

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



T E S I S

**El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años
de la I.E. Cipriano Proaño Malpartida**

Para optar el título profesional de:

Licenciada en Educación Inicial

Autor:

Bach. Jenifer Sheshira GOÑI PORRAS

Asesor:

Dr. Edith Rocío LUIS VASQUEZ

Cerro de Pasco – Perú – 2025

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



T E S I S

**El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años
de la I.E. Cipriano Proaño Malpartida**

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:

Dr. Nancy Marivel CUYUBAMBA ZEVALLOS
PRESIDENTE

Mg. Cecilia PEREZ SANTIVAÑEZ
MIEMBRO

Mg. Marleni Mabel CARDENAS RIVAROLA
MIEMBRO



Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión
Facultad de Ciencias de la Educación
Unidad de Investigación

INFORME DE ORIGINALIDAD N° 299 – 2024

La Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión ha realizado el análisis con exclusiones en el Software Turnitin Similarity, que a continuación se detalla:

Presentado por:

Jenifer Sheshira GOÑI PORRAS

Escuela de Formación Profesional:

Educación Inicial

Tipo de trabajo:

Tesis

Título del trabajo:

El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la I.E. Cipriano Proaño Malpartida

Asesor:

Edith Rocío LUIS VASQUEZ

Índice de Similitud:

21%

Calificativo:

Aprobado

Se adjunta al presente el informe y el reporte de evaluación del software Turnitin Similarity

Cerro de Pasco, 26 de diciembre del 2024.



Firmado digitalmente por VALENTÍN
MELGAREJO Tejada FAU
20194625296 not8
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 26.12.2024 16:52:51 -05:00

DEDICATORIA

A mis padres, familiares y maestros de la UNDAC, quienes me apoyaron con mucho esfuerzo en mi formación personal y profesional.

AGRADECIMIENTO

Mi eterna gratitud a las docentes de la Escuela de Formación Profesional de Educación Inicial, de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, a mis colegas de aula con quienes compartimos momentos inolvidables.

Dar las gracias al director, personal docente y administrativo de la I.E Cipriano Proaño Malpartida, por el apoyo incondicional que me brindaron al realizar la presente investigación.

RESUMEN

El trabajo de investigación tuvo por objetivo determinar la relación entre el juego y el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas 3 a 4 años de la I.E. “Cipriano Proaño Malpartida”- Cerro de Pasco. Estudio de enfoque cuantitativo, tipo descriptivo transversal, con diseño correlacional, para lo cual se emplearon los instrumentos: Escala de evaluación del juego en niños y niñas de 3 a 4 años y un guion de entrevista para el padre/madre y la Guía de observación para la evaluación de pensamiento creativo en niños y niñas de 3 y 4 años, se recolectó los datos de una muestra de 30 niños. Los resultados de la prueba de hipótesis a través del estadístico Rho de Spearman muestra una alta correlación ($\rho = 0.874^{**}$) con una significancia bilateral de 0,000, confirmando la Hipótesis de investigación, existe relación entre el juego y el desarrollo de la creatividad en los niños de 3 a 4 años de la I.E. “Cipriano Proaño Malpartida” de Cerro de Pasco: lo mismo ocurre con las dimensiones de juegos simbólico, juegos físicos, juegos de construcción y juegos sociales con la creatividad. En conclusión, se puede afirmar que, el juego se relaciona significativamente en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la I. E. “Cipriano Proaño Malpartida”- Cerro de Pasco.

Palabras clave: Juego, creatividad, fluidez, flexibilidad, originalidad.

ABSTRACT

The objective of the research work was to determine the relationship between play and the development of creativity in children 3 to 4 years old from the I.E. “Cipriano Proaño Malpartida” - Cerro de Pasco. A quantitative cross-sectional descriptive approach study, with correlational design, for which the following instruments were used: Play evaluation scale in children from 3 to 4 years old and an interview script for the father/mother and the Observation guide for the evaluation of creative thinking in children from 3 and 4 years old, data was collected from a sample of 30 children. The results of the hypothesis test through Spearman's Rho statistic show a high correlation ($\rho = 0.874^{**}$) with a bilateral significance of 0.000, confirming the research hypothesis, there is a relationship between play and the development of creativity in children from 3 to 4 years old from the I.E. “Cipriano Proaño Malpartida” of Cerro de Pasco: the same happens with the dimensions of symbolic games, physical games, construction games and social games with creativity. In conclusion, it can be affirmed that play is significantly related to the development of creativity in children from 3 to 4 years old in the school “Cipriano Proaño Malpartida” - Cerro de Pasco.

Key words: Play, creativity, fluency, flexibility, originality.

INTRODUCCIÓN

El juego es una actividad esencial en el desarrollo integral de los niños, especialmente durante la primera infancia, cuando el cerebro está en pleno proceso de maduración y aprendizaje. A través del juego, los niños exploran, imitan y experimentan con su entorno, lo cual contribuye significativamente al desarrollo de sus habilidades cognitivas, sociales y emocionales (Vygotsky, 1978). En particular, el juego es una herramienta clave para estimular la creatividad, ya que permite a los niños expresar sus ideas y emociones, resolver problemas y desarrollar pensamiento flexible y original (Piaget, 1962).

La creatividad es una capacidad inherente en los seres humanos que cobra relevancia en los primeros años de vida. Para los niños de 3 a 4 años, el juego simbólico, la imaginación y la exploración espontánea de objetos y situaciones representan maneras efectivas de fomentar su creatividad. Sin embargo, el contexto escolar puede influir tanto positiva como negativamente en esta habilidad. En este sentido, los entornos educativos deben estar diseñados para brindar experiencias lúdicas ricas y variadas que estimulen el pensamiento creativo de los niños.

La presente investigación se centra en el papel del juego en el desarrollo de la creatividad en niños de 3 a 4 años en la Institución Educativa “Cipriano Proaño Malpartida” de Cerro de Pasco. Esta región presenta características socioculturales y económicas específicas que influyen en las oportunidades de juego y aprendizaje de los niños. El estudio busca analizar cómo las actividades lúdicas pueden promover el desarrollo creativo en este contexto y brindar pautas para integrar prácticas pedagógicas que favorezcan esta dimensión fundamental en la formación infantil.

Este trabajo aporta a la comprensión de la relación entre el juego y la creatividad en la educación inicial, destacando la importancia de fomentar espacios de aprendizaje que permitan a los niños expresarse libremente y explorar su mundo a través del juego.

La tesis se ha redactado teniendo como guía lo establecido en el Reglamento General de Grados Académicos y Títulos Profesionales de la UNDAC, y está organizado en cuatro capítulos, en el primer capítulo se presenta el planteamiento del problema, con la formulación de los mismos, la formulación de los objetivos, la delimitación y la justificación respectiva; en el segundo capítulo, el marco teórico, compuesto por los antecedentes, las bases teóricas científicas, las hipótesis y las variables de la investigación.

El tercer capítulo denominado metodología de la investigación, contiene el tipo, nivel, el método y diseño de la investigación; la población y muestra del estudio, las técnicas e instrumentos de investigación, las técnicas e instrumentos del procesamiento de datos, el tratamiento estadístico y la orientación ética, filosófica y epistémica.

Finalmente, en el cuarto capítulo, compuesto por los resultados y la discusión de la investigación, en él se describe el trabajo de campo, y la presentación y análisis de los resultados según las variables estudiadas; complementado con la prueba de hipótesis, por ser una investigación de diseño correlacional, se cierra con la discusión de resultados, conducentes a las conclusiones de la investigación.

La autora

ÍNDICE

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

ÍNDICE

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

| | | |
|--------|---|---|
| 1.1. | Identificación y determinación del problema | 1 |
| 1.2. | Delimitación de la investigación | 2 |
| 1.3. | Formulación del problema..... | 3 |
| 1.3.1. | Problema general..... | 3 |
| 1.3.2. | Problemas específicos | 3 |
| 1.4. | Formulación de Objetivos | 3 |
| 1.4.1. | Objetivo General | 3 |
| 1.4.2. | Objetivos específicos..... | 4 |
| 1.5. | Justificación de la investigación..... | 4 |
| 1.6. | Limitaciones de la investigación | 6 |

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

| | | |
|------|--------------------------------------|----|
| 2.1. | Antecedentes de estudio | 7 |
| 2.2. | Bases teóricas – científicas..... | 9 |
| 2.3. | Definición de Términos Básicos | 31 |
| 2.4. | Formulación de Hipótesis..... | 32 |

| | |
|---|----|
| 2.4.1. Hipótesis General | 32 |
| 2.4.2. Hipótesis específicas | 33 |
| 2.5. Identificación de Variables..... | 33 |
| 2.6. Definición operacional de variables e indicadores..... | 34 |

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

| | |
|--|----|
| 3.1. Tipo de investigación | 35 |
| 3.2. Nivel de Investigación..... | 35 |
| 3.3. Métodos de investigación..... | 35 |
| 3.4. Diseño de investigación..... | 36 |
| 3.5. Población y muestra | 37 |
| 3.6. Técnicas e instrumento recolección de datos | 37 |
| 3.7. Selección validación y y confiabilidad de los instrumentos de investigación.... | 38 |
| 3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos..... | 39 |
| 3.9. Tratamiento Estadístico | 39 |
| 3.10. Orientación ética filosófica y epistémica | 39 |

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

| | |
|---|----|
| 4.1. Descripción del trabajo de campo. | 41 |
| 4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados..... | 42 |
| 4.3. Prueba de hipótesis | 49 |
| 4.4. Discusión de resultados | 54 |

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS

ÍNDICE DE TABLAS

| | |
|--|----|
| Tabla 1 Distribución poblacional | 37 |
| Tabla 2 Distribución muestral | 37 |
| Tabla 3 Tipos de juego y niveles en los niños de 3 y 4 años..... | 42 |
| Tabla 4 Nivel general de juego de los niños y niñas de 3 y 4 años | 43 |
| Tabla 5 Nivel de pensamiento creativo en la dimensión de fluidez | 44 |
| Tabla 6 Nivel de pensamiento creativo en la dimensión de flexibilidad..... | 45 |
| Tabla 7 Nivel de pensamiento creativo en la dimensión de originalidad..... | 46 |
| Tabla 8 Comparación del nivel de pensamiento creativo en las tres dimensiones..... | 47 |
| Tabla 9 Nivel de creatividad de los niños y niñas de 3 y 4 años | 48 |
| Tabla 10 Rho Spearman del juego y la creatividad | 49 |
| Tabla 11 Correlación de Spearman entre el juego simbólico y la creatividad | 50 |
| Tabla 12 Correlación de Spearman entre el juego físico y la creatividad | 51 |
| Tabla 13 Correlación de Spearman entre el juego de construcción y la creatividad..... | 52 |
| Tabla 14 Correlación de Spearman entre el juego social y la creatividad..... | 53 |

ÍNDICE DE FIGURAS

| | | |
|-----------------|---|----|
| Figura 1 | Tipos de juego y niveles en los niños de 3 y 4 años | 42 |
| Figura 2 | Nivel general de juego de los niños y niñas de 3 y 4 años..... | 43 |
| Figura 3 | Nivel de pensamiento creativo en la dimensión de fluidez..... | 44 |
| Figura 4 | Nivel de pensamiento creativo en la dimensión de flexibilidad | 45 |
| Figura 5 | Nivel de pensamiento creativo en la dimensión de originalidad | 46 |
| Figura 6 | Comparación del nivel de pensamiento creativo en las tres dimensiones | 47 |
| Figura 7 | Nivel de creatividad de los niños y niñas de 3 y 4 años | 48 |

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y determinación del problema

En el mundo contemporáneo los juegos siguen siendo importantes para motivar un mejor desarrollo de la creatividad en los niños en edad de crecimiento; muchos estudios realizados destacan que la mayoría de niños en una edad no mayor a los 6 años de edad mediante el juego despiertan diversas habilidades que los permite estar más despiertos y de tal forma crecen de una manera mejor y desarrollan de manera más eficiente los logros de aprendizajes requeridos para la edad que el niño atraviesa, con lo que podemos deducir que los juegos realmente mejoran la calidad de vida y su entorno educativo lo favorece por la acción del juego. Lo más probable es que los juegos logren despertar la imaginación y creatividad del niño en consecuencia lleva a la educación siendo una persona más participativa y activa en el salón de clase.

