. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/778/77864948005/html/>
- González, Y., Carnero, M., & Navarrete, Y. (2021). Lúdica y situación social del desarrollo. Una nueva mirada a la educación superior. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(3), 29-37. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202021000300029](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202021000300029)
- Grimaldo, E., & Chávez, B. (2023). Prueba de creatividad verbal de Torrance: Evidencias de validez psicométrica en estudiantado mexicano de educación primaria. *Actualidades*

- Investigativas en Educación*, 23(2), 70-93. Obtenido de [https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1409-47032023000200070](https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-47032023000200070)
- Guevara, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo*, 4(3), 163-173. <http://recimundo.com/index.php/es/article/view/860>.
- Gutierrez, A., & Barajas, D. (2019). Incidencia de los recursos lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Química Orgánica I. *Educación química*, 30(4), 57-70. Obtenido de [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0187-893X2019000400057](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-893X2019000400057)
- Hernández Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mcgraw-Hill Educación. Obtenido de <https://bibliotecadigital.uce.edu.ec/s/L-D/item/793#?c=&m=&s=&cv=>
- Herrera, O., & Gonzales, V. (2023). El Juego Simbólico en el Desarrollo de Competencias en la Primera Infancia. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes*, 12(2), 39-49. Obtenido de <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/372/993>
- Huertas, D. (2024). Didáctica del juego dramático para niños de educación inicial (3 a 6 años) una propuesta desde el teatro aplicado. *European Public & Social Innovation Review*, 9, 1-22. Obtenido de <https://epsir.net/index.php/epsir/article/view/1317>
- Huizinga , J. (2007). *Holmo Ludens*. Alianza Editorial Emcé Editores. Obtenido de [https://eva.isef.udelar.edu.uy/pluginfile.php/2157/mod\\_resource/content/3/Huizinga%20-%20Homo%20Ludens%20%281%29.pdf](https://eva.isef.udelar.edu.uy/pluginfile.php/2157/mod_resource/content/3/Huizinga%20-%20Homo%20Ludens%20%281%29.pdf)
- Jácome, E., Salcedo, G., & Cañizares, L. (2023). El método de Reggio Emilia en el desarrollo de la creatividad en los niños de educación inicial. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 11(1), 1-16. Obtenido de <https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/3723/3662>
- Jiménez, M., & Salazar, P. (2010). *El juego simbólico: período pre-operacional*. [Tesis de Pregrado, Universidad de Cuenca].
- Kim , K. (2017). Las pruebas de Torrance del pensamiento creativo: ¿figural o verbal? ¿Cuál deberíamos utilizar? *Teorías de la creatividad – Investigación – Aplicaciones*, 4(2), 302-321. Obtenido de <https://scienciendo.com/article/10.1515/ctra-2017-0015>
- Krumm, G., Arán, V., & López, M. (2024). Evaluación de la creatividad: dos estudios normativos del Test de Pensamiento Creativo de Torrance (TTCT), Figuras, Formas A y B niños en argentinos. *Psicogente*, 27(51), 1-24. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/psico/v27n51/0124-0137-psico-27-51-46.pdf>

- López, E., González, E., & Morales, A. (2023). Fomento de creatividad y pensamiento creativo como innovación de la educación superior. *Zincografía*, 17(13), 161-185. Obtenido de [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2448-84372023000100161](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2448-84372023000100161)
- López, E., González, E., & Morales, A. (2023). Fomento de creatividad y pensamiento creativo como innovación de la educación superior. *Zincografía*, 7(13), 161-185. Obtenido de <https://doi.org/10.32870/zcr.v7i13.197>
- López, O., Lorca, A., & Yague, M. (2024). Indicadores del pensamiento creativo verbal: resultados de un panel Delphi. *Front. Psychol.*, 15(24). Obtenido de <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2024.1397861/full>
- López, V., & Llama, F. (2018). Neuropsicología del proceso creativo. Un enfoque educativo. *Revista Complutense de Educación*, 29(1), 113-127. Obtenido de <https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/52103>
- Maldonado, M., & Cuadrado, J. (2023). El juego y su importancia en el desarrollo de la autonomía en estudiantes de educación inicial. (D. 10.35381/cm.v9i1.1095, Ed.) *CIENCIAMATRIA Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, ix, 719-731.
- Manrique, M. (2020). Tipología de procesos cognitivos. Una herramienta para el análisis de situaciones de enseñanza. *Educación*, 29(57), 163-185. Obtenido de [http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1019-94032020000200163](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1019-94032020000200163)
- Mauriras, M. (1986). Lo que incita a jugar y lo que incita a aprender. *Perspectivas*, 16(4), 497-509. Obtenido de [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000072079\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000072079_spa)
- Medina, M., Velázquez, M., Alhuay, J., & Aguirre, F. (2017). La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 15(2), 153-181. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/551/55150357008.pdf>
- Mera, N., & Santamaría, M. (2021). Estrategias lúdicas para el desarrollo de la expresión oral en los niños de educación inicial. (Original). *Roca. Revista científico - Educativa De La Provincia Granma*, 17(4), 120-140. Obtenido de <https://revistas.udg.co.cu/index.php/roca/article/view/2732>
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN . (2011). Obtenido de Estrategias pedagógicas para atender a las necesidades educativas especiales en la educación regular.: [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/02/Manual\\_de\\_Estrategias\\_100214.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/02/Manual_de_Estrategias_100214.pdf)

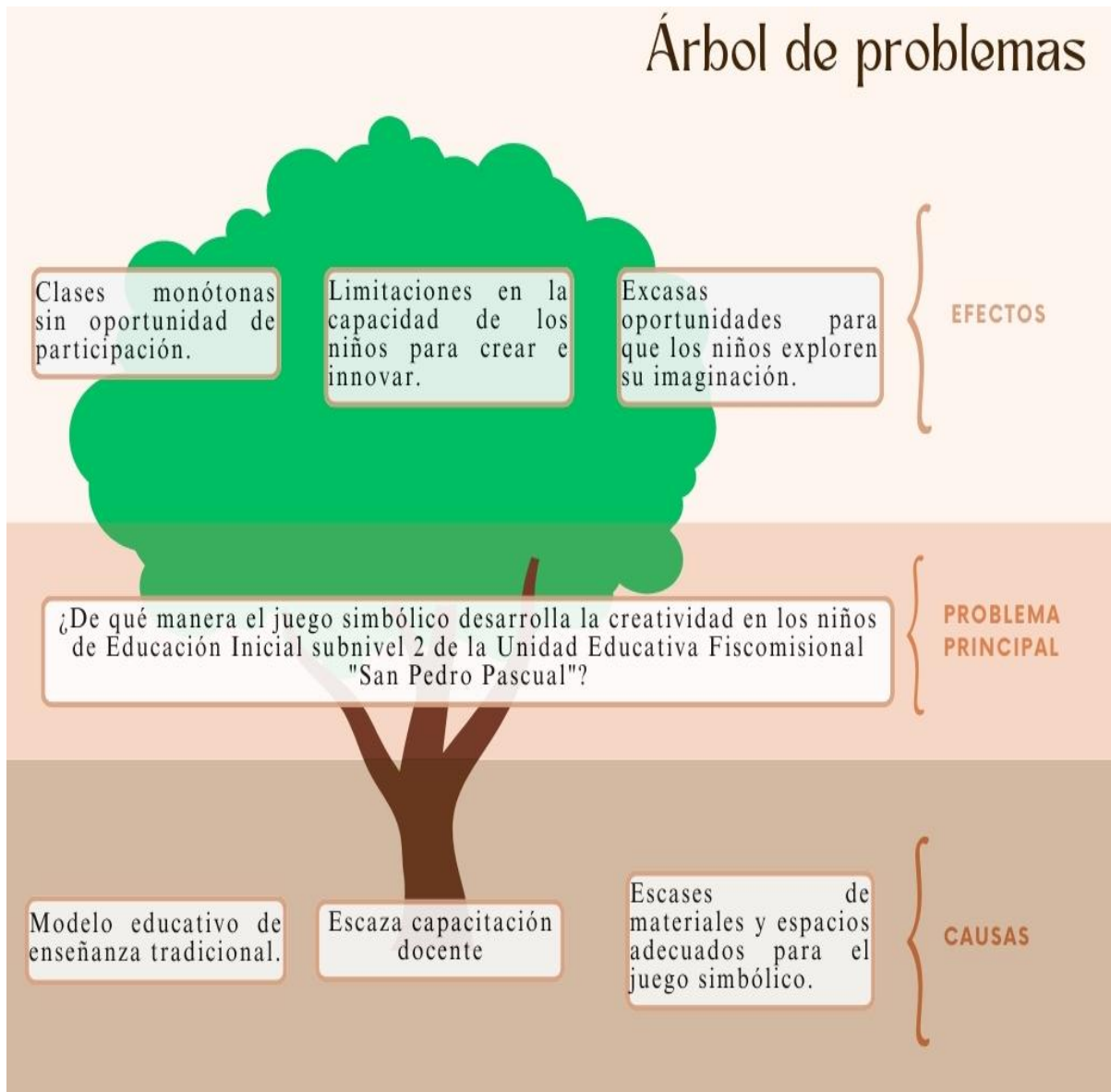
- Ministerio de Educación. (2014). *Currículo de Eduacción Inicial 2014*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>
- Morocho, C. (2023). La importancia del desarrollo de la creatividad en niños de preescolar. *Revista Scientific*, 8(27), 81-97. Obtenido de <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2023.8.27.4.81-97>
- Navarrete, R., Tamayo, A., Guzmán, M., & Pacheco, M. (2021). Impacto de la psicología Piagetana en la educación de la matemática en estudiantes educación básica superior. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(6), 598-608. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202021000600598](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202021000600598)
- Navarro, D. (2013). El proceso de observación: El caso de la práctica supervisada en inglés en la Sede de Occidente, Universidad de Costa Rica. *InterSedes*, 14(28), 54-69. Obtenido de [https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2215-24582013000200004#:~:text=La%20observaci%C3%B3n%20es%20un%20proceso,diversos%20campos%20del%20quehacer%20investigativo.](https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2215-24582013000200004#:~:text=La%20observaci%C3%B3n%20es%20un%20proceso,diversos%20campos%20del%20quehacer%20investigativo.)
- Paredes, E. (2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje Propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales*. [Tesis de Maestría, Universidad Andina Simón Bolívar] Repositorio Institucional UASB. Obtenido de <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes-Importancia.pdf>
- Paredes, R., & Tirado, D. (2022). Artes plásticas en la educación. *Digital Publisher*, 7(1), 75-93. Obtenido de [doi.org/10.33386/593dp.2022.1.780](https://doi.org/10.33386/593dp.2022.1.780)
- Pascual, M. (2015). *Indicativos de creatividad en niños de 4 a 8 años en distintos contextos educativos*. [Tesis Doctoral, Universidad de la Rioja]. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=46571>
- Piaget, J. (1956). *Child's Conception of Space*. International Library of Psychology.
- Piaget, J. (1971). *Genetic Epistemology*. Columbia University Press.
- Quispe, P. (2024). Aplicación del Programa Excel en el Aprendizaje de Medidas de Posición y Variabilidad Estadística en Estudiantes de Universidades Públicas de la Región Cusco, 2022. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1), 3187-3206. Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/9650>
- Ribers, A. (2011). *El Juego Infantil y su Metodología*. EDUFORMA.
- Rosales, K., & Tomalá, A. (2023). *El dibujo en el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años*. [Tesis de Pregrado, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/9510/1/UPSE-TEI-2023-0037.pdf>

- Salamanca, J., & Badilla, M. (2021). Del pensamiento computacional al pensamiento creativo: un análisis de su relación en estudiantes de educación secundaria. *Icono14*, 19(2). Obtenido de <https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/1653>
- Sánchez, C., & Calle, X. (2019). Estrategias innovadoras en la planificación curricular, un reto de la educación. *Rehuso*, 4(3), 43-54. Obtenido de <http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rehuso/v4n3/2550-6587-rehuso-4-03-00043.pdf>
- Sánchez, M., García, J., Steffens, E., & Hernández, H. (2019). Estrategias Pedagógicas en Procesos de Enseñanza y Aprendizaje en la Educación Superior incluyendo Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. *Información Tecnológica*, 30(3), 277-286. Obtenido de <https://www.scielo.cl/pdf/infotec/v30n3/0718-0764-infotec-30-03-00277.pdf>
- Santaella, M. (2006). La evaluación de la creatividad. *SAPIENS*, 7(2), 80-106. Obtenido de [https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1317-58152006000200007](https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1317-58152006000200007)
- Sanz, P. (2019). El juego divierte, forma, socializa y cura. *Pediatría Atención Primaria*, 21(83), 307-312. Obtenido de [https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1139-76322019000300022](https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-76322019000300022)
- Sanz, R. (2022). Neurocreatividad: Análisis y enseñanza del pensamiento creativo. *MLS Inclusion and Society Journal*, 2(2), 231-245. Obtenido de <https://www.mlsjournals.com/MLS-Inclusion-Society/article/view/1675/472>
- Sarlé, P. (2011). El juego como espacio cultural, imaginario y didáctico. *Revista infancias imágenes*, 10(2), 83-91. Obtenido de <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/infancias/article/view/4451>
- Solís, M., San Andrés, E., & Pazmiño, M. (2019). Esfero rojo, esfero azul: Un enfoque tradicional de la educación actual en el. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 4(8), 803-827. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v4i8.494>
- Talavera, R. (2023). Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades de interacción. *Digital Publisher CEIT*, 8(1), 348-369. Obtenido de <https://doi.org/10.33386/593dp.2023.1-1.1671>
- Torrance, P. (2018). *Prueba Torrance de Pensamiento Creativo. Manual Interpretativo*. Scholastic Testing Service. Obtenido de [https://www.ststesting.com/gift/TTCT\\_InterpMOD.2018.pdf](https://www.ststesting.com/gift/TTCT_InterpMOD.2018.pdf)
- Torres, X., Espinosa, I., Ovalle, S. A., Mancilla, R., & Mora, J. F. (2023). El desarrollo del juego y su impacto en la familia. (<https://doi.org/10.46642/ef>, Ed.) *Lecturas: Educación Física Y Deportes*, 28(299), 166-179.
- Tumipamba, A., Escobar, M., Yépez, E., & Padilla, G. (2022). El juego simbólico en el desarrollo de las funciones ejecutivas en niños de 5 años. *Minerva Journal*, 3(9), 17-27. Obtenido de <https://doi.org/10.47460/minerva.v3i9.69>

- Variás, I. (2022). Estrategias de pensamiento creativo en aulas de educación primaria. *Revista Innova Educación*, 4(1), 39-50. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8152452>
- Vásquez, S., De la Cruz, K., Mariño, R., Terry, O., Chávez, E., & Meza, L. (2022). Hacia los procesos cognitivos básicos: válidos para el proceso enseñanza-aprendizaje. *Paidagogo. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 4(1), 48-61. Retrieved from <https://www.educas.com.pe/index.php/paidagogo/article/view/101/335>
- Vázquez, M., Mora, F., & Acedo, A. (2020). Escritura creativa y neurociencia cognitiva. *Arbor*, 196(798), 1-11. Obtenido de <https://arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/view/2391>
- Vera, L. (2023). *Los juegos simbólicos una estrategia lúdica para el desarrollo de las relaciones*. [Tesis de Maestría, Universidad Técnica de Machala] Repositorio Institucional . Obtenido de <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/21446>
- Villamiza, G. (2012). La creatividad desde la perspectiva de estudiantes universitarios. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 10(2), 212-237. Obtenido de <http://www.rinace.net/reice/numeros/arts/vol10num2/art14.pdf>
- Vizcaino, P., Maldonado, I., & Cedeño, R. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 9723- 9762. Obtenido de [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i4.7658](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658)
- Weiss, S., & Wilhelm, O. (2022). ¿Es la flexibilidad más que la fluidez y la originalidad? *J. Intel*, 10(4), 1-16. Obtenido de <https://www.mdpi.com/2079-3200/10/4/96>
- Zuloeta , J., Guevara, N., & Caramutti , V. (2021). La creatividad en estudiantes educación inicial: una revisión bibliográfica. *Conrado*, 17(82), 260-267. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442021000500260](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442021000500260)

## ANEXOS

## Anexo 1: Árbol de Problemas



**Anexo 2: Entrevista a docente****ENTREVISTA****Datos informativos:**

Nombre y Apellido:

Género: M ( ) F ( ) Otro ( )

Edad:

Justifique sus respuestas:

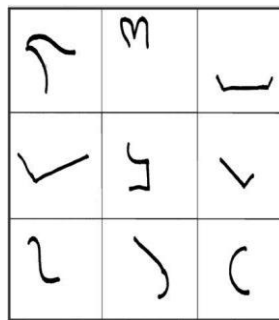
1. ¿Cómo definiría usted la creatividad?
2. ¿Qué autores respaldan el desarrollo de la creatividad en los niños?
3. ¿Por qué cree que es fundamental promover el desarrollo de la creatividad en esta etapa educativa?
4. ¿Qué entiende usted por juego simbólico?
5. Desde su experiencia, ¿por qué considera importante fomentar el juego simbólico?
6. En su opinión, ¿de qué manera el juego simbólico puede contribuir al desarrollo de la creatividad en los niños?
7. ¿Qué estrategias pedagógicas utiliza para promover el desarrollo de la creatividad en los niños?
8. Las estrategias antes mencionadas, ¿a qué modelo pedagógico responde?

### Anexo 3: Test de Torrance dirigido a los niños/as de 4 a 5 años

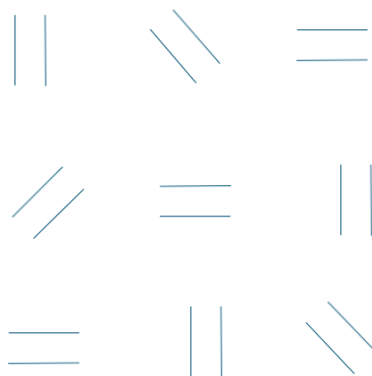
#### TEST DE PENSAMIENTO CREATIVO DE TORRANCE

##### (EXPRESIÓN FIGURADA)

- Actividad 1 “Componer un dibujo”: En esta actividad, se entrega al niño un trozo de papel adhesivo de color con una forma que puede asemejarse a una lágrima, un huevo o una pera. El objetivo es que utilice su imaginación para crear un dibujo completo a partir de esa forma. Se observará cómo transforma algo sin sentido en una creación original.
  - Consigna: Mire esta figura... ¿en qué cree que se podría convertir? Péguela en la hoja y haga un dibujo con ella.
- Actividad 2 “Acabar un dibujo”: En esta actividad se presentan dibujos que están comenzados, pero no terminados. El niño debe completarlos usando su imaginación y luego darles un título. Se valoran las ideas poco comunes y creativas.
  - Consigna: Alguien empezó estos dibujos, pero no los terminó... ¿puede usted terminarlos a su manera y ponerles un nombre?



- Actividad 3 “Líneas paralelas”: Se le da al niño una hoja con varios pares de líneas paralelas. Debe hacer la mayor cantidad posible de dibujos diferentes usando esas líneas como parte del dibujo. Se evalúa la variedad de ideas y creatividad.
  - Consigna: Aquí hay unas líneas que quieren convertirse en dibujos... puede hacer todos los que se le ocurran.



## ADAPTACIÓN DEL TEST DE PENSAMIENTO CREATIVO DE TORRANCE (EXPRESIÓN FIGURADA)

### Datos informativos del niño/a:

NOMBRES	APELLIDO PATERNO	APELLIDO MATERNO
EDAD:		
FECHA DE NACIMIENTO		
DÍA	MES	AÑO

### Actividad 1: Componer un dibujo

ORIGINALIDAD		FLUIDEZ		ELABORACIÓN		FLEXIBILIDAD	
PD		PD		PD		PD	

### Actividad 2: Acabar un dibujo

ORIGINALIDAD										FLUIDEZ	ELABORACIÓN	FLEXIBILIDAD
Puntuaciones directas en cada subtest										PD	PD	PD
1	2	3	4	5	6	7	8	9	TOTAL PD			

### Actividad 3: Componer diferentes realizaciones utilizando líneas paralelas

ORIGINALIDAD		FLUIDEZ		ELABORACIÓN		FLEXIBILIDAD	
PD		PD		PD		PD	

### TOTAL CREATIVIDAD FIGURATIVA

	ORIGINALIDAD	FLUIDEZ	ELABORACIÓN	FLEXIBILIDAD
PD actividad 1				
PD actividad 2				
PD actividad 3				
PD sumativo de las 3 anteriores	TOTAL PD:	TOTAL PD:	TOTAL PD:	TOTAL PD:
PC por componente	PC:	PC:	PC:	PC:
Suma del total de la PD de los cuatro componentes:			Pc de creatividad (obtenida a partir de la suma total de las PD de los 4 componentes) <b>PC:</b>	

**PD** = Puntuación Directa

**PC** = Puntuación Convertida

## Anexo 4: Validación de instrumentos

### Entrevista a docente



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA - FECYT**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**



### INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

**Instrucciones:** En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítem Nro.	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	€	€	€	
2	€	€	€	
3	€	€	€	
4	€	€	€	
5	€	€	€	
6	€	€	€	
7	€	€	€	
8	€	€	€	

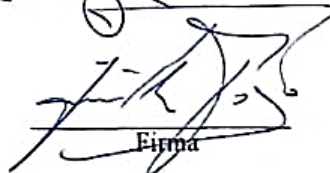
**Observaciones generales:**

#### Datos del Validador

Nombre: Janeth Magdalena Pozo Gordillo

Cédula de Identidad: 1001899226

Especialidad: Neuropsicóloga

  
 Firma

---

Muchas gracias por su valiosa contribución a la validación de esta entrevista



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA - FECYT**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**



**INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN**

**Instrucciones:** En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítem Nro.	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	
2	E	E	E	
3	E	E	E	
4	E	E	E	
5	E	E	E	
6	E	E	E	
7	E	E	E	
8	E	E	E	

**Observaciones generales:**

**Datos del Validador**

Nombre: Adriana Elizabeth Aroca Farez

Cédula de Identidad: 1716779663

Especialidad: Educación

Firma

---

Muchas gracias por su valiosa contribución a la validación de esta entrevista

*Test de Torrance dirigido a los niños/as de 4 a 5 años*

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020  
 FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA - FECYT  
 CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

**INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN**

**Instrucciones:** En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítem Nro.	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	
2	E	E	E	
3	E	E	E	
4	E	E	E	

**Observaciones generales:**

**Datos del Validador**

Nombre: Adriana Elizabeth Aroca Farez

Cédula de Identidad: 1716722663

Especialidad: Educación

*Adriana*  
 \_\_\_\_\_  
 Firma



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020  
 FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA - FECYT  
 CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL



### INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

**Instrucciones:** En el siguiente formato, indique según la escala excelente (E), bueno (B) o mejorable (M) en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (coherencia, pertinencia, redacción), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Ítem Nro.	Validación			Observación
	Coherencia	Pertinencia	Redacción	
1	E	E	E	
2	E	E	E	
3	E	E	E	
4	E	E	E	

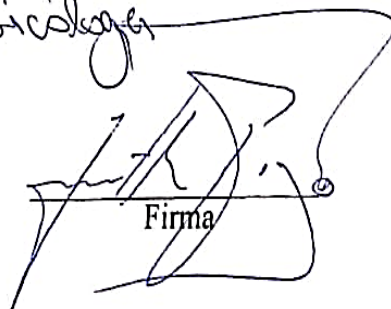
**Observaciones generales:**

**Datos del Validador**

Nombre: Janeth Magdalena Pozo Gordillo

Cédula de Identidad: 1001899226

Especialidad: Neuropsicología

  
 Firma

## Anexo 5: Solicitud para la aplicación de instrumentos



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE  
 Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020  
 FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA  
 DECANATO



Oficio Nro. UTN-FECYT-D-2025-0046-O  
 Ibarra, abril 16 de 2025

**PARA:** MSc. Julio René Torres Pozo  
 RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "SAN PEDRO PASCUAL"

**ASUNTO:** Trabajo de integración curricular Srta. Juliet Brittany Piarpuezán Martínez

A nombre de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología, reciba un cordial saludo, a la vez que le auguro el mejor de los éxitos en las funciones que viene desempeñando.

Me dirijo a Usted de la manera más comedida, con la finalidad de solicitarle que, se brinde las facilidades a la Señorita JULIET BRITTANY PIARPUEZÁN MARTÍNEZ, estudiante de la carrera de Educación Inicial, para que obtenga información y aplique los instrumentos de investigación que se requieren para el desarrollo del trabajo de integración curricular con el tema: "EL JUEGO SIMBÓLICO PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL SUBNIVEL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL SAN PEDRO PASCUAL".

Por su favorable atención, le agradezco.

Atentamente,  
 CIENCIA Y TÉCNICA AL SERVICIO DEL PUEBLO

Firmado digitalmente por  
 JOSE LUCIANO REVELO  
 RUIZ  
 Fecha: 2025.04.16  
 12:34:29 -05'00'

MSc. José Revelo  
 DECANO DE LA FECYT  
 Contacto: 062997800 ext. 7802  
 Correo electrónico: decanatofecyt@utn.edu.ec

JLRR/M.Báez

*Autenticado*  
*Juliet Torres*

## Anexo 6: Certificado abstract



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
Acreditada Resolución Nro. 173-SE-33-CACES-2020  
**EMPRESA PÚBLICA "LA UEMEPRENDE E.P."**




### ABSTRACT

This study aimed to evaluate the relevance of symbolic play in fostering creativity among children in Early Childhood Education, Sublevel 2, at the "San Pedro Pascual" Educational Unit. A mixed-methods approach was adopted, employing a descriptive and applied research design. The study followed a non-experimental methodology and used interviews and the Torrance Tests of Creative Thinking as data collection instruments. This test assesses four key dimensions of creativity: fluency, flexibility, originality, and elaboration. The results revealed that 73% of the assessed children demonstrated low or very low levels of creativity, particularly in the dimensions of fluency, flexibility, originality, and elaboration. The findings also indicated that, although the teacher possesses general knowledge of symbolic play and creativity, there is no clearly defined strategy for implementing symbolic play activities in the classroom. This limited pedagogical approach is associated with the children's low levels of creative development. The study concludes that the absence of teaching strategies centered on symbolic play restricts the development of creative thinking in early childhood. Therefore, it is recommended that instructional strategies based on symbolic play be implemented to stimulate divergent thinking, along with targeted teacher training in active, holistic, and meaningful methodologies that promote creativity.

**Keywords:** symbolic play, creativity, early childhood education.

Reviewed by  
MSc. Luis Paspuezán Soto  
December 18, 2025

## Anexo 7: Certificado de Compilatio



**CERTIFICADO DE ANÁLISIS**  
magister

# TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR (2)

**8%**  
Textos sospechosos

**7%** Similitudes  
1 % similitudes entre comillas  
1 % entre las fuentes mencionadas

**1%** Idiomas no reconocidos

**6%** Textos potencialmente generados por la IA (ignorado)

---

**Nombre del documento:** TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR (2).docx

**ID del documento:** f9afdaf1f9b68b1de2a11ad781865c2f85d2a3d

**Tamaño del documento original:** 3,93 MB

**Depositante:** Saúl Vásquez

**Fecha de depósito:** 12/1/2026

**Tipo de carga:** interface


**fecha de fin de análisis:** 12/1/2026

**Número de palabras:** 24.066

**Número de caracteres:** 163.587

---

Ubicación de las similitudes en el documento:




---

### Fuentes principales detectadas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	<a href="https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/17010">repositorio.utn.edu.ec</a>   Diseño de un Sistema de Gestión de Innovación para la ... 17 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (243 palabras)
2	<a href="http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/1934">repositorio.utn.edu.ec</a>   La implementación de material didáctico alternativo y s... 17 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (238 palabras)
3	<a href="http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/1647">repositorio.utn.edu.ec</a>   El hábito de la lectura y su incidencia en el desarrollo de... 13 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (214 palabras)
4	<a href="http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/1435/6/05_FECYT_1490_DERECHOS.pdf.txt">repositorio.utn.edu.ec</a>   Estudio del análisis en el desempeño laboral de la secre... 6 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (198 palabras)
5	<a href="https://www.studocu.com/ec/document/universidad-tecnica-del-norte/metodologia-de-la-inv...">www.studocu.com</a>   GUÍA DE Trabajo DE Titulación - GUÍA PARA EL TRABAJO DE ... 4 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (188 palabras)

---

### Fuentes con similitudes fortuitas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	<a href="https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658">doi.org</a>   Metodología de la investigación científica: guía práctica	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (31 palabras)
2	<a href="http://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3268/1/TL_GalanjamientoFiorela.pdf">tesis.usat.edu.pe</a>	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (40 palabras)
3	<a href="https://es.scribd.com/document/448764322/hoja-correccion-torrance">es.scribd.com</a>   Hoja Correccion Torrance   PDF   Métodos y materiales de enseñ... Viene de de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (40 palabras)
4	<a href="http://hdl.handle.net/10201/146442">hdl.handle.net</a>   Diseño y validación de una prueba de creatividad verbal fundam... Viene de de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (39 palabras)
5	<a href="https://doi.org/10.59282/reincisol.V3(5)">hdl.handle.net</a>   Diseño y validación de una prueba de creatividad verbal fundam... Viene de de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (32 palabras)

---

### Fuentes mencionadas (sin similitudes detectadas)

Estas fuentes han sido citadas en el documento sin encontrar similitudes.

- <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC9644186/pdf/fpsyg-13-1000385.pdf>
- <https://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/11379>
- <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf>
- [https://doi.org/10.59282/reincisol.V3\(5\)](https://doi.org/10.59282/reincisol.V3(5))
- [http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=52219-71682022000400310](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=52219-71682022000400310)

## Anexo 8: Evaluación Informe Final del Trabajo de Integración Curricular



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE  
Acreditada - Resolución Nro. 173-SE- CACES-2020  
FACULTAD DE EDUCACION CIENCIA Y TECNOLOGÍA  
CARRERA: EDUCACIÓN INICIAL



### EVALUACIÓN INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR


**CERTIFICO QUE:** Una vez revisado el Trabajo de Integración Curricular titulado: **“EL JUEGO SIMBÓLICO PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL SUBNIVEL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "SAN PEDRO PASCUAL”**

**AUTORA:** Brittany Juliet Piarpuezán Martínez

**DIRECTOR:** MSc. Saúl Vásquez Orbe

**CARRERA:** Educación Inicial

Y conforme a los parámetros a evaluarse consignó las calificaciones que a continuación se detalla:

	
Estudiante:	PIARPUEZAN MARTINEZ BRITTANY JULIET
Tipo:	TRABAJO TITULACION
Tema:	El juego simbólico para el desarrollo de la creatividad en niños de Educación Inicial subnivel 2 de la Unidad Educativa Fiscomisional San Pedro Pascual.
Nota Ponderada:	10

N°	Descripción	Calificación /10	Ponderado	Nota Ponderada
1	El informe final presenta los resultados obtenidos de una manera científica, ordenada y lógica.	10	2	2
2	Se evidencia el cumplimiento de los objetivos planteados en el plan de trabajo de integración curricular.	10	2	2
3	El informe final presenta una redacción y estilo claros, así como una adecuada ortografía.	10	2	2
4	Las conclusiones y recomendaciones a las que se llega en la investigación son trascendentes y constituyen un aporte para el área motivo de la investigación	10	2	2
5	Se respetan y utilizan adecuadamente las normas establecidas por la institución y la metodología de la investigación científica, en la redacción del informe final.	10	2	2
				10



Almado electrónicamente por:  
SAUL MARCIANO  
VÁSQUEZ ORBE  
Almado únicamente con FlexiMC

MSc. Saúl Vásquez Orbe  
**DIRECTOR**



## EVALUACIÓN INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

**CERTIFICO QUE:** Una vez revisado el Trabajo de Integración Curricular titulado: **“EL JUEGO SIMBÓLICO PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL SUBNIVEL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "SAN PEDRO PASCUAL”**

**AUTORA:** Brittany Juliet Piarpuezán Martínez

**ASESOR:** MSc. Edison Meneses Calderón

**CARRERA:** Educación Inicial

Y conforme a los parámetros a evaluarse consignó las calificaciones que a continuación se detalla:

 Estudiante: PIARPUÉZAN MARTÍNEZ BRITTANY JULIET Tipo: TRABAJO TITULACION Tema: El juego simbólico para el desarrollo de la creatividad en niños de Educación Inicial subnivel 2 de la Unidad Educativa Fiscomisional San Pedro Pascual. Nota Ponderada: <b>10</b>				
Nº	Descripción	Calificación /10	Ponderado	Nota Ponderada
1	El informe final presenta los resultados obtenidos de una manera científica, ordenada y lógica.	10	2	2
2	Se evidencia el cumplimiento de los objetivos planteados en el plan de trabajo de integración curricular.	10	2	2
3	El informe final presenta una redacción y estilo claros, así como una adecuada ortografía.	10	2	2
4	Las conclusiones y recomendaciones a las que se llega en la investigación son trascendentes y constituyen un aporte para el área motivo de la investigación	10	2	2
5	Se respetan y utilizan adecuadamente las normas establecidas por la institución y la metodología de la investigación científica, en la redacción del informe final.	10	2	2
				<b>10</b>



Firmado electrónicamente por  
**EDISON ROBERTO**  
**MENESES CALDERON**  
 Validado electrónicamente con FURADO

MSc. Edison Meneses Calderón  
**ASESOR**