

UNIVERSIDAD PRIVADA ANTENOR ORREGO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL



TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN INICIAL

**El juego y la creatividad en los niños del nivel inicial de las Instituciones
Educativas del distrito de Huanchaco – 2022**

Línea de investigación: Educación General

Autores:

Guarniz Villalobos, Charito Milagros
Loyaga Mauricio, Stefany Liseth

Jurado evaluador:

Presidente: Zavala Kcomt, Ana María
Secretario: Herrera Burga, Roberto
Vocal: Lázaro Chávez, Cynthia Fiorella

Asesor(a):

Dra. Lina Iris Palacios Serna

Código Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-5492-3298>

TRUJILLO – PERÚ
2023

Fecha de sustentación: 2023/11/08

El juego y la creatividad en los niños del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco – 2022

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
2	files.eric.ed.gov Fuente de Internet	1%
3	cyberleninka.org Fuente de Internet	<1%
4	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1%
5	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1%
6	repositorio.utc.edu.ec Fuente de Internet	<1%
7	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1%
8	repositorio.unae.edu.ec Fuente de Internet	<1%
9	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	

Declaración de originalidad

Yo, Lina Iris Palacios Serna, docente del Programa de Estudio de Educación, de la Universidad Privada Antenor Orrego, asesor de la tesis de investigación titulada “Programa educativo “El juego y la creatividad en los niños del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco – 2022”, autoras Guarniz Villalobos, Charito Milagros y Loyaga Mauricio, Stefany Liseth, dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de 5%. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software Turnitin el (28 de setiembre, 2023).
- He revisado con detalle dicho reporte y la tesis, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las normas establecidas por la Universidad.

Trujillo, 28 de setiembre del 2023

Palacios Serna, Lina Iris

Guarniz Villalobos, Charito Milagros

Apellidos y nombres de la asesora

Apellidos y nombres del autor

DNI:18095633

DNI:74713812

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5492-3298>

Firma:



Firma:



Loyaga Mauricio, Stefany Liseth

Apellidos y nombres del autor

DNI:76477417

Firma:



DEDICATORIA

A nuestras familias por habernos brindado su apoyo constante e incondicional en todo momento. Y quienes son el pilar fundamental para culminar con éxito nuestra carrera profesional. Siendo ellos una motivación permanente para este gran y merecido logro que hemos alcanzado con mucho esfuerzo y dedicación.

Guarniz Villalobos, Charito Milagros

DEDICATORIA

Dedico este trabajo primeramente a Dios, a mis padres y esposo. Porque han estado conmigo en cada paso que doy, gracias a toda mi familia por su apoyo incondicional y haber depositado su entera confianza en mí, para culminar con éxito mi carrera profesional.

Loyaga Mauricio, Stefany Liseth

AGRADECIMIENTO

Un enorme agradecimiento a Dios, por brindarnos sabiduría para realizar este trabajo que es de suma importancia en nuestra carrera profesional, también por darnos fortaleza para enfrentar las adversidades que se nos presentaron.

Está investigación fue posible gracias a la ayuda de la directora Elizabeth Lujan Valverde de la institución educativa particular Karl Frederich Gauss y la directora Elizabeth Acuña Grados de la institución educativa particular Nuevo Milenio quienes nos brindaron la oportunidad de realizar está investigación.

Un sincero agradecimiento a nuestra asesora de tesis, la Dra. Lina Iris Serna Palacios, quien nos brindó su enseñanza, paciencia y apoyo constante durante esta etapa.

RESUMEN

La presente investigación titulada: “El juego y la creatividad en los niños del nivel inicial de las Instituciones Educativas del Distrito de Huanchaco – 2022” se tuvo como objetivo general determinar la relación que existe entre el juego y la creatividad de los niños de tres cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, 2022. El tipo de investigación es básica, con un diseño correlacional. La muestra está constituida por 127 niños y niñas de las II. EE. PP “Nuevo Milenio” y “Karl Frederich Gauss”. Se utilizó la técnica de la observación y se aplicó dos instrumentos que fueron listas de cotejo: Alegría y sonrisa previa validación por juicio de expertos mediante el uso de la V de Aiken. Los resultados mostraron la existencia de una correlación positiva significativa moderada entre el juego y la creatividad en los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Huanchaco, al obtener un coeficiente de Spearman de $Rho = 0.582$ y una significancia de $0.000 < 0.05$ requerida. Se concluye que exista una relación entre el nivel alto del juego con el nivel alto de la creatividad en los niños.

Palabras Claves: *Juego, creatividad, imaginación, psicoexpresividad, autonomía.*

ABSTRACT

The present investigation entitled: "The game and creativity in children of the initial level of the Educational Institutions of the District of Huanchaco - 2022" had as a general objective to determine the relationship that exists between the game and the creativity of children of three four and five years of the initial level of the Educational Institutions of the district of Huanchaco, 2022. The type of research is basic, with a correlational design. The sample is made up of 127 boys and girls from II. EE. PP "New Millennium" and "Karl Frederich Gauss". The observation technique was used and two instruments were applied that were checklists: joy and smile after validation by expert judgment using Aiken's V. The results showed the existence of a moderate significant positive correlation between the game and creativity in children of three, four and five years of the initial level of the educational institutions of the district of Huanchaco, by obtaining a Spearman coefficient of $Rho = 0.582$ and a significance of $0.000 < 0.05$ required. It is concluded that there is a relationship between the high level of the game with the high level of creativity in children.

Keywords: Play, Creativity, Imagination, Psycho-expressiveness, Autonomy.

PRESENTACIÓN

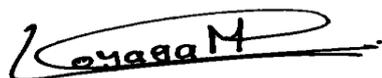
Está presente investigación titulada “El juego y la creatividad en los niños del nivel inicial de las Instituciones Educativas del Distrito de Huanchaco – 2022” acata los reglamentos y normas establecidas por la Universidad Privada Antenor Orrego para obtener el Título Profesional de Licenciadas en Educación Inicial.

Le brindamos a ustedes la presente investigación, y de esta manera con su capacidad y perspectiva de cualquier observación que consideren ejecutar para la mejora de la investigación será muy bienvenido.

Atentamente



Br. Guarniz Villalobos, Charito Milagros



Br. Loyaga Mauricio, Stefany Liseth

ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT.....	viii
PRESENTACIÓN.....	ix
ÍNDICE DE CONTENIDOS	x
ÍNDICE DE TABLAS.....	xii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiii
I. INTRODUCCIÓN	14
1.1. Problema de investigación	14
1.2. Formulación de problema	18
1.2.1. Problema general	18
1.2.2. Problemas específicos	18
1.3. Objetivos.....	19
1.3.1. Objetivo general.....	19
1.3.2. Objetivos específicos.....	19
1.4. Justificación del estudio	19
II. MARCO DE REFERENCIA	21
2.1. Antecedentes del estudio	21
2.1.1. Internacionales	21
2.1.2. Nacionales.....	22
2.1.3. Regionales/Locales	23
2.2. Marco teórico.....	25
2.2.1. El juego.....	25
2.2.2. La creatividad.....	36

2.2.3. <i>El juego como estrategia para desarrollar la creatividad</i>	53
2.3. Marco conceptual.....	55
2.4. Sistema de hipótesis.....	55
III. METODOLOGÍA EMPLEADA	59
3.1. Tipo y nivel de investigación	59
3.1.1. <i>Tipo de investigación</i>	59
3.1.2. <i>Nivel de investigación</i>	59
3.2. Población y muestra del estudio	59
3.2.1. <i>Población</i>	59
3.2.2. <i>Muestra</i>	60
3.2.3. <i>Muestreo</i>	60
3.3. <i>Diseño de investigación</i>	60
3.4. Técnicas e instrumentos de investigación	61
3.4.1. <i>Técnica</i>	61
3.4.2. <i>Instrumento</i>	61
3.5. Procedimiento para la obtención de datos	63
3.6. Procesamiento y análisis de datos.....	63
IV. PRESENTACIÓN RESULTADOS	65
4.1. Análisis e interpretación de resultados	65
4.2. Docimasia de Hipótesis	68
V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	71
VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	74
6.1. Conclusiones.....	74
6.2. Recomendaciones.....	75
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	76
ANEXOS	84

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	59
<i>Distribución de la población según institución educativa y años</i>	
Tabla 2	60
<i>Distribución de la muestra según institución educativa y años</i>	
Tabla 3	65
<i>Nivel del juego en los niños tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, 2022.</i>	
Tabla 4	67
<i>Nivel del juego en los niños tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, 2022.</i>	
Tabla 5	68
<i>Correlación entre el juego y la creatividad de los niños de tres cuatro años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, 2022.</i>	
Tabla 6	69
<i>Correlación entre la dimensión interactuar del juego con las dimensiones de la creatividad de los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las I.E. del distrito de Huanchaco, 2022.</i>	
Tabla 7	70
<i>Correlación entre la dimensión autonomía con las dimensiones de la creatividad de los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las I.E. del distrito de Huanchaco, 2022</i>	

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1	66
<i>Nivel del juego en los niños tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, 2022.</i>	
Gráfico 2	67
<i>Nivel del juego en los niños tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, 2022.</i>	

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Problema de investigación

El juego en el desarrollo del niño es de vital importancia puesto que le permite desarrollar diversas habilidades, entre ellas un pensamiento crítico, la resolución de problemas, la indagación, la observación y creatividad. Esta última genera en el niño destrezas, como la imaginación en actividades que pueda realizar en el día a día, además a través de la creatividad el niño puede expresarse y socializar de una manera espontánea.

A nivel internacional en un informe la UNICEF (2018) de New York, nos dice que “El juego establece una de las maneras más significativas donde los niños logran obtener conocimientos y competencias fundamentales” p.7.

Respecto a la segunda variable de estudio, se sabe que actualmente el desarrollo de la creatividad es una situación que preocupa a los padres de familia, pues los niños se han visto limitados de realizar actividades creativas, ya que pasaron casi dos años en aislamiento social, es por ello que; a nivel internacional según el testimonio de diversas docentes en la revista LA TERCERA (2020) de Chile nos dicen que un niño que pasa mucho tiempo mirando un televisor, celular o computadora, es un niño que no aprende cosas del mundo que lo rodea y por ello no puede imaginar, ni ser creativo, muchas veces no tienen el espacio adecuado, ni los materiales o juegos necesarios para su tiempo de ocio, cabe recalcar que es primordial para los niños, pues así estarán en constantes momentos de creatividad. Un niño que está lleno de exigencias y deberes, que este limitado a una rutina diaria es un niño que no se le permite fortalecer su capacidad creativa. Es por ello que los métodos que utilicen los padres de familia en casa en este tiempo, para fortalecer la creatividad en sus niños es importante.

El juego es una actividad practicada de acuerdo a normas permitidas, de esta manera los niños podrán socializar y experimentar su propia imaginación y creatividad, puesto que en la etapa inicial es de mucha importancia lograr esta habilidad. El juego beneficia en el niño a desarrollar diversas potencialidades en cada uno de ellos, como el desarrollo psicológico y emocional. En el nivel inicial todos los estudiantes pueden aprender mediante el juego y en su vida cotidiana.

Como sustentan Tuni y Ccayahuallpa (2017) “El juego es considerado un factor principal para el desarrollo y aprendizaje, tiene un papel significativo ya que activa los procesos de aprendizaje y de desarrollo progresivo de forma libre.” p.26.

La creatividad es una capacidad que desarrollan los niños, la cual les permite brindar soluciones rápidas y únicas ante situaciones o dificultades. Es la creatividad la que brinda oportunidades a los niños para poder manifestar ideas novedosas que los convierte en seres únicos, y les permite diferenciarse a un niño de otro, ya que cada uno de ellos utiliza sus destrezas de acuerdo a sus intereses y posibilidades. Los niños tienen la capacidad de enfrentarse al mundo que le rodea, creando nuevas opciones de solución que ayuden a resolver diversas dificultades que durante el transcurso de la vida se le puedan presentar. Como sostiene Flores (2018) en su tesis “La creatividad es conocida como un pensamiento creativo y original, a manera que su imaginación es constructiva pues que ayuda a crear ideas que originan una solución a problemas.” p.21.

Los padres de familia y maestros también pueden integrarse a jugar con los niños y de esta manera les van permitir ser más creativos y utilizar toda su personalidad en las acciones por hacer. Las docentes en la actualidad deben brindar un buen ambiente de juego, esto llevara a los niños a sentirse libres y logren motivar su creatividad, donde brinden mucha comodidad al infante, además del mobiliario para la enseñanza de su aprendizaje. Buscar nuevas estrategias que involucren el juego para el óptimo desarrollo de los infantes del nivel inicial. Como sostiene UNICEF (2018) en su revista “Es necesario que los docentes comprendan el valor del juego centrada en el infante en su aprendizaje, además de estar equipados con las habilidades y la predisposición necesarias para implementar el aprendizaje basado en el juego.” p.22.

A nivel nacional Tuni y Ccayahuallpa (2017) realizaron un estudio en el Cuzco con niños y niñas en el precolar donde se encontró que el 100% demuestra decisión cuando participa en juegos libres en sectores, además pueden reconocer sus emociones ante los demás, así mismo señala que el juego libre en sectores ofrece ambientes a los niños de 5 años de edad de esta manera pueden poner en práctica sus habilidades y el gran progreso de los estándares de comunicación entre los integrantes. Demostrando que en el juego libre en

sectores todos los niños logran aprender, y establece una técnica didáctica ayuda al niño a construir y fortalecer sus aprendizajes. Esto quiere decir que en un aula los niños tienen la iniciativa de jugar en los sectores pedagógicos brindados y de esta manera lograr el óptimo perfeccionamiento de su creatividad en todos aquellos juegos.

El juego involucra diversos procesos que aportan a la mejora del crecimiento integral del niño, está es una de las grandes funciones que se le atribuye al juego en la vida del ser humano; sin embargo, las estrategias de aprendizaje que utilizan los docentes en la actualidad, en diversos métodos y medios de enseñanza en el nivel inicial no son los más adecuados para promover el desarrollo del pensamiento creativo de los niños, puesto que los educandos se ven sometidos a seguir consignas realizadas por la docente de aula, es así que limitan a los niños a seguir patrones que no permiten el desarrollo de esta habilidad. Como sostiene UNICEF (2018) en su revista "Varios maestros no están bien preparados para usar juegos de rol en sus aulas. Los libros o pizarras deben considerarse "herramientas de aprendizaje". p.15.

Palacios y Ruiz (2019) en Piura, realizaron un trabajo de diseño descriptivo, en cual tomo como muestra 14 alumnos, para ello empleo una lista de cotejo, los resultados son: que solo el 50% de los estudiantes tienen un nivel destacado en creatividad. Y llego a la conclusión que una parte del grupo está adentro de lo determinado en el perfeccionamiento de la creatividad para su edad. Esto quiere decir que en un aula solo la mitad de los estudiantes pueden lograr el óptimo desarrollo de su creatividad de acuerdo a su edad y eso se debe a diversos factores, entre los más importantes está el poco interés por parte de los docentes y padres de familia.

Los infantes deben ser capaces de poder solucionar dificultades que se dan durante su día a día, lamentablemente muchos padres de familia y docentes no realizan actividades como técnicas para desarrollar la creatividad en sus niños, por lo contrario, generalmente en las clases que realizan, solo emplean métodos tradicionales, donde los niños solo son receptores de conocimientos. En la actualidad se siguen utilizando las hojas gráficas, como estrategia para que los niños aprendan, incluso en la virtualidad y es así como limitan a los infantes a

realizar lo que el adulto indica, más no se le permite imaginar y crear. El diario Regional Piura (2021) Suhail Gutiérrez menciona que es importante que los padres y maestros ayuden que los niños promuevan su creatividad de una forma espontánea, para ello deben conectarse con su propia capacidad creativa, ello demostrará que son capaces de inventar e imaginar junto a ellos, arriesgándose a ser más flexibles y lúdicos como lo fueron durante su niñez. No es adecuado prohibir o poner reglas que encierren la expresión creativa de los niños, ya que de esta manera no estarían promoviendo su creatividad. No olvidar que los niños son únicos y especiales, y si no se fomenta su creatividad y su expresión, se estará limitando insensiblemente sus posibilidades de desarrollarse plena y satisfactoriamente.

Al respecto Bustamante y Mosquera (2021) en Ecuador, realizaron una investigación de tipo correlacional, tuvieron como muestra 4 niños y 2 docentes, para lo cual emplearon un cuestionario y una ficha de observación. Los resultados mostraron que el 50% de los niños son creativos y se expresan espontáneamente, y que el 100% de la muestra de las docentes tienen conocimiento acerca del juego simbólico. Esto señala que de dicha muestra solo dos niños demuestran creatividad, sin embargo, los docentes si conocen de dicha actividad.

El fin de la educación de hoy en día es mejorar la calidad educativa y formar personas aptas para responder a todo lo que necesite la sociedad. El rol que tiene un docente ante estas necesidades es muy significativo e importante porque deberá emplear y utilizar de forma creativa nuevas estrategias que despierten interés y mantengan motivados a los estudiantes para que su deseo de aprender sea agradable y útil.

Actualmente se ha podido observar que existen instituciones educativas, donde la creatividad no se desarrolla a través del juego, ya que en las sesiones de aprendizaje no incluyen al juego como parte de su actividad y utilizan otras estrategias, no dándole el valor necesario a este importante medio de aprendizaje. Otro de los factores que perjudica al juego y la creatividad es el tiempo, pues los docentes priorizan avanzar las hojas graficas o libros, dejando de lado a estas dos importantes variables.

Además, hoy en día en las aulas de algunas instituciones no se involucra al juego como un medio de aprendizaje para poder estimular la creatividad en su mayor nivel, se ve muy escaso este medio pues solo se enfocan en algunas áreas como matemática y comunicación y esto hace que los niños se sientan aburridos al momento de realizar sus actividades de aprendizaje.

Actualmente los padres de familia ponen mayor énfasis en el aprendizaje cognitivo de sus niños, buscando instituciones donde los niños aprendan a leer y escribir, dejando de lado el desarrollo de juego y la creatividad.

Los padres y los maestros tiene un gran compromiso con la educación de los niños más aun en la adquisición de actitudes que favorezcan su normal desenvolvimiento escolar del niño, siendo de gran importancia el uso de los juegos tradicionales que involucren el respeto por las reglas que están definidas en cada uno de ellos, además que permita el involucramiento de los padres en esa dinámica y del docente para incentivar su uso como medio de aprendizaje ya que esto facilitara el desarrollo de la creatividad beneficiando la autonomía del niño y una mejor adaptación satisfactoria a su entorno.

Ante lo expuesto nace la intención de conocer cómo se presenta la relación entre las variables juego y creatividad en los niños de nivel inicial de las instituciones que participan en la investigación ubicadas en el distrito Huanchaco.

1.2. Formulación de problema

1.2.1. Problema general

¿Qué relación existe entre el juego y la creatividad de los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa del distrito de Huanchaco, 2022?

1.2.2. Problemas específicos

¿Cuál es la relación que existe entre la dimensión interactuar del juego y las dimensiones imaginación y psicoexpresividad de la creatividad de los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, 2022?

¿Cuál es la relación que existe entre la dimensión autonomía del juego y las dimensiones imaginación y psicoexpresividad de la creatividad de los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, 2022?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Determinar la relación que existe entre el juego y la creatividad de los niños de tres cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, 2022.

1.3.2. Objetivos específicos.

- Identificar el nivel del juego en los niños tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, 2022.
- Identificar el nivel de creatividad de los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativa del distrito de Huanchaco, 2022.
- Establecer la relación que existe entre la dimensión interactuar del juego y las dimensiones (Imaginación y psicoexpresividad) de la creatividad de los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, 2022.
- Establecer la relación que existe entre la dimensión autonomía del juego y las dimensiones (Imaginación y psicoexpresividad) de la creatividad de los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, 2022.

1.4. Justificación del estudio

El juego es una actividad libre considerada como una gran vitalidad en la enseñanza – aprendizaje de los niños, que parte de su iniciativa y les brinda la oportunidad de tener relaciones armoniosas, además va acompañado con el

desarrollo de la creatividad, la cual permite formar seres humanos únicos y diferentes.

- **Conveniencia:** Es por ello que se ha visto conveniente investigar sobre estas dos variables: juego y creatividad, para el beneficio de enseñanza – aprendizaje que se puede lograr en la educación inicial, ya que de esta manera podemos dar otra visión sobre su importancia. Además, permitirá conocer la relación que hay entre estas variables.
- **Teóricamente:** Este trabajo favorecerá los saberes teóricos con relación a las variables, y así mismo contribuir a un nuevo pensamiento sobre el valor del juego y la creatividad en la educación y el progreso de los niños, asimismo los resultados servirán de antecedentes para otras investigaciones que se interesen por las variables de estudio.
- **Practico:** Esta investigación otorga instrumentos que ayudan a partir de un proceso de evaluación, establecer los resultados que permitan implementar estrategias para la práctica pedagógica sobre el uso del juego y la creatividad.
- **Metodológicamente:** Los instrumentos elaborados permiten establecer un diagnóstico sobre los niveles del juego y la creatividad de los niños de nivel inicial.
- **Social:** La investigación sirve para dar un valor significativo al juego y la creatividad dentro de un proceso de aprendizaje en los niños, lo que incentiva el desarrollo autónomo, sirviendo la autonomía para la convivencia y participación del bien común.

II. MARCO DE REFERENCIA

2.1. Antecedentes del estudio

2.1.1. Internacionales

Bustamante y Mosquera (2021) llevaron a cabo la investigación: El juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo de niños/as de nivel preparatoria, de la Universidad Técnica de Machala, de Ecuador. Es de tipo correlacional. La muestra fue compuesta por 4 niños y 2 docentes. El instrumento utilizado fue un cuestionario y una ficha de observación. Los resultados mostraron que el 50% de los niños son creativos y se expresan espontáneamente, y que el 100% de la muestra de las docentes tienen conocimiento acerca del juego simbólico. Llegaron a la conclusión, que existe relación entre ambas variables.

Luna (2021) llevo a cabo la investigación: La creatividad y pensamiento lógico matemático en niños y niñas del nivel pre escolar de la Unidad Educativa Martín Cárdenas de la ciudad de la Paz, de la Universidad Mayor de San Andrés, de Bolivia. Es un tipo de investigación correlacional. Tuvieron como muestra 20 niños. Los instrumentos que utilizaron fueron dos test. Los resultados mostraron que, hay una correlación estadística de 0,74 entre las variables, de los niños de la 82 segunda sección Kinder de la Unidad Educativa Martín Cárdenas de La Paz. Concluyendo que hay una correlación positiva significativa entre ambas variables.

Vera (2018) llevo a cabo la investigación: Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de la etapa preescolar del centro de educación inicial el Chavelito, de la Universidad Politécnica Salesiana, de Ecuador. Es de tipo correlacional. La muestra fue compuesta 32 niños. El instrumento que utilizaron fue la observación, análisis y evaluaciones Los resultados mostraron que el 70% de docentes no considera la creatividad dentro de las actividades lúdicas. Concluyendo que hay una relación significativa entre las estrategias y el desarrollar la creatividad.

Lagua (2018) llevo a cabo la investigación: Ambientes de aprendizaje en el desarrollo de la creatividad en Ambato – Ecuador, de la Universidad Técnica de Ambato, de Ecuador. Es una investigación correlacional. La muestra estuvo compuesta 35 niños. El instrumento fue una ficha técnica. Los resultados

mostraron que, con la significación de 0,05, y el nivel de fiabilidad de 0,85, a través del Programa Estadístico SPSS, se visualiza en el Histograma de frecuencias una media de 6,67. Concluyendo que la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe del Milenio “Pueblo Kisapincha” poseen ambientes de aprendizaje de dramatización, construcción, lectura, música, artes plásticas.

Herrena y Armijos (2021) llevaron a cabo la investigación: Teatro de títeres y el desarrollo del pensamiento creativo en los niños de preparatoria en Machala-Ecuador, de la Universidad Técnica de Machala, de Ecuador. La investigación de tipo correlacional. La muestra estuvo compuesta 6 maestras. El instrumento que se utilizaron, fue una entrevista estructurada con su respectivo cuestionario. Los resultados mostraron que el 50% docentes carecen de conocimientos sobre la ejecución y manejo del teatro de títeres, y el 50% se pudo evidenciar que en las planificaciones realizadas por las docentes no implementan el uso del teatro de títeres para la ejecución de las actividades del aula. Concluyendo que la relación es significativa entre el teatro de títeres y el pensamiento creativo, ya que a través de este importante recurso lúdico se potencia el interés, atención, interacción, imaginación.

2.1.2. Nacionales

Comun y Reategui (2020) llevaron a cabo la investigación: El juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 05 años en la IEI. N° 423 Virgen María Pucallpa 2019, de la Universidad Nacional de Ucayali, de Pucallpa. Una investigación de tipo descriptivo correlacional. La muestra fue conformada por 30 estudiantes. Los instrumentos utilizados fueron dos fichas de observación. Los resultados mostraron el valor de $Rho = 0.569$ y el $p\text{-valor} = 0.001$. Concluyendo que el juego y la creatividad hay una correlación positiva moderada, con un rango de confiabilidad de nivel de significancia (alfa) $\alpha = 5\%$ eso quiere decir que, existe relación significativa entre ambas variables.

Utani (2019) llevo a cabo la investigación: Inteligencia emocional y la creatividad en niños de 4 años de una institución inicial Los Olivos, 2019, de la Universidad César Vallejo, de Lima. Es un tipo de investigación descriptivo correlacional. La muestra fue conformada por 100 niños de 4 años. El instrumento

empleado fue una lista de cotejo. Los resultados mostraron la confiabilidad a través el coeficiente del alfa de KR 20 = 809 para la primera variable y 0.935 para la segunda variable, concluyendo que hay relación entre ambas variables.

Caceres y Limachi (2019) de Arequipa, llevaron a cabo la investigación: La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial San José de Cottolengo-circa distrito de Cerro Colorado, Arequipa-2019, de la Universidad Nacional de San Agustín De Arequipa. Es una investigación descriptivo correlacional. La muestra estuvo compuesta por 20 niños. Los instrumentos que emplearon fueron las listas de cotejo. Tuvieron como resultados que existe una relación significativa entre juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad con un 95 % de confianza ($p < 0.05$ y Rho de Spearman 0.865). Concluyendo que existe relación positiva fuerte entre las variables.

Cañari (2018) realizó la investigación: El juego libre en los sectores y la creatividad lúdica en los niños de 4 años de las I.E.P. El Nazareno- Nuevo Chimbote. De la Universidad San Pedro, de Nuevo Chimbote. Es una investigación correlacional. La muestra fue compuesta por 30 niños. El instrumento empleado fue la ficha de observación. Los resultados mostraron que el desarrollo de la creatividad lúdica de los niños estaba en inicio con el 60%. Concluyendo que existe según la correlación de Spearman de 0.857 representan ésta una correlación positiva considerable.

Quea y Quispe (2019) llevaron a cabo la investigación: El juego como herramienta de aprendizaje en niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa del nivel inicial 318 jardín mi Pequeño Mundo, de la provincia de Tambopata, Región de Madre de Dios, 2019. De la Universidad Nacional Amazonica, de Madre de Dios. Es una investigación correlacional. La muestra estuvo formada por 20 niños. Los resultados demostraron que el coeficiente de correlación entre las variables, es de 0.675 a un nivel de significancia del 0.05; y que existe una correlación positiva moderada. Concluyendo así hay relación positiva entre las variables juego y aprendizaje.

2.1.3. Regionales/Locales

Rojas y Yrigoyén (2018) de Trujillo, llevaron a cabo la investigación: Influencia del uso del juego didáctico en el desarrollo de las capacidades matemáticas en estudiantes de educación inicial, Trujillo – 2018. De la Universidad Católica De Trujillo Benedicto XVI. Es una investigación descriptivo correlacional. La muestra fue compuesta por 17 niños. El instrumento fue la lista de cotejo. Los resultados obtenidos fueron un $p - \text{valúe} = 0,834 > 0.01$. Concluyendo que el uso del juego influye significativamente en el desarrollo de las capacidades matemáticas en niños.

Palomino (2020) llevo a cabo la investigación: Los juegos cooperativos, a través de la plataforma virtual, y la convivencia escolar, en niños de 3 años del Colegio Alternativo Talentos - Trujillo, 2020. De La Universidad Privada Antenor Orrego. Es un tipo de investigación descriptiva correlacional. Tiene una muestra de 18 niños. Utilizo como instrumento una lista de cotejo. En Los resultados obtenidos, se observa que el valor de la Chi-Cuadrado es $X^2 = 9.942$ con nivel de significancia $p = 0.000$ la cual es menor al 5% de significancia estándar. Concluyendo que hay relación significativa entre las variables juego cooperativo y plataforma virtual.

Avila y Hoyos (2022) llevaron a cabo la investigación: El juego simbólico y el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 años de la I.E. N° 089_Rioja. De La Universidad Cesar Vallejo, de Trujillo. Investigación de tipo básica con un enfoque cuantitativo. La muestra fue compuesta por 40 alumnos. El instrumento utilizado fue un cuestionario. Los resultados indicaron que, con un coeficiente de r Pearson de 0,854 y sig. ,000. Concluyendo que existe una relación altamente significativa entre las variables.

Armas y Quiroz (2018) de Trujillo, realizaron la investigación: Autoestima y creatividad en niños de Educación Inicial, de la Universidad Católica De Trujillo Benedicto XVI. Es una investigación correlacional descriptiva. La muestra estuvo compuesta por los alumnos de 5 años. Se aplicaron dos instrumentos de observación. Los resultados mostraron. que hay una correlación positiva alta $r = 0.82$ entre las variables. Además, los resultados indicaron que un (25% a 30%) de estudiantes tienen un nivel bajo de desarrollo de la autoestima, con valores similares correspondientes a la creatividad. Y sólo entre 5% y 15% se encuentran

en un nivel de autoestima alto, reflejándose en sus correspondientes puntuaciones de creatividad. Concluyendo que existe correlación positiva en las variables

Gutiérrez y Tapia (2019) de Trujillo, llevaron a cabo, la investigación: Inteligencia creativa y expresión oral en estudiantes de una Institución Educativa de nivel inicial, La Esperanza– 2019. De la Universidad Católica De Trujillo Benedicto XVI. Investigación correlacional descriptiva. El instrumento empleado el cuestionario. La muestra fue de 22 niños. Los datos fueron procesados utilizando el Programa SPSS versión 22 y se acudió a la estadística descriptiva e inferencial. Se concluyó que la inteligencia creativa se relaciona significativamente con la expresión oral ($r = ,729^{**}$) en los estudiantes.

2.2. Marco teórico

2.2.1. El juego

2.2.1.1. Definición del juego

Definición que se puede sugerir es la Silva (2004), quien indica que “El juego es una gran actividad que se da de manera voluntaria que supone la participación de los niños, de esta manera se dirige al proceso y no a la meta”. Así mismo se trata de una experiencia productora y de placer, esta implica una mayor atención por parte del niño. La actividad brinda diversas oportunidades y es así que logra sus potenciales de desarrollo, creatividad y aprendizajes para el niño.

Ortega citado por Melendres (1992), menciona que “el juego compone un medio de grandes encontronazos con las personas, diferentes grupos y así mismo, es una gran ocasión de potenciar los aprendizajes, la creatividad y así mismo la comunicación que es muy fundamental para el juego”. El niño, al iniciar el juego tendrá una gran variedad de relaciones con diferentes personas, de esta manera ira construyendo y creando nuevos lazos marcados de manera espontánea y ella llevará a una función de comunicación entre ellos. Tenemos claro que cuando el niño juega de esta manera ira aprendiendo, al momento de comunicarse y de esta manera ira socializando con las demás personas, los niños irán a fortalecer parte de su lenguaje ya que de esta manera ira expresando sus

pensamiento e ideas que tengan. Como bien sabemos el juego es un actividad muy importantes y principales para el ser humano, pues permitirá investigar y conocer su cualidad que es muy significativa en su entorno.

Garvey (1985) lo describe como “el juego es muy gustoso como sabemos lo podemos disfrutar de muchas maneras, espontáneo y voluntario, sabemos que la intervención es muy activamente de parte del participante, esta guarda ciertas enlaces sistemática, aprendizaje de la expresión oral, cognitivos la mejora de la creatividad”.

2.2.1.2. Importancia del juego en educación inicial

Herradora, Olivas y Cruz (2013) nos indican que, el juego en la educación de la primera infancia es importante porque la mayoría de los niños y niñas utilizan una proporción importante de su tiempo para jugar.

Esta etapa se caracteriza por el surgimiento de una etapa nueva social del desarrollo infantil. En el juego el niño descubre las relaciones objetivas que existen entre los hombres. Las habilidades físicas se desenvuelven a medida que el niño va jugueteando pues así ira aprendiendo y esto le permitirá alcanzar, gatear, caminar, correr, etc. Las habilidades motoras finas se empezarán a desarrollar al momento de la manipulación de los juguetes. De igual manera se activan las habilidades mentales en la cual los juegos fomentan situaciones, soluciones y relación causa – efecto.

De esta manera los niños irán aprendiendo nuevos conceptos y descubriendo muchas cosas mediante el juego, como bien sabemos el lenguaje va aumentando adquiriendo nuevas palabras y de esta manera podrán nombrar los objetos o actividades de sean de entretenimiento, es muy importante las integraciones que puedan realizar con el adulto a cargo.

Caba citado por Melendres (2004) afirma que “es muy importante el juego ya que de esta manera las habilidades sociales irán fortaleciendo aprenderán a poder seguir instrucciones, esperar su turno, escuchar”.

Las habilidades emocionales van de la mano con el juego ya que contribuye mucho, a través de ello los niños y niñas podrán sentir placer,

experimentar sentimientos que lo viven por medio del juego que cada uno de ellos lo van creando. Finalmente otro punto muy importante es la autoestima esta se va involucrando en los estudiantes cuando logran plenamente nuevas metas que se dan mediante el juego.

Como bien sabemos, el juego tiene un papel muy importante, este estimula la creatividad e imaginación del niño, de esta manera los estudiantes aprenderán que el mundo que los rodea está lleno de muchas posibilidades y oportunidades. En el juego podrá ir representando todo lo que desee y también modificándolo a su contexto.

2.2.1.3. Características del juego en educación inicial

Herradora, Olivas y Cruz (2013) el juego ha demostrado ser una valiosa experiencia de aprendizaje, en la actualidad se ha considerado un valor grande para el sano desarrollo de la personalidad infantil.

Algunas de las más importantes del juego en la educación inicial son:

- Es una actividad que se da en los niños de manera libre, es un suceso que lo realizan de manera voluntaria, por ello no se deben ver obligados a jugar.
- Se da en un lugar determinado, que seleccionan los niños. Además, por acuerdos establecidos anticipados al juego o que se improvisan durante este.
- Como se sabe es una actividad que se da de manera espontánea, creativamente y original, el final del juego cambia o varía y esto es lo que motiva a los niños, ya que se mantienen en una incertidumbre.
- El juego es una acción que tiene una finalidad desinteresada, y se caracteriza porque los infantes no tienen fracaso en este.
- Se desarrolla en los niños un mundo lleno de imaginación, que les permite salir de la cotidianidad y la rutina en la que muchos pequeños viven.

- Este es una acción que resulta de un acuerdo entre los niños, pues todos los juegos son el resultado de un pacto que establecen los pequeños que juegan, pues son ellos mismos que crean sus juegos y establecen sus reglas y acuerdos.

2.2.1.4. Tipos de juego

Herradora, Olivas y Cruz (2013) las clasificaciones que se han hecho sobre el juego son numerosas, han surgido de observar el desarrollo de esta actividad en los infantes, así toman criterios para su clasificación para efectos de este estudio revisaremos lo que nos pueden ayudar a orientar a nuestra labor docente en el nivel inicial, tomando en cuenta sus gustos y preferencias.

El juego está catalogado en varios tipos que los niños ejecutan de manera libre. Seguidamente, se muestra la clasificación que ayuda a diferenciar qué áreas se están estimulando.

A. Juego motor

Este juego se asocia a los movimientos y experimentaciones que se realizan con el mismo cuerpo, las emociones y sensaciones en los niños. Diversas acciones como, saltar, con los dos pies o con uno, saltar la soga o jalarla, correr, jugar a lanzar la pelota, entre otras, estas acciones son juegos motores. Los niños desde pequeños gozan de los juegos motores, pues es en esta etapa donde en todo momento se encuentran ejercitando y buscan conseguir dominio de su cuerpo. También tienen un beneficio vital para realizar estos ejercicios, tienen bastante energía y buscan utilizarla realizando varios movimientos. Se recomienda que los niños realicen este tipo de juego motor en lugares libres, que cuente con un espacio amplio y así puedan realizar los movimientos que desean. Si se acondiciona en esos lugares túneles pequeños, escaleras o diversos obstáculos que sean acorde a la edad del niño, pero al mismo tiempo sea un reto para el niño, de esa manera se está apoyando al desarrollo de la motricidad, que es primordial en esta etapa.

B. Juego cognitivo

Ayuda que los niños pongan en marcha su curiosidad cognitiva. Este juego inicia en los bebés cuando realizan su primer contacto con diversos objetos o materiales que se encuentran en su entorno, del mismo modo busca explorar y manipular estos materiales. Después, los bebés muestran interés por diversos retos que requieren de la intervención de su inteligencia, ya no solo del manejo de objetos. Un ejemplo de ello sería, que los niños realicen juegos cognitivos como, los rompecabezas, la construcción con bloques o cubos, los diversos juegos de mesa que existen, como el juego de memoria, entre otros.

Britton (2000) nos dice que, los juegos son también excelentes para ayudar al niño a desarrollarse intelectualmente: aprende una gran cantidad de cosas nuevas y estimulan las habilidades de solución de problemas y de memoria. Siendo así el juego cognitivo uno de los principales medios para la obtención de aprendizaje de los niños.

C. Juego social

Este juego cuenta con una característica principal la cual es que prevalece la interacción directa con otras personas y esto es el objetivo de juego del niño.

A continuación, se mencionarán unos modelos de juegos sociales que se pueden dar en las diversas edades del niño:

- En cuanto a los bebés se da cuando juegan con las manos de su madre.
- Habla y cambia el tono de su voz.
- Juega a las escondidas.
- Se mira en el espejo y juega, entre otros.
- En cuanto a los niños más grandes se observa juegos donde ya proponen y establecen reglas, como esperar su turno.

Britton (2000) indica que, los juegos permiten el desarrollo social, porque normalmente suponen ir por turno, cooperar con los otros y manejar distintas situaciones. Es así que, el juego social, permite que los infantes puedan

interactuar con otras personas, ya sea de su entorno familiar. Permite en los estudiantes poder relacionarse mostrando afecto y también hacerlo con facilidad.

D. El juego simbólico

Este tipo de juego o también llamado juego de simulación necesita que los niños y niñas reconozcan y comparen el mundo real con el mundo irreal. Al momento que tiene claro que cosa es real y que cosa es irreal los niños pueden mencionar: “esto si es un juego”. A continuación, ejemplos:

- José se encuentra jugando con María, ella le propone y le dice: “Jugamos a que tú y yo somos hermanos y que salíamos de paseo solos, sin decirle nada a nadie, ni a nuestros padres”.
- Mateo ve una caja, la toma y empieza a empujarla imaginando y simulando que esta caja es un carrito de juguete, esta acción significa que Mateo utilizo la caja como si esta fuera un carro.

¿De qué trata el juego simbólico? Este desarrolla en los estudiantes la capacidad de cambiar o convertir diversos objetos y así crear su propio mundo imaginario, que se basa en las experiencias que hayan tenido los niños.

Entre el año y año y tres meses los niños desarrollan la habilidad de poder imaginar situaciones y también de representarlás, es desde aquí que son capaces de recordar imágenes procedentes de las acciones que imita. Es esta novedosa habilidad que permite a los niños poder desarrollar de manera óptima este juego, pues este es esencial para la vida de los pequeños, también favorece en su aprendizaje y desarrollo.

Cuando un niño o niña juega a “quedarse dormido” sin estar dormido o por ejemplo cuando “se lleva la boca una cuchara vacía y simula que lleva comida a la boca”, es el momento donde se puede evidenciar el juego simbólico. Desde el año y seis meses se observa el juego simbólico más determinado, por ejemplo, cuando los niños comienzan a manipular objetos que utilizan para representar una acción, por ejemplo, cuando el niño le da un biberón de juguete a un muñeco.

Este tipo de juego, genera una mayor huella afectiva en el fortalecimiento del aprendizaje y desarrollo en los estudiantes. El juego simbólico permite lograr en los niños diversas capacidades que se relacionan con el pensamiento, por ejemplo, al utilizar un objeto o material para poder representar una situación que no se relaciona directamente con el uso real de ese objeto.

2.2.1.5. Importancia del juego

La imitación y comprensión de la persona a cargo del niño: ellos repetirán y actuarán los aspectos de la realidad, esta se va alcanzando mediante lo entiendan y acepten, los niños van explorando nuevos roles y funciones, se amplía sus conocimientos. De igual manera los niños podrán expresar sus necesidades y sentimientos. Mediante el juego existe una comunicación directa y verbal, la cual permitirá que el niño tenga una comunicación fluida.

Una de las maneras que el niño aprenda es mediante el juego, esta se da de una forma muy natural, sin ser presionados, esta adquiere nuevas experiencias enriquecedoras y muy divertida donde todos podemos ser participe, pues no tiene edad.

Herradora, Olivas y Cruz (2013) nos indican que, el juego en la educación de la primera infancia es importante porque la mayoría de los niños y niñas utilizan una proporción importante de su tiempo para jugar.

En los primeros años de vida del niño, se da en el jardín donde ellos podrán participar en todas las actividades, lo importante es que de esa manera el juego. Para que los niños y niñas cuando empiezan a jugar les ayuda a aprender, se trabaja con compañía y se da de forma natural de aprender y empiezas crear nuevas cosas.

Mediante el juego los niños y niñas pueden facilitar la socialización, porque de esta manera los estudiantes podrán ir descubriendo y experimentando muchas diferentes formas de poder relacionar, de esta manera podrán aprender a convivir.

El juego va de la mano con la exploración del medio que los rodea, el estudiante aprende a conocer sus gustos, puede distinguir las cosas que realiza y las que no, aprende a cuidar el medio que los rodea.

El juego tiene un gran beneficio de que el niño o niña pueda crecer emocionalmente, tiene una gran oportunidad de expresarse, se reconoce a sí mismo. Tiene un gran éxito cada logro que el niño o niña tenga mediante el juego, les ayuda a poder reforzar su propia imagen para desarrollar la confianza así mismo.

En el crecimiento corporal, mediante el juego el niño podrá desplazarse corriendo, subiendo, bajando, etc. Los estudiantes desarrollan sus músculos y el ejercicio favorece mucho para su equilibrio.

Finalmente, el juego, ayuda a despertar la creatividad en el niño o niña mediante las actividades que puedan hacer al momento de crear un nuevo juego.

Por ende, el juego es un aporte muy valioso para el niño y niña ya que tiene muchos beneficios donde cada uno de ellos puede lograr de una forma natural y muy significativa desarrollar la creatividad.

Schwartz y Heller (2000) nos dicen que, el juego es importante para los niños: es para ellos una manera de aprender y desarrollar su creatividad. Mediante el juego, los niños aprenden a conocer la realidad circundante. Al jugar, los niños prueban ideas, hacer preguntas y encuentran respuestas. Es por ello que cabe mencionar la relevancia del juego sobre el desarrollo de un niño, pues le permite enriquecer su imaginación y curiosidad al momento de jugar.

2.2.1.6. Juego infantil

A. Definición de juego infantil

Guidotti y Granados (2010) dicen que, es la acción que realiza el niño en el proceso de descubrimiento del mundo donde vive, esto se relaciona con el medio ambiente donde se desarrolla y las influencias familiares y sociales en donde se desenvuelve.

Son diversas actividades que son útiles para que los niños disfruten, el cual se puede hacer uso como una herramienta y medio educativo, que sirva como un medio de expresión, un medio para la socialización, regulador de emociones, una herramienta que permita el desarrollo del pensamiento creativo.

El juego es una acción de natural, se da libremente y de manera espontánea, no tiene un límite determinado, pero si es muy significativo en el desarrollo de los estudiantes. El juego infantil debe ser acompañado y motivado de manera inteligente, para lograr las connotaciones de manera satisfactoria. Se puede comparar al juego infantil con la nutrición de los niños la cual es fundamental para su desarrollo, así mismo el juego; si se tiene en cuenta que los estudiantes y de esta manera propiciar su adecuado desarrollo; el adulto o cuidador debe brindar un acompañamiento adecuado y afectuoso, donde se dé el libre albedrío, que es fundamental. Mediante el juego posibilita el mejorar la creatividad en los estudiantes, además cuando juegan realizan diversas acciones que favorecen en su vida, por ejemplo, la solución de conflictos y las relaciones interpersonales.

B. Beneficios del juego infantil

El juego infantil brinda una variedad de beneficios a los niños y niñas, entre ellos:

- Es muy necesario para la estructuración del yo.
- Ayuda a los niños a que comprendan el entorno que los rodea y poder adecuar satisfactoriamente a él. Los escenarios de juego crean en los infantes diversas maneras de adaptarse que logran lo desarrolle cada vez con más dominio.
- Es fundamental para que los estudiantes aprendan a convivir.
- El juego es un medio pedagógico y de relevancia, porque: Engrandece la imaginación de los estudiantes, y a los docentes tiene claro que brinda y aporta bastante en el proceso creativos.
- Desarrolla la concentración y atención de los infantes, además que hacen uso de la observación y la memoria.
- Cuando los niños y niñas juegan, no deben sentir que están realizando algo que fue elaborado o complejo, de lo contrario, debe ser algo satisfactorio, bonito y simple para ellos, pero ¿En qué momento se logra ello? Cuando

un niño o niña ve como acción satisfactoria y disfrutan imaginando que está montando un caballo, pero ese caballo es un palo de escoba o al empujar una caja de cartón como si fuera un carro. Aquí es donde se resalta la imaginación que pueden tener los infantes, también utilizan la creatividad.

- ¿Es cierto que los niños y niñas aprenden jugando? Diversos estudios han demostrado lo beneficioso que es el juego durante el aprendizaje del niño y niña e incluso se da con más facilidad y satisfacción. Absorben libremente diversos conocimientos, y logran un aprendizaje a largo plazo.

Guidotti y Granados (2019) si el profesor utiliza el juego con ciertas características que quiere que el niño aprenda, logrará que éste se divierta y, a la vez, que aprenda ciertas conductas.

C. Importancia y valor del juego infantil

Los juegos infantiles tienen un valor muy especial en el desarrollo de los niños, despiertan en ellos el interés por conocer y descubrir, les brinda alegría al realizarlo, les permite experimentar situaciones de satisfacción y potencia en los niños y niñas su desarrollo intelectual, emocional, social y físico. Brinda momentos de placer que muchas veces no encuentran en otras actividades que puedan realizar, da libertad de crear y lo realizan con mucha naturalidad y frescura.

Campos, Chacc y Galves (2013) el juego ha sido una forma de aprender a través de los tiempos. Ha servido para fomentar el trabajo en equipo cooperativo y colaborativo, favorecer la sociabilidad según el contexto cultural y social, y desarrollar la capacidad creativa, crítica y comunicativa del sujeto.

El juego los niños y niñas lo pueden realizar de manera individual, pero es importante que se permitan jugar con otros, pues es una actividad donde pueden compartir, socializar, contar sus ideas y experiencias. Se puede dar el juego espontáneo, el cual no debe ser una indicación brindada por alguien más, sino que se da en el niño o niña de manera natural.

Los niños y niñas pueden desarrollar muchas capacidades durante el juego y se dan mucho más eficazmente que en otra situación, pues al meterse en su rol,

desarrolla su concentración y se esmera en hacerlo. El juego debe ser considerado uno de los mejores medios que favorezcan y fortalezcan el aprendizaje de los estudiantes, de esa manera podrá responder adecuadamente a las necesidades e intereses de los menores.

Como se mencionó anteriormente el juego permite el progreso de diversas habilidades, en ellas tenemos:

- Desarrollo Psicomotor, diversos juegos potencian la motricidad fina y gruesa en los niños.
- Desarrollo Intelectual, los infantes a través del juego se ven de una forma u otra con la necesidad de pensar en nuevos juegos o ideas durante el juego.
- Desarrollo Social, en el juego con sus pares los niños y niñas aprenden a brindar y practicar deberes y derechos que sean asignados en grupo.
- Desarrollo afectivo, en mediación de soluciones de conflictos o muestras de afectos.

2.2.1.7. Teorías psicopedagógicas que respaldan el juego

Leyva citado por Portocarrero (2017) sostiene que “es una actividad en la cual los niños logran aprender de forma natural, además comprenden su entorno y manifiestan sus diversos pensamientos y expresan emociones”.

Es por ello que según la teoría de Piaget citado por Portocarrero (2017) menciona que “permite al niño adaptarse a su entorno, las normas del juego contribuyen para los niños de esta manera tener una buena convivencia con los participantes”.

Blatner y Blatner citado por Portocarrero (2017), menciona que “el juego involucra una diversidad de actividades y de esta manera permitirá que el niño logre una formación integral, aprender cosas de su entorno, ayuda al reconocimiento y manejo de emociones, proceder de acuerdo a reglas y es así como desarrolla habilidades de interacción social”.

2.2.1.8. Paradigmas del juego

Martínez citado por Saavedra (2019) define que está compuesto por tres modelos.

- Juegos con estructura de meta individualizada: Los objetivos son individuales no están relacionados con los demás. No hay conexión inmediata del triunfo o fracaso.
- Juegos con estructura de meta de competición: Los objetivos de la persona se relacionan con los demás, y de esta manera sólo uno de ellos puede alcanzarlos.
- Juegos con estructura de meta de cooperación: Las metas que el juego establece para cada individuo van entrelazadas a los de los demás, así que cada uno logra un objetivo.

2.2.1.9. Dimensiones del juego

A. Interactuar

Según la Real Academia Española (2021), nos dice que es actuar recíprocamente. El hombre interactúa con el ambiente.

B. Autonomía

La autonomía es establecida como una finalidad a la que se debe llegar durante el proceso educativo.

La autonomía tiene una gran conexión con el estudio del desarrollo moral, que se entiende como el efecto de un paso de madurez.

2.2.2. La creatividad

2.2.2.1. Definición de la creatividad

Torres (2012), indica que “la creatividad es una cualidad que todos poseemos en algún grado y puede potenciarse mediante adiestramiento y práctica. La manipulación de los objetos desde edades tempranas constituye un acto de creatividad”. La creatividad no es solo el utilizar razonamiento lógico o racional, está es un hecho del ser humano atravesado por diversos efectos para entender nuestro mundo. Entonces, podemos decir que la creatividad está en las

personas desde que son niños, y se debe desarrollar y estimular de diversas maneras, haciendo uso de variadas técnicas.

Se considera la creatividad parte de nuestro día a día por ello según (Trigo et al., 1999), nos dice que “la creatividad es más familiar de lo que parece. En la vida diaria de una manera directa o indirecta hacemos uso de ella”. Lastimosamente, existen diversos entornos en la sociedad, donde no se origina las acciones cotidianas, y de esta manera permitir un mejor desarrollo. Podemos decir que en el hogar muchas veces los niños se ven limitados, porque en su vida diaria no fomentan la creatividad.

Se puede decir que la creatividad es una capacidad creadora que desarrollan los niños, los cuales deben presentar tres aspectos importantes que son, la iniciativa, la variabilidad y la originalidad. Se considera necesario que, en base a estas cualidades, donde no solo el profesor debe ejecutarlo de un modo que lo domine, ya que se busca evidenciar un producto sencillo y además eficaz, donde el infante pueda entender que la enseñanza varía y de esa manera poder desarrollar su propia creatividad.

Los niños tienen la capacidad de desarrollar un talento propio que le permite extender sus habilidades y destrezas para su rendimiento académico. Por lo tanto, a través del mejoramiento de la creatividad, los niños pueden desenvolverse mejor académicamente.

Podemos decir que las experiencias creativas que hayamos tenido en nuestra infancia forma en gran parte lo que vayamos hacer en nuestra adultez, tanto en el trabajo como en la vida familiar. El desarrollo de nuestra sociedad depende mucho en que los niños deben ser criados donde sean seres aventureros y con la habilidad de poder solucionar los conflictos de una forma innovadora y creadora. Los papás tienen la capacidad de fomentar o comprimir la creatividad en sus hijos, ya sea en cómo es el ambiente del hogar y por lo que piden en los colegios.

Sin duda existen algunos padres que buscan conocer diversas maneras de promover la creatividad de sus niños y apoyarlos a mantener y a ejercer su espontaneidad.

Los niños consideran sin duda que pueden lograr cualquier cosa, que todo es posible y concebible. Entre más se sabe y se aprende sobre la creatividad, es cuando más entendemos que al incentivar a los niños por una actividad que sea de su interés, permitimos en ellos fortalecer y encaminarlos hacia una vida creativa. Este interés que es espontáneo lleva a los infantes a realizar experiencias que le permitan reforzar esa destreza, en cualquier actividad, ya sea en la pintura, en el dibujo, etc.

Entonces se puede decir que la creatividad es una acción que se desarrolla en base a diversas experiencias que tengamos durante la niñez, donde la familia tiene un rol muy importante, ya que son quienes deben proporcionar actividades que sean de interés de sus hijos y fomenten esta cualidad.

Cuba y Palpa (2015), en su tesis indican que, “la creatividad es siempre actividad de momentos creadores los cuales son acciones originales, los momentos no creadores son muy reproductivos en la cual tienden a la representación de las acciones, y rutinarios porque fijan tendencias y estereotipos en la cual no admiten condiciones cambiantes y se vinculan, por lo tanto, el pensamiento se rige por patrones, al formalismo y la imitación. (Pág. 50)

Se puede decir que existen instantes creadores y no creadores, donde el primero se realiza cuando escapamos de lo cotidiano, de lo tradicional e innovamos cosas nuevas. El segundo en cambio no admite nuevas ideas y se mantiene en lo común.

La creatividad es el acto de generar nuevas y novedosas ideas. Los niños y niñas desde muy pequeños tienen la capacidad de imaginar y crear, conforme van creciendo la creatividad les permite construir soluciones singulares y originales a diversos problemas que se presentan en su día a día. Durante la niñez se da manera libre y espontánea, ya que es frecuente en todas las personas, por eso es necesario que los adultos, tanto maestros como padres y demás familiares potencien y desarrollen la creatividad en sus niños. La imaginación es el motor para la creatividad, una de las bases para originar momentos y pensamientos creativos en los niños.

2.2.2.2. Factores de la creatividad

A continuación, se presentan los elementos del desarrollo y la creatividad. Entre ellos tenemos:

A. La originalidad

Esta es de las principales características de la creatividad. Cuando hablamos de originalidad se refiere a lo único y diferente. Este factor es en el cual los niños son expertos, ya que desde muy pequeños son osados y se atreven a crear contextos nuevos de juego. Se trata de cuando crean y producen respuestas novedosas y únicas. Es importante que el niño adopte por sí mismo una forma de pensamiento y conducta con la que se diferencie e identifique sin sentir que imita a los demás. Cuba y Palpa (2015) Muchas veces se practican los llamados juegos tradicionales, por medio de los cuales recrean situaciones legadas de generación en generación, en estos casos la originalidad radica en que aplican un sello personal consecuencia de factores sociohistóricos.

B. La fluidez

Este factor se refiere a la habilidad que tienen los niños para originar diversas ideas y respuestas a situaciones y temas determinados, con forme van brindando una mayor cantidad de ideas es cuando muestran mayor fluidez.

Cuba y Palpa (2015) los niños son capaces de dar gran cantidad de respuestas o soluciones a problemas planteados, sus ideas van y vienen como en torrentes de aguas cristalinas

Esto se debe a que los niños en todo momento quieren explorar, son curiosos y prueban las hipótesis que se les plantea, se puede decir que su pensamiento genera diversas respuestas e ideas a un tema, a un juego o a situaciones de su vida cotidiana.

C. La flexibilidad

Cuba y Palpa (2015) menciona que, en las acciones de ensayo y experimentación que realizan se evidencia una gran ductilidad para proponer alternativas a situaciones problemáticas; no se estancan en una idea, operan contrariamente a la rigidez. Prueban una y otra vez en busca de un mejor resultado.

Es cuando los niños tienen la capacidad transformar procesos para lograr soluciones a diversos problemas que se le presenten, esto se refiere a que los niños pueden adecuarse, crear y reformar determinadas actividades.

D. Inventar y elaborar

Aquí se refiere cuando los niños desarrollan sus ideas creativas, son puestas e practica y muestran lo que pueden crear. Por ello es muy importante mantener la motivación al momento de realizar sus actividades y así no se verá en la necesidad de repetir acciones, por lo contrario, podrán crear e innovar sus nuevas ideas.

Cuba y Palpa (2015) aparecen las ideas y se ponen en acción, opera todo el ser en ello: mente, cuerpo, emociones, sentimientos.

Inventar permite a los niños producir ideas e imágenes que pueden ser a nivel abstracto, mental y espiritual. Donde eso es plasmado en el mundo, pasan a la elaboración, aquí es donde va a comunicar las ideas y también las imágenes para que los demás puedan observar, disfruten de ellas y las compartan.

E. Abrir la mente

Va desarrollando a las personas de una manera progresiva y pausada, esta se da cuando los seres humanos abren su mente e inteligencia a lo externo, también cuando observan, miran y descubren lo que está dentro de ellas.

La apertura mental quiere decir que nos abrimos al mundo para conocer cosas nuevas y de esa manera aprender, ya que esta surge de las experiencias y de los puntos de vista de cada uno.

2.2.2.3. Ventajas de la creatividad

- Ayuda a los niños fortalecer su autoestima.
- Desarrolla en los niños la comunicación, por ello mismo los incita a la socialización.
- Les da a los niños una gran capacidad de expresarse de modo libre y espontánea.

- Ayuda que los niños tengan una mayor capacidad para afrontar desafíos o retos que se les presente.
- Desarrolla en los niños una mayor capacidad de imaginar.

Ruiz (2017) menciona que la creatividad nos produce satisfacción, alegría y nos conduce a niveles más altos de realización personal.

Se considera que la creatividad es un lugar donde la imaginación y la realidad se logran encontrar y relacionar. Mediante esta se logra abrir un camino lleno de emociones y conocimientos, la creatividad es un derecho esencial para el niño y un deber de la humanidad. Por eso podemos decir que cuando un niño empieza a imaginar y a la vez se mantiene en la realidad, puede generar ideas creativas y es responsabilidad del adulto mantener y fortalecer esas nuevas ideas.

2.2.2.4. Pensamiento creativo

Revista Unimar, considera que “es un gran productor de ideas y opciones, para poder dar soluciones nuevas y originales de esta manera poder permite comprender, inventar, establecer nuevas y personales enlaces entre lo que se sabe y lo que se aprende”. El pensamiento creativo va relacionado con el pensamiento crítico, y se ve beneficiado mediante la adquisición de técnicas, encaminadas a la producción de novedosas ideas.

El pensamiento creativo es valorado por la sociedad, porque el hecho de innovar y crear cosas nuevas que otros no hayan visto, representa un acto de asombro y admiración. En los niños se produce un pensamiento creativo cuando incentivamos e impulsamos a que ellos nos ayuden a resolver problemas que se presentan, siempre respetando sus posibilidades y características.

2.2.2.4. La creatividad en la etapa preescolar

Cada niño que integra una institución educativa de educación inicial, tiene características únicas y propias, no todos los niños tienen las mismas capacidades, ya que algunas le son dadas por sus particularidades esenciales, las cuales son la madurez y la inteligencia, además hay una de estas partes que es aprendida dentro del hogar.

La familia forma parte importante y necesaria porque interviene en el progreso de la creatividad en esta etapa infantil, porque si un niño vive en un hogar donde todo es rígido y poco motivador esta importante cualidad se verá afectada, en cambio si el hogar es flexible y motivador, los niños demostraran su creatividad y será seguro de sí mismo.

Hay diversas variables que hacen a un niño ser creativo, como ya se mencionó anteriormente, la familia la cual abarca la situación económica, la cantidad de hermanos, el lugar que ocupa entre ellos, el ambiente, etc. Otra variable son las características propias del niño, ya sea el sexo, la edad, la inteligencia, la capacidad de imaginar y la capacidad de observación, etc.

Debemos considerar que todas las acciones que se ejecuten adentro del aula de clases forman parte de la motivación para los niños. Entre estas actividades se pueden considerar la lectura (de cuentos, libros o historias) además la música (escuchar canciones que sean acorde a su edad) y también las adivinanzas y los trabalenguas (benefician a la memoria de los niños).

Es necesario tener en cuenta que los docentes al realizar las actividades dentro del aula deben considerar y respetar las edades de sus alumnos, así como también sus posibilidades y características. Los docentes deben ser creativos y proporcionar actividades que permitan desarrollar la imaginación en sus alumnos.

Cuba y Palpa (2015) nos dicen que aprenden interactuando con las cosas, con otros niños y adultos, y así van construyendo una auto representación del mundo, pero en este camino de interrogación y respuestas también se enfrentan al mundo. En la educación inicial los niños siempre tienen el deseo de poder resolver los problemas por sí solo, es aquí donde ellos se van a enfrentar a nuevas situaciones y buscaremos soluciones que los adultos muchas veces nos esperan. Es una etapa perfecta para desarrollar la creatividad. Aún no está ligado a patrones o esquemas, y esto es lo que le da la facilidad para brindar respuestas creativas ante diversas situaciones que se le sean planteadas.

Debemos desde el inicio conseguir mantener la libertad, la naturalidad, que caracteriza a los niños, puesto que brindándole confianza en sí mismo vamos a conseguir que tal desarrollo no disminuya. En algunas ocasiones se da que los

niños no dan las soluciones que los adultos esperamos, aquí tenemos dos opciones, iniciar de lo que el niño nos presenta, y ha logrado resolver y ayudarlo, para desde ahí progresar y perfeccionar o, por lo contrario, rechazar lo que los niños lograron crear y formar en ellos una frustración, porque le mostramos lo que nosotros esperábamos de él. Al elegir la segunda opción los niños inmediatamente dejarán de crear y solamente esperarán que los adultos les den las soluciones, puesto que de esa manera no tendrán hacer sus tareas dos veces, por el simple hecho de satisfacer a su educador o cuidador. Pero, al seleccionar la primera opción, donde permitimos a los niños tomar sus propias decisiones, vamos a mantener su potencial creativo y en un futuro habrá adultos con mayor capacidad creativa y de razonamiento, al mismo tiempo podrán resolver a situaciones problemáticas.

El jardín es el primer lugar donde los infantes socializan e interactúan con más personas que no son de su familia, es en la etapa preescolar donde los niños comienzan una aventura que debe estar llena de motivación para estimular y desarrollar su creatividad. Pero, ¿Cómo ayudar a los estudiantes fortalezcan su creatividad en la etapa preescolar? Es muy importante como los profesores y profesoras dentro y fuera del aula motivan a los pequeños, proporcionando experiencias nuevas, donde se sientan cómodos y seguros de exponer sus ideas creativas, donde su imaginación se de manera libre.

2.2.2.6. Enseñanza creativa

Es indudable que se deben educar niños creativos, que se puedan expresar y estén preparados para solucionar problemas o inconvenientes por sí solos. Por ello la labor del docente es muy importante ya que debe aplicar diversos métodos de aprendizaje que estimulen la creatividad.

Lo profesores para desarrollar la creatividad en sus alumnos lo deben hacer tanto en el salón de clases como en el momento en que los niños están en el recreo, la actitud y la conducta del docente es muy importante porque deben hacer sentir a sus niños en un ambiente cómodo y acogedor, donde se sientan seguros. Deben demostrar en todo momento que son docentes creativos, deben mantener la mente abierta, para involucrarse en el mundo infantil de los niños,

donde los niños no tienen límites en su imaginación. Esto quiere decir que los docentes tienen el deber de mantener una conducta creativa en todo momento y durante todo el tiempo del año escolar.

Los docentes deben tener conocimiento de la gran importancia de la creatividad, una vez que hayan logrado esto, deben estar preparados y así poder realizar este proceso. Es necesario que todas las áreas se aplique una estrategia creativa, promoviendo la imaginación y dar libertad de crear. Es preciso que los docentes valoraren las aportaciones que brindas los niños, de esa manera se sentirán importante y motivados a continuar su proceso creativo.

Sefchovich y Waitburd (1999) indican que, el maestro que no esté “lleno” y que no sepa “llenar” a sus alumnos de experiencias vivenciales, difícilmente podrá comunicarse con ellos y, por lo tanto, no podrá recibir respuestas creativas y personales. Entonces para surja un proceso creativo el docente debe tener la máxima disposición y así llegar de una forma asertiva a los estudiantes, promoviendo así una enseñanza creativa.

Nos cuestionamos constantemente ¿Los docentes pueden enseñar de manera creativa el área matemática? O ¿Los niños pueden aprender a leer de manera creativa? La respuesta a estas preguntas definitivamente es, sí. Lo podemos hacer con la lectura de un cuento y permitiendo a los niños continuar o finalizar este cuento. Al brindar a los niños piezas geométricas y permitirles construir lo que prefieran con ellas. Los pequeños tienen la capacidad de explorar objetos y el lugar donde se encuentra, eso ayuda mucho a que su imaginación fluya. Por ello es imprescindible que los docentes brinden a sus niños, los materiales adecuados, les den el tiempo y asesoramiento necesarios.

Al ser la creatividad una cualidad que tienen las personas, y de esta manera poder transformar lo que reciben del exterior en ideas nuevas y novedosas, y sobre todo propias. Esta será la que lleva al niño a poder formar sus propios conceptos y aprendizaje. Es primordial para que los niños puedan encontrar sus posibilidades propias, es así que los adultos debemos observar y acompañar a los niños, siempre respetando su espacio y recurrir a ellos cuando nos necesiten, también debemos ser flexibles, porque los niños realizan su

exploración y juego de manera espontánea y así vamos a poder hacer uso de sus potencialidades.

Según Arias (2017), menciona que “enseñar creativamente mejorara la calidad de la educación, y de esta manera el aprendizaje sea mejor y generar nuevos caminos más interesantes al momento de abordar el currículo”. El progreso de la creatividad, beneficia a los infantes y extender su conocimiento y retener lo que escucha y visualiza con más facilidad, esto lo beneficiara en su proceso de enseñanza- aprendizaje. Nos quiere decir que, una educación creativa no solo implica un aprendizaje más fortalecido si no que puede convertirse en una bonita aventura de nuevos conocimientos.

El maestro creativo tiene el deber de respetar la infancia, así también conocer las necesidades lúdicas de los niños, además motivar y animar a sus estudiantes a que hagan uso del pensamiento creativo, a explorar en todo momento, a experimentar, a intentar, a verificar y comparar entre dos cosas, lo que cree y lo que en realidad es, debe permitir a los niños formularse hipótesis, a investigar al buscar soluciones a los problemas planteados, es así como los niños podrán llegar a obtener conocimientos que serán altamente significativos y los llevara consigo durante toda su vida, se verá enriquecida y favorecida la inteligencia creadora de los niños.

Por otra parte, el maestro debe investigar constantemente sobre etapa infantil, saber sobre el desarrollo fisiológico de los niños, cada etapa evolutiva, el desarrollo cognitivo, los cambios físicos y también los emocionales, pero se debe considerar cada niño posee sus propios procesos de desarrollo y sus propias características.

El profesor cumple también un papel de tutor, en la que debe mantener una relación con los padres de familia y explicarles cual es el método y que proceso está llevando a cabo para la enseñanza de sus hijos, por ello debe hacerles conocer las actividades lúdicas, los objetivos y lo que están logrando sus niños. Además, el profesor puede brindar una guía para los padres brindándole asesoramiento y recomendaciones de qué manera pueden ayudar y favorecer la creatividad en sus hijos, por ejemplo:

- Demostrar que tienen interés por las ideas y acciones creativas que los niños expresen, de esa manera se sentirán valorados.
- La lectura de cuentos es muy importante, estos pueden ser tradicionales o también inventados, aquí además pueden permitir a los niños crear la historia y/o finalizarla.
- En casa debe fomentarse la comunicación, así mismo ejecutar con sus niños juegos y actividades que desarrollen el lenguaje como, las adivinanzas, trabalenguas y canciones, todo ello acorde a su edad.
- Brindar juegos educativos, como los rompecabezas, tangram, los juegos de memoria, etc.
- Plantearle actividades que permita a los niños razonar.
- Ser un padre flexible.
- Permitir a los niños que socialicen con demás familiares y demás personas de su entorno.
- Formularle situaciones donde el niño se vea en la necesidad de plantear posibles y diversas soluciones.

Según Arias (2017), considera que “la creatividad no solo es responsable el maestro, sino que también vaya de la mano con la familia que es muy importante para incentivar y desarrollar la imaginación”. Y se lograra organizar un ambiente que permita a los niños obtengan una mayor libertad para manipular y experimentar. Esto quiere decir que es importante que en el hogar las familias se vean involucradas en el progreso de la creatividad de sus hijos, aplicando métodos sencillos desde casa.

Los docentes pueden aplicar en todas las áreas una enseñanza creativa, y todas pueden permitir a los niños desarrollar su creatividad. Se debe tomar en cuenta que todas son significativas en la educación del niño.

En la educación artística los niños en todo momento deben crear e inventar cosas que sean de su interés y sobre todo como ellos pueden hacerlo, no

exigirles patrones para que imiten, sino que utilicen su creatividad e imaginación. Los materiales los deben elegir ellos mismos o pueden los docentes sugerir algunos.

Existirán instantes o momentos específicos, donde el docente puede sacar provecho de las ideas que tengan los niños y deben llevarlas a cabo, aunque no se encuentre dentro de su programación, ya que esto beneficiará al niño y de esa manera no se verá limitado, por eso es muy importante tomar en cuenta que la planificación y educación debe ser flexible. Debemos saber que en cualquier área se puede trabajar la creatividad en los niños, tanto en matemática, comunicación, psicomotricidad, etc.

2.2.2.7. Aspectos que estimulen el desarrollo de la creatividad

Una de las principales opciones para estimular y fortalecer la creatividad en los niños, es una educación creativa, y cuando se dice esto no solo se refiere a la educación en los jardines o colegios, sino además a la que reciben en el hogar, en su entorno tanto familiar como social.

El termino educación creativa se utiliza cuando hablamos de una educación planificada, además de aprender, busca que se razone y piense. Se refiere a una educación donde se excluya los prejuicios en relación a los papeles apropiados e inapropiados; que está enfocada y dirigida a originar mujeres y hombres que sepan pensar, observar y resolver las dificultades que se presentan durante la vida cotidiana.

Según (Espirú, 1993), nos dice que “busca un desarrollo de esta capacidad importante en los niños, la elaboración de sujetos con un nivel muy alto de creatividad, individuos autónomos y que sean capaces de poder construir y explorar”. Esto quiere decir que cuando la creatividad se fomenta en los infantes, tienen la capacidad de crear nuevas cosas, y salir de lo tradicional, podrán ser personas autónomas en todos los aspectos y además podrán ver soluciones que otras personas no pueden.

Para generar la creatividad en los niños debemos considerar diversos aspectos:

- Uno de ellos es que es necesario conocer las capacidades de los infantes, y también cuál es el área en la que se defienden mejor, para de esa manera fomentar un pensamiento creativo en ellos y organizar las actividades que son más adecuada para ellos.
- Debemos ser un modelo creativo para los niños, tanto en el momento de hacer las cosas como en la manera de pensar, tener la mente abierta, no debemos temer hacer cosas nuevas, que nos permitan salir de la rutina. También invitemos a los niños a participar del tema en el que estemos interesados, y así incentivarlo a fortalecer y desarrollar sus ideas e intereses creativos.
- Darle tiempo necesario para la creatividad, no podemos organizar demasiadas actividades ya que pueden comprimir la libertad de creación de los niños. Si bien es cierto debemos establecer a los niños algunas reglas y normas, también requieren de tiempo libre para poder desarrollar y poner en acción su imaginación y así poder expresarse espontáneamente.
- Demostremos interés por lo que los niños hacen, ¿Cómo lo podemos hacer?, haciéndoles saber que está bien, y de esa manera podemos brindarles confianza y seguridad para que siga adelante, pero eso no quiere decir que no debemos enseñarles los errores que tienen, porque así podrán buscar y encontrar soluciones diversas a los problemas.
- No olvidemos elogiar sus ideas creativas que se dan de manera inesperada.
- Es muy importante que dejemos a los niños realizarnos preguntas y así vamos a satisfacer su curiosidad y le vamos a permitir aprender cosas nuevas; si no sabemos la respuesta ante sus preguntas, podemos buscar información junto con ellos. Podemos fomentar su imaginación, al hablar sobre temas y juegos que sean de su interés y le permitan poder expresar todas las ideas creativas que tengan.
- Tratemos de respetar sus opiniones e ideas, mantener nuestra mente abierta para así apoyar sus nuevas formas de hacer las cosas. Ayudar a

pensar a los niños de manera crítica sobre lo que están haciendo. Incentivemos a los niños a compartir e intercambiar sus ideas con sus compañeritos y así promover su pensamiento creativo.

- Brindemos experiencias nuevas, se puede hacer mediante excursiones y paseos donde tenga contacto directo con la naturaleza y pueda observar libremente.
- Enseñemos a que sean seguros de sí mismos y de las ideas que dan, sin temer que se burlen de él, brindándole metas realistas, para que ellos mismos puedan desarrollar; así se va a esforzar más cada día.

Es muy importante tomar en cuenta que el espacio donde el niño explore y se desenvuelva, debe ser un lugar apto para su desarrollo creativo, por ejemplo:

- Los que benefician su confianza en sí mismo y apoyo a los demás.
- Los que originan su libertad de hacer las cosas.
- Donde puedan tener autocontrol.
- Donde se les permita hacer posible y aplicar los antiguos y nuevos conocimientos.
- Los que favorecen el aprendizaje interactivo.

Una razón necesaria para investigar la creatividad, es el deseo poder impulsar a los niños a crear e inventar nuevas cosas durante su vida, que va a beneficiarlo a sí mismo y también a la sociedad. Es necesario que enseñemos a los niños a brindar soluciones para problemas que se les presenta en el día a día, de una manera creativa e ingeniosa.

Aquí se van a presentar algunas sugerencias para incentivar la creatividad:

- Reconocer los datos significativos.
- Ser único y original.
- Quitar y excluir la dificultad.

- Ser imparcial y objetivo.
- Averiguar una variedad de posibles soluciones ante una dificultad.
- Comprender con tiempo los problemas.

2.2.2.8. Estrategias para desarrollar la creatividad

A. Técnica Grafo Plástica

Según Ruiz (2015) nos dice que “mediante las técnicas gráficas plásticas se pueden demostrar sentimientos y creatividad de forma libre para su autoexpresión, del lenguaje propio del niño y de intentos, los infantes realizan arte para saber, explorar y experimentar al mismo tiempo que se desarrollan habilidades de pensamiento crítico”. Podemos decir que mediante las técnicas grafo plásticas permitimos a los niños expresarse creativamente, desde su propio punto de vista y es así como podrán ir desarrollando su pensamiento crítico.

Se puede mencionar que las técnicas grafo plásticas son herramientas que deben ser consideradas y son de gran importancia, ya que permite a los infantes descubrir y explorar mediante su entorno donde está desarrollando su capacidad creadora, con sus propias cualidades en las que va a darse cuenta y va a procesar la información. A través de una variedad de materiales, ellos podrán crear nuevas experiencias, pues de esa manera descubren y experimentan otras emociones que les podemos brindar, he ahí la importancia de que estas técnicas sea expresada de manera libre.

Los productos artísticos del infante es considerada experiencia innovadora que no debe ser valorada. Por ello podemos decir que es preciso e importante que los niños empiecen desde muy pequeños con estas técnicas, ya que les va a brindar experiencias y sensaciones muy buenas, inician desde lo más sencillo y así se irán formando hasta llegar a lo más difícil.

Para que el niño pueda crear, no se le debe imponer o marcar patrones que debe seguir, al contrario, es necesario dejar que de manera libre escoja cómo quiere realizar su actividad artística, desde los colores, hasta el lugar donde lo quiere ejecutar. Los pasos a seguir o ejemplos que se le dé, no permitirán

despertar en el niño el espíritu creativo, limitándolo a cumplir ideas ya establecidas.

B. Lectura Creativa

Los textos literarios como, cuentos, poemas, leyendas, entre otros, son habituales en los salones de clase de educación inicial, pues son una herramienta muy valiosa para la estimulación de la creatividad en los infantes, la lectura creativa como estrategia didáctica ayuda al docente a conseguir el fortalecimiento de la creatividad en sus alumnos, ya que los lleva a un mundo fantástico y novedoso, que es nuevo para ellos y los ayuda a imaginar situaciones. Cuando un docente lee un cuento o relato, permite plantear a sus estudiantes crear sus propias historias o cuentos, pero ¿De qué manera lo pueden hacer? Permitiendo que los niños y niñas cambien la historia desde su imaginación, desde el inicio, el desarrollo del cuento o el final, además pueden inventar un nuevo título para la historia, pueden crear sus propios personajes, hasta pueden lograr que los niños y niñas escenifiquen la historia o cuento, esto abre en ellos una puerta llena de imaginación y creación.

C. La Música

En una clase de música los docentes brindan un espacio libre para la imaginación, la participación y el descubrimiento de sus estudiantes, se potencian diversas habilidades entre ellas, las afectivas, las emociones, las habilidades motrices y además la creatividad. Las prácticas pedagógicas en relación con la música que pueden aplicar los docentes es solicitar a sus alumnos crear sonidos, crear sus propias canciones, reconocer los sonidos de instrumentos musicales.

D. El Dibujo Y La Pintura

Es una de los ejercicios y actividades que ayudara a los niños y niñas a tener una gran libertad de esta manera podrán imaginar y crear, y les permite plasmar sus ideas con muchos materiales, donde ellos pueden exponer.

2.2.2.9. Teorías psicopedagógicas que respaldan la creatividad

Esquivas citado por Vera (2017) menciona que el termino creatividad para Jean Piaget se da mediante el constructivismo; esto quiere decir, que se logra aprender a través de la reinención del conocimiento.

Es por ello que según Piaget citado por Vera (2017) nos dice que “la creatividad se va dando en el lapso de la vida, donde la persona puede crear sus mismos conocimientos, de esta manera puede crear cosas nuevas y nuevas formas de ver el mundo”.

La creatividad se produce en los niños cuando realizan algo diferente, es así que Vygotsky citado por Palacios y Ruiz (2019) nos dice que “Busca un desarrollo de esta capacidad importante en los niños, la elaboración de sujetos con un nivel muy alto de creatividad, individuos autónomos y que sean capaces de poder construir y explotar”.

De Bono en su teoría del pensamiento creativo citado por Saavedra (2019), menciona que “es un tema muy extenso y confuso que abarca una gran gama de acciones y destreza; contiene elementos de descubrimientos, de nuevas creaciones, e incluso de valor”.

2.2.2.10. Paradigmas de la creatividad

Treffinger y colaboradores citados por Saavedra (2019) definen la creatividad en cuatro elementos:

- Características personales: Quiere decir, destrezas cognitivas, rasgos propios, estimulación, formas de aprendizaje y novedosos modos creativos.
- Operaciones implícitas en el proceso creativo: Estrategias en las cuales utilizan para formar y pensar nuevas ideas, solucionar dificultades y tomar decisiones.
- Contexto: Es el medio por el cual se puede desarrollar y expresar creatividad. Se contiene un método de valores, cultura, dimensiones específicas, las relaciones y elementos del contexto donde se puede desenvolver el individuo.
- Logros. Este es el resultado del empeño de la persona por realizar algo creativo.

2.2.2.11. Dimensiones de la creatividad

A. Imaginación

La imaginación es una capacidad que se desarrolla en los niños de manera espontánea. Como sostiene Bravo (2010) “la imaginación del infante está muy relacionada con sus raíces, y el surgimiento de cada función simbólica, posee un lugar al culminar su edad temprana”. (p.13)

Existen diversos aspectos que permiten a los niños promover su imaginación. Bravo (2010) en su tesis indica que “su imaginación del infante se va formando mediante el juego. La primera etapa de su vida está unida a la percepción de los objetos y ejecución de acciones”.

Además, Bravo (2010) menciona que “la imaginación infantil es involuntaria en la edad preescolar. Su imaginación viene por algo que pueda conmover al infante. Sus sentimientos tienen una gran influencia, los infantes incluso pueden realizar poemas y cuentos”.

B. Psicoexpresividad

La educación es estimada como un recurso novedoso, que es considerado uno de los agentes más importantes de la personalidad, elemento que motiva la inteligencia y núcleo inicial de la creatividad en los niños. Es un factor importante dentro de la evolución del ser humano.

A través de la psicoexpresividad los niños pueden solucionar las dificultades que se encuentren en el tiempo de su vida, pues es una de las formas más efectivas que permite en ellos poder decir lo que sienten o piensan. La psicoexpresividad debe ser trabajada con todos los sentidos posibles, es así que los niños pueden expresarse creativamente.

2.2.3. El juego como estrategia para desarrollar la creatividad

Se considera al juego como una estrategia, ya que una de las actividades donde los niños tienen mayor posibilidad para estimular su creatividad, tanto de manera individual como social, se dice esto, porque es un estímulo para la imaginación. Se podría decir que el juego es una manera de aprendizaje creativo.

Existe una gran variedad de juegos, algunos permiten desarrollar la creatividad más que otros.

Podemos decir que al momento de jugar los niños no solo imaginan, sino además pueden simbolizar lo que están pensando y pueden recrearlo mediante escenas o imitar personajes que ellos idearon o pensaron. Sin duda alguna el juego es una fuente que los niños puedan escapar un poco de la realidad y poder imaginar situaciones que sean de su agrado.

Betancourt (2005) menciona que, el juego favorece el desarrollo de determinadas actitudes del alumno, como el enfrentar obstáculos y correr riesgos, que en muchas ocasiones caracterizan a las personas creativas; esto lo propicia porque es sinónimo de aventura y audacia, no de repetición de gestos o de explicación minuciosa de reglas, sino de libertad para poner en evidencia las potencialidades y recursos. Eso indica que el juego hace que una persona creativa pueda obtener sus propias características permitiendo autonomía en sus ideas y pensamientos.

Se puede entender a la creatividad como una capacidad que nos permite generar algo nuevo que tienen mucho valor, esta se da a partir de la interacción o la interactividad. Pero, ¿Qué es la interacción y la interactividad? La interacción que tenemos con otros sujetos, al compartir nuestras ideas y como resultado generar una idea en grupo o colectiva. Por otro lado, la interactividad con los objetos, se da al encontrar, por ejemplo, nuevos usos a los objetos cotidianos. Se dice que los juegos son uno de los recursos más usuales para generar la interacción y la interactividad.

Según (Cuba y Palpa, 2015), nos dicen que “El juego es un componente que potencia que ayuda a la interacción, los juegos interactivos son aquellos juegos de esta manera irán favoreciendo un valioso nivel de aportación y un cambio entre la acción y la reacción”. Se puede decir que el juego fortalece la interactividad y la interacción, y está relacionado con la sociedad, ya que los juegos se desarrollan mucho mejor cuando los niños interactúan con sus pares. Los juegos interactivos benefician la intervención de los niños en situaciones ya sea de juego o de la vida cotidiana. Existen diversos tipos de juegos que ayudan a

que los niños intervengan e interactúen de una forma activa, sobre todo el juego simbólico, donde los niños representan personaje.

Los juegos interactivos permiten facilitar tanto el aprendizaje creativo en los niños, y lo podemos hacer planteando situaciones o problemas que se aproximan a la realidad y permitir el descubrimiento de sus soluciones.

Este lleva a verificar constantemente el desarrollo, también generar espacios y códigos de comunicación, así mismo permite que las emociones y los sentimientos sean educadas, estos aspectos son muy fundamentales ya de esta manera será un estímulo para desarrollar la creatividad.

2.3. Marco conceptual

El juego

Pedagogía infantil (1997) se define al juego como una actividad espontánea y creativa que se realiza por resultar agradable.

La creatividad

Torres (2012) nos indica que, la creatividad es una cualidad que todos poseemos en algún grado y puede potenciarse mediante adiestramiento y práctica. La manipulación de los objetos desde edades tempranas constituye un acto de creatividad.

2.4. Sistema de hipótesis

Hipótesis general:

HI: Existe relación significativa entre el juego y la creatividad en los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, 2022.

H0: No existe relación significativa entre el juego y la creatividad en los niños de tres, cuatro y cinco años de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, 2022.

Hipótesis específicas:

Hipótesis 1:

HI: Existe relación entre la dimensión interactuar del juego y las dimensiones (Imaginación y psicoexpresividad) de la creatividad de los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, 2022.

H0: No existe relación entre la dimensión interactuar del juego y las dimensiones (Imaginación y psicoexpresividad) de la creatividad de los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, 2022.

Hipótesis 2:

HI: Existe relación entre la dimensión autonomía del juego y las dimensiones (Imaginación y psicoexpresividad) de la creatividad de los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, 2022.

H0: No existe relación entre la dimensión autonomía del juego y las dimensiones (Imaginación y psicoexpresividad) de la creatividad de los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, 2022.

Variables e indicadores (cuadro de Operacionalización de variables)

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumentos	Escala de medición
Juego	<p>Pedagogía infantil (1997) se define al juego como una actividad espontánea y creativa que se realiza por resultar agradable (...)</p> <p>El niño, todo el tiempo que está jugando y con ello va experimentando, explorando, descubriendo su entorno; de esta forma, sin apenas darse cuenta, aprende y adquiere nociones de su espacio y tiempo, conoce y desarrolla su cuerpo y empieza a dar sentido a objetos, personas y situaciones.</p>	<p>El juego es aquel que le permite a los niños y niñas que puedan explorar el mundo, interactuar con su entorno y puedan establecer relaciones, además podrán expresar sentimientos y deseos, el juego permite que muestren sus preferencias y también desarrollar su autonomía. Esta variable se medirá mediante una lista de cotejo, por lo que se tendrá en cuenta las dimensiones.</p>	Interactuar	Experimentando	1 - 5	Lista de cotejo	Ordinal
				Explorando	6 - 10		
			Autonomía	Descubriendo	11 - 14		
				Aprende	15 - 20		

Creatividad	<p>Torres (2012) la creatividad es una cualidad que todos poseemos en algún grado y puede potenciarse mediante adiestramiento y práctica. La manipulación de los objetos desde edades tempranas constituye un acto de creatividad (...) Creatividad es la capacidad de imaginar algo nuevo y original, la forma en que puede expresar a los demás. Todo lo nuevo y original que se produce es creativo, es decir, es la capacidad de crear o transformar cosas de una manera no conocida antes, empleando los recursos disponibles se les debe conocer para qué más sirven y cómo podría variarse su uso. Podría ser curiosidad o imaginación, pero estas la complementan (...)</p>	<p>La creatividad es la capacidad que tienen los niños y niñas para cambiar las cosas de acuerdo a su imaginación, es un punto clave para mejorar el entorno, la vida y la sociedad.</p> <p>Es el punto de encuentro entre imaginación y realidad, es aquella que permite psicoexpresividad hacia lo que se conoce. Esta variable se medirá mediante una lista de cotejo, por lo que se tendrá en cuenta las dimensiones.</p>	Imaginación	Manipulación de los objetos	21 - 25	Lista de cotejo	Ordinal
			Psicoexpresividad	Imaginar	26 - 30		
				Crear	31 - 35		
				Curiosidad	36 - 40		

III. METODOLOGÍA EMPLEADA

3.1. Tipo y nivel de investigación

3.1.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación es básica o pura Landaeau citado por Caceres y Limachi (2020) indica que “investigación pura su fin es poder establecer un cuerpo de conocimiento teórico, sin preocuparse al momento de ser aplicadas. También orienta sobre la resolución de dificultades y de la validez general”.

3.1.2. Nivel de investigación

La presente investigación es de nivel correlacional, ya que va a establecer la relación que existe entre el juego y creatividad en niños del nivel inicial Hernández, Fernández y Baptista citado por Herrera y Armijos (2020) nos dicen que “este tiene como propósito dar a saber la relación que haya entre dos o más variables”.

3.2. Población y muestra del estudio

3.2.1. Población

Está presente investigación tiene como población a 271 niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, en la siguiente tabla se detalla la distribución.

Tabla 1

Distribución de la población según institución educativa y años

N°	Instituciones Educativas	N° de estudiantes			
		3 años	4 años	5 años	Total
1	I.E.P “Nuevo Milenio”	18	18	22	58
2	I.E.P “Karl Frederich Gauss”	19	22	28	69
3	I.E.P “Cristhian Barnert”	15	10	25	50
4	I.E.P “ Mis Educares”	13	17	20	50
5	I.E.P “ Juan Pablo II”	10	16	18	44
Total:		75	83	113	271

Fuente: Nómina de matrículas (2022).

3.2.2. Muestra

Ventura y Barboza citado por Bustamante y Mosquera (2021) indican que “es el grupo de personas que constituyen parte de la población de estudio, los cuales tienen diversas características, que ayudan a certificar la información”.

La muestra del estudio está constituida por 127 niños de 3,4 y 5 años del nivel inicial, de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco: Nuevo Milenio y Karl Frederick Gauss.

Tabla 2

Distribución de la muestra según institución educativa y años

N°	Instituciones Educativas	N° de estudiantes							
		3 años		4 años		5 años		Total	
		N	%	N	%	N	%	N	%
1	I.E.P “Nuevo Milenio”	18	10.44	18	10.44	22	12.76	58	100
2	I.E.P “Karl Frederick Gauss”	19	13.11	22	15.18	28	19.32	69	100

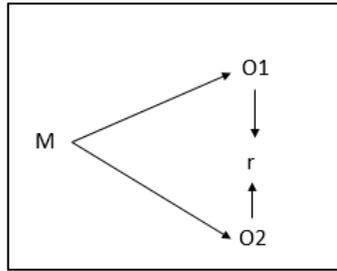
Fuente: Nómina de matrículas (2022).

3.2.3. Muestreo

El muestreo utilizado en la actual investigación es el no probabilístico, debido a que se elige la población según la accesibilidad del investigador convirtiendo a la muestra en una elección por conveniencia. Según Pimienta (1999) nos indica que, “es no probabilístico, cuando la muestra son supuestos generales sobre la distribución de las variables”

3.3. Diseño de investigación

La investigación es diseño correlacional. Sánchez, Reyes y Mejía (2018) mencionan que un diseño correlacional tiene que ver con la relación que se establece entre las variables para poder describirla y connotarlas dentro de una correlación significativa.



Donde:

M: 127 niños y niñas del nivel inicial de Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco.

O1: Variable Juego

O2: Variable Creatividad

r: Correlación entre ambas variables.

3.4. Técnicas e instrumentos de investigación

3.4.1. Técnica

La técnica empleada para la variable juego y la variable creatividad fue la observación. Hernández citado por Paredes (2021), menciona que “La observación compone llevar a cabo un rastreo y registro perenne el cual debe poseer el nivel de valides y confiabilidad en relación a lo que se desea medir a través de ítems”.

3.4.2. Instrumento

El instrumento que fue utilizado para la variable juego y la variable creatividad fue la lista de cotejo. Pérez citado por Paredes (2021), nos indica que “lista de cotejo es un listado de enunciados la cual marcan específicamente, ciertas actividades”.

Instrumento 01:

Lista de cotejo del juego:

Evaluación del juego MS, fue creada por las autoras Guarniz Villalobos, Charito Milagros y Loyaga Mauricio, Stefany Liseth en el año 2022, y se aplica a niños del nivel inicial con el objetivo de medir el nivel del juego. El tiempo en el que será aplicado será sin límite y es acompañado con un adulto responsable.

Está compuesto por 2 dimensiones interactuar y autonomía, esta comprende 4 indicadores: interactuar (experimentando, explorando), que consta con 10 ítems y autonomía (descubriendo, aprende) que cuenta con 10 ítems. Así mismo consta de 10 ítems. Se califica tomando en cuenta los siguientes puntajes de acuerdo al desempeño del niño: Siempre (1pto) A veces (1/2 pto) Nunca (0 pto).

Justificación psicométrica

Validez y confiabilidad

La validación de los instrumentos fue por el juicio de expertos, de profesionales capacitados, entre ellos tenemos docentes y directores de Instituciones Educativas: Lic. Loyaga Mauricio, Diana Elizabeth, Lic. Paitan Gerónimo, Claudia Melissa, Lic. Salinas Díaz, Ana Ysabel quienes consideraron válido los instrumentos.

Neyra y Perez (2018) Sobre la confiabilidad destacan que “se define como la consistencia de una medida; es el resultado en que un grupo de medidas está libre de varianza. Operacionalmente se establece obteniendo la correlación entre dos equivalentes”.

Tras la validación por juicio de expertos y la contrastación se obtuvo un coeficiente V de Aiken de 100%, el cual, evidencia una validez óptima, al superar el valor mínimo requerido de 80% para obtener esta condición.

Instrumento 02

Lista de cotejo de creatividad:

Evaluación de la creatividad MS, fue creada por las autoras Guarniz Villalobos, Charito Milagros y Loyaga Mauricio, Stefany Liseth en el año 2022, y se aplica a niños del nivel inicial con el objetivo de medir el nivel de la creatividad. El tiempo en el que será aplicado será sin límite y es acompañado con un adulto responsable.

Está compuesto por 2 dimensiones imaginación y psicoexpresividad, esta comprende 4 indicadores: imaginación (manipulación de los objetos, imaginar), que consta con 10 ítems y psicoexpresividad (crear, curiosidad) que cuenta con 10 ítems. Así mismo consta de 10 ítems. Se califica tomando en cuenta los siguientes puntajes de acuerdo al desempeño del niño: Siempre (1pto) A veces (1/2 pto) Nunca (0 pto).

3.5. Procedimiento para la obtención de datos

Se solicitó el permiso a las directoras, Luján Valverde Elizabeth de la institución educativa Karl Frederich Gauss y Acuña Grados Elizabeth de la institución educativa Nuevo Milenio, con la finalidad de establecer el día y hora donde serán aplicados los instrumentos. Ya obtenido el permiso se procedió a coordinar con las docentes de cada aula y así realizar la evaluación: Primero se dio la bienvenida a los niños y se les brindó el material con el que realizaran la actividad. Las evaluadoras permanecieron en el aula observando, haciendo uso de las listas de cotejo del juego y la creatividad para la recolección de los datos. Finalizada la evaluación los instrumentos fueron clasificados para pasar los datos a Excel realizando con ello la aplicación estadística respectiva.

3.6. Procesamiento y análisis de datos

Luego de recolectar la información y puesta en formato Excel se procedió hacer uso del programa SPSS V27 para poder realizar el análisis estadístico de la información. En primer lugar, se procedió a realizar el cálculo de normalidad de los instrumentos mediante la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov, encontrando que los instrumentos no seguían la distribución normal, por lo que se seleccionó la prueba no paramétrica de Spearman para la contrastación de las hipótesis. En cuanto a la estadística descriptiva, se calculó las frecuencias simples y porcentuales de ambas variables, además de la creación de los gráficos

respectivos. Para la estadística inferencial, se realizó las pruebas de hipótesis acorde a los objetivos planteados, tomando como límite de aprobación de hipótesis de $p < .05$. Finalmente, los resultados fueron plasmados en tablas y gráficos acorde a normas APA y se realizó la discusión de resultados, conclusiones y recomendaciones.

IV. PRESENTACIÓN RESULTADOS

4.1. Análisis e interpretación de resultados

Tabla 3

Nivel del juego en los niños tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, 2022.

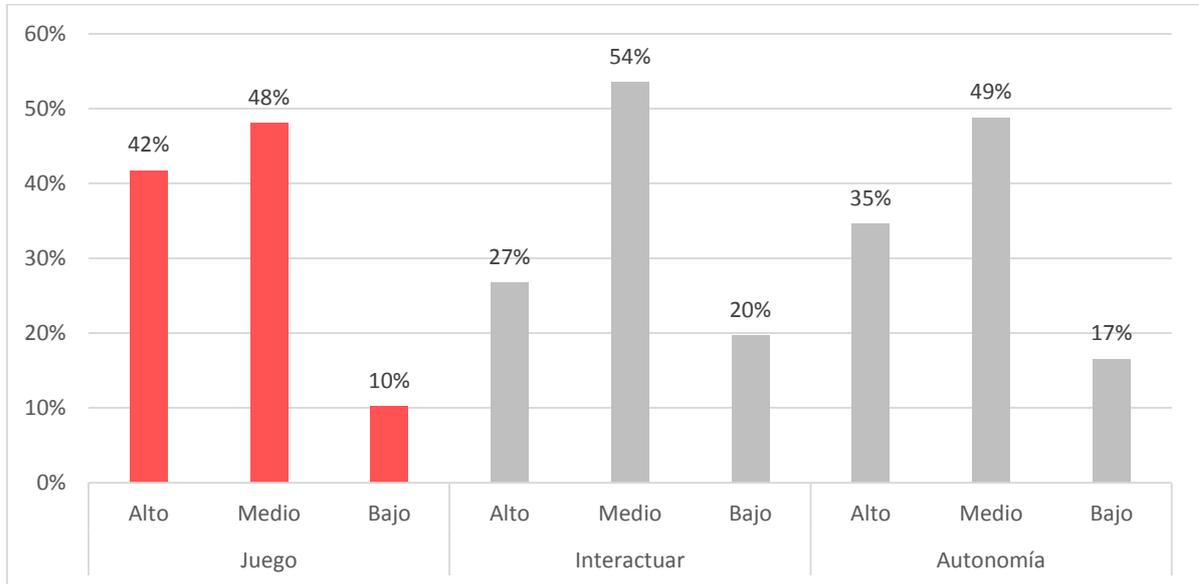
Variable/Dimensión	Nivel	n	%
Juego	Alto	53	42%
	Medio	61	48%
	Bajo	13	10%
Interactuar	Alto	34	27%
	Medio	68	54%
	Bajo	25	20%
Autonomía	Alto	44	35%
	Medio	62	49%
	Bajo	21	17%

Fuente. Datos obtenidos según aplicación de las listas de cotejo

La tabla 3 muestra que el nivel de juego de los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, es en de nivel medio en el 48%, en el nivel alto 42% y en el nivel bajo 10%; en relación a la dimensión interactuar, el nivel es medio en el 54%, alto en el 27% y 20% de nivel bajo, en la dimensión autonomía del juego el nivel es medio en el 49%, alto en el 35% y bajo en el 17%.

Gráfico 1

Nivel del juego en los niños tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, 2022.



Fuente. Datos obtenidos de tabla 3

Tabla 4

Nivel de creatividad de los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativa del distrito de Huanchaco, 2022.

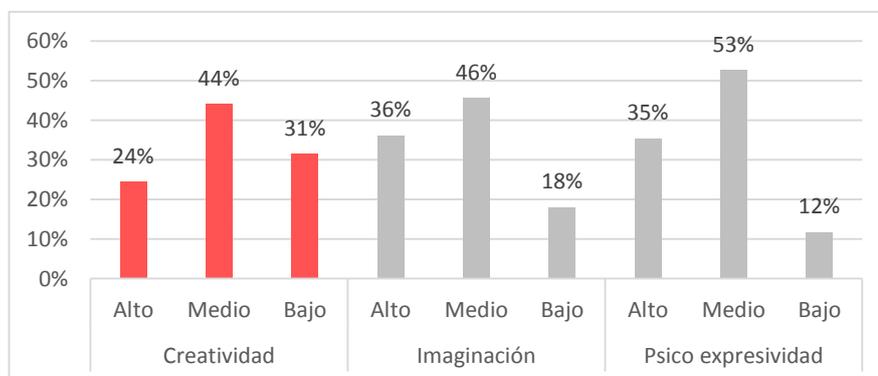
Variable/Dimensión	Nivel	ni	%
Creatividad	Alto	31	24%
	Medio	56	44%
	Bajo	40	31%
Imaginación	Alto	46	36%
	Medio	58	46%
	Bajo	23	18%
Psicoexpresividad	Alto	45	35%
	Medio	67	53%
	Bajo	15	12%

Fuente. Datos obtenidos según aplicación de las listas de cotejo

La tabla 4 muestra que el nivel de creatividad de los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativa del distrito de Huanchaco, es de nivel medio, en el 44%, de nivel alto en el 24% y de nivel bajo en el 31% de niños; respecto a la dimensión imaginación, el 46% mostró un nivel medio, 26% nivel alto y 18% nivel bajo; en la dimensión psicoexpresividad, 53% de los niños se posicionó en el nivel medio, 35% en el nivel alto y 12% en el nivel bajo.

Gráfico 2

Nivel de creatividad de los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativa del distrito de Huanchaco, 2022.



Fuente. Datos obtenidos de tabla 4

4.2. Docimasia de Hipótesis

Tabla 5

Correlación entre el juego y la creatividad de los niños de tres cuatro años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, 2022.

	Juego	
	Correlación (rho)	Sig. (p)
Creatividad	.582**	.000

La tabla 5 muestra la existencia de una correlación positiva significativa moderada entre el juego y la creatividad en los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, al obtener un coeficiente de Spearman de $Rho = 0.582$ y una significancia de $0.000 < 0.05$ requerida, por lo que se puede señalar que a medida que mejora el juego de los niños, mejora a su vez su nivel de creatividad.

Tabla 6

Correlación entre la dimensión interactuar del juego con las dimensiones de la creatividad de los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las I.E. del distrito de Huanchaco, 2022.

	Interactuar	
	Correlación (rho)	Sig. (p)
Imaginación	.402**	.000
Psicoexpresividad	.512**	.000

La tabla 6 muestra la existencia de una correlación positiva significativa media entre la dimensión interactuar del juego con la dimensión imaginación y psicoexpresividad en los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, al obtener un coeficiente de Spearman de $Rho = 0.402$ y $Rho = .512$ y una significancia de $0.000 < 0.05$ requerida, por lo que se puede señalar que a medida que mejora el interactuar de los niños, mejora a su vez su imaginación y psicoexpresividad.

Tabla 7

Correlación entre la dimensión autonomía con las dimensiones de la creatividad de los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las I.E. del distrito de Huanchaco, 2022

	Autonomía	
	Correlación (rho)	Sig. (p)
Imaginación	.458**	.000
Psicoexpresividad	.516**	.000

La tabla 7 muestra la existencia de una correlación positiva significativa moderada entre la dimensión autonomía del juego con la dimensión imaginación y psicoexpresividad en los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, al obtener un coeficiente de Spearman de $Rho = 0.458$ y $Rho = .516$ y una significancia de $0.000 < 0.05$ requerida, por lo que se puede señalar que a medida que mejora la autonomía en el juego de los niños, mejora a su vez su nivel de imaginación y psicoexpresividad.

V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En el objetivo general, los resultados adquiridos en la tabla 5 se puede evidenciar que existe una correlación positiva significativa moderada entre el juego y la creatividad en los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, al obtener un coeficiente de Spearman de $Rho = 0.582$ y una significancia de $0.000 < 0.05$ requerida, que se comprende por ese resultado estadístico. Opinión de los autores de la tesis Charito Milagros Guarniz Villalobos y Stefany Liseth Loyaga Mauricio dado que al ser comparados con lo encontrado por Comun y Reategui (2020) en su tesis que lleva por título: El juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 05 años en la IEI. N° 423 Virgen María Pucallpa 2019, quienes concluyeron que hay una correlación positiva moderada entre el juego y la creatividad, con estos resultados podemos afirmar que el juego y la creatividad contribuye de una manera favorable a la educación inicial. Silva (2004) dice que “El juego es una gran actividad que se da de manera voluntaria que supone la participación de los niños, de esta manera se dirige al proceso y no a la meta”:

En relación al primero objetivo específico, los resultados obtenidos en la tabla 3 muestran que el nivel de juego de los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, es en de nivel medio en el 48%, en el nivel alto 42% y en el nivel bajo 10%; en relación a la dimensión interactuar, el nivel es medio en el 54%, alto en el 27% y 20% de nivel bajo, en la dimensión autonomía del juego el nivel es medio en el 49%, alto en el 35% y bajo en el 17%, dado que al ser comparado con lo encontrado por Quea y Quispe (2019) llevaron a cabo la investigación: El juego como herramienta de aprendizaje en niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa del nivel inicial 318 jardín mi Pequeño Mundo, de la provincia de Tambopata, Región de Madre de Dios, 2019, quienes concluyeron que existe relación positiva entre las variables el juego y el aprendizaje, como sabemos el juego es de gran vitalidad para la enseñanza – aprendizaje de los niños. Caba (2004), manifiesta que “Es muy importante el juego ya que de esta manera las habilidades sociales irán fortaleciendo aprenderán a poder seguir instrucciones, esperar su turno, escuchar.

El segundo objetivo específico, los resultados obtenidos en la tabla 4 muestran que el nivel de creatividad de los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativa del distrito de Huanchaco, es de nivel medio, en el 44%, de nivel alto en el 24% y de nivel bajo en el 31% de niños; respecto a la dimensión imaginación, el 46% mostró un nivel medio, 26% nivel alto y 18% nivel bajo; en la dimensión psico expresividad, 53% de los niños se posicionó en el nivel medio, 35% en el nivel alto y 12% en el nivel bajo, dado que al ser comparado con lo encontrado por Luna (2021) llevo a cabo la investigación: La creatividad y pensamiento lógico matemático en niños y niñas del nivel pre escolar de la Unidad Educativa Martin Cárdenas de la ciudad de la Paz, de la Universidad Mayor de San Andrés, de Bolivia, concluyendo que existe una correlación positiva significativa entre ambas variables, es así que la creatividad ayuda en los niños a obtener una mejor imaginación. Según Torres (2012), indica que “la creatividad es una cualidad que todos poseemos en algún grado y puede potenciarse mediante adiestramiento y práctica. La manipulación de los objetos desde edades tempranas constituye un acto de creatividad”.

En relación al tercer objetivo específico, los resultados en la tabla 6 muestra la existencia de una correlación positiva significativa media entre la dimensión interactuar del juego con la dimensión imaginación y psicoexpresividad en los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, al obtener un coeficiente de Spearman de $Rho = 0.402$ y $Rho = .512$ y una significancia de $0.000 < 0.05$ requerida, por lo que se puede señalar que a medida que mejora el interactuar de los niños, mejora a su vez su imaginación y psicoexpresividad. Datos que al ser comparado por lo encontrado por Bustamante y Mosquera (2021) quienes llevaron a cabo la investigación: El juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo de niños/as de nivel preparatoria, de la Universidad Técnica de Machala, de Ecuador. Llegaron a la conclusión, que se determinó la relación entre ambas variables. La imaginación es un medio de fantasía y aprendizaje, que promueve un pensamiento creativo. Bravo (2010) menciona que “la imaginación infantil es involuntaria en la edad preescolar. Su imaginación viene por algo que pueda conmover al infante. Sus sentimientos tienen una gran influencia, los infantes

incluso pueden realizar poemas y cuentos” Con frecuencia, el niño/a no sabe de antemano cuál ha de ser el tema de su composición.

En relación al cuarto objetivo específico, los obtenidos en la tabla 7 muestra la existencia de una correlación positiva significativa moderada entre la dimensión autonomía del juego con la dimensión imaginación y psicoexpresividad en los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, al obtener un coeficiente de Spearman de $Rho = 0.458$ y $Rho = .516$ y una significancia de $0.000 < 0.05$ requerida, por lo que se puede señalar que a medida que mejora la autonomía en el juego de los niños, mejora a su vez su nivel de imaginación y psicoexpresividad. Datos que al ser comparado con lo encontrado por Utani (2019) en su tesis: Inteligencia emocional y la creatividad en niños de 4 años de una institución inicial Los Olivos, 2019, de la Universidad César Vallejo, de Lima, concluyendo que existe relación entre ambas variables. Mediante la imaginación los niños logran diversos pensamientos que ayudan a su libre creatividad. Bravo (2010) “su imaginación del infante está muy relacionada con sus, raíces, y el surgimiento de cada función simbólica, posee un lugar al culminar su edad temprana”. (p.13)

VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

1. De acuerdo con los resultados del objetivo general, el coeficiente de Spearman de $Rho = 0.582$ y una significancia de $0.000 < 0.05$ requerida, lo cual indica que existe una correlación positiva significativa moderada, esto quiere decir que hay una relación del nivel alto del juego con el nivel alto de la creatividad en los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, 2022. (Tabla 7)
2. De acuerdo con los resultados del objetivo específico 1, el nivel de juego de los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, es en de nivel medio en el 48%, en el nivel alto 42% y en el nivel bajo 10%. (Tabla 3)
3. De acuerdo con los resultados del objetivo específico 2, el nivel de creatividad de los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativa del distrito de Huanchaco, es de nivel medio, en el 44%, de nivel alto en el 24% y de nivel bajo en el 31% de niños. (Tabla 4)
4. De acuerdo con los resultados del objetivo específico 3, el coeficiente de Spearman de $Rho = 0.402$ y $Rho = .512$ y una significancia de $0.000 < 0.05$ requerida, por lo que se puede señalar que a medida que mejora el interactuar de los niños, mejora a su vez su imaginación y psicoexpresividad en los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, 2022. (Tabla 6)
5. De acuerdo con los resultados del objetivo específico 4, el coeficiente de Spearman de $Rho = 0.458$ y $Rho = .516$ y una significancia de $0.000 < 0.05$ requerida, por lo que se puede señalar que a medida que mejora la autonomía en el juego de los niños, mejora a su vez su nivel de imaginación y psicoexpresividad en los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, 2022. (Tabla 7)

6.2. Recomendaciones

1. Se les recomienda a las maestras de las Instituciones Educativas seguir incentivando el juego y la creatividad en sus aulas con el fin de que los estudiantes mejoren su pensamiento crítico mediante ello y sean unas personas proactivas.
2. Es muy importante que las Instituciones Educativas sigue incentivando y promoviendo los momentos del juego en el nivel inicial, ya que es muy importante para los niños.
3. Es muy significativo que las Intuiciones Educativas realicen más actividades de creatividad en el cual los niños del nivel inicial se involucren más en cada una de ellas.
4. Se puede señalar que a medida que los niños interactúen, mejora a su vez su imaginación, las docentes en el aula pueden ayudar a los niños en la imaginación que se verá reflejado mediante el juego e interacción.
5. Es necesario que las Instituciones Educativas realiza más actividades en las cuales los niños tengan una comunicación asertiva, por lo que se puede señalar que a medida que mejores al interactuar los niños, mejora a su vez su psicexpresividad.
6. Se puede señalar que a medida que vayan mejorando su autonomía mediante el juego en los niños, mejora a su vez su nivel de imaginación, esto permitirá que sean adultos con mejores cualidades.
7. Es necesario que se refuerce a los niños que sean autónomos ya que de esta manera cada uno de ellos podrán realizar sus actividades, por lo que se puede señalar que a medida que mejora la autonomía en el juego de los niños, mejora a su vez su nivel de psicoexpresividad.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arias, J. R. (2017). *Incidencia de la capacidad creativa en el desarrollo de la tecnología del vestido en los estudiantes de la Facultad de Tecnología de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, 2016*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. Repositorio UNE. <file:///C:/Users/JESUS/Downloads/TM%20CE-Du%203294%20A1%20-%20Arias%20Julca.pdf>
- Armas, T. K y Quiroz, G. L. (2019). *Autoestima y creatividad en niños de educación inicial, 2018*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI]. Repositorio Digital de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI. https://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/612/1/015100558H_016000072E_T_2019.pdf
- Avila, Z. I. y Hoyos, A. L. (2022). *El juego simbólico y el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 años de la I.E. N° 089_Rioja*. [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio Digital de la Universidad Cesar Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/111814/Avila_ZIA-Hoyos_ALG-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Betancourt, J. (2005) *Atmósferas creativas*. Editorial: El Manual Moderno, S. A de C.V.
- Bustamante, F. N. y Mosquera, R. J. (2021). *El juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo de niños/as de nivel preparatoria*. [Proyecto de grado, Universidad Técnica de Machala]. Repositorio UTMachala. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/17106/1/EL%20JUEGO%20SIMBOLICO%20Y%20EL%20DESARROLLO%20DEL%20PENSAMIENTO%20CREATIVO%20EN%20NI%20S%20DE%20NIVEL%20PREPARATORIA%20-%20Josselyn%20Ariana%20Mosquera%20Ramos.pdf>
- Bravo, R. L. (2010). *El desarrollo de la imaginación en los niños/as del grado preescolar de la ENU. Pepito Tey*. [Tesis de maestría, Instituto Superior Pedagógico. Félix Varela]. Repositorio I. S. P.

<https://dspace.uclv.edu.cu/bitstream/handle/123456789/4352/Lesvia%20Bravo%20Rodr%C3%ADguez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Britton, L (2000) *Jugar y aprender con el método Montessori*. Editorial: Espasa Libros, S. L. U.

Caceres, P. S. y Limache, C. F. (2019). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años en la institución educativa inicial San José de Cottolengo-circa distrito de cerro colorado, arequipa-2019*. [Tesis de Segunda Especialidad, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Repositorio Institucional de la UNSA. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/12185/SEliccf e%26capust.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Capos, M. Chacc, I. Galvez.P (2006). EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA: UNA SITUACIÓN DE INTERACCIÓN EDUCATIVA. [Tesis para obtener el título profesional, Universidad Nacional de Chile]. Repositorio UCHILE. https://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/campos_m.pdf

Cañari, A. M. (2018). *El Juego Libre en los sectores y la creatividad lúdica en los niños de 4 años de la I.E.P. El Nazareno – Nuevo Chimbote*. [Tesis de licenciatura, Universidad San Pedro]. Repositorio Institucional USP. http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/7330/Tesis_59288.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Comun, C. S. y Reategui, S. M. (2020). *El juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 05 años en la IEI. N° 423 Virgen María Pucallpa 2019*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Ucayali]. Repositorio Institucional UNU. http://www.repositorio.unu.edu.pe/bitstream/handle/UNU/4595/UNU_EDUCACION_2020_TESIS_SHARAI-COMUN_MAGDA-REATEGUI.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cuba, M. N. y Palpa, M. E. (2015) *La hora del Juego Libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.P. de la localidad de Santa Clara*. [Tesis de licenciatura, UNE] Repositorio

<http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/858/TL%20EI-Nt%20C94%202015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

El Regional Piura. (2020, 14 de julio). *Rol de los padres en la educación a distancia o virtual*.
<https://www.elregionalpiura.com.pe/index.php/especiales/163-reportajes/43433-rol-de-los-padres-en-la-educacion-a-distancia-o-virtual>

Espirú, R. (1993) *El niño y la creatividad*. Editorial: Trillax.

Flores, Q. M. (2018). *Los niveles de creatividad de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N°194 Corazón de Jesús del Distrito de Acora en el año 2018*. [tesis de licenciada, Universidad Nacional del Altiplano]. Repositorio Institucional Digital de la Universidad Nacional del Altiplano Puno.
http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/10563/Flores_Quenta_%20Wendy.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Garvey, C. (1977). *El juego infantil*. Editorial Morata.
<https://books.google.es/books?id=vKjVXKbHwScC&pg=PA4&ots=r7qML4YRpi&dq=el%20juego%20infantil&lr&hl=es&pg=PA5#v=onepage&q=el%20juego%20infantil&f=false>

Guidotti, C. M y Granados, A.M (2019). LOS JUEGOS INFANTILES CONCRETOS EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. 108 “MIGUEL GRAU” SAN JUAN DE LURIGANCHO – LIMA. [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de Huancavelica]. Repositorio UNH.EDU.PE.
<https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/0754d9b9-27cc-47e0-ac5f-a536acb3790a/content>

Gutiérrez, B. K. y Tapia, K. S. (2019). *Inteligencia creativa y expresión oral en estudiantes de una institución educativa de nivel inicial, La Esperanza–2019*. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Trujillo Benedicto XVI]. Repositorio Digital de la Universidad Cesar de Trujillo Benedicto XVI.

https://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/616/1/013000001C_016100684B_T_2019.pdf

Herradora, F. Olivas, Y. Cruz, Iris. (2013). *Afectación de aplicar los juegos tradicionales de forma rutinaria en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en niños y niñas de II nivel de Educación Inicial del Colegio “El Principito” de la ciudad de Estelí.* [Tesis para obtener el título profesional, Universidad Nacional de Chile]. Repositorio UNAN.ESU.NI. <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/0754d9b9-27cc-47e0-ac5f-a536acb3790a/content>

Herrera, P. T y Armijos, R. Y. (2021). *Teatro de títeres y el desarrollo del pensamiento creativo en los niños de preparatoria en Machala- Ecuador, de la Universidad Técnica de Machala, de Ecuador.* [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Machala]. Repositorio UTMachala. <https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/17118/1/PROYECTO%20DE%20TITULACI%C3%93N.%20culminado%20-%20Tamara%20Pamela%20Herrera%20Pacheco.pdf>

Lagua, C. D. (2018). *Ambientes de aprendizaje en el desarrollo de la creatividad en Ambato – Ecuador, de la Universidad Técnica de Ambato, de Ecuador.* [Tesis de maestría, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio UTA. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27398/1/1804522504%20Dina%20Soledad%20Lagua%20Chango.pdf>

LA TERCERA (2020, 16 de agosto). *Cómo estimular la imaginación y la creatividad en los niños.* <https://www.latercera.com/practico/noticia/todo-sobre-como-estimular-la-imaginacion-y-la-creatividad-en-los-ninos/XMNHYAEBPFFBVLMPNRSHO47E2Q/>

Luna, L. C. (2021). *La creatividad y pensamiento lógico matemático en niños y niñas del nivel pre escolar de la unidad educativa Martín Cárdenas de la Ciudad de la Paz.* [Tesis de grado, Universidad Mayor de San Andrés]. Repositorio Institucional de la Universidad Mayor de San Andrés. <https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/25604/T1300.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Melendres, M._W. (2020). *El juego durante el trabajo en nivel inicial*. [Tesis de Segunda Especialidad, Universidad Nacional de Tumbes]. Repositorio Untumb.
<https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1969/Melendres%20Moreto,%20Walter.pdf?sequence=1>
- Neyra, R. G. y Perez, R.J. (2018). *Prevalencia de habilidades socioemocionales en niños de 4 años de la I.E. Little Stars*. [Tesis de licenciatura, Universidad Privada Antenor Orrego]. Repositorio Digital de la Universidad Privada Antenor Orrego.
https://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/20.500.12759/6429/1/RE_EDU_GABRIELA.NEYRA_JOSSIANA.PEREZ_PREVALENCIA.HABILIDADES_DATOS.pdf
- Palacios, G. Y. y Ruiz, P. R. (2019). *Diagnóstico de la creatividad de los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Rafaela de la pasión Veintimilla – Castilla, 2019*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Piura]. Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de Piura.
<https://repositorio.unp.edu.pe/bitstream/handle/UNP/2214/EDI-PAL-RUI-2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Palomino, S. J. (2020). *Los juegos cooperativos, a través de la plataforma virtual, y la convivencia escolar, en niños de 3 años del Colegio Alternativo Talentos - Trujillo, 2020*. [Tesis de licenciatura, Universidad Privada Antenor Orrego]. Repositorio Digital de la Universidad Privada Antenor Orrego.
https://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/20.500.12759/7757/1/REP_EDUC_JHOSELYN.PALOMINO_JUEGOS.COOPERATIVOS.TRAV%c3%89S.PLATAFORMA.VIRTUAL.CONVIVENCIA.ESCOLAR.NI%c3%91OS.3.A%c3%91OS.COLEGIO.ALTERNATIVO.TALENTOS.TRUJILLO.2020.pdf
- Política y Cultura (2018, 5 de junio) *Encuestas probabilísticas vs. no probabilísticas*. (13) pp. 263-276
<https://www.redalyc.org/pdf/267/26701313.pdf>
- Paredes, R. M. (2021). *La educación musical y el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de cuatro años de la I.E.P. Líderes del Nuevo Milenio*,

Distrito de Huanchaco, 2020. [Tesis de licenciatura, Universidad Privada Antenor Orrego]. Repositorio Digital de la Universidad Privada Antenor Orrego.

https://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/20.500.12759/8393/1/REP_MIRIAN.PAREDES_LA.EDUCACION.MUSICAL..pdf

Portocarrero, P. J. (2017). *El juego como recurso didáctico y su influencia en la estimulación de la psicomotricidad en los estudiantes de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 291 del distrito de Yorongos, 2017. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Digital de la Universidad Cesar Vallejo.*

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/31196/portocarrero_pj.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Quea, Q. D. y Quispe, C. P. (2019). *El juego como herramienta de aprendizaje en niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa del nivel inicial 318 Jardín Mi Pequeño Mundo, de la provincia de Tambopata, región de Madre de Dios, 2019. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios]. Repositorio Institucional Digital.*

<https://repositorio.unamad.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14070/496/004-1-5-007.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Real Academia Española. (2021). Interactuar. En Diccionario de la lengua española (edición de tricentenario). Consultado el 16 de mayo del 2022.

<https://dle.rae.es/interactuar>

Revista Unimar. (2012). *Desarrollo de habilidades de pensamiento y creatividad como potenciadores de aprendizaje. (59) p. 85-96.*

<file:///C:/Users/JESUS/Downloads/232-Texto%20del%20art%C3%ADculo-831-1-10-20140409.pdf>

Rojas, R. D. y Yrigoyén, T. R. (2018). *Influencia del uso del juego didáctico en el desarrollo de las capacidades matemáticas en estudiantes de educación inicial, Trujillo – 2018. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI]. Repositorio Universidad Católica de Trujillo*

http://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/475/1/015100607I_015100624K_T_2018.pdf

- Ruiz, A. M. (2015). *Incidencia de las técnicas grafo plásticas para el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de educación inicial y primer año de los centros de educación general básica Rotary Club Machala Moderno y Andrés Cedillo Prieto, de la ciudad de Machala, período lectivo 2012-2013*. (Tesis de licenciatura) Machala – El Oro – Ecuador. [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Machala]. Repositorio UTMachala. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/4582/1/CD00034-2016-TESIS%20COMPLETA.pdf>
- Saavedra, O. Y. (2019). *Estrategias psicopedagógicas para el desarrollo de creatividad en producción de cuentos en estudiantes del 3º grado de la I. E. Rosa María Checa-2018*. [Tesis de maestría Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio UNPRG. https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/6864/Saavedra_Odar_Yris_Violeta.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Schwartz, S y Heller, J. (2000) *El lenguaje de los juguetes*. Editorial: Trillas.
- Sefchovich, G y Waitburd, G. (1999) *Hacia una pedagogía de la creatividad*. Editorial: Trillas.
- Silva, R. M. (2016). *Beneficios del juego libre en los sectores, desde la percepción docente en la Institución Educativa Inicial n.º 70 María Montessori, Ventanilla, 2016*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Digital de la Universidad Cesar Vallejo. http://repositorio.ucv.edu.pe/7E911852-5BDC-4E8B-8AF2-691669A58117/FinalDownload/DownloadId636C98C98B041CABBB513BB1498BCC2B/7E911852-5BDC-4E8B-8AF2-691669A58117/bitstream/handle/UCV/15018/Silva_RMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Torres, L. (2012) *Creatividad, estímulos para el desarrollo*. Ediciones de la U.
- Trigo, E. et.al. (1999). *Creatividad y motricidad* INDE Publicaciones. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=W2iGAGszy2IC&oi=fnd&pg=PA9&dq=creatividad&ots=PFtGjAiK0e&sig=j6TmFyzjuLK6jj-qDM5I9DUesNo#v=onepage&q=creatividad&f=false>

- Tuni, P. L. Y Ccayahuallpa, P. E. (2017). *El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 584- Marangani, Canchis-Cusco*. [tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Repositorio Institucional de la UNAS. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/4431/EDStupal.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- UNICEF (2018, octubre). *Aprendizaje a través del juego*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Utani, M. G. (2019). *Inteligencia emocional y la creatividad en niños de 4 años de una institución inicial Los Olivos, 2019*. Lima – Perú. [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Universidad Cesar Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/43388/Utani_MG.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Vera, C. J. (2018). *Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de etapa preescolar del centro de Educación Inicial el Clavelito, año lectivo 2016 – 2017*. [Tesis de licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca]. Repositorio Universidad Politécnica Salesiana. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/15237/1/UPS-CT007515.pdf>

ANEXOS

1. Instrumento de recolección de datos

Anexo 1: Escala valorativa: Lista de cotejo MS para medir el juego

Institución Educativa						Edad					
Variable		Juego									
Dimensión		Interactuar									
Indicador		Experimentando				Explorando					
N°	Apellidos y Nombres	Itmes				Itmes					
		Los niños experimentan al realizar la actividad.	Los niños se involucran en la actividad.	Los niños experimentan el juego a través de sus sentidos.	Los niños experimentan sus emociones durante el juego.	Los niños experimentan nuevos métodos para realizar el juego.	Los niños exploran al ejecutar el juego.	Hacen preguntas durante el juego.	Los niños exploran el juego a través de su cuerpo.	Los niños exploran los materiales que utilizan durante el juego.	Los niños interactúan mediante la exploración en el juego.
1											
2											
3											
4											

5											
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Siempre	A veces	Nunca
---------	---------	-------

Institución Educativa						Edad					
Variable		Juego									
Dimensión		Autonomía									
Indicador		Descubriendo					Aprende				
N°	Apellidos y Nombres	Ítems					Ítems				
		Los niños descubren al realizar la actividad.	Los niños descubren al observar los materiales.	Los niños descubren el control de emociones durante el juego.	Los niños descubren nuevos juegos.	Los niños obtienen nuevos conocimientos durante el juego.	Los niños aprenden a socializar a través del juego.	Los niños aprenden la resolución de problemas a través del juego.	Los niños aprenden a crear vínculos durante el juego.	Los niños aprenden normas mediante el juego.	Los niños logran un aprendizaje significativo durante el juego.
1											
2											
3											

4											
5											

Siempre	A veces	Nunca
---------	---------	-------

Anexo 2: Escala valorativa: Lista de cotejo MS para medir la creatividad

Institución Educativa					Edad						
Variable		Creatividad									
Dimensión		Imaginación									
Indicador		Manipulación de los objetos				Imaginar					
N°	Apellidos y Nombres	Itmes				Itmes					
		Manipulan los materiales durante el momento de creación.	Muestran interés por los materiales brindados.	Los niños experimentan mediante la manipulación de los objetos, durante el juego.	Al manipular los objetos los niños logran desarrollar la atención	Aprenden a interactuar con los materiales.	Ponen en marcha su imaginación al jugar.	Los niños utilizan la imaginación en los juegos tradicionales.	Los niños dialogan lo que imaginan durante la actividad.	Los niños expresan lo que imaginan durante el juego.	. Los niños representan lo que imaginan durante la actividad
1											
2											
3											
4											
5											

Siempre	A veces	Nunca
---------	---------	-------

Institución Educativa					Edad						
Variable		Creatividad									
Dimensión		Psicoexpresividad									
Indicador		Crear				Curiosidad					
N°	Apellidos y Nombres	Itmes				Itmes					
		Del juego habitual los niños crean nuevas formas de jugarlo.	Exponen sus creaciones.	Los niños crean nuevos juegos.	Los niños crean a través de su imaginación.	Los niños crean nuevas experiencias.	Manifiestan curiosidad por el juego.	Exponen sus inquietudes.	Los niños mediante su curiosidad aprenden.	Los niños muestran curiosidad por los objetos.	Los niños muestran interés durante el juego.
1											
2											
3											
4											
5											

Siempre	A veces	Nunca
---------	---------	-------

2. Ficha Técnica

1. **Nombre del instrumento:** Lista de cotejo para la medición del nivel de juego en los niños del nivel inicial.

2. **Autoras:**

Br. Charito Milagros Guarniz Villalobos

Br. Stefany Liseth Loyaga Mauricio

3. **Año:** 2022

4. **Objetivo:** El instrumento tiene por objetivo medir el nivel del juego en los niños tres, cuatro y cinco años del nivel inicial.

5. **Usuarios:** Niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco.

6. **Tiempo de aplicación / administración:** Sin tiempo límite.

7. **Dimensiones:**

- Interactuar
- Autonomía

8. **Procedimientos de aplicación:**

El instrumento debe ser aplicado a cada niño con el apoyo de un adulto responsable.

9. Escala

Escala General

Variable	Nivel	Rangos
Juego	Alto	74 – 100
	Medio	48 – 73
	Bajo	20 – 47

Escala Específica

Dimensiones	Nivel	Rangos
Interactuar	Alto	38 – 50
	Medio	24 – 37
	Bajo	10 – 23
Autonomía	Alto	38 – 50
	Medio	24 – 37
	Bajo	10 – 23

1. **Nombre del instrumento:** Lista de cotejo para la medición del nivel de creatividad en los niños del nivel inicial.
2. **Autoras:**
 - Br. Charito Milagros Guarniz Villalobos
 - Br. Stefany Liseth Loyaga Mauricio
3. **Año:** 2022
4. **Objetivo:** El instrumento tiene por objetivo medir el nivel de creatividad en los niños tres, cuatro y cinco años del nivel inicial.
5. **Usuarios:** niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco.
6. **Tiempo de aplicación / administración:** Sin tiempo límite.
7. **Dimensiones:**
 - Imaginación
 - Psicoexpresividad
8. **Procedimientos de aplicación:**

El instrumento debe ser aplicado a cada niño con el apoyo de un adulto responsable.

9. Escala

Escala General

Variable	Nivel	Rangos
Creatividad	Alto	74 – 100
	Medio	48 – 73
	Bajo	20 – 47

Escala Específica

Dimensiones	Nivel	Rangos
Imaginación	Alto	38 – 50
	Medio	24 – 37
	Bajo	10 – 23
Psicoexpresividad	Alto	38 – 50
	Medio	24 – 37
	Bajo	10 – 23

3. Valides de expertos

El juego como una actividad espontánea y creativa que se realiza por el mero hecho de	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMES	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES
				Siempre (1 pto)	A veces (1/2 pto)	Nunca (0 pto)	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEMES		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEMES Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
							SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
Autonomía			Los niños experimentan al realizar la actividad.				X		X		X		X		

		Experimentando	Los niños se involucran en la actividad.				x		x		x		x			
			Los niños experimentan el juego a través de sus sentidos.				x		x		x		x			
			Los niños experimentan sus emociones durante el juego.				x		x		x		x			
			Lo niños experimentan nuevos métodos para realizar el juego.				x		x		x		x			
			Los niños exploran al ejecutar el juego.				x		x		x		x			
			Hacen preguntas durante el juego.				x		x		x		x			

	Explorando	Los niños exploran el juego a través de su cuerpo.						x		x		x		
		Los niños exploran los materiales que utilizan durante el juego.				x		x		x		x		
		Los niños interactúan mediante la exploración en el juego.				x		x		x		x		
	Descubriendo	Los niños descubren al realizar la actividad.				x		x		x		x		
		Los niños descubren al observar los materiales.				x		x		x		x		

			Los niños descubren el control de emociones durante el juego.				x		x		x		x		
			Los niños descubren nuevos juegos.				x		x		x		x		
		Aprende.	Los niños obtienen nuevos conocimientos durante el juego.				x		x		x		x		
			Los niños aprenden a socializar a través del juego.				x		x		x		x		
			Los niños aprenden la resolución de problemas a través del juego.						x		x		x		

			Los niños aprenden a crear vínculos durante el juego.				X		X		X		X		
			Los niños aprenden normas mediante el juego.				X		X		X		X		
			Los niños logran un aprendizaje significativo durante el juego.				X		X		X		X		

la creatividad es una cualidad que todos poseemos en algún grado y puede potenciarse mediante	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMES	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES
				Siempre (1 pto)	A veces (1/2 pto)	Nunca (0 pto)	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEMES		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEMES Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
							SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
	Imaginación		Manipulan los materiales durante el momento de creación.				X		X		X		X		
						X		X							

		Manipulación de los objetos	Muestran interés por los materiales brindados.				x				x			
			Los niños experimentan mediante la manipulación de los objetos, durante el juego.				x		x		x			
			Al manipular los objetos los niños logran desarrollar la atención				x		x		x			
			Aprenden a interactuar con los materiales.				x		x		x			
		Imaginar	Ponen en marcha su imaginación al jugar.						x		x			
									x					

			Los niños utilizan la imaginación en los juegos tradicionales.								X		X		
			Los niños dialogan lo que imaginan durante la actividad.				X		X		X		X		
			Los niños expresan lo que imaginan durante el juego.				X		X		X		X		
			Los niños representan lo que imaginan durante la actividad				X		X		X		X		
		Crear	Del juego habitual los niños crean nuevas formas de jugarlo.				X		X		X		X		
							X		X						

			Exponen sus creaciones.				x		x		x			
			Los niños crean nuevos juegos.				x			x		x		
			Los niños crean a través de su imaginación.				x		x		x			
			Los niños crean nuevas experiencias.				x		x		x			
		Curiosidad.	Manifiestan curiosidad por el juego.				x		x		x			
			Exponen sus inquietudes.				x		x		x			
			Los niños mediante su curiosidad aprenden.						x		x			

			Los niños muestran curiosidad por los objetos.				X		X		X		X		
			Los niños muestran interés durante el juego.				X		X		X		X		

3. Datos de experto(a)

Apellidos y nombres del evaluador/a : Diana Elizabeth Loyaga Mauricio

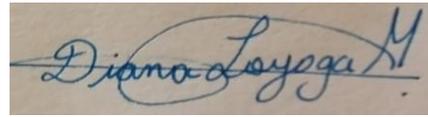
Grado académico del evaluador/a: Licenciada en Educación Inicial

DNI: 472424586

N° de registro académico/título: 00012871

Valoración:

MUY DEFICIENTE	DEFICIENTE	REGULAR	BUENO	MUY BUENO
				X



actividad espontánea y creativa que se realiza por el mero	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMES	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES	
				Siempre (1pto)	A veces (1/2 pto)	Nunca (0 pto)	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEMES		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEMES Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA			
							SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO		

Autonomía	Experimentando	Los niños experimentan al realizar la actividad.				x		x		x		x		
		Los niños se involucran en la actividad.				x		x		x		x		
		Los niños experimentan el juego a través de sus sentidos.				x		x		x		x		
		Los niños experimentan sus emociones durante el juego.				x		x		x		x		
		Los niños experimentan nuevos métodos para realizar el juego.				x		x		x		x		
		Los niños exploran al ejecutar el juego.				x		x		x		x		

		Explorando	Hacen preguntas durante el juego.				x			x		x		
			Los niños exploran el juego a través de su cuerpo.						x		x			
			Los niños exploran los materiales que utilizan durante el juego.				x		x		x		x	
			Los niños interactúan mediante la exploración en el juego.				x		x		x		x	
		Descubriendo	Los niños descubren al realizar la actividad.				x			x		x		
			Los niños descubren al observar los materiales.				x				x		x	

			Los niños descubren el control de emociones durante el juego.				x		x		x		x		
			Los niños descubren nuevos juegos.				x		x		x		x		
		Aprende.	Los niños obtienen nuevos conocimientos durante el juego.				x		x		x		x		
			Los niños aprenden a socializar a través del juego.				x		x		x		x		
			Los niños aprenden la resolución de problemas a través del juego.						x		x		x		

			Los niños aprenden a crear vínculos durante el juego.				x		x		x		x		
			Los niños aprenden normas mediante el juego.				x		x		x		x		
			Los niños logran un aprendizaje significativo durante el juego.				x		x		x		x		

CREATIVIDAD la creatividad es una cualidad que todos poseemos en algún grado y puede potenciarse mediante adiestramiento y práctica.	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMES	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES
				Siempre (1 pto)	A veces (1/2 pto)	Nunca (0 pto)	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEMES		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEMES Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
							SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
Imaginación	Manipulación de los objetos	Manipulan los materiales durante el momento de creación.				X		X		X		X			
		Muestran interés por los materiales brindados.				X				X		X			

			Los niños experimentan mediante la manipulación de los objetos, durante el juego.				x		x		x			
			Al manipular los objetos los niños logran desarrollar la atención				x		x		x			
			Aprenden a interactuar con los materiales.				x		x		x			
		Imaginar	Ponen en marcha su imaginación al jugar.					x		x		x		
			Los niños utilizan la imaginación en los juegos tradicionales.					x		x		x		

			Los niños dialogan lo que imaginan durante la actividad.				x		x		x		x		
			Los niños expresan lo que imaginan durante el juego.				x		x		x		x		
			Los niños representan lo que imaginan durante la actividad				x		x		x		x		
		Crear	Del juego habitual los niños crean nuevas formas de jugarlo.				x		x		x		x		
							x		x						
			Exponen sus creaciones.					x		x		x			
							x		x						

			Los niños crean nuevos juegos.				x			x					
			Los niños crean a través de su imaginación.				x		x		x				
			Los niños crean nuevas experiencias.				x		x		x				
		Curiosidad.	Manifiestan curiosidad por el juego.				x		x		x				
			Exponen sus inquietudes.				x		x		x				
			Los niños mediante su curiosidad aprenden.						x			x			
			Los niños muestran curiosidad por los objetos.				x		x		x		x		

			Los niños muestran interés durante el juego.				X		X		X		X		
--	--	--	--	--	--	--	---	--	---	--	---	--	---	--	--

Datos de experto(a)

Apellidos y nombres del evaluador/a : Paitán Gerónimo, Claudia Melissa.

Grado académico del evaluador/a: Licencia en Educación Inicial.

DNI:47857687

N° de registro académico/ título: 043217

Valoración:

MUY DEFICIENTE	DEFICIENTE	REGULAR	BUENO	MUY BUENO
			X	



FIRMA DE EVALUADOR(A) EXPERTO(A)

EL JUEGO El juego como una actividad espontánea y creativa que se realiza por el mero hecho de resultar agradable	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMES	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES
				Siempre (1pto)	A veces (1/2 pto)	Nunca (0 pto)	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEMES		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEMES Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
							SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
Autonomía	Experimentando	Los niños experimentan al realizar la actividad.				X		X		X		X			
		Los niños se involucran en la actividad.				X		X		X		X			
		Los niños experimentan el juego a través de sus sentidos.				X		X		X		X			

			Los niños experimentan sus emociones durante el juego.				x			x		x		x		
			Lo niños experimentan nuevos métodos para realizar el juego.				x			x		x		x		
	Explorando		Los niños exploran al ejecutar el juego.				x			x		x		x		
			Hacen preguntas durante el juego.				x			x		x		x		
			Los niños exploran el juego a través de su cuerpo.							x		x		x		
			Los niños exploran los materiales que utilizan durante el juego.				x			x		x		x		

			Los niños interactúan mediante la exploración en el juego.				x		x		x		x		
	Descubriendo		Los niños descubren al realizar la actividad.				x		x		x		x		
			Los niños descubren al observar los materiales.				x		x		x		x		
			Los niños descubren el control de emociones durante el juego.				x		x		x		x		
									x						
				Los niños descubren nuevos juegos.				x				x			

		Aprende.	Los niños obtienen nuevos conocimientos durante el juego.				x		x		x		
			Los niños aprenden a socializar a través del juego.				x		x		x		
			Los niños aprenden la resolución de problemas a través del juego.				x		x		x		
			Los niños aprenden a crear vínculos durante el juego.				x		x		x		
			Los niños aprenden normas mediante el juego.				x		x		x		

			Los niños logran un aprendizaje significativo durante el juego.				X		X		X		X		
--	--	--	---	--	--	--	---	--	---	--	---	--	---	--	--

CREATIVIDAD la creatividad es una cualidad que todos poseemos en algún grado y puede potenciarse mediante adiestramiento y práctica.	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMES	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES
				Siempre (1pto)	A veces (1/2 pto)	Nunca (0 pto)	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEMES		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEMES Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
							SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	
Imaginación	Manipulación de los objetos	Manipulan los materiales durante el momento de creación.				X		X		X		X			
		Muestran interés por los materiales brindados.				X				X		X			
		Los niños experimentan mediante la manipulación						X		X		X			

			de los objetos, durante el juego.				x									
			Al manipular los objetos los niños logran desarrollar la atención				x		x		x		x			
			Aprenden a interactuar con los materiales.				x		x		x		x			
		Imaginar	Ponen en marcha su imaginación al jugar.						x		x		x			
			Los niños utilizan la imaginación en los juegos tradicionales.						x		x		x			
			Los niños dialogan lo que imaginan durante la				x		x		x		x			

			actividad.												
			Los niños expresan lo que imaginan durante el juego.				x		x		x		x		
			Los niños representan lo que imaginan durante la actividad				x		x		x		x		
		Crear	Del juego habitual los niños crean nuevas formas de jugarlo.				x		x		x		x		
							x		x						
			Exponen sus creaciones.					x				x			
							x		x						

			Los niños crean nuevos juegos.				x			x					
			Los niños crean a través de su imaginación.				x		x		x				
			Los niños crean nuevas experiencias.				x		x		x				
		Curiosidad.	Manifiestan curiosidad por el juego.				x		x		x				
			Exponen sus inquietudes.				x		x		x				
			Los niños mediante su curiosidad aprenden.					x		x		x			
			Los niños muestran curiosidad por los objetos.				x		x		x		x		

			Los niños muestran interés durante el juego.				X		X		X		X		
--	--	--	--	--	--	--	---	--	---	--	---	--	---	--	--

Datos de experto(a)

Apellidos y nombres del evaluador/a : Ana Ysabel Salinas Díaz

Grado académico del evaluador/a: Maestría

DNI: 40024837

N° de registro académico/título: 2285

Valoración:

MUY DEFICIENTE	DEFICIENTE	REGULAR	BUENO	MUY BUENO
			X	



Ana Ysabel Salinas Díaz
 Mg. Ana Ysabel Salinas Díaz
 DIRECTORA

FIRMA DE EVALUADOR(A) EXPERTO(A)

4. Validez y confiabilidad estadística

Tabla 1

Evidencia de validez de contenido de la Lista de Cotejo de Juego a través del coeficiente V de Aiken

N°	Ítems	V Aiken
1	Los niños experimentan al realizar la actividad.	1.00
2	Los niños se involucran en la actividad.	1.00
3	Los niños experimentan el juego a través de sus sentidos.	1.00
4	Los niños experimentan sus emociones durante el juego.	1.00
5	Lo niños experimentan nuevos métodos para realizar el juego.	1.00
6	Los niños exploran al ejecutar el juego.	1.00
7	Hacen preguntas durante el juego.	1.00
8	Los niños exploran el juego a través de su cuerpo.	1.00
9	Los niños exploran los materiales que utilizan durante el juego.	1.00
10	Los niños interactúan mediante la exploración en el juego.	1.00
11	Los niños descubren al realizar la actividad.	1.00
12	Los niños descubren al observar los materiales.	1.00
13	Los niños descubren el control de emociones durante el juego.	1.00
14	Los niños descubren nuevos juegos.	1.00
15	Los niños obtienen nuevos conocimientos durante el juego.	1.00
16	Los niños aprenden a socializar a través del juego.	1.00
17	Los niños aprenden la resolución de problemas a través del juego.	1.00
18	Los niños aprenden a crear vínculos durante el juego.	1.00
19	Los niños aprenden normas mediante el juego.	1.00
20	Los niños logran un aprendizaje significativo durante el juego.	1.00
Total		1.00

En la tabla 1 se puede observar que las puntuaciones obtenidas a partir del juicio de expertos de la Lista de Cotejo de Juego, arrojan un coeficiente V de Aiken de 100%, el cual, evidencia una validez óptima, al superar el valor mínimo requerido de 80% para obtener esta condición.

Tabla 2

Evidencia de validez de contenido de la Lista de Cotejo de Creatividad a través del coeficiente V de Aiken

N ^o	Ítems	V Aiken
1	Manipulan los materiales durante el momento de creación.	1.00
2	Muestran interés por los materiales brindados.	1.00
3	Los niños experimentan mediante la manipulación de los objetos, durante el juego.	1.00
4	Al manipular los objetos los niños logran desarrollar la atención	1.00
5	Aprenden a interactuar con los materiales.	1.00
6	Ponen en marcha su imaginación al jugar.	1.00
7	Los niños utilizan la imaginación en los juegos tradicionales.	1.00
8	Los niños dialogan lo que imaginan durante la actividad.	1.00
9	Los niños expresan lo que imaginan durante el juego.	1.00
10	Los niños representan lo que imaginan durante la actividad	1.00
11	Del juego habitual los niños crean nuevas formas de jugarlo.	1.00
12	Exponen sus creaciones.	1.00
13	Los niños crean nuevos juegos.	1.00
14	Los niños crean a través de su imaginación.	1.00
15	Los niños crean nuevas experiencias.	1.00
16	Manifiestan curiosidad por el juego.	1.00
17	Exponen sus inquietudes.	1.00
18	Los niños mediante su curiosidad aprenden.	1.00
19	Los niños muestran curiosidad por los objetos.	1.00
20	Los niños muestran interés durante el juego.	1.00
Total		1.00

En la tabla 2 se puede observar que las puntuaciones obtenidas a partir del juicio de expertos de la Lista de Cotejo de Creatividad, arrojan un coeficiente V de Aiken

de 100%, el cual, evidencia una validez óptima, al superar el valor mínimo requerido de 80% para obtener esta condición.

5. Matriz de consistencia

TÍTULO	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
“El juego y la creatividad en los niños del nivel inicial de las Instituciones Educativas del Distrito de Huanchaco – 2022”	<p>Problema General: ¿Qué relación existe entre el juego y la creatividad de los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa del distrito de Huanchaco, 2022?</p> <p>Problemas específicos: ¿Cuál es el nivel del juego en los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de</p>	<p>Hipótesis General: Existe relación significativa entre el juego y la creatividad en los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, 2022</p> <p>Hipótesis específicas: Existe relación entre la dimensión interactuar del juego y la dimensión imaginación de la creatividad de los</p>	<p>Objetivo general: Determinar la relación que existe entre el juego y la creatividad de los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, 2022.</p> <p>Objetivos específicos: Identificar el nivel del juego en los niños tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, 2022.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El Juego • La Creatividad 	<ul style="list-style-type: none"> • Interactuar • Autonomía • Imaginación • Psicoexpresividad 	<p>Tipo: Básica</p> <p>Métodos: No Experimental</p> <p>Diseño: Correlacional</p> <p>Población: 271</p> <p>Muestra: 127</p> <p>Técnicas: La observación</p> <p>Instrumentos de recolección de datos: Listas de Cotejo</p> <p>Métodos de análisis de investigación: <i>V de Aiken</i> Spearman de Rho.</p>

	<p>las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, 2022? ¿Cuál es el nivel de creatividad de los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, 2022? ¿Cuál es la relación que existe entre la dimensión interactuar del juego y la dimensión imaginación de la creatividad de los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones</p>	<p>niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, 2022. Existe relación entre la dimensión interactuar del juego y la dimensión psicoexpresividad de la creatividad de los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, 2022. Existe relación entre la dimensión autonomía del juego</p>	<p>Identificar el nivel de creatividad de los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, 2022. Establecer la relación que existe entre la dimensión interactuar del juego y la dimensión imaginación de la creatividad de los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de</p>			
--	---	--	---	--	--	--

	<p>Educativas del distrito de Huanchaco, 2022? ¿Cuál es la relación que existe entre la dimensión interactuar del juego y la dimensión psicoexpresividad de la creatividad de los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, 2022? ¿Cuál es la relación que existe entre la dimensión autonomía del juego y la dimensión imaginación de la</p>	<p>y la dimensión imaginación de la creatividad de los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, 2022. Existe relación la dimensión entre autonomía del juego y la dimensión psicoexpresividad de la creatividad de los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa del distrito de Huanchaco, 2022.</p>	<p>Huanchaco, 2022. Establecer la relación que existe entre la dimensión interactuar del juego y la dimensión psicoexpresividad de la creatividad de los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, 2022. Establecer la relación que existe entre la dimensión autonomía del juego y la dimensión imaginación de la</p>			
--	---	---	--	--	--	--

	<p>creatividad de los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, 2022?</p> <p>¿Cuál la relación que existe entre la dimensión autonomía del juego y la dimensión psicoexpresividad de la creatividad de los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de la Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, 2022?</p>		<p>creatividad de los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco, 2022.</p> <p>Establecer la relación que existe entre la dimensión autonomía del juego y la dimensión psicoexpresividad de la creatividad de los niños de tres, cuatro y cinco años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito Huanchaco, 2022.</p>			
--	---	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--

6. Base de datos

Base de datos Juego

I.E.	N°	Interactuar										Autonomía									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Nuevo Milenio	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0
	2	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1
	3	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
	4	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0
	5	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0
	6	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1
	7	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0
	8	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1
	9	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
	10	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0
	11	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1
	12	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1
	13	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1
	14	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1
	15	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0
	16	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1
	17	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1
	18	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0
	19	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1
	20	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1
	21	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1
	22	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0
	23	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1
	24	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1
	25	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1
	26	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1
	27	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1
	28	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1
	29	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0
	30	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0
	31	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1
	32	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0
	33	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1
	34	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1
	35	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1
	36	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1
	37	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0
	38	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1
	39	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1
	40	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1

	41	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1
	42	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0
	43	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
	44	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0
	45	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0
	46	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1
	47	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0
	48	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
	49	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1
	50	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0
	51	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0
	52	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1
	53	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
	54	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0
	55	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1
	56	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1
	57	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0
	58	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0
K.F.Grauss	59	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0
	60	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0
	61	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1
	62	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1
	63	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0
	64	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0
	65	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1
	66	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0
	67	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1
	68	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1
	69	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0
	70	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
	71	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1
	72	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0
	73	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1
	74	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1
	75	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1
	76	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1
	77	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1
	78	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1
	79	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0
	80	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0
	81	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1
	82	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0
	83	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0
	84	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1
	85	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1
	86	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1

87	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1
88	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1
89	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0
90	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
91	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1
92	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1
93	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1
94	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1
95	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
96	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1
97	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1
98	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1
99	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0
100	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1
101	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1
102	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1
103	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0
104	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1
105	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1
106	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0
107	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1
108	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1
109	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
110	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0
111	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1
112	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1
113	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1
114	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0
115	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0
116	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1
117	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
118	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1
119	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1
120	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0
121	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1
122	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1
123	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1
124	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0
125	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0
126	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
127	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1

Base de Datos Creatividad

I.E.	N°	Imaginación										Psicoexpresividad									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Nuevo Milenio	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1
	2	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1
	3	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1
	4	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1
	5	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0
	6	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1
	7	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1
	8	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1
	9	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0
	10	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1
	11	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1
	12	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1
	13	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1
	14	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1
	15	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1
	16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1
	17	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1
	18	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1
	19	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1
	20	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1
	21	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0
	22	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1
	23	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1
	24	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1
	25	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0
	26	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1
	27	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
	28	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1
	29	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1
	30	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1
	31	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1
	32	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1
	33	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	34	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0
	35	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1
	36	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0
	37	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0
	38	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1
	39	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1
	40	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1

	41	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0
	42	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0
	43	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1
	44	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
	45	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1
	46	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1
	47	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1
	48	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1
	49	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1
	50	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	51	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0
	52	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1
	53	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
	54	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1
	55	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1
	56	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1
	57	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1
	58	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1
	59	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	60	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0
	61	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1
	62	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0
	63	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0
	64	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1
	65	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1
	66	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1
	67	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1
	68	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0
	69	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1
	70	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1
	71	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1
	72	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1
	73	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1
	74	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
	75	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1
	76	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1
	77	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1
	78	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1
	79	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1
	80	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0
	81	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1
	82	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1
	83	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1
	84	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
	85	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1
	86	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1

K.F.Grauss

87	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1
88	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1
89	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1
90	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
91	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0
92	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1
93	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0
94	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0
95	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1
96	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1
97	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0
98	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0
99	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1
100	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
101	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1
102	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1
103	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1
104	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1
105	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1
106	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
107	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0
108	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1
109	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
110	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1
111	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1
112	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0
113	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0
114	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1
115	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
116	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1
117	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1
118	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1
119	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1
120	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1
121	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
122	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1
123	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1
124	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0
125	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0
126	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1
127	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1

7. Evidencias de la ejecución de la propuesta











8. R.D. que aprueba el proyecto de investigación



Trujillo, 26 de julio de 2022

RESOLUCIÓN N° 091-2022-FAEDHU-UPAO

Visto, el OFICIO N° 0149-2022-EDUC-UPAO de la Dirección del Programa de Estudio de Educación Inicial, solicita, en vías de regularización, la aprobación de proyecto de tesis desarrollado en la asignatura de Tesis I y,

CONSIDERANDO:

Que, mediante el Oficio N° 0149-2022, la Directora del Programa de Estudio de Educación Inicial solicita, en vías de regularización, la aprobación y posterior inscripción del proyecto de tesis de las estudiantes del semestre académico 2021-20, para obtener el título profesional de Licenciada en Educación Inicial;

Que, los referidos proyectos han sido elaborados dentro de la asignatura de Tesis I, noveno ciclo del Programa de Estudio de Educación Inicial, en el semestre académico 2021-20, a cargo del docente Ms. Dra. Lina Iris Palacios Serra, quien ha emitido el informe que obra en el expediente, conforme lo establece el Reglamento General de Grados y Títulos de nuestra Universidad,

Que, del informe del docente de la asignatura se deduce que el proyecto referido reúne las condiciones y características técnicas de un trabajo de investigación de la especialidad.

Que, habiéndose cumplido con los requisitos académicos y administrativos establecidos en el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad y en el Registro de Grados y Títulos de la Facultad, se debe en vías de regularización aprobar e inscribir el respectivo proyecto en el Libro de Proyectos de Tesis de la Facultad de Educación y Humanidades, para lo cual se debe expedir la resolución correspondiente.

Estando a las razones expuestas y en uso de las atribuciones estatutarias conferidas a este Despacho para dirigir la gestión académica y administrativa de la Facultad;

SE RESUELVE:

Primero: APROBAR, en vías de regularización, los proyectos de tesis, desarrollados en la asignatura de tesis I, de las siguientes estudiantes:

ID	AUTORES	TÍTULO DEL PROYECTO DE TESIS
000126937	ALBITRES ANGULO ANGY FRANSHESKA	EDUCACIÓN MUSICAL Y DESARROLLO INTEGRAL EN LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE TRUJILLO 2022.
000188230	ASMAT RODRÍGUEZ, ANGE	EL DESEMPEÑO DOCENTE Y LA EDUCACIÓN VIRTUAL EN LOS PROFESORES DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL NIVEL INICIAL, TRUJILLO – 2022
000175902	BOBADILLA MIRANDA SAMANTHA DEL CARMEN	LONCHERA NUTRITIVA Y DESARROLLO INTEGRAL EN NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL DISTRITO DE TRUJILLO – 2022.
000183340	CENTENO HUAMAN WENDY STEPHANY	
000188230	CÁRDENAS BURGOS JHAMALI	APOYO DE LOS PADRES Y DESARROLLO EMOCIONAL EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE TRUJILLO – 2022.
000153188	DÍAZ RODRÍGUEZ MARÍA	
000126140	CHIRINOS MELÉNDEZ, MARISA GABRIELA	INTELIGENCIA EMOCIONAL Y HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA CIUDAD DE TRUJILLO – 2022.
000175905	SALAZAR COLORADO, ROSA MARINA	
000184742	ANGE YAGUMI FERNÁNDEZ CASTILLO	USO DE LAS TICs Y EL APRENDIZAJE EN NIÑOS DE LAS INSTITUCIONES PRIVADAS DE EDUCACIÓN INICIAL DE TRUJILLO – 2022.
000188906	ROLDAN ALVARADO VANESA	
000193388	GUARNIZ VILLALOBOS CHARITO MELAGROS	EL JUEGO Y LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL DISTRITO DE HUANCHACO – 2022.
000193385	LOYAGA MAURICIO STEFANY LISETH	
000193671	HERRERA DURAN NATALY	ENTORNO FAMILIAR Y HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL TRUJILLO – 2022.
000193671	MELÉNDEZ SOCÓN, KATIA	

000166481	INFANTES PALOMINO JENNIFER FIORELLA	ENTORNO FAMILIAR Y RENDIMIENTO ESCOLAR EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE TRUJILLO, 2022.
000171109	TIRADO RAMÍREZ, LEYDY	MOTRICIDAD FINA Y LA PREESCRITURA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DEL DISTRITO DE TRUJILLO – 2022.
000187679	MARTINEZ LLAMOGA MARIAEMILIA STEFANY	LAS CLASES VIRTUALES EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DEL NIVEL INICIAL DEL DISTRITO DE CHOCOPE Y SUS ANEXOS.
000187875	POMA VILLEGAS, MAYORIE CRISSELL	EDUCACIÓN EMOCIONAL Y EL DESARROLLO INTEGRAL EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS Y PRIVADAS, TRUJILLO – 2022.
000193029	PACHECO BOCANEGRA SHIRLEY KATTERINE	LIDERAZGO TRANSFORMACIONAL Y DESEMPEÑO DOCENTE EN EL NIVEL INICIAL DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL DISTRITO DE TRUJILLO – 2022.
00094299	FERNÁNDEZ MUCHA CAROLINA	SOCIALIZACIÓN E INTELIGENCIA EMOCIONAL EN TIEMPOS DE PANDEMIA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS ESTATALES, TRUJILLO – 2022.
000117423	SANTISTEBAN HUACANJULCA ELIZABETH	

Segundo: **AUTORIZAR**, la inscripción en el Libro de Proyectos de Tesis de la Facultad de Educación y Humanidades, los presentes proyectos con los números del 13 al 26, declarándolos expeditos para el desarrollo de la investigación dentro de la asignatura de Tesis II, del Programa de Estudio de Educación Inicial, conforme lo establece el Reglamento General de Grados y Títulos de nuestra Universidad.

Tercero: **DESIGNAR**, como Asesor de Tesis a la docente de la asignatura de Tesis I, cuando la interesada se matricule en el décimo ciclo del Programa de Estudio de Educación Inicial.

REGÍSTRESE COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE



Bertha Rosa Malabrigo de Vértiz

Dra. Bertha Rosa Malabrigo de Vértiz
Decana



Karina Lizet Salinas Carranza

Dra. Karina Lizet Salinas Carranza
Secretaria Académica

Cc:
Programa de Educación
Interesado
Archivo

9. Constancia de las Instituciones donde se ha desarrollado la propuesta de investigación



CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE TESIS

La directora de la I.E.P. "KARL FREDERICH GAUSS", LUJAN VALVERDE OTILIA ELIZABETH, expide la CONSTANCIA a la Bach. GUARNIZ VILLALOBOS CHARITO MILAGROS identificada con el N° DNI 74713812 y a la Bach. LOYAGA MAURICIO STEFANY LISETH identificada con el N° DNI 76477417, alumnas del programa de pregrado en la especialidad de Educación Inicial de la facultad de Educación y Humanidades de la Universidad Privada Antenor Orrego, previa autorización del suscrito, han realizado la aplicación de los instrumentos propios de su trabajo de investigación, desde el lunes 20 de junio hasta el 24 de junio del presente, asimismo se le ha brindado las facilidades de acceso de información en el desarrollo de su investigación: El juego y la creatividad en los niños del nivel inicial de las Instituciones Educativas del Distrito de Huanchaco – 2022, habiendo demostrado responsabilidad eficiente y puntualidad en el cumplimiento de sus actividades.

Se expide el presente documento a petición de las interesadas para los fines que estime conveniente.

Trujillo, 20 de junio del 2022



LUJAN VALVERDE OTILIA ELIZABETH



CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE TESIS

La directora de la I.E.P. "NUEVO MILENIO", ACUÑA GRADOS ELIZABETH, expide la CONSTANCIA a la Bach. GUARNIZ VILLALOBOS CHARITO MILAGROS identificada con el N° DNI 74713812 y a la Bach. LOYAGA MAURICIO STEFANY LISETH identificada con el N° DNI 76477417, alumnas del programa de pregrado en la especialidad de Educación Inicial de la facultad de Educación y Humanidades de la Universidad Privada Antenor Orrego, previa autorización del suscrito, han realizado la aplicación de los instrumentos propios de su trabajo de investigación, desde el lunes 20 de junio hasta el 24 de junio del presente, asimismo se le ha brindado las facilidades de acceso de información en el desarrollo de su investigación: El juego y la creatividad en los niños del nivel inicial de las Instituciones Educativas del Distrito de Huanchaco – 2022, habiendo demostrado responsabilidad eficiente y puntualidad en el cumplimiento de sus actividades.

Se expide el presente documento a petición de las interesadas para los fines que estime conveniente.

Trujillo, 20 de junio del 2022



Elizabeth Acuña Grados
ACUÑA GRADOS ELIZABETH

10. Constancia de la Asesor

CONSTANCIA DE ASESORÍA

Yo, Lina Iris Palacios Serna, identificado con DNI 18095633 declaro haber asesorado el trabajo de tesis titulado: **“El juego y la creatividad en los niños del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco – 2022.”**, correspondiente a la Bachiller (es) en Educación Inicial: Charito Milagros Guarniz Villalobos y Stefany Liseth Loyaga Mauricio.

Así mismo declaro haber aprobado dicho trabajo en lo que concierna al cumplimiento de las normas del Reglamento de grados y títulos de la Universidad Privada Antenor Orrego.

Trujillo, 03 de Setiembre del 2023



.....

Lina Iris Palacios Serna