

JUEGO SIMBÓLICO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA ESTIMULAR CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS

Génesis Elizabeth Chugá Fuentes
gchuga@institutovicentefierro.edu.ec
ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-8750-091X>
Instituto Superior Tecnológico Vicente Fierro - Ecuador

Mayra Alejandra Gualoto Guerrero
mgualoto@institutovicentefierro.edu.ec
ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-5922-0798>
Instituto Superior Tecnológico Vicente Fierro - Ecuador

Sandy Patricia Villarreal Almeida
svillarreal@institutovicentefierro.edu.ec
ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-5754-2811>
Instituto Superior Tecnológico Vicente Fierro - Ecuador

Recibido: 14/11/23

Aceptado: 20/12/23

Publicado: 01/01/24

RESUMEN

La presente investigación se realizó para analizar el uso de juegos simbólicos como herramienta pedagógica para estimular la creatividad en niños de 4 a 5 años en la Escuela de Educación Básica Mundo Feliz. La metodología empleada parte desde un enfoque cuali - cuantitativo, mediante investigaciones de tipo bibliográfica, de campo y descriptiva. Para la recopilación de información se utilizó como instrumento principal la ficha de observación mediante escala de Likert. Los resultados encontrados muestran que el juego simbólico en los niños de 4 a 5 años, destaca por su satisfacción, imitación de acciones y moderada motivación competitiva. Sin embargo, aspectos como planificación, descentración y sustitución son menos frecuentes. En cuanto a la creatividad, muestran niveles intermedios a altos en desarrollo intelectual y perceptivo, pero moderado en lo estético; enfatizan áreas como atención a estímulos nuevos y apreciación creativa. Se concluye que existe una correlación positiva y significativa $Rho = 0,716$, entre el juego simbólico y la creatividad en los niños en estudio. Así, se confirma que el uso del juego simbólico, como herramienta educativa, ha generado efectos positivos en la estimulación de la creatividad.

PALABRAS CLAVE: juego simbólico, herramienta pedagógica, creatividad.

SYMBOLIC PLAY AS A PEDAGOGICAL TOOL TO STIMULATE CREATIVITY IN CHILDREN FROM 4 TO 5 YEARS OLD

ABSTRACT

This research was carried out to analyze the use of symbolic games as a pedagogical tool to stimulate creativity in children from 4 to 5 years old at the Mundo Feliz Basic Education School. The methodology used is based on a qualitative-quantitative approach, through bibliographic, field and descriptive research. The main instrument used for the collection of information was the observation sheet using a Likert scale. The results found show that symbolic play in children from 4 to 5 years of age stands out for its satisfaction, imitation of actions and moderate competitive motivation. However, aspects such as planning, decentration and substitution are less frequent. Regarding creativity, they show intermediate to high levels of intellectual and perceptual development, but moderate levels of aesthetic development; they emphasize areas such as attention to new stimuli and creative appreciation. It is concluded that there is a positive and significant correlation $Rho = 0.716$, between symbolic play and creativity in the children under study. Thus, it is confirmed that the use of symbolic play, as an educational tool, has generated positive effects in the stimulation of creativity.

KEY WORDS: symbolic play, pedagogical tool, creativity.

1. INTRODUCCIÓN

Los juegos, ya sean practicados de manera individual o en grupo, han formado parte inherente de la vida humana desde sus inicios. Esta actividad posee la capacidad de fomentar diversas habilidades, tanto físicas como mentales, en todos los individuos. En el caso de los niños, el juego estimula la imaginación y la creatividad innata, promoviendo así el desarrollo de sus capacidades, habilidades y destrezas cognitivas y motrices (Gonzales et al., 2022). El juego se caracteriza por su carácter simbólico, lo que les otorga a los niños la capacidad de representar acciones, objetos y personajes que no tienen una existencia real. Esta dinámica les posibilita explorar, expandir su pensamiento y emplear su creatividad (Reategui, 2023).

La problemática que enfrenta la Escuela de Educación Básica Mundo Feliz, con respecto a la falta de una base sólida para fomentar las habilidades creativas y aptitudes en niños de 4 a 5 años, se centra en la ausencia de herramientas y recursos de juegos simbólicos en la institución, ocasionada por el desconocimiento sobre la importancia de esta estrategia pedagógica para el desarrollo de los niños en varios aspectos de su vida. Esto se erige como un obstáculo significativo que afecta el desarrollo integral de los niños en esta etapa crucial de su formación. Es esencial entender que el juego simbólico es fundamental para el desarrollo cognitivo, emocional, social y físico. A través del juego simbólico, los niños exploran, experimentan, crean y descubren el mundo que les rodea; además, les brinda la oportunidad de expresarse libremente, desarrollar su imaginación, resolver problemas, tomar decisiones y trabajar en equipo. No obstante, la ausencia de herramientas y recursos de juegos simbólicos en la institución limita gravemente estas oportunidades. A largo plazo, esta situación podría resultar perjudicial en la vida de estos niños, limitando sus oportunidades para exhibir sus habilidades creativas.

Esta investigación se justifica, por su pertinencia, al abordar los juegos simbólicos como herramienta pedagógica para estimular la creatividad en niños. La relevancia social se manifiesta en los beneficios directos que aporta a los estudiantes de niveles iniciales, al presentar un diagnóstico de la situación actual, para que se puedan establecer estrategias de mejora en la calidad educativa. Desde una perspectiva teórica, este estudio contribuye al conocimiento existente, al contextualizar enfoques teóricos mediante una revisión exhaustiva de información bibliográfica actualizada. Esta revisión sustenta un marco teórico sólido, respaldado por teorías fiables y pertinentes.

Es así que, se estableció como principal objetivo: analizar el uso de juegos simbólicos como herramienta pedagógica para estimular la creatividad en niños de 4 a 5 años en la Escuela de Educación Básica Mundo Feliz. Como objetivos específicos se plantearon: la identificación de características de juegos simbólicos como herramienta pedagógica en el desarrollo de la creatividad en niños, por medio de dimensiones e indicadores que permiten evaluar a los niños de la escuela

objeto de estudio; organizar la información resultado del análisis estadístico que permita medir si el uso de los juegos simbólicos estimula la creatividad, esta información se presenta a través de tablas y gráficos y se prueba la relación existente por medio de prueba de hipótesis. Otro objetivo fue valorar los resultados obtenidos sobre el uso de los juegos simbólicos como herramienta pedagógica, para estimular la creatividad en niños. Frente a los objetivos planteados se definió la hipótesis: existe relación significativa entre el juego simbólico y la creatividad en los niños de 4 a 5 años en la Escuela de Educación Básica Mundo Feliz.

Dentro de un contexto amplio, se puede mencionar a la investigación desarrollada por Reategui (2023), en donde se demostró estadísticamente que existe una relación significativa entre el juego simbólico y el pensamiento creativo, mediante la prueba correlacional no paramétrica Rho de Spearman, obteniendo un coeficiente de correlación de 0,642 y un p - valor 0,000 menor al nivel de significancia de 0,05; indicando así entonces que el juego simbólico es un factor clave en el pensamiento creativos de los niños.

Por otro lado, en la investigación de Quiliche (2019) se indica que, el juego simbólico, aunque no tan extendido como otras formas de aprendizaje, ha sido utilizado estratégicamente por maestros y padres en el entorno doméstico durante mucho tiempo. En este tipo de juego, la representación de actividades imaginativas históricas se convierte en un elemento crucial para el desarrollo cognitivo de los niños. Aquí, los niños adoptan roles o representan objetos, lo cual, permite integrar aspectos fundamentales como los físicos, psíquicos, sociales y afectivos.

González et al. (2022) en su investigación encontraron que el juego simbólico es una actividad innata en los niños y contribuye significativamente al desarrollo físico e intelectual. Al participar en actividades lúdicas, se fomenta un crecimiento equilibrado y completo del individuo. A través de la acción, los niños acumulan experiencias esenciales que propician su creatividad y su comprensión del entorno que les rodea. Este estudio explora la importancia, ventajas y funciones del juego simbólico en el desarrollo psicomotor de los niños en edades tempranas. Además, busca evidenciar los cambios significativos que este enfoque aporta a su aprendizaje escolar y al desarrollo de la creatividad.

En otro trabajo desarrollado por Nieto (2020), se destaca que el desarrollo creativo de los niños se genera especialmente en la etapa preescolar; se menciona que, aunque el juego es una actividad practicada por individuos de todas las edades, su importancia es aún mayor durante la infancia, debido a que está estrechamente ligada al proceso de aprendizaje. Es evidente que la ejecución del juego, cuando se incorpora mediante actividades lúdicas, se lleva a cabo de manera más efectiva. Además, el juego favorece el desarrollo de la creatividad, convirtiéndose en una actividad esencial para los niños, por lo que debe ser constantemente considerado y empleado. En este contexto, el rol del docente es crucial, ya que se encarga de enseñar, supervisar y retroalimentar el potencial creativo de sus estudiantes a través del juego.

Ahora bien, en términos teóricos se aborda el concepto de "Juego simbólico", que se refiere a una actividad recreativa en la que los niños emplean elementos, acciones y entornos ficticios para representar y simbolizar diferentes vivencias, situaciones y papeles. Este tipo de juego involucra la interpretación de roles imaginarios, permitiendo a los niños adoptar diversas identidades, ya sean personas, animales, figuras de fantasía o profesiones, entre otros (Torres, 2017). El juego simbólico está estrechamente vinculado con la arquitectura, las instalaciones o los escenarios temporales que sirven como una expresión artística novedosa, que propone una forma de enseñanza que reconoce a los niños como participantes activos de su propia cultura. En el ámbito del arte contemporáneo, se emplean arquitecturas efímeras y recreativas como un medio para ello. Esto se relaciona con un nuevo lenguaje y códigos que trascienden las estructuras convencionales, ya que tienen un interés educativo al propiciar experiencias cognitivas, perceptivas y emocionales que se conectan con el pensamiento de los niños, especialmente con el pensamiento simbólico (Valles y Ríos, 2022).

De acuerdo con la teoría de Sigmund Freud, sobre el juego como una forma de ensayo, se resalta que el juego ofrece a los niños un medio seguro y controlado para expresar sus miedos, deseos y frustraciones. Esto se debe a que, al participar en juegos, los niños tienen libertad para explorar ciertos eventos y roles sin enfrentar consecuencias reales, lo que les permite procesar experiencias o emociones de manera rápida (Bortolazzo et al., 2022). Por otro lado, la teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget se enfoca en el proceso de adquisición de conocimiento y la comprensión del entorno por parte de los niños durante su maduración mental.

Esta teoría divide el desarrollo en cuatro etapas: sensoriomotriz, preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales. Piaget detalló cómo los niños adquieren habilidades cognitivas y cómo evoluciona su pensamiento en cada etapa. Destacó dos procesos fundamentales: la asimilación, donde los niños interpretan nuevas experiencias con sus conocimientos previos y la acomodación, que implica ajustar esos conocimientos para integrar nueva información (González et al., 2022). Esta teoría ha sido esencial para entender cómo los niños perciben, aprenden y se desarrollan cognitivamente. Dicha teoría ha tenido un gran impacto en campos como la educación y la psicología del desarrollo.

Al participar en los juegos simbólicos, tanto los niños como las niñas tienen la oportunidad de mejorar sus destrezas y enriquecer su comprensión del mundo que les rodea; tienen la capacidad de asignar nuevos roles y significados a los juguetes, permitiéndoles conectar con experiencias personales. Su entorno se ve influenciado por estos elementos, que pueden ser utilizados para esa representación específica, según la función simbólica (Chele, 2021). El juego de roles se introduce como una actividad para fomentar las relaciones interpersonales y la autoconciencia en los niños, implica la función simbólica que permite representar objetos ausentes. Esta función, clave en el proceso psíquico, varía

según la edad del niño y se utiliza para crear símbolos. Los niños emplean símbolos y signos conscientemente durante el juego para desarrollar la función simbólica. El juego simbólico, definido como una actividad lúdica llevada a cabo por placer y por iniciativa propia del niño, permite la creación de un mundo a partir de sus deseos (Dantas y Ayala, 2018).

Piaget menciona que la etapa de operaciones concretas, entre los siete años y la adolescencia, permite a los niños desarrollar ideas concretas y utilizar la lógica para sacar conclusiones. Aunque su razonamiento está limitado por su experiencia sensorial, se resalta la capacidad de los niños para representar la realidad. A través del juego y otorgarle un significado personal implica la habilidad de generar un simbolismo. Freud veía el juego simbólico como una vía por la cual los niños manifestaban lo que les resultaba placentero y querido mediante la construcción de un mundo imaginario (Dantas y Ayala, 2018).

De esta manera, en los juegos simbólicos se instituyeron dimensiones como: planificación, integración, sustitución y descentración. La planificación implica el progreso gradual hacia una meta predefinida y la capacidad de los niños para estructurar y organizar universos imaginarios, mientras participan en el juego simbólico (Reategui, 2023). Además, analiza cómo la preparación en el juego simbólico puede fomentar la creatividad de los niños y el crecimiento de sus capacidades mentales.

La dimensión de integración se enfoca en incluir a todos los niños en el juego simbólico, independientemente de sus diferencias individuales, buscando mantener unidas todas las partes de manera efectiva. Al utilizar juegos de simulación, se puede mejorar la integración cognitiva de los niños con necesidades especiales, investigando cómo el juego imaginativo puede impulsar el pensamiento abstracto y la resolución de problemas, fortaleciendo así la inclusión de los niños en el entorno educativo (Gouet et al., 2020).

La sustitución es el procedimiento mediante el que se cambia un objeto físico por otro con efectos muy similares o prácticamente iguales. En el contexto del juego simbólico, la sustitución describe cómo los niños emplean distintos objetos o elementos para representar situaciones, personas o cosas inventadas. Durante el juego imaginativo, los niños transforman un objeto o elemento específico en algo completamente diferente mediante la sustitución (Halfon et al., 2019).

Finalmente, la descentración implica la capacidad de tener en cuenta todos los aspectos de una situación simultáneamente. También, está relacionada con la capacidad de los niños para superar el egocentrismo y considerar diferentes perspectivas, emociones y pensamientos. Se examina cómo el juego simbólico les permite asumir diversos puntos de vista y comprender las emociones y pensamientos de los demás, facilitando así el desarrollo de la descentración cognitiva (Chele, 2021).

En relación a la creatividad, se hace referencia a la habilidad para producir pensamientos, conceptos o soluciones innovadoras, originales y valiosas. Esta capacidad también implica generar ideas sin restricciones ni juicios, manteniendo un flujo constante de propuestas. Dicha habilidad es una responsabilidad educativa que debe cultivarse desde las primeras etapas: se trata de la capacidad para generar una amplia variedad de ideas, incluso aquellas que podrían considerarse poco convencionales o extraordinarias, pero que se consideran fundamentales en la era actual (Reategui, 2023).

En este mismo sentido, la teoría de la inteligencia triárquica de Sternberg se centra en tres aspectos vinculados a la inteligencia: capacidad analítica, creativa y práctica. Dentro de estos componentes, se enfatiza a la creatividad, que implica resolver problemas mediante presentación de alternativas originales y generación de ideas innovadoras. Para lograr esto, es esencial que los niños desarrollen estas habilidades a través del aprendizaje y la experiencia (Torres, 2017).

Se resalta la relevancia de la creatividad en el fortalecimiento de las habilidades cognitivas de los niños, mediante actividades de juego de roles que estimulan la imaginación. Además, se hace hincapié en la importancia de revisar los programas educativos para preparar a la sociedad para los desafíos presentes y futuros; se enfatiza el papel del tutor en supervisar y ajustar los métodos de enseñanza para garantizar el aprendizaje completo y el fortalecimiento continuo de las habilidades; también, se subraya a la lectura y la creatividad en la enseñanza para mantener el interés y promover el aprendizaje significativo en los estudiantes (Acuña et al., 2021). Es así que, se toma en consideración a tres dimensiones clave: desarrollo intelectual, desarrollo perceptivo y desarrollo estético (Reategui, 2023).

El desarrollo intelectual implica una evolución gradual y continua en la que un niño adquiere habilidades cognitivas, capacidad de análisis, resolución de problemas, razonamiento lógico y comprensión del entorno que lo rodea. Este proceso no se limita únicamente a la adquisición de conocimientos, sino que también implica el desarrollo de habilidades mentales como la memoria, la creatividad, la toma de decisiones y otras capacidades cognitivas. El desarrollo es un proceso que dura toda la vida y puede ser influenciado por diversos factores como la genética, el entorno, la educación y las interacciones sociales (Nieto, 2020).

El desarrollo perceptivo en los niños se refiere al progreso en sus capacidades para percibir y procesar la información sensorial proveniente del mundo exterior. Durante esta etapa, los niños adquieren la habilidad de identificar y diferenciar una variedad de estímulos sensoriales, como colores, formas, sonidos, texturas, olores y sabores. Este tipo de desarrollo también incluye la habilidad de combinar esta información sensorial para tener una comprensión integral del entorno, lo que contribuye al avance de sus habilidades motoras, cognitivas y sociales. El desarrollo perceptivo es crucial para los niños, ya que les permite interactuar con su entorno, aprender, reconocer patrones, resolver problemas y adaptarse a distintas situaciones (Torres, 2017).

Finalmente, el desarrollo estético es la capacidad de reconocer y apreciar la belleza en diversos contextos, así como evaluar la armonía, el equilibrio, la originalidad y la expresión en las obras artísticas. En referencia a la creatividad, el crecimiento estético estimula la generación de ideas novedosas y su expresión en formas estéticamente atractivas. Además, el avance estético influye en la promoción del pensamiento creativo en la educación artística (Reategui, 2023).

2. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS / MATERIALES Y MÉTODOS

La presente investigación se llevó a cabo desde un enfoque mixto. Para empezar, se realizó investigación bibliográfica, que permitió una revisión documental en cuanto a teorías relacionadas con el juego simbólico y la creatividad. También, se utilizó investigación de campo debido a la necesidad de recopilar información específica de los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Mundo Feliz. Finalmente, se utilizó investigación descriptiva para detallar las propiedades y características de las variables de estudio con la intención de analizarlas. La Tabla 1 muestra la operacionalización de variables.

Tabla 1

Operacionalización de variables.

Variable	Dimensión	Indicadores
VI: Juegos simbólicos	Planificación	Juego en equipo Satisfacción Persecución de metas
	Integración	Imitaciones Secuencias Roles Representaciones
	Sustitución	Armado Modelado Conservación
	Descentración	Reversibilidad Seriación Atención
VD: Creatividad	Desarrollo intelectual	Participación Proposición Observación
	Desarrollo perceptivo	Audición Tacto Conciencia
	Desarrollo estético	Resolución de problemas Empatía

Fuente: Adaptado de (Reategui, 2023), (González et al., 2022) y (Niето, 2020).

Para esta investigación, hubo la necesidad de implementar el método inductivo - deductivo, que fue fundamental para alcanzar una comprensión profunda de la relación entre las variables de estudio y para probar la hipótesis planteada. Este enfoque metodológico, combina la observación y recopilación de datos con el análisis teórico, para generar conclusiones fundamentadas. El enfoque inductivo permitió a los investigadores recopilar datos primarios a través de la observación directa de la población de interés, en este caso 14 niños de 4 a 5 años de edad en la Escuela de Educación Básica Mundo Feliz. La observación se realizó utilizando una ficha de observación por medio de escala de Likert y con 21 afirmaciones relacionadas con las variables de investigación y sus respectivas dimensiones, lo que proporcionó información detallada sobre cómo los niños interactúan con el entorno y participan en actividades de juego.

Con base en estos datos, se pudieron identificar patrones y tendencias en el comportamiento de los niños en relación con las variables de estudio, como la presencia o ausencia de habilidades creativas y aptitudes para el juego simbólico. Esta fase inductiva permitió una comprensión profunda de la situación actual y sirvió como punto de partida para el análisis posterior. El enfoque deductivo implicó la aplicación de fundamentos teóricos y metodológicos relacionados con las variables de estudio para interpretar los datos recopilados y probar la hipótesis planteada. Esto implicó el uso de teorías sobre el desarrollo infantil, la importancia del juego en la educación preescolar y la relación entre la creatividad y el juego simbólico.

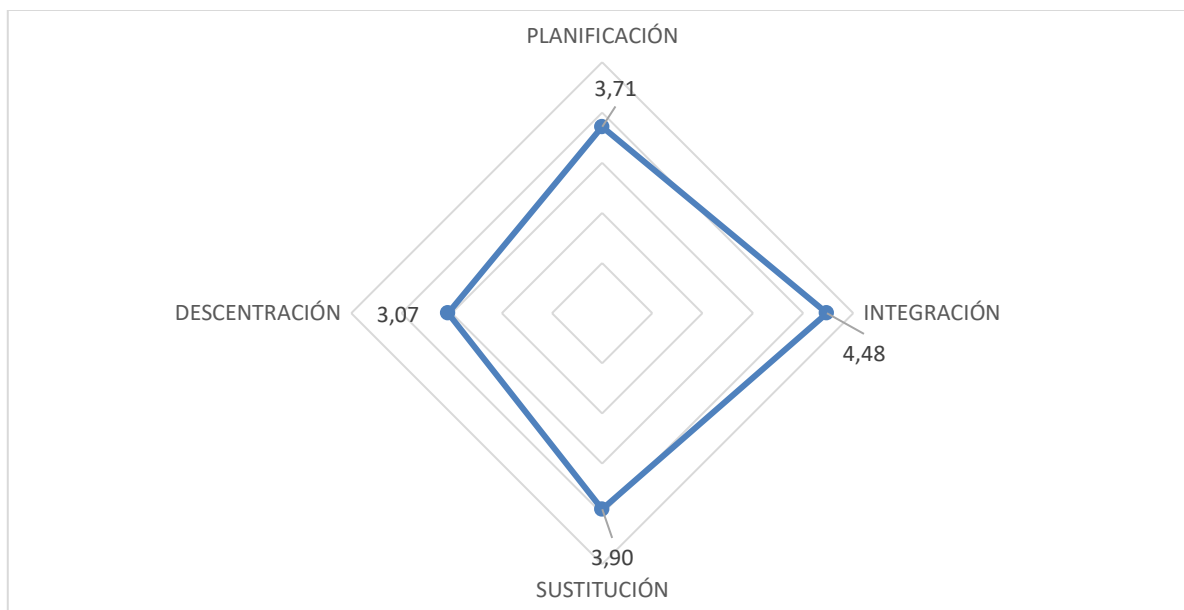
Además, de la observación directa, se llevó a cabo una entrevista con preguntas relacionadas a la frecuencia de uso de los juegos simbólicos, los tipos de juegos realizados y el desarrollo creativo de los niños. Este instrumento se aplicó a la docente encargada de los niños en la Escuela de Educación Básica Mundo Feliz. Dicha técnica cualitativa proporcionó información adicional sobre el enfoque pedagógico de la institución, los desafíos percibidos en relación con el desarrollo de habilidades creativas en los niños y las posibles soluciones identificadas. Al combinar la información recopilada a través de la observación y la entrevista, con el marco teórico existente, se pudo analizar críticamente los datos y llegar a conclusiones fundamentadas sobre la relación entre las variables de estudio y la validez de la hipótesis planteada.

3. RESULTADOS

Partiendo por lo expuesto por Reategui (2023) y Nieto (2020), quienes mencionan a la planificación, integración, sustitución y descentración como pilares para medir la variable juego Simbólico. La Figura 1 muestra los resultados de esta variable en función a las medias de las respuestas.

Figura 1

Dimensiones de la variable juego simbólico.



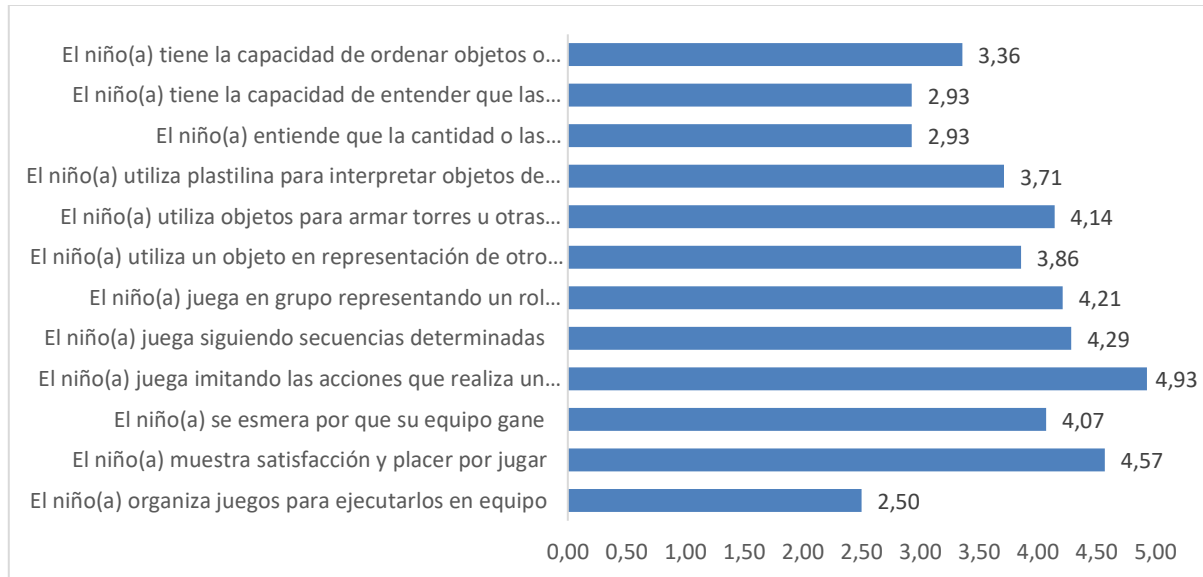
Fuente: Escuela de educación básica Mundo Feliz, 2023.

Se encontró que, dentro de la Escuela de Educación Básica Mundo Feliz se muestran situaciones neutrales. Las dimensiones de planificación, descentración y sustitución no alcanzan la media de 4. La planificación presenta una media de 3,71 que indica juego en equipo, generando metas a perseguir. La integración es la dimensión que tiene una mayor puntuación obteniendo una media de 4,48 lo que sugiere que los niños objeto de estudio optan por jugar mediante imitaciones y roles a situaciones que tienen los adultos.

Según Gouet et al. (2020) la integración en la infancia es vital debido a que se enfoca en promover el trabajo en equipo mediante la asignación de roles. La categoría de sustitución, con una puntuación de 3,90, señala que los niños tienden a representar, construir y modelar, con diversos materiales, para simular situaciones de la vida real. Por otro lado, la descentración muestra una puntuación promedio más baja de 3,07, lo que sugiere la necesidad de mejorar en los juegos simbólicos para adoptar diferentes perspectivas y comprender las emociones y pensamientos de los demás. La Figura 2 muestra los diferentes ítems evaluados sobre la variable "juegos simbólicos".

Figura 2

Ítems evaluados de la variable juegos simbólicos.



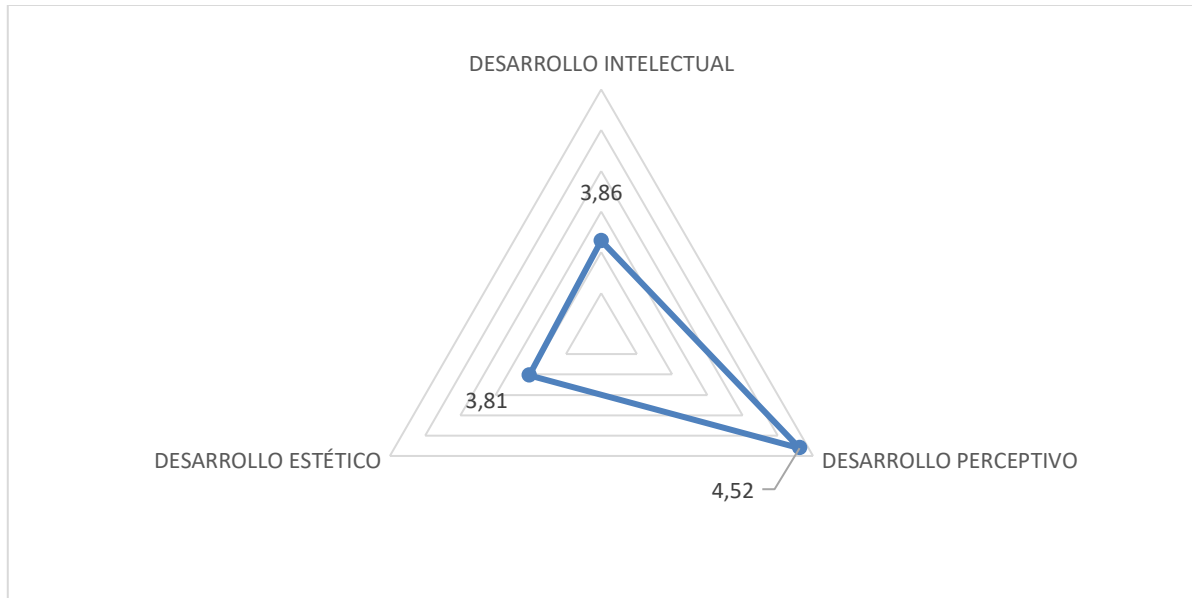
Fuente: Escuela de Educación Básica Mundo Feliz, 2023.

Se pueden observar datos sobre diferentes aspectos del juego simbólico en niños de 4 a 5 años de edad, evaluados en una escala que oscila entre 1 y 5, donde 1 representa un nivel bajo y 5 un nivel alto en cada uno de los ítems. Cada ítem representa una habilidad o comportamiento relacionado con el juego simbólico en los niños. Al analizar los datos presentados, se observa que existe un alto nivel de satisfacción y placer por jugar, con una puntuación promedio de 4,57. La motivación competitiva para ganar está presente en cierta medida, con una puntuación promedio de 4,07. Los niños muestran un alto grado de imitación de las acciones de los adultos mientras juegan, con una puntuación promedio de 4,93. En resumen, los niños parecen tener altos niveles de habilidades de imitación, secuenciación, representación de roles y construcción creativa durante el juego simbólico, mientras que la comprensión de ciertos conceptos abstractos como la conservación de las características de los objetos o la reversibilidad de las acciones parece ser un área en la que podrían desarrollarse más.

Por otra parte, se destaca la importancia de la creatividad como la habilidad para generar ideas originales y valiosas sin restricciones, desde la niñez hasta la educación, destacando a dimensiones como: desarrollo intelectual, desarrollo perceptivo y desarrollo estético (Reategui, 2023; Torres, 2017). La Figura 3 indica las puntuaciones de las dimensiones de la variable creatividad.

Figura 3

Dimensiones de la variable creatividad.

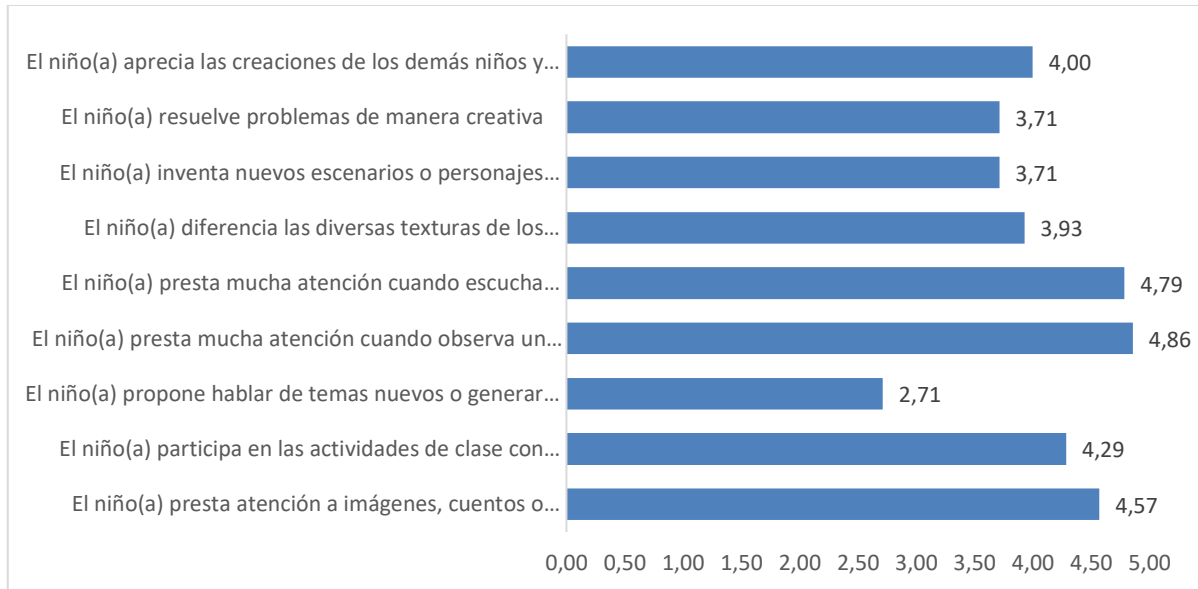


Fuente: Escuela de Educación Básica Mundo Feliz, 2023.

El puntaje del desarrollo intelectual indica un nivel razonable de desarrollo intelectual: un 3,86 sugiere que, en términos generales, el individuo ha alcanzado un nivel intermedio. Sobre el desarrollo perceptivo, el puntaje de 4,52 sugiere un nivel relativamente alto de desarrollo perceptivo. Esto podría interpretarse como una mayor habilidad para percibir y procesar información sensorial proveniente del entorno. El desarrollo perceptivo infantil se centra en la mejora de sus habilidades sensoriales y cognitivas para entender el entorno, lo que contribuye a su desarrollo motor, cognitivo y social. Dicho progreso permite a los infantes interactuar, aprender y adaptarse a diversas situaciones (Torres, 2017). Finalmente, el desarrollo estético con un puntaje de 3,81, parece indicar un nivel moderado. Esto podría implicar una capacidad razonable para apreciar la belleza, la armonía y la originalidad en las creaciones artísticas, aunque posiblemente haya espacio para un mayor desarrollo en esta área. La Figura 4 muestra los diferentes ítems evaluados sobre la variable creatividad.

Figura 4

Ítems evaluados de la variable creatividad.



Fuente: Escuela de Educación Básica Mundo Feliz, 2023.

Se pueden identificar varias áreas relacionadas con la creatividad, como: participación activa en actividades, atención a estímulos nuevos, capacidad para distinguir texturas, invención de nuevos escenarios durante el juego y apreciación, tanto de sus propias creaciones, como de las de otros niños. Sin embargo, se evidencia una menor puntuación en la habilidad para proponer temas nuevos o generar juegos originales. En general, los niños demuestran habilidades creativas notables en varias áreas, pero podría beneficiarse de un estímulo adicional para proponer nuevas ideas por iniciativa propia.

4. DISCUSIÓN

El juego es una actividad innata en los niños que influye en su desarrollo, tanto físico como intelectual. Para corroborar la relación existente entre el juego simbólico y la creatividad en niños de 4 a 5 años en la Escuela de Educación Básica Mundo Feliz, se muestra en la Tabla 2 la prueba de hipótesis de la investigación.

Tabla 2

Prueba de hipótesis.

		Juego simbólico	Creatividad
Juego simbólico	Correlación Rho de Spearman	1	,716**
	Sig. (unilateral)		0,001
	N	14	14

Creatividad	Correlación Rho de Spearman	,716**	1
	Sig. (unilateral)	0,001	
	N	14	14

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (unilateral).

Fuente: autoría propia, 2023.

Se muestra un coeficiente de correlación Rho de 0,716 y un p - valor igual a 0,001, demostrando que existe correlación positiva y significativa entre la variable juego simbólico y la variable creatividad en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Mundo Feliz. Al comparar el p - valor con el nivel de significancia asumida de 0,05, el p - valor de la correlación es menor ($0,000 < 0,05$). Por lo tanto, existen datos estadísticos que respaldan la hipótesis alternativa del estudio, indicando que la implementación del juego simbólico como herramienta pedagógica para fomentar la creatividad en niños de 4 a 5 años en la Escuela de Educación Básica Mundo Feliz ha generado efectos favorables. Se destaca, además, que estos resultados concuerdan con lo indicado en el trabajo de (Reategui, 2023).

5. CONCLUSIONES / CONSIDERACIONES FINALES

La investigación realizada en la Escuela de Educación Básica Mundo Feliz revela que el juego simbólico entre los niños de 4 a 5 años muestra ciertas tendencias. Se destaca una satisfacción y placer elevados por el juego, así como una marcada imitación de acciones de adultos durante el juego. Además, hay una moderada motivación competitiva para ganar. Sin embargo, aspectos como la planificación, descentración y sustitución muestran niveles más bajos, indicando una menor frecuencia en su manifestación durante estas actividades. Aunque los niños exhiben habilidades notables en imitación, secuenciación, representación de roles y creatividad, podrían beneficiarse de un mayor desarrollo en la comprensión de conceptos abstractos como la conservación de características de objetos o la reversibilidad de acciones.

Sobre las dimensiones de creatividad se revela que, en términos generales, los niños muestran un desarrollo intelectual y perceptivo en niveles intermedios a altos, con una comprensión y procesamiento sólido de la información sensorial. No obstante, el desarrollo estético parece mostrar un nivel más moderado. Sobre los aspectos evaluados, los niños destacan en áreas como la atención a estímulos nuevos, la distinción de texturas y la apreciación de sus propias y ajenas creaciones. Además, hay un menor desempeño en la habilidad para proponer temas novedosos o crear juegos originales, indicando una necesidad de mayor estímulo para fomentar la generación espontánea de ideas creativas.

Finalmente, mediante el proceso investigativo se revela una correlación positiva y significativa ($Rho = 0,716$, $p = 0,001$) entre el juego simbólico y la creatividad en niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Mundo Feliz.

Este resultado confirma que el uso del juego simbólico como herramienta educativa ha generado efectos positivos en la estimulación de la creatividad.

6. REFERENCIAS

- Acuña, M., Barragán, J., y Triana, D. (2020). Crea tu estrategia, videojuego para potenciar la creatividad en niños en edad inicial. *Zona Próxima*(32), 31-40. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S214594442020000100031&script=sci_arttext
- Bortolazzo, A., Arauco, R., Florencia, M., y Mirc, A. (2022). El juego como transmisor de enunciados identificatorios. *Actas de la séptima jornada de investigación en psicología sexto encuentro*, 1(1), 1-8. <https://backend.congresos.unlp.edu.ar/index.php/viijornadas/article/view/5660>
- Chele, C. (2021). *El rincón del juego simbólico en el desarrollo personal y social de los niños de subnivel 2 de educación inicial* [Tesis de Licenciatura, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/6686>
- Dantas, R., y Ayala, L. (2018). *Juego Simbólico* [Tesis de Licenciatura, Universidad Científica del Perú]. <http://repositorio.ucp.edu.pe/handle/UCP/908>
- González, J., Vele, D., Tapia, D., y Salgado, P. (2022). El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños. *Polo del Conocimiento*, 7(2), 1815-1825. <https://mail.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3682>
- Gouet, C., Carvajal, S., Halberda, J., y Peña, M. (2020). Training nonsymbolic proportional reasoning in children and its effects on their symbolic math abilities. *Cognition*, 197(1), 50-65. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0010027719303282>
- Halfon, S., Yilmaz, M., y Çavdar, A. (2019). Mentalization, session-to-session negative emotion expression, symbolic play, and affect regulation in psychodynamic child psychotherapy. *Psychotherapy*, 56(4), 555-567. <https://psycnet.apa.org/record/2019-02893-001>
- Nieto, R. (2020). *El juego en el desarrollo de la creatividad en los niños del II ciclo de educación inicial* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Educación]. <https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/6148>
- Quiliche, I. (2019). *La importancia de utilizar el juego simbólico en la primera infancia de los niños y niñas* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Tumbes]. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/1042>
- Chugá Fuentes, G., Gualoto Guerrero, M. y Villareal Almeida, S. (2024). Juego simbólico como herramienta pedagógica para estimular creatividad en niños de 4 a 5 años. *Revista Cotopaxi Tech*, 4(1), 13-28. <http://ojs.istx.edu.ec/index.php/cotopaxitech/article/view/119>
enero - julio (2024) ISSN 2806-5573

- Reategui, Y. (2023). *Juego simbólico y pensamiento creativo en niños de 5 años de la I.E. N° 163* [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/121233>
- Torres, M. (2017). *El juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños de la Institución Educativa Particular de Nivel Inicial Canguritos* [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica de Santa María]. <https://repositorio.ucsm.edu.pe/handle/20.500.12920/6028>
- Valles, V., y Rios, J. (2022). Estrategia del juego simbólico y la expresión oral una revisión bibliográfica. *EduSol*, 22(80), 80-95. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S172980912022000300080&script=sci_arttext