En la actualidad, el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas es fundamental para su crecimiento integral, ya que la creatividad no solo está relacionada con la expresión artística, sino también con la capacidad de resolver

problemas, innovar y adaptarse a nuevas situaciones. Sin embargo, en muchas instituciones educativas, especialmente en los primeros años de educación, se han priorizado métodos de enseñanza más tradicionales y centrados en la memorización, en lugar de fomentar un ambiente que promueva la creatividad a través de experiencias lúdicas.

En este contexto, surge la necesidad de investigar cómo el juego, entendido como una actividad libre y estructurada, influye en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 a 4 años. La Institución Educativa "Cipriano Proaño Malpartida" de Cerro de Pasco presenta una oportunidad interesante para explorar cómo las dinámicas de juego que se implementan en el aula contribuyen al desarrollo de habilidades creativas en esta franja etaria.

Por lo tanto, el problema de investigación radica en analizar de qué manera el juego, como estrategia pedagógica, favorece el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 3 a 4 años de la Institución Educativa "Cipriano Proaño Malpartida" de Cerro de Pasco. Se busca identificar las características del juego que potencian la creatividad, las prácticas docentes que emplean los educadores y cómo estas intervenciones impactan en el pensamiento creativo de los niños y niñas en sus primeros años de educación

1.2. Delimitación de la investigación

La investigación se realizó con los niños de 3 y 4 años de la Institución Educativa "Cipriano Proaño Malpartida" Cerro de Pasco, el año 2023.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿Cuál es la relación que existe entre el juego y el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas 3 a 4 años de la I.E. “Cipriano Proaño Malpartida”- Cerro de Pasco?

1.3.2. Problemas específicos

- ¿Cuál es la relación entre el juego simbólico y el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la I. E. “Cipriano Proaño Malpartida”- Cerro de Pasco?
- ¿Cuál es la relación entre el juego físico y el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la I. E. “Cipriano Proaño Malpartida”- Cerro de Pasco?
- ¿Cuál es la relación entre el juego de construcción y el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la I. E. “Cipriano Proaño Malpartida”- Yanacancha, Cerro de Pasco?
- ¿Cuál es la relación entre el juego social y el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la I. E. “Cipriano Proaño Malpartida”- Cerro de Pasco?

1.4. Formulación de Objetivos

1.4.1. Objetivo General

Determinar la relación entre el juego y el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas 3 a 4 años de la I.E. “Cipriano Proaño Malpartida”- Cerro de Pasco.

1.4.2. Objetivos específicos

- Determinar la relación entre el juego simbólico y el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la I. E. “Cipriano Proaño Malpartida”- Cerro de Pasco.
- Determinar la relación entre el juego físico y el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la I. E. “Cipriano Proaño Malpartida”- Cerro de Pasco.
- Determinar la relación entre el juego de construcción y el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la I. E. “Cipriano Proaño Malpartida”- Cerro de Pasco.
- Determinar la relación entre el juego social y el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la I. E. “Cipriano Proaño Malpartida”- Cerro de Pasco.

1.5. Justificación de la investigación.

La presente investigación es relevante por varias razones, tanto teóricas como prácticas, que justifican su contribución al campo de la educación infantil y el desarrollo temprano.

Numerosos estudios subrayan que el juego es una actividad esencial para el desarrollo integral de los niños en sus primeros años de vida. El juego no solo promueve el aprendizaje y las habilidades cognitivas, sino que también fomenta la creatividad, entendida como la capacidad de los niños para generar ideas originales y resolver problemas de manera innovadora (Vygotsky, 2004; Piaget, 1962, citado en Tripero, 2011). A través de actividades lúdicas, los niños pueden experimentar, explorar y expresarse libremente, lo cual resulta fundamental para el desarrollo creativo.

La creatividad es una habilidad clave en el mundo actual, que no solo impacta en el ámbito artístico, sino que es fundamental para la resolución de problemas en contextos cambiantes y complejos. Estudios recientes sugieren que el desarrollo de la creatividad en los primeros años puede tener efectos duraderos, promoviendo habilidades como el pensamiento divergente, la adaptabilidad y la flexibilidad cognitiva (Hendrick, 1990). Este estudio busca comprender cómo las prácticas de juego en niños de 3 a 4 años pueden influir en estas habilidades, lo cual es crucial para orientar prácticas educativas que potencien la creatividad en edades tempranas.

Esta investigación aporta información específica sobre la población infantil de la Institución Educativa ‘Cipriano Proaño Malpartida’ en Yanacancha - Pasco, permitiendo generar datos contextualizados y relevantes para los docentes, padres y la comunidad. Este contexto local es particularmente importante porque los estilos de juego y las oportunidades para el desarrollo creativo pueden variar en función de factores culturales, socioeconómicos y del entorno educativo (García, 2015). Con esta investigación, se podrán diseñar estrategias pedagógicas más adecuadas y contextualizadas para el desarrollo de la creatividad en niños.

El juego es una vía mediante la cual los niños no solo desarrollan su creatividad, sino también habilidades socioemocionales como la empatía, la cooperación y la autorregulación. Al fomentar estas habilidades en un ambiente lúdico, los niños adquieren herramientas para una mejor adaptación social y para enfrentar retos en su vida académica y personal.

Por lo tanto, esta investigación tiene enriquecerá la comprensión sobre el papel del juego en el desarrollo creativo infantil, proporcionando una base

empírica y teórica para fortalecer las prácticas educativas en contexto del estudio y en otras instituciones de educación inicial, impactando de forma positiva en el desarrollo integral de los niños.

1.6. Limitaciones de la investigación

Las limitaciones que se presentaron fueron las siguientes:

- Las dificultades de tiempo y poco involucramiento de la asesora que alargó el tiempo para la conclusión de la tesis.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio

“Diagnóstico de la creatividad de los niños de cuatro años de la institución Educativa Particular Rafaela de la Pasión Veintimilla-Castilla”. Palacios y Ruiz (2019) en su trabajo “Diagnóstico de la creatividad de los niños de cuatro años de la institución Educativa Particular Rafaela de la Pasión Veintimilla-Castilla”, hacen una evaluación de la creatividad en los niños en sus dimensiones de originalidad, fluidez y flexibilidad, concluyendo que solo el 50 % de los niños del centro educativo en estudio, están dentro de los niveles de habilidades creativas de acuerdo a la edad.

El aprendizaje a través del Juego. En un informe publicado por la UNICEF (2018), titulado “El aprendizaje a través del Juego”, presenta el aprendizaje lúdico como primordial para lograr una educación de calidad en la primera infancia. El juego cubre esa necesidad humana de expresar y disfrutar de la propia imaginación, curiosidad y creatividad, que son capacidades claves para las competencias del siglo XXI. Al determinar que en muchos países el aprendizaje a

través del juego no está plenamente integrado en los programas de educación escolar, ha desarrollado un marco conceptual basado en factores facilitadores aplicados a las políticas educativas, cinco líneas de acción que aseguren la eficacia en la educación preescolar, y estrategias que incorporan y fomentan la participación de la familia y la comunidad. “Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientado por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura infantil”. 40 Sánchez y Morales (2017) en su trabajo “Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientado por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura infantil”, desarrollan una propuesta que busca transformar el escenario de enseñanza para favorecer la creatividad de los niños de 5 a 6 años, y convertir a los maestros en mediadores activos y lúdicos con una actitud alegre y creadora. Las actividades estaban orientadas al juego, la lúdica y la participación activa de los niños, y mediadas por el arte y la literatura infantil, con narración de cuentos, invención de historias, obras grupales, y expresión oral, logrando fortalecer la flexibilidad de pensamiento, la imaginación y la curiosidad, mejor actitud, tolerancia al compartir, mejor capacidad a la resolución de problemas e invención de historias.

“Las actividades lúdicas basadas en el enfoque colaborativo orientados al desarrollo de la creatividad en los estudiantes de cinco años de Educación Inicial de la I.E.I. N° 604 – Talara”. Sosa (2014) en su trabajo “Las actividades lúdicas basadas en el enfoque colaborativo orientados al desarrollo de la creatividad en los estudiantes de cinco años de Educación Inicial de la I.E.I. N° 604 – Talara”, aplica actividades lúdicas con una orientación colaborativa en el proceso educativo, y de los niveles bajos que encontró a los niños se 39 logra elevar las

capacidades de desarrollar los juegos, de creatividad, de movimientos y de construcción, en un 82 % del grupo de estudio.

Medina et al (2017), respondiendo a un llamado del Ministerio de Educación del Perú, aborda en su trabajo de investigación “La creatividad en los niños de preescolar, un reto de la educación contemporánea”, el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años de Educación Inicial, y la forma en que los docentes manejan el ciclo de enseñanza y aprendizaje. Partiendo de estudios previos que muestran las bajas habilidades creativas que tienen los niños en el nivel de educación inicial, y las dificultades que existen para el fortalecimiento de las mismas, desarrollan y aplican una estrategia didáctica basada en juegos, obteniendo mejoras de entre el 86.95 % y el 91.90 % en los aspectos de la creatividad de originalidad, fluidez y motivación; mostrando los niños mayores capacidades para resolver problemas, mejoras en la modulación de sus emociones y de sus habilidades para comunicarse.

La tesis *El desarrollo de la creatividad a través del juego y actividades prácticas*, desarrollada por Alejos (2022) en la Universidad de Valladolid, España, cuyo propósito fue reconocer la importancia y los beneficios de desarrollar la creatividad en Educación Infantil a través del juego y actividades prácticas; estudio de tipo experimental, nivel pre experimental

2.2. Bases teóricas – científicas

El juego

La Real Academia Española define lo lúdico como: del juego o relativo a él. Proviene etimológicamente del latino *ludus*. Con raíces en la antigua cultura romana, allí la palabra latina *ludus* tiene varios significados: deporte, formación y también hacía referencia a escuelas de entrenamiento para gladiadores como las

conocidas históricamente Ludus Magnus y Dacicus Ludus Así como en su polisemia, ludus también adquiere en la poesía latina la concepción de Alegría Piñeros, citada en Tamayo y Restrepo (2017).

El Ministerio de Educación en el Perú define el juego como una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual participa.(MINEDU, 2009, p.13)

Se puede interpretar que en los juegos los niños acceden de forma libre en el salón de clase, el aire libre, el jardín, un patio todo dentro de la Institución educativa, mediante estas actividades el niño permite desarrollar el pensamiento simbólico, creativo y permite crear más su autonomía en cuanto a sus relaciones sociales con sus padres, hermanos, personas externas y compañeros de clase, gracias al juego se puede aprovechar enseñar de una manera interactiva el uso de materiales y herramientas en beneficio de los infantes, ejecutando juegos de manera individual o de manera grupal, con todo ello se promueve un aprendizaje significativo y de calidad en los niños en formación mayormente de tres a cinco años en todas las áreas de nivel inicial.

Un ejemplo de juego entre docente y estudiantes se puede reflejar que el docente explica la actividad a los niños y niñas y los distribuye por grupos con las actividades que debe realizar cada grupo en este momento se aprovecha a enseñar por grupos diferentes capacidades en favor y beneficio del infante.

Desde la antigüedad el juego ha sido una de las actividades más importantes del hombre, por ejemplo, en Grecia (siglo VI a.C.) su educación estuvo influenciada por el juego, ya que formaba parte de su formación, así mismo tenemos a Platón que consideró al juego como un culto sacro y a Aristóteles como

una forma de reposo; el juego desde siempre ha despertado diversas posturas que en algunos casos se han polarizado. Huizinga (2007) establece la importancia del juego y lo define como: “Una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente”. (p.32).

➤ **Principales teorías del juego:**

a. Teoría de la Recreación (o del Descanso) - Moritz Lazarus

Postulado principal: El juego sirve como un medio para que los niños liberen energía y se recuperen del esfuerzo mental o físico que les demandan otras actividades más estructuradas.

Según esta teoría, el juego es una actividad espontánea y placentera que permite al niño descansar de las tareas más exigentes. A través del juego, los niños equilibran sus niveles de energía y se preparan para nuevas actividades.

b. Teoría de la Energía Sobrante - Herbert Spencer

Postulado principal: El juego es una forma de descargar la energía sobrante que no se usa en las tareas necesarias para la supervivencia.

Según Spencer, los niños tienen energía excedente que no utilizan en actividades vitales o funcionales. El juego surge como una manera de liberar esta energía sobrante a través de la actividad física y mental.

c. Teoría del Juego y el Desarrollo Cognitivo - Jean Piaget

Postulado principal: El juego es crucial para el desarrollo cognitivo y la construcción del conocimiento.

Piaget planteó que el juego es una actividad mediante la cual los niños experimentan con el mundo que les rodea, lo que les permite desarrollar habilidades cognitivas. Propuso tres tipos de juegos que corresponden a las diferentes etapas del desarrollo infantil: Juego sensoriomotor (0-2 años): Relacionado con la exploración sensorial y la manipulación de objetos. Juego simbólico (2-7 años): Incluye el uso de la imaginación y el "hacer de cuenta", donde los niños representan roles o situaciones. Juego de reglas (7 años en adelante): Los niños empiezan a jugar de acuerdo con reglas establecidas, como en juegos de mesa o deportes, lo que favorece el desarrollo del pensamiento lógico (Piaget 1962, citado en Prado, 2022)

d. Teoría Sociocultural del Juego - Lev Vygotsky

Postulado principal: El juego es una herramienta clave para el aprendizaje social y el desarrollo del lenguaje y la cognición.

Según Vygotsky, el juego tiene un papel fundamental en el desarrollo del niño, ya que facilita el aprendizaje en un contexto social. A través del juego, los niños asimilan las normas sociales, practican el lenguaje y desarrollan habilidades cognitivas superiores. Vygotsky introduce el concepto de la "zona de desarrollo próximo" (ZDP), donde los niños, en interacción con otros, pueden realizar actividades más avanzadas de lo que harían solos (Vygotsky 1978, citado en Tripero, 2011)

e. Teoría Psicoanalítica del Juego - Sigmund Freud

Postulado principal: El juego es un mecanismo mediante el cual los niños procesan emociones y deseos inconscientes.

Freud veía el juego como una forma de que los niños expresen y manejen sus emociones y deseos reprimidos. A través del juego simbólico, los niños pueden resolver conflictos internos, experimentar con roles sociales y procesar situaciones difíciles o estresantes. El juego también permite que el niño libere tensiones y ansiedades emocionales. (Juguem, 2013)

f. Teoría del Juego como Práctica de Ensayo (o Aprendizaje Activo) - Karl Gross

Postulado principal: El juego es un ensayo para la vida adulta.

Gross argumentaba que el juego permite a los niños practicar habilidades que necesitarán más adelante en la vida adulta, como la caza, la defensa o la colaboración. Según esta teoría, el juego es un proceso evolutivo en el que los niños experimentan y desarrollan habilidades esenciales en un entorno seguro.

g. Teoría del Juego como Exploración - Jerome Bruner

Postulado principal: El juego es una forma de aprendizaje activo y exploratorio.

Bruner consideraba que el juego permitía a los niños experimentar sin las restricciones del mundo real, favoreciendo el descubrimiento y la resolución de problemas. A través del juego, los niños tienen la libertad de probar nuevas ideas y explorar soluciones a situaciones imaginadas, lo que fomenta su creatividad y su capacidad para resolver problemas.

h. Teoría del Juego Funcional - Claparède

Postulado principal: El juego es una preparación para la vida futura.

Según Claparède, el juego no es simplemente una actividad espontánea, sino una preparación para situaciones futuras. El juego funcional ayuda a los niños a adaptarse a las exigencias de su entorno, desarrollando habilidades que serán útiles en su vida adulta.

Estas teorías del juego subrayan la importancia del mismo como un medio fundamental para el desarrollo infantil. El juego facilita el aprendizaje en múltiples dimensiones: desde el desarrollo cognitivo y lingüístico hasta el social y emocional. En el contexto educativo, el juego es visto como una herramienta pedagógica clave para fomentar el aprendizaje significativo en los niños pequeños, favoreciendo la construcción de conocimientos de manera natural y divertida.

➤ **Características del juego**

El juego tiene características que se detallan a continuación:

Se entiende el juego como una actividad espontánea y personal que facilita la introspección y la conexión con el niño interior de cada individuo. Este se define como una manifestación de la naturaleza no literal, lo que implica que se aborda desde un enfoque de "como si". Un ejemplo claro de esto es cuando una niña trata a su muñeca "como si" fuera su hija, llevándola a alimentarla, cambiarla, entre otras acciones. Es fundamental que el juego sea siempre placentero y divertido; si pierde estas características, deja de ser considerado un juego. El juego es imprescindible no siempre sigue un patrón ni reglas exactamente rígidas, al contrario, puede variar las reglas del juego para adaptar más niveles de dificultades o facilidades de acuerdo a las edades.

➤ **La importancia del juego en educación inicial**

La escuela debe considerarse un espacio integral que aborde todas las dimensiones de los estudiantes, especialmente la lúdica, mediante el juego. Este enfoque exige que las instituciones educativas creen ambientes pedagógicos que fomenten el conocimiento a través de relaciones horizontales, lo que facilita la participación y promueve una ruptura con enfoques tradicionales. Según Zúñiga (1998), el aprendizaje florece en un entorno de tranquilidad, donde la confianza y el afecto son fundamentales para el desarrollo de la creatividad.

Desde una perspectiva pedagógica, el juego es valorado en sí mismo, ya que abarca lo corporal, emocional y racional, apoyando aspectos como el aprendizaje, la adaptación social y la expresión cultural. Sánchez (2000) señala que el juego es ideal para desarrollar capacidades intelectuales, motrices y de integración social. Así, el desafío educativo radica en utilizar el juego como un enfoque central en experiencias de aprendizaje enriquecidas con lo lúdico.

El juego también contribuye al desarrollo moral, como lo menciona Piaget, al generar una conciencia de normas, y para Vygotsky, el juego incorpora reglas que reflejan la dinámica cultural. Esto facilita la consolidación de valores éticos como la solidaridad y la autonomía. Además, el juego, al ser motivador y placentero, se convierte en una herramienta efectiva para la enseñanza, promoviendo la participación activa y el desarrollo cognitivo, como destaca Piaget. En palabras de Vygotsky y Ausubel, el juego permite conectar con aprendizajes previos, facilitando la comunicación y la construcción de

conceptos a partir de experiencias vividas y reflexionadas.(Tamayo & Restrepo, 2017)

En conjunto, el juego enriquece el proceso educativo mediante la interacción social y la construcción activa de conocimiento

➤ **Características del juego en educación inicial.**

El juego tiene las siguientes características esenciales:

- *Es voluntario:* Los jugadores participan por decisión propia y pueden retirarse en cualquier momento sin ninguna obligación de continuar.
- *Está regulado por normas:* Todo juego, incluso aquellos de tipo imaginativo, sigue un conjunto de reglas previamente acordadas. Aunque las reglas pueden modificarse, esto solo es posible si hay consenso entre todos los participantes; de lo contrario, se altera la dinámica del juego.
- *Requiere consenso:* Cuando participan varias personas, tanto el tipo de juego como sus reglas deben ser conocidas y aceptadas por todos.
- *Tiene límites de tiempo y espacio:* El juego ocurre en un contexto específico, con un tiempo y espacio determinados, que los jugadores reconocen como diferente de la vida cotidiana. Una vez finalizado, la normalidad se retoma.
- *Es desinteresado:* Aunque los juegos tienen objetivos, como alcanzar una meta o vencer a un oponente, este propósito es simbólico y no representa una ventaja real o práctica en otros ámbitos
- *Puede ser individual o grupal:* El juego puede involucrar a una persona o a varias, ya sea jugando en el mismo lugar o a distancia.(Equipo editorial Etecé, 2024)

➤ Tipos de juegos en la infancia

a) Juegos simbólicos

Los juegos simbólicos, también conocidos como juego de representación o juego de imaginación, son aquellos en los que los niños usan objetos, acciones y/o ideas para representar otras cosas. Por ejemplo, un niño podría usar un trozo de madera como si fuera un teléfono o un automóvil. El juego simbólico es esencial para el desarrollo de la creatividad y la capacidad de los niños para pensar de manera abstracta.

Lincona, 2000, citado en Gonzáles et al., 2022, propone que el juego simbólico se desarrolla en las siguientes etapas:

- ***El juego de "Hacer como si"*** es la fase inicial del juego simbólico, en la cual los niños imitan de forma más o menos realista a personas, animales, acciones o eventos de la vida cotidiana.
- ***El juego de roles*** implica combinaciones simbólicas en forma de escenas o secuencias sin un guion preestablecido. Los niños representan situaciones específicas mediante improvisación, recreando roles en grupo o de manera individual.
- ***El juego de representación*** abarca actividades en las que el niño desarrolla representaciones visuales como líneas, figuras, dibujos y colores, que simbolizan objetos, personas o acontecimientos. Este tipo de juego es más estructurado, ya que suele requerir una planificación previa.

La imitación constituye la esencia del juego simbólico, pues permite a los niños crear nuevos significados y transformar objetos. Por ejemplo, cuando un niño o niña imita la acción de amasar, puede luego "jugar a ser

panadero." Desde una perspectiva psicológica, Vigotsky (1933) sugiere que la imitación es una norma fundamental en los juegos de representación. A través de ella, los niños asimilan el sentido sociocultural de las actividades humanas, convirtiéndose así en un mecanismo clave para interactuar y comprender su entorno.(Ministerio de Educación, 2014)

b) Juegos físicos y motores

Los juegos físicos y de movimiento para niños de 3 y 4 años están diseñados para estimular su desarrollo motor grueso, coordinación, equilibrio y socialización. A esta edad, los niños están en una etapa de desarrollo donde disfrutan actividades que les permiten moverse libremente y explorar su entorno. Algunos ejemplos de juegos comunes incluyen:

- ***Juegos de carreras y persecución:*** Estas actividades ayudan a los niños a mejorar la velocidad y el equilibrio. Juegos como “el gato y el ratón” o carreras cortas permiten que los niños corran y sigan reglas simples, fortaleciendo músculos y promoviendo la coordinación al saltar y bailar al ritmo de la música**: Actividades como bailar libremente o imitar movimientos con canciones infantiles ayudan a los niños a mejorar su coordinación y su ritmo. La danza también les permite expresarse y conectarse emocionalmente con los demás.
- ***Aros y circuitos:*** Disponer de un circuito con aros en el suelo donde los niños puedan saltar de un aro a otro es una actividad que trabaja el equilibrio, la coordinación y la planificación de movimientos.

Este tipo de actividad también permite realizar variaciones, como incluir saltos en un solo pie o de diferentes alturas.

- **Juegos de Lanzar y recibir** es una actividad simple que ayuda a los niños a coordinar sus movimientos y trabajar el tiempo de reacción. Este tipo de juego desarrolla habilidades motoras gruesas y refuerza la colaboración en juegos de equipo.
- **Juegos de equilibrio** sobre una línea trazada en el suelo o sobre una cuerda baja ayuda a los niños a desarrollar su equilibrio y concentración. Se puede incorporar variaciones como caminar de puntillas o con los ojos cerrados.
- **Caminata en la cuerda floja** que consiste en caminar sobre una cuerda extendida en el suelo, lo que desafía su equilibrio y concentración

Este tipo de juegos no solo fortalece habilidades físicas, sino que también fomenta la socialización, ya que muchos de ellos requieren colaboración y comunicación (UNICEF, 2011)

c) **Juegos de construcción y manipulación**

Los juegos de construcción pueden integrarse con los juegos simbólicos cuando los niños crean escenarios para desarrollar historias con personajes, como un bosque o una granja. Estos juegos capturan la atención de los niños y les permiten crear configuraciones variadas, resolver problemas y comprender las propiedades físicas de los materiales. Al jugar en grupo, los niños aprenden a compartir, establecer acuerdos, respetar el trabajo de los demás y beneficiarse de él. A medida que crecen, su habilidad en estos juegos evoluciona, pasando de

manipular objetos a planear, crear, combinar y nombrar sus construcciones. Por esta razón, es fundamental generar experiencias pedagógicas diversas que reflejen tanto el conocimiento del mundo real como el imaginario en las construcciones de los niños.(Ministerio de Educación, 2014)

d) Juego social y cooperativo

El juego social y cooperativo en niños de 3 y 4 años es fundamental para su desarrollo emocional, social y cognitivo. A esta edad, los niños comienzan a relacionarse activamente con sus pares y a participar en juegos que requieren cooperación, acuerdos y toma de turnos. Estos juegos les ayudan a desarrollar habilidades como la empatía, el respeto y la comunicación, elementos clave para la convivencia y el desarrollo de relaciones sociales saludables.(Fogg, 2019)

Características del juego social y cooperativo en esta etapa:

- **Colaboración y acuerdos:** Los niños empiezan a compartir juguetes y a negociar reglas sencillas en sus juegos. Esto puede observarse en actividades como construir juntos con bloques o jugar a juegos de rol en los que cada niño asume un personaje o rol.
- **Turnos y normas:** Aunque a esta edad los niños aún están en proceso de comprender las normas, los juegos cooperativos los ayudan a practicar la paciencia y a entender la importancia de esperar su turno. Juegos como “la ronda” o “el escondite” fomentan este aspecto.
- **Resolución de conflictos:** Al jugar en grupo, los niños inevitablemente enfrentan pequeños conflictos o desacuerdos. Estos

juegos ofrecen oportunidades para que practiquen la resolución de problemas y desarrollen habilidades para negociar y resolver conflictos de forma positiva.

- **Desarrollo del lenguaje y habilidades comunicativas:** La interacción en los juegos cooperativos promueve el desarrollo del lenguaje, ya que los niños se comunican para expresar sus ideas y comprender las instrucciones de los demás. Esto también fortalece su capacidad de escuchar y responder adecuadamente a los demás.
- **Sentimiento de pertenencia y empatía:** Los juegos cooperativos refuerzan el sentido de pertenencia al grupo y fomentan la empatía, ya que los niños aprenden a entender y respetar los sentimientos de los otros.
- **Habilidades motrices y cognitivas:** En juegos como las construcciones en grupo, carreras de obstáculos o juegos de roles, los niños desarrollan tanto habilidades físicas como cognitivas al coordinar sus movimientos y planificar sus acciones con los otros participantes.

Ejemplos de juegos sociales y cooperativos

Juegos de rol y simulación: Actividades como "jugar a la casita", donde cada niño desempeña un rol, o "jugar al supermercado", ayudan a los niños a comprender los roles sociales y la cooperación.

Carreras de relevos o juegos con equipo: Estos juegos permiten que los niños trabajen juntos hacia un objetivo común, promoviendo la cooperación y la coordinación.

Construcción en grupo: La creación de estructuras con bloques o piezas grandes fomenta la colaboración, la planificación conjunta y el respeto por las ideas de los demás.(Tripero, 2011).

La creatividad

El proceso creativo representa una de las capacidades más sofisticadas de los seres humanos, involucrando habilidades cognitivas que van desde procesos básicos hasta niveles superiores de pensamiento, necesarios para generar ideas o conceptos innovadores. Esta habilidad, intrínseca a la naturaleza humana, ha existido siempre; sin embargo, no fue ampliamente estudiada ni definida como concepto hasta épocas recientes, cuando surgieron investigadores que comenzaron a profundizar en su estudio.

El término “creatividad” en sí es un neologismo que durante mucho tiempo no apareció en diccionarios importantes, incluyendo el de la Real Academia Española, hasta que fue finalmente incorporado en ediciones posteriores (por ejemplo, en 1992, definida como la “facultad de crear”). A lo largo de las últimas décadas, la creatividad se ha ido consolidando como un campo de estudio autónomo en diversas disciplinas, como la psicología, especialmente en contextos educativos. Aun así, su definición sigue siendo abierta y sujeta a interpretaciones diversas según la teoría psicológica.

La psicología, en particular, ha adoptado múltiples enfoques para analizar la creatividad: desde teorías conductuales y asociacionistas hasta perspectivas de la Gestalt, el psicoanálisis, el humanismo y el cognitivismo. Piaget, por ejemplo, usó el término “constructivismo” para describir un aprendizaje basado en la reconstrucción activa del conocimiento. En general, los psicólogos coinciden en

que la creatividad es multidimensional y depende de la interacción de varias dimensiones o factores.(Esquivias, 2004)

No es fácil definir la creatividad cuando los sujetos implicados son niños pequeños, pues las definiciones más comúnmente aceptadas no solo incluyen el requisito de que la idea o producto sea novedosos, sino que debe relacionarse con la realidad y resistir también la prueba de la utilidad.

Smith define la creatividad como el proceso de “echar mano a las experiencias pasadas y reunir estas experiencias escogidas en nuevos modelos, nuevas ideas y nuevos productos” (Hendrick, 1990, p. 14)

La reunión de experiencias previas en algo nuevo es una buena descripción de lo que esperamos que los niños pequeños sean capaces de hacer cuando utilizan el material expresivo, juegan imaginativamente, resuelven problemas o producen nuevas ideas. Acentúa la originalidad y presta poca atención a la calidad de la evaluación que es menos aplicable a niños pequeños aun cuando se les pueda alentar a probar ideas y comprobarlas y evaluarlas luego de la realidad de una manera informal.

➤ **Importancia de la creatividad en la educación inicial**

La creatividad es fundamental en la formación infantil, ya que estimula múltiples aspectos del desarrollo cognitivo, social, emocional y motor en los niños. A continuación, se describen algunas de las razones de su importancia, con referencias para profundizar en cada aspecto:

a. Desarrollo Cognitivo y Resolución de Problemas: La creatividad impulsa a los niños a explorar, experimentar y buscar soluciones innovadoras ante diferentes situaciones. Este proceso fortalece sus habilidades para resolver problemas de manera flexible, fomentando el

pensamiento crítico y la capacidad para generar ideas originales. Según investigaciones de Ballarini y Forés (2018) la creatividad contribuye a la formación de conexiones neuronales que permiten el aprendizaje activo y la adaptabilidad en diferentes contextos, Expresión Emocional y Autoconocimiento: A través de actividades creativas, como el arte y el juego simbólico, los niños tienen la oportunidad de expresar sus emociones y pensamientos, lo cual contribuye a su autoconocimiento y regulación emocional. Este proceso es esencial para el bienestar psicológico, pues permite que los niños manejen el estrés y desarrollen una autoestima saludable.

- b. Interacción Social y Colaboración:** La creatividad también fomenta habilidades sociales al permitir que los niños colaboren en proyectos, compartan ideas y aprendan a respetar diferentes perspectivas. Actividades como el juego grupal creativo o la construcción de historias en conjunto ayudan a los niños a desarrollar empatía y a mejorar sus habilidades comunicativas.
- c. Desarrollo motor y coordinación:** La creatividad en actividades físicas o artísticas, como el dibujo, el modelado o el baile, fortalece las habilidades motoras finas y gruesas, así como la coordinación. Según la National Association for the Education of Young Children (NAEYC), (2020) el desarrollo físico es esencial en los primeros años, y las actividades creativas juegan un papel crucial en esta etapa.
- d. Fomento de la Innovación, Flexibilidad Mental:** El estímulo de la creatividad en edades tempranas permite que los niños mantengan una actitud abierta al cambio y a la exploración de nuevas ideas, cualidades

esenciales para el aprendizaje continuo y la adaptación en la vida adulta. Ken Robinson afirma "La creatividad es actualmente tan importante en la educación como saber leer y escribir; y deberíamos darle idéntico estatus". (Magaña, 2024); enfatizan que los entornos educativos que valoran la creatividad preparan mejor a los niños para enfrentar un mundo en constante cambio.

La experiencia de verse envuelto en una capacidad creadora produce satisfacciones incomparables y la capacidad de ser creador no solo parece reflejar la salud emocional, sino también fomentarla. El acto de creación realza los sentimientos de autoestima y la valoración de sí mismo del niño.

➤ **Etapas del desarrollo**

Uno de los momentos más destacados en la expresión creativa se presenta entre los cuatro y seis años, periodo que se relaciona con la teoría del desarrollo de Erikson para esta franja etaria. Según Erikson, esta etapa se caracteriza por la inclinación a alcanzar objetos, la exploración y la experimentación, lo que también se traduce en un aumento de la conducta creativa, la cual se distingue por este tipo de actividades.

Al igual que en otras áreas, los niños atraviesan fases generales de desarrollo en el uso de materiales creativos, como indican Smith y Smart (1972). En un primer momento, los niños exploran el material en sí y examinan sus propiedades. Por ejemplo, los niños de 2 a 3 años pasan largas horas disfrutando de lo que parece ser una simple manipulación y exploración de pinturas y pinceles, o deleitándose con la mezcla de masa plástica, utilizando todos sus sentidos en el proceso.

Una vez que han explorado las características del material y han adquirido ciertas habilidades en su manejo, es probable que el niño avance hacia la etapa no representacional. En esta fase, las pinturas, por ejemplo, parecen tener una mayor intención y propósito, aunque el contexto no es reconocible por nadie más que por el propio autor. Dado que en esta etapa la pintura no siempre busca representar algo específico, el educador debe tener cuidado al preguntar "¿qué es?", ya que esta pregunta podría, sin intención, generar dificultades para el niño.

Consecuencias para los maestros de preescolar

Una consecuencia al extraer de estas etapas de desarrollo es que los maestros deberían ofrecer a los niños incontables oportunidades de experimentar y explorar materiales expresivos. porque este aprendizaje es fundamental para la experiencia creadora. El pleno conocimiento obtenido a través de la exploración amplía los modos en que un niño puede utilizar el material, enriqueciendo, por tanto, sus oportunidades creadoras y también es probable que la libertad para explorar mantenga vivo su interés y su apertura al medio. La segunda consecuencia evolutiva es que no hay que esperar que los niños pequeños cuando utilizan materiales expresivos que su resultado sea un producto terminado, naturalmente algunos niños de 4 años lo hacen pero puesto que muchos no lo hacen las expectativas de cualquier clase de resultado reconocible no constituyen una meta creativa razonable para aplicar a los niños durante los primeros años.

➤ **El fomento de la creatividad en el juego**

El juego que emana del interior es, por su naturaleza, una actividad de autoexpresión que se nutre profundamente de la imaginación infantil. Esta

actividad se manifiesta de manera inmediata. Además, se han acumulado evidencias que relacionan las oportunidades de juego libre con una mayor facilidad para resolver problemas, basándose en dichas experiencias.

La libertad para experimentar creativamente con la conducta en situaciones de escaso riesgo, típica del juego, es una de las virtudes mencionadas por Bruner 1974 quien señala que el juego proporciona una situación en la que las oportunidades de probar combinaciones de comportamiento que jamás se intentarían en otras circunstancias; además, señalan que el juego incrementa el repertorio infantil de respuestas. El pensamiento divergente se caracteriza por la capacidad de producir más de una respuesta, y es evidente que el juego ofrece oportunidades para desarrollar modos alternativos de reaccionar ante situaciones similares. por ejemplo, cuando los niños simulan que un perro feroz entra a la casa, unos pueden responder gritando despavoridos, otros corriendo para cerrar la puerta, otros atacan al perro y le arrojaron agua.

En los niños pequeños, el juego se expresa primariamente de dos maneras a través del uso insólito de materiales y equipos familiares y a través de la representación de roles y el juego imaginativo

- Independientemente del valor que los teóricos perciban en el juego, lo cierto es que es común en todas las culturas y que es el alma de la infancia. así los rusos pueden ofrecer bloques huecos con el razonamiento de que su tamaño promueve la cooperación, mientras que los norteamericanos pueden ofrecer los mismos bloques sobre la base de que las dificultades para manipularlos desarrollan sentimientos de dominio. pero los niños continúan usando bloques satisfactoriamente con independencia de la racionalización de los adultos de

la misma manera en que continúan jugando a la casa en la ventosa del Norte y en las casitas de muñecas de la escuela infantil británica.

➤ **El fomento de la creatividad del pensamiento**

Fomentar el pensamiento creativo en niños de 3 y 4 años es esencial para su desarrollo cognitivo y emocional, y puede lograrse a través de diversas estrategias que aprovechan su curiosidad natural y su capacidad de explorar el mundo. Aquí se presentan algunas formas efectivas para estimular la creatividad en estos primeros años:

a. Estimulación del juego simbólico

El juego simbólico o “hacer como si” permite a los niños imaginar situaciones y experimentar roles diversos, lo cual fomenta su capacidad para crear escenarios y resolver problemas desde distintos puntos de vista. Vygotsky destaca la importancia de este tipo de juego en el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, ya que permite a los niños interiorizar las normas y roles sociales mientras experimentan con el mundo que los rodea (Vygotsky, 1933 citado en Nassr, 2017)

b. Fomentar la expresión artística libre

Proporcionar materiales de arte (como pinturas, crayones, arcilla, etc.) sin instrucciones precisas permite a los niños explorar colores, texturas y formas, desarrollando la creatividad visual y la motricidad fina. Los estudios muestran que la creación libre, en lugar de trabajos guiados, potencia la innovación y ayuda a los niños a expresar sus ideas y emociones (Lowenfeld & Lambert, 1987).

c. Exploración a través de cuentos y preguntas abiertas

Leerles cuentos y luego hacer preguntas abiertas sobre la historia (como “¿Qué crees que pasaría si...?”) incentiva a los niños a imaginar nuevas posibilidades y a expresar sus propias versiones de la historia. Según investigaciones de Trawick-Smith, el uso de preguntas abiertas puede mejorar la capacidad de pensamiento divergente, un componente clave de la creatividad.

d. Actividades de construcción

Juegos con bloques y materiales de construcción no estructurados ayudan a los niños a imaginar y construir diferentes estructuras. Este tipo de actividades promueve habilidades de resolución de problemas y pensamiento espacial, alentando a los niños a probar y adaptar sus ideas. Estas actividades permiten a los niños crear de forma activa, en lugar de solo responder a estímulos pasivos.

e. Actividades científicas en la naturaleza

El tiempo al aire libre en entornos naturales, como parques o jardines, brinda oportunidades de exploración, donde los niños pueden descubrir y jugar con materiales naturales (piedras, hojas, arena). La naturaleza es un entorno ideal para el juego no estructurado, que permite a los niños conectar ideas y fomentar la creatividad de manera espontánea (Wilson & Wilson, 2007)

Estas estrategias brindan una base para desarrollar la creatividad de los niños y pueden adaptarse a diferentes contextos y necesidades. Si deseas profundizar en cada estrategia, los trabajos de referencia que he mencionado contienen valiosos detalles y ejemplos prácticos.

➤ **Dimensiones de la creatividad infantil**

La creatividad infantil se puede entender a través de varias dimensiones que reflejan diferentes aspectos del pensamiento y expresión creativos. A continuación, se describen las principales dimensiones de la creatividad en los niños, de acuerdo con investigaciones en psicología infantil y educación:

1. *Fluidez.* Se refiere a la capacidad de generar muchas ideas o soluciones a un problema. En los niños, esto se observa en su habilidad para inventar juegos, crear historias y experimentar con ideas diversas sin apegarse a una sola forma de jugar.

La fluidez permite que los niños exploren múltiples posibilidades, lo que fomenta una mentalidad abierta y flexible en el aprendizaje. (Díaz & Justel, 2019)

2. *Flexibilidad.* Es la capacidad para cambiar de enfoque y adaptarse a nuevas reglas o condiciones en el juego o actividades. Los niños que muestran flexibilidad pueden utilizar materiales de distintas maneras y adaptarse rápidamente a los cambios en el entorno.

Esta habilidad les permite responder de manera adaptativa y abierta a situaciones inesperadas, esencial para el desarrollo social y emocional. (Guilford, citado en Manuela, 1986)

3. *Originalidad.* Implica producir ideas únicas o inusuales en comparación con las de sus compañeros. En los niños, esta dimensión se puede observar cuando crean juegos nuevos o inventan personajes y mundos imaginarios distintos a los comunes.

Fomenta la individualidad y la autoexpresión, alentando a los niños a pensar fuera de lo convencional y ser innovadores en sus ideas.

4. **Elaboración.** La elaboración es la capacidad de desarrollar una idea de manera detallada. En los niños, esto puede observarse cuando construyen juegos complejos o crean historias con múltiples personajes y escenarios detallados.

Ayuda a que los niños presten atención a los detalles y mejoren sus habilidades de planificación y ejecución de ideas, fomentando la paciencia y el trabajo detallado.

5. **Imaginación.** La imaginación es la capacidad de crear representaciones mentales de situaciones, personajes o mundos ficticios. Los niños usan la imaginación en el juego simbólico y en actividades como el dibujo o la narración.

La imaginación no solo es una forma de entretenimiento, sino una habilidad fundamental para el desarrollo cognitivo y emocional, ya que les permite explorar y comprender el mundo desde diferentes perspectivas.

Según Piaget y Vygotsky, la imaginación en los niños es una base fundamental para el aprendizaje y la creatividad, dado que permite a los niños proyectar y experimentar en situaciones que aún no han vivido.

Estas dimensiones son esenciales para evaluar y fomentar la creatividad en los niños y son ampliamente utilizadas en métodos educativos para enriquecer sus habilidades de pensamiento creativo.

2.3. Definición de Términos Básicos

Creatividad. “Proceso mental no hace justicia al fenómeno de la creatividad, que es tanto social y cultural, como psicológico. Esto es, la creatividad no se produce dentro de la cabeza de las personas, sino en la interacción entre los

pensamientos de una persona y un contexto sociocultural”. (Csikszentmihalyi 1998, citado en Pascale, 2005, p.65)

Desarrollo. Según Gesell, el desarrollo de los niños sigue un curso predecible y universal. Aunque cada niño es único, existe un patrón común de desarrollo que se manifiesta en todas las culturas y contextos. Este enfoque destaca la importancia de la biología en la determinación de las etapas de desarrollo.(Mentes Abiertas Psicología, 2023)

Desarrollo infantil. El desarrollo infantil es parte del desarrollo humano, un proceso único para cada niño, que tiene como objetivo su integración en la sociedad en la que vive. Se expresa por la continuidad y por los cambios en las habilidades motoras, cognitivas, psicosociales y del lenguaje, con las adquisiciones cada vez más complejas en las funciones de la vida diaria.(Souza y Veríssimo, 2015)

Juego. Para Winnicott (1982), “el juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo. Una forma básica de vida” (Ministerio de Educación, 2014, p. 15)

2.4. Formulación de Hipótesis

2.4.1. Hipótesis General

- **Hipótesis Alterna (Ha).** Existe una relación significativa entre el juego y el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas 3 a 4 años de la I.E. “Cipriano Proaño Malpartida”- Cerro de Pasco.
- **Hipótesis Nula (Ho).** No existe una relación entre el juego y el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas 3 a 4 años de la I.E. “Cipriano Proaño Malpartida”- Cerro de Pasco.

2.4.2. Hipótesis específicas

- Existe una relación significativa entre el juego simbólico y el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la I. E. “Cipriano Proaño Malpartida”- Cerro de Pasco.
- Existe una relación significativa entre el juego físico y el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la I. E. “Cipriano Proaño Malpartida”- Cerro de Pasco.
- Existe una relación significativa entre el juego de construcción y el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la I. E. “Cipriano Proaño Malpartida”- Cerro de Pasco.
- Existe una relación significativa entre el juego social y el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la I. E. “Cipriano Proaño Malpartida”- Cerro de Pasco.

2.5. Identificación de Variables

Variable 1. El juego

Variable 2. Desarrollo de la creatividad

2.6. Definición operacional de variables e indicadores

| VARIABLES | DIMENSIONES | INDICADORES | ESCALA | INSTRUMENTO |
|---|--------------------------------------|---|--|---|
| Variable 1 El juego | Juego simbólico y de roles | <ul style="list-style-type: none"> - Uso de objetos - Asunción de roles - Expresión de pensamientos - Uso del lenguaje | 1: No muestra el comportamiento o habilidad observada. | Escala a de evaluación del juego en niños y niñas de 3 a 4 años. |
| | Juego físico y motor | <ul style="list-style-type: none"> - Correr, saltar, y trepar Coordinación - Control del cuerpo - Transformación de juegos | 2: Muestra el comportamiento o de manera limitada o esporádica. | |
| | Juego de construcción y manipulación | <ul style="list-style-type: none"> - Construcción de estructuras o patrones - Resolución de problemas - Combinación de materiales | 3: Muestra el comportamiento o con frecuencia y de manera consistente. | |
| | Juego social y cooperativo | <ul style="list-style-type: none"> - Interacción - Cooperación - Comprensión de emociones - Expresión de emociones | 4: Muestra el comportamiento o de manera sobresaliente o completamente autónoma | |
| Variable 2 Desarrollo de la creatividad | Fluidez | <ul style="list-style-type: none"> - Generación de ideas - Variedad de objetos utilizados - Expresión oral espontánea | 0 puntos: No manifiesta la habilidad observada. | Guía de observación para la evaluación de pensamiento creativo en niños y niñas de 3 y 4 años |
| | Flexibilidad | <ul style="list-style-type: none"> - cambio de actividad o propósito - Adaptación a nuevas reglas o instrucciones sitio - Uso de un objeto para diferentes funciones | 1 punto: Manifiesta la habilidad de forma ocasional y necesita guía constante. 2 puntos: Manifiesta la habilidad con frecuencia, con algo de ayuda. | |
| | Originalidad | <ul style="list-style-type: none"> - Respuestas únicas o poco convencionales - Creación de historias o narrativas imaginativas - Solución de problemas de forma innovadora | 3 puntos: Manifiesta la habilidad de forma autónoma y consistente | |

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación fue la descriptiva, transversal, puesto que, se recogieron los datos en un solo momento para describir y analizar el fenómeno estudiado, el juego y el desarrollo de la creatividad de los niños de 3 y 4 años en el contexto de la investigación.

3.2. Nivel de Investigación.

El nivel de investigación realizada fue correlacional y no experimental, en la que se cuantifican las dos variables. Posteriormente, se utiliza un análisis estadístico inferencial para evidenciar el grado de relación existente entre ellas; en el contexto del presente estudio, se busca establecer la conexión entre las dos variables.

3.3. Métodos de investigación

El método general fue el científico, que permitió sistematizar la investigación desde el planteamiento del problema, formulación de los objetivos

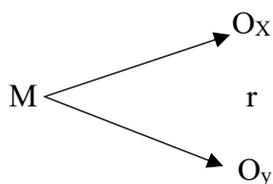
y las hipótesis, pasando por la recolección de los datos, culminando con la comprobación de las hipótesis para llegar a las conclusiones de la investigación.

El método específico fue el deductivo que ayudó a llegar a las conclusiones a partir del análisis de los indicadores, las dimensiones, y variables del estudio.

3.4. Diseño de investigación

La presente investigación cuenta con un diseño no experimental, considerando que la aplicación del instrumento será de corte transversal, corresponde a un nivel de investigación descriptivo correlacional por lo que tiene el propósito de mostrar cual es el nivel de relación entre ambas variables de estudio (Carrasco, 2009).

El diseño de la investigación es correlacional, porque está orientado a determinar la relación entre el juego y el desarrollo de la creatividad, que permite verificar directamente la presencia o ausencia de asociación entre las dos variables, para posteriormente calcular la correlación estadística



Donde:

M: Muestra de niños y niñas

O: Representa la información obtenida

X: Variable Independiente: El juego

Y: Variable Dependiente: Desarrollo de la creatividad

r: Relación

3.5. Población y muestra

Población

La población es finita, con un número de 30 niños de 3 y 4 años de edad correspondiente a la sección “Los Tulipanes” y “Los Geranios” de la I.E. “Cipriano Proaño Malpartida”.

Tabla 1

Distribución poblacional

| Sección | Número de niños |
|---------------|-----------------|
| Los Tulipanes | 13 |
| Los Geranios | 17 |
| Total | 15 |

Nota: Registro de matrícula 2023.

Muestra

Por el tamaño de la población menor a 30 sujetos, se seleccionó a todos los niños de 3 y 4 años como la muestra intacta.

Tabla 2

Distribución muestral

| Sección | Número de niños |
|---------------|-----------------|
| Los Tulipanes | 13 |
| Los Geranios | 17 |
| Total | 30 |

3.6. Técnicas e instrumento recolección de datos

Técnicas

- **Observación a los niños.** A través de la observación se pudo recoger información sobre ambas variables del presente estudio.

Instrumentos

- **Escala de evaluación del juego en niños y niñas de 3 a 4 años.** Instrumento que mide la variable juego a través de la técnica de observación. Cuenta con un total de 20 ítems distribuidos en 4 dimensiones
- **Guía de observación para la evaluación de pensamiento creativo en niños y niñas de 3 y 4 años.** Instrumento diseñado para evaluar el pensamiento creativo en niños de 3 y 4 años. Este instrumento se centra en tres dimensiones clave del pensamiento creativo en esta etapa de desarrollo: fluidez, flexibilidad y originalidad. La escala se aplicó en situaciones de juego libre o actividades guiadas que permitan observar la capacidad del niño para generar ideas, adaptarse a nuevas situaciones y proponer soluciones únicas.

3.7. Selección validación y y confiabilidad de los instrumentos de investigación

La validez se relaciona con el grado en que un instrumento mide la variable que pretende medir; seguidamente, se explica el proceso de validación de los instrumentos utilizados en la investigación.

El instrumento que pretendió medir las variables se validó de acuerdo con los siguientes:

1. Se analizó el contenido de instrumentos similares.
2. Se realizó un análisis de claridad y pertinencia de los mismos.
3. Se aplicó una prueba piloto para validar el instrumento y para medir el nivel de confiabilidad.

Se preparó el instrumento final, después de haber sido corregido finalmente por el asesor

Escala de evaluación del juego en niños y niñas de 3 a 4 años. instrumento que fue validado mediante el método del índice de discriminación de ítems

Guía de observación al niño/a. Instrumento diseñado para evaluar la creatividad en niños pequeños, generalmente entre los 3 y 6 años. se basa en tareas que permiten observar cómo los niños resuelven problemas, generan ideas y utilizan su imaginación para enfrentar situaciones cotidianas. Es particularmente útil porque las habilidades creativas de los niños de esta edad se expresan de formas muy diferentes en comparación con niños mayores.

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

El procesamiento de datos se realizó mediante las técnicas digitales en el llenado de los instrumentos como son ambos cuestionarios. Las técnicas electrónicas, para el procesamiento de los datos se realizó con el uso de software estadísticos como el SPSS 26.0 y el Microsoft Excel.

3.9. Tratamiento Estadístico

El tratamiento estadístico fue descriptivo e inferencial, se realizó utilizando los estadísticos descriptivos y para la prueba de hipótesis se aplicó el estadístico *Rho de Spearman*, por el diseño de investigación, en este caso por ser bivariado.

3.10. Orientación ética filosófica y epistémica

Se tiene la idea, que la ética es un conjunto de reglas que se debe de cumplir, es decir, no solo es conocerla sino saber aplicar cada norma. Es necesario entender que la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión tiene sus propios reglamentos y normas para la obtención de grados y títulos, por lo tanto, se ha cumplido todos estos requisitos para la elaboración del informe.

Se respeta también a los participantes de la investigación y se les aplicó los instrumentos con trato respetuoso y confidencial.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo.

El trabajo de campo describe el proceso de recolección de información en relación con las variables de la presente investigación, para lo cual en primer lugar, se realizó las coordinaciones con los profesores y directivos de la institución y en el tiempo previsto se tuvo la participación de los niños y niñas de la muestra para recoger la información solicitada, para tal efecto se observó a los niños de forma indirecta en sus actividades de juego y con apoyo de las docentes se pudo crear acciones que permitieron medir la variable dependiente, creatividad, en cumplimiento al protocolo establecido en el instrumento para dicha variable.

4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados

Juego

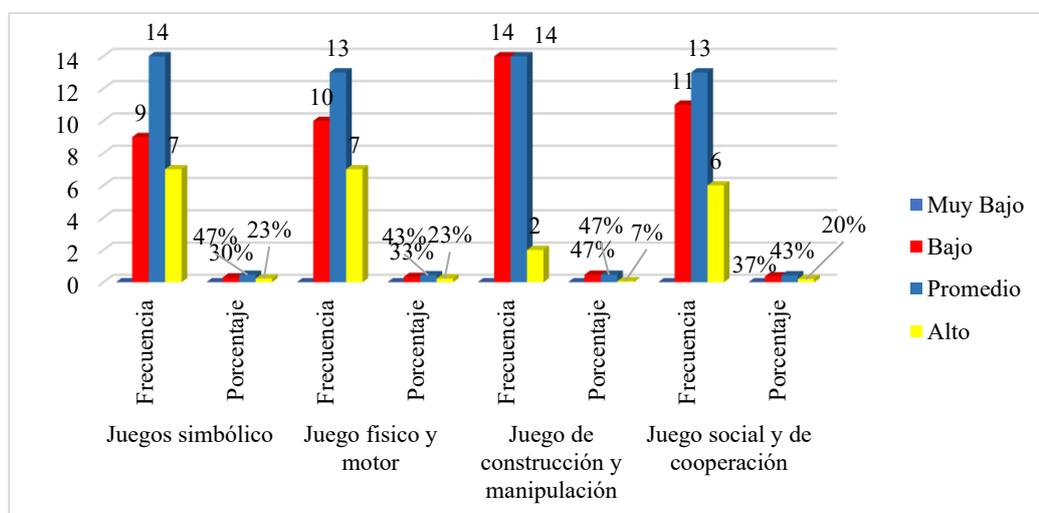
Tabla 3

Tipos de juego y niveles en los niños de 3 y 4 años

| | Juegos simbólicos | | Juego físico y motor | | Juego de construcción y manipulación | | Juego social y de cooperación | |
|----------|-------------------|------|----------------------|------|--------------------------------------|------|-------------------------------|------|
| | f | % | f | % | f | % | f | % |
| Muy Bajo | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% |
| Bajo | 9 | 30% | 10 | 33% | 14 | 47% | 11 | 37% |
| Promedio | 14 | 47% | 13 | 43% | 14 | 47% | 13 | 43% |
| Alto | 7 | 23% | 7 | 23% | 2 | 7% | 6 | 20% |
| Total | 30 | 100% | 30 | 100% | 30 | 100% | 30 | 100% |

Figura 1

Tipos de juego y niveles en los niños de 3 y 4 años



Como se observa en la tabla 3 respecto al nivel alcanzado por los niños y niñas de 3 y 4 años en los cuatro tipos de juegos evaluados; es así que el mayor porcentaje de niños alcanza un nivel *promedio* en los cuatro tipos de juegos de 43% a 47%; sin embargo, un 47% de los niños y niñas tiene un nivel bajo de juegos de construcción y manipulación y un 37% de juego social y de cooperación. Solo

un 23% de los mismos alcanza un nivel *alto* en juegos físicos o motores y juegos simbólicos.

Estos resultados nos indican que, si bien los niños participan de los diversos tipos de juegos, son juegos como coordinar bien sus movimientos (ej. al lanzar o atrapar una pelota); así como el involucramiento en juegos colaborativos complejos (ej. juegos de equipo). Por otro lado, los juegos con mayores puntuaciones, fueron aquellos en el que usa el lenguaje para narrar historias, describir acciones y coordinar con otros y crea juegos completamente nuevos o transforma el juego de formas originales, aunque con pocos sujetos.

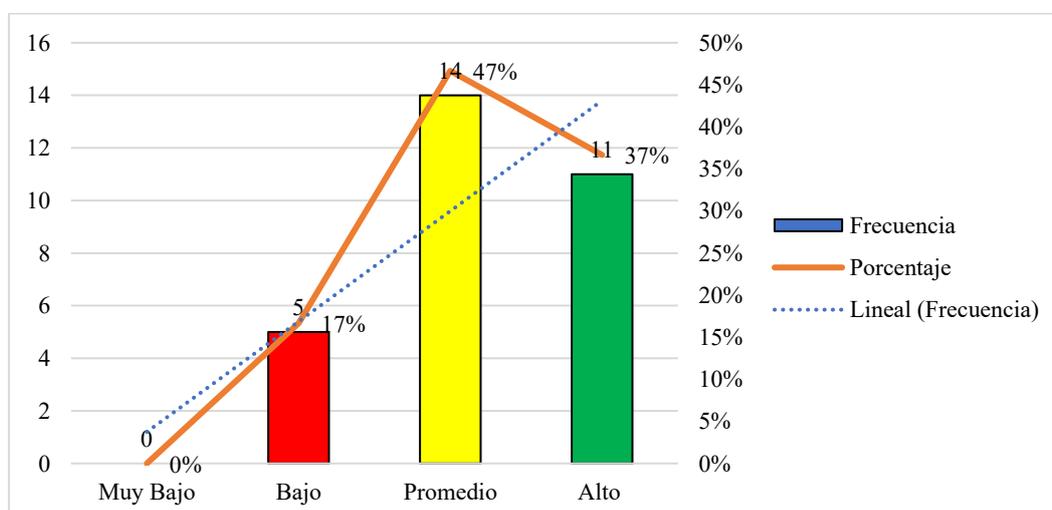
Tabla 4

Nivel general de juego de los niños y niñas de 3 y 4 años

| Nivel | Frecuencia | Porcentaje |
|----------|------------|------------|
| Muy Bajo | 0 | 0% |
| Bajo | 5 | 17% |
| Promedio | 14 | 47% |
| Alto | 11 | 37% |
| Total | 30 | 100% |

Figura 2

Nivel general de juego de los niños y niñas de 3 y 4 años



El nivel de juego que alcanzan los niños y niñas de 3 y 4 años es un 47% promedio, seguido del 37% que se ubican en el nivel alto y solo el 17% en el nivel bajo.

Estos resultados nos indican que los niños por su mismo nivel de desarrollo juegan de forma regular en los diferentes tipos, simbólicos, físicos, de construcción y sociales; propios para su edad.

Desarrollo de la creatividad

Tabla 5

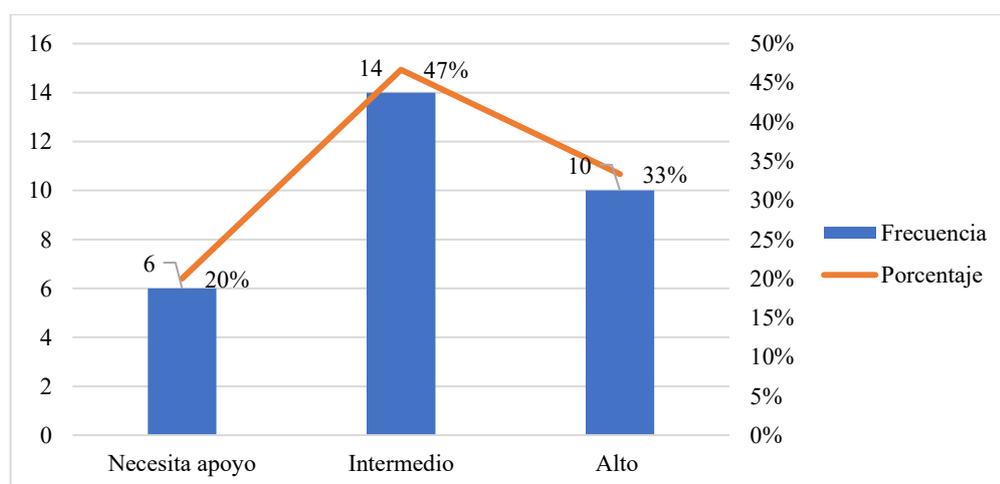
Nivel de pensamiento creativo en la dimensión de fluidez

| Nivel | Frecuencia | Porcentaje |
|----------------|------------|------------|
| Necesita apoyo | 6 | 20% |
| Intermedio | 14 | 47% |
| Alto | 10 | 33% |
| Total | 30 | 100% |

Nota. Guía de observación para la evaluación de pensamiento creativo en niños y niñas de 3 y 4 años

Figura 3

Nivel de pensamiento creativo en la dimensión de fluidez



La presente tabla nos muestra el nivel de pensamiento creativo de los niños de 3 y 4 años en la dimensión de fluidez, ubicando al 47% de los niños en el nivel

Intermedio, lo cual indica que los niños y niñas de este grupo manifiestan la habilidad creativa con frecuencia, con algo de ayuda, generar ideas o soluciones a un problema; pueden inventar juegos, crear historias y experimentar con ideas diversas sin apegarse a una sola forma de jugar. El 33% alcanza un nivel alto de fluidez en el pensamiento creativos, lo cual indica que los niños y las niñas manifiesta la habilidad de forma autónoma y consistente. Solo un 20% necesita apoyo para desarrollar la fluidez en su pensamiento creativo.

Tabla 6

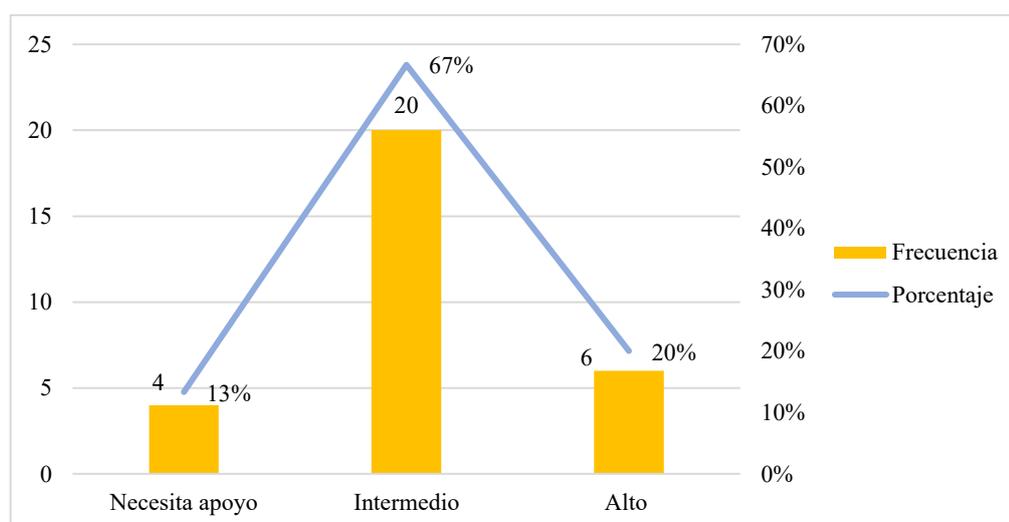
Nivel de pensamiento creativo en la dimensión de flexibilidad

| Nivel | Frecuencia | Porcentaje |
|----------------|------------|------------|
| Necesita apoyo | 4 | 13% |
| Intermedio | 20 | 67% |
| Alto | 6 | 20% |
| Total | 30 | 100% |

Nota. Guía de observación para la evaluación de pensamiento creativo en niños y niñas de 3 y 4 años

Figura 4

Nivel de pensamiento creativo en la dimensión de flexibilidad



Como se aprecia en la tabla 6 y su figura, el 67% de los niños se ubica en el nivel intermedio de pensamiento creativo en la dimensión de flexibilidad, es decir que los niños y niñas manifiestan dicha la habilidad creativa con frecuencia, con algo de ayuda; son capaces de cambiar de enfoque y adaptarse a nuevas reglas o condiciones en el juego u otras actividades., pueden utilizar materiales de diferentes formas y adaptarse rápidamente a los cambios en el entorno; lo cual les permite responder de manera adaptativa y abierta a situaciones inesperadas, esencial para el desarrollo social y emocional. El 20% tiene un nivel alto de flexibilidad y un 13% necesita apoyo para alcanzar un mejor nivel de creatividad en esta dimensión.

Tabla 7

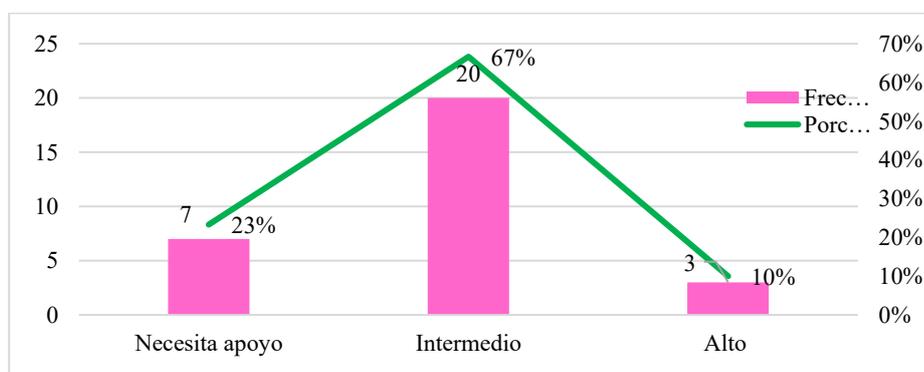
Nivel de pensamiento creativo en la dimensión de originalidad

| Nivel | Frecuencia | Porcentaje |
|----------------|------------|------------|
| Necesita apoyo | 7 | 23% |
| Intermedio | 20 | 67% |
| Alto | 3 | 10% |
| Total | 30 | 100% |

Nota. Guía de observación para la evaluación de pensamiento creativo en niños y niñas de 3 y 4 años

Figura 5

Nivel de pensamiento creativo en la dimensión de originalidad



El 67% de los niños se ubican en el nivel de pensamiento creativo intermedio de la dimensión originalidad, estos resultados indican que ellos manifiestan la habilidad con frecuencia, pero con algo de ayuda pueden producir ideas únicas o inusuales en comparación a las de sus compañeros. Por ejemplo, cuando crean juegos nuevos o inventan personajes y mundos imaginarios distintos a los comunes.

Tabla 8

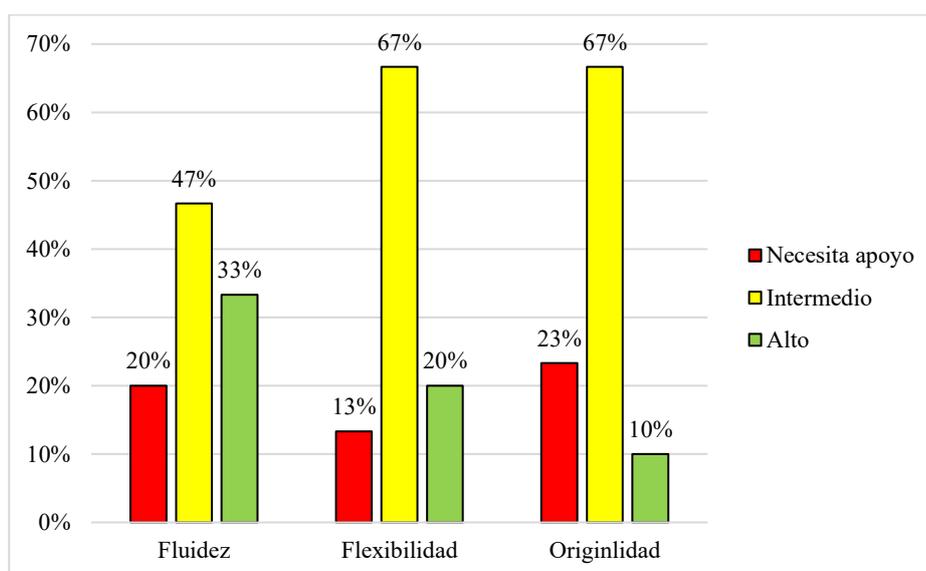
Comparación del nivel de pensamiento creativo en las tres dimensiones

| Nivel | Fluidez | | Flexibilidad | | Originalidad | |
|----------------|---------|------|--------------|------|--------------|------|
| | f | % | f | % | f | % |
| Necesita apoyo | 6 | 20% | 4 | 13% | 7 | 23% |
| Intermedio | 14 | 47% | 20 | 67% | 20 | 67% |
| Alto | 10 | 33% | 6 | 20% | 3 | 10% |
| Total | 30 | 100% | 30 | 100% | 30 | 100% |

Nota. Guía de observación para la evaluación de pensamiento creativo en niños y niñas de 3 y 4 años

Figura 6

Comparación del nivel de pensamiento creativo en las tres dimensiones



Como se observa, los niños de 3 y 4 años se ubican en las tres dimensiones en un mayor porcentaje en el nivel intermedio, fluidez (47%), flexibilidad (67%) y originalidad (67%); seguido del nivel alto con un 33% en la dimensión de fluidez; el nivel bajo está presente entre un 13% a un 27% en las tres dimensiones.

Tabla 9

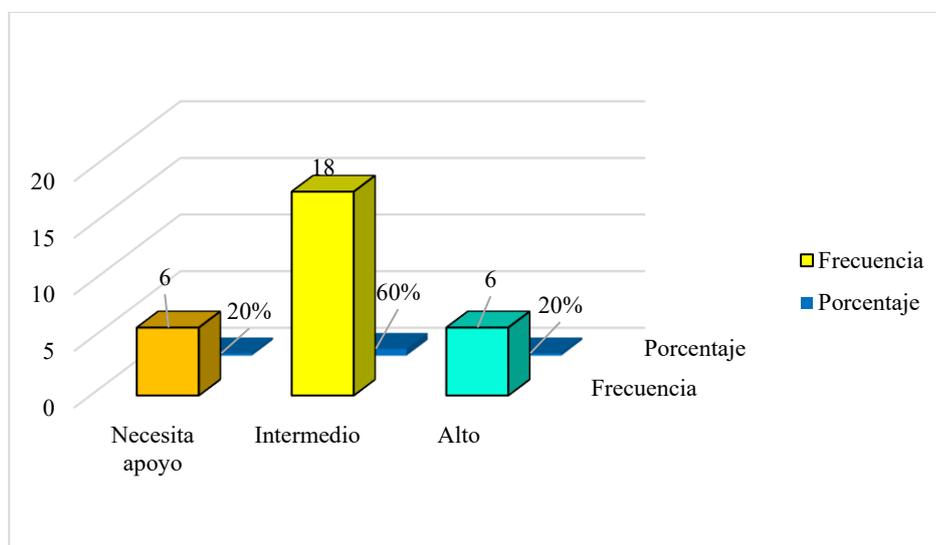
Nivel de creatividad de los niños y niñas de 3 y 4 años

| Nivel | Frecuencia | Porcentaje |
|----------------|------------|------------|
| Necesita apoyo | 6 | 20% |
| Intermedio | 18 | 60% |
| Alto | 6 | 23% |
| Total | 30 | 100% |

Nota. Guía de observación para la evaluación de pensamiento creativo en niños y niñas de 3 y 4 años

Figura 7

Nivel de creatividad de los niños y niñas de 3 y 4 años



A nivel general los niños y las niñas alcanzan un nivel intermedio de pensamiento creativo en un 60% y el 20% se ubica en el nivel alto y de igual forma los niños en el nivel de necesita apoyo.

4.3. Prueba de hipótesis

➤ Hipótesis General

Formulación de hipótesis estadística

H₁ Existe relación significativa entre el juego y el desarrollo de la creatividad en los niños de 3 a 4 años de la I.E. “Cipriano Proaño Malpartida”, Cerro de Pasco.

H₀ No existe relación entre el juego y el desarrollo de la creatividad en los niños de 3 a 4 años de la I.E. “Cipriano Proaño Malpartida”, Cerro de Pasco.

Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$

Para hallar las hipótesis de la investigación es necesario identificar el nivel de significancia a utilizar para lo cual se ha decidido utilizar el valor será de 0.05 que será hallado por medio del coeficiente de Rho Spearman:

Tabla 10

Rho Spearman del juego y la creatividad

| | | | El Juego | La creatividad |
|--------------|----------------|---|----------------------|-------------------------------|
| Rho Spearman | El juego | Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N | 1,000 30 | ,874” 0,000 30 1,000 |
| | La creatividad | Coeficiente de correlación Sig. (bilateral) N | ,874” 0,000 30 | 30 |

Nota. Rho Spearman del juego y la creatividad

En la tabla 10 luego de la aplicación del coeficiente de Rho Spearman se identifican resultados que se refleja como el p- valor = 0.000 (sig. bilateral) dicho valor es inferior respecto al valor de significancia 0.05, es por ello se decide no considerar la hipótesis nula y se decide en adoptar de manera positiva la hipótesis alterna, aseverando que, existe relación entre el juego y

el desarrollo de la creatividad en los niños de 3 a 4 años de la I.E. Cipriano Proaño Malpartida, Cerro de Pasco.

Además, se evidencia el valor del coeficiente de Rho Spearman fue de 0.874 que se interpreta como un nivel de relación positivo alto.

Formulación de hipótesis específica 1:

H₁: Existe una relación significativa entre el juego simbólico y el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la I. E. “Cipriano Proaño Malpartida”- Cerro de Pasco.

H₀: No existe una relación entre el juego simbólico y el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la I. E. “Cipriano Proaño Malpartida”- Cerro de Pasco.

Tabla 11

Correlación de Spearman entre el juego simbólico y la creatividad

| | | Juego simbólico | Creatividad |
|-----------------|-----------------|----------------------------|-------------|
| Rho de Spearman | Juego simbólico | Coeficiente de correlación | 1,000 |
| | | Sig. (bilateral) | ,803** |
| | Creatividad | N | 30 |
| | | Coeficiente de correlación | ,803** |
| | Creatividad | Sig. (bilateral) | ,000 |
| | | N | 30 |

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

Los resultados del análisis estadístico, se realizó utilizando el coeficiente de correlación de Spearman, el cual muestra un coeficiente de correlación con un valor de 0,803** y p = 0.000; estos resultados indica una correlación altamente significativa entre el juego simbólico y a creatividad de los niños de 3 y 4 años.

Por lo tanto, se concluye que existe una relación estadísticamente significativa entre la dimensión juego simbólico y el desarrollo de la creatividad. Por lo que se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, con lo cual se puede afirmar que, el juego simbólico repercute significativamente en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la I. E. “Cipriano Proaño Malpartida”- Cerro de Pasco.

Formulación de hipótesis específica 2:

H₁: Existe una relación significativa entre el juego físico y el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la I. E. “Cipriano Proaño Malpartida”- Cerro de Pasco.

H₀: No existe una relación entre el juego físico y el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la I. E. “Cipriano Proaño Malpartida”- Cerro de Pasco.

Tabla 12

Correlación de Spearman entre el juego físico y la creatividad

| | | Juego físico | Creatividad |
|-----------------|--------------|-----------------------------|-------------|
| Rho de Spearman | Juego físico | Coefficiente de correlación | 1,000 |
| | | Sig. (bilateral) | ,785** |
| | | N | 30 |
| | Creatividad | Coefficiente de correlación | ,785** |
| | | Sig. (bilateral) | 1,000 |
| | | N | 30 |

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

Los resultados del análisis estadístico, se realizó utilizando el coeficiente de correlación de Spearman, el cual muestra un coeficiente de correlación con un valor de 0,785** y p = 0.000; estos resultados indica una

correlación altamente significativa entre el juego físico y la creatividad de los niños de 3 y 4 años.

Por lo tanto, se concluye que existe una relación estadísticamente significativa entre la dimensión juego físico y el desarrollo de la creatividad. Por lo que se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, con lo cual se puede afirmar que, el juego físico repercute significativamente en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la I. E. “Cipriano Proaño Malpartida”- Cerro de Pasco.

Formulación de hipótesis específica 3:

H₁: Existe una relación significativa entre el juego de construcción y el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la I. E. “Cipriano Proaño Malpartida”- Cerro de Pasco.

H₀: No existe una relación entre el juego de construcción y el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la I. E. “Cipriano Proaño Malpartida”- Cerro de Pasco.

Tabla 13

Correlación de Spearman entre el juego de construcción y la creatividad

| | | Juego de construcción | Creatividad |
|-----------------|-----------------------|-----------------------------|-------------|
| Rho de Spearman | Juego de construcción | Coefficiente de correlación | 1,000 |
| | | Sig. (bilateral) | ,752** |
| | | N | 30 |
| Rho de Spearman | Creatividad | Coefficiente de correlación | ,752** |
| | | Sig. (bilateral) | 1,000 |
| | | N | 30 |

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

Los resultados del análisis estadístico, se realizó utilizando el coeficiente de correlación de Spearman, el cual muestra un coeficiente de correlación con un valor de 0,752** y $p = 0.000$; estos resultados indica una correlación altamente significativa entre el juego de construcción y la creatividad de los niños de 3 y 4 años.

Por lo tanto, se concluye que existe una relación estadísticamente significativa entre la dimensión juego de construcción y el desarrollo de la creatividad. Por lo que se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, con lo cual se puede afirmar que, el juego de construcción repercute significativamente en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la I. E. “Cipriano Proaño Malpartida”- Cerro de Pasco.

Formulación de hipótesis específica 4:

H₁: Existe una relación significativa entre el juego social y el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la I. E. “Cipriano Proaño Malpartida”- Cerro de Pasco.

H₀: No existe una relación entre el juego social y el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la I. E. “Cipriano Proaño Malpartida”- Cerro de Pasco.

Tabla 14

Correlación de Spearman entre el juego social y la creatividad

| | | Juego social | Creatividad |
|-----------------|--------------|-----------------------------|-------------|
| Rho de Spearman | Juego social | Coefficiente de correlación | 1,000 |
| | | Sig. (bilateral) | .000 |
| | N | 30 | |
| | Creatividad | Coefficiente de correlación | ,728** |
| | | Sig. (bilateral) | ,000 |
| | N | 30 | |

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

Los resultados del análisis estadístico, se realizó utilizando el coeficiente de correlación de Spearman, el cual muestra un coeficiente de correlación con un valor de 0,728** y $p = 0.000$; estos resultados indica una correlación altamente significativa entre el juego social y la creatividad de los niños de 3 y 4 años.

Por lo tanto, se concluye que existe una relación estadísticamente significativa entre la dimensión juego social y el desarrollo de la creatividad. Por lo que se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, con lo cual se puede afirmar que, el juego social repercute significativamente en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la I. E. “Cipriano Proaño Malpartida”- Cerro de Pasco.

4.4. Discusión de resultados

Los resultados del presente estudio concluyen que existe una relación significativa entre el juego y el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas 3 a 4 años de la I.E. “Cipriano Proaño Malpartida”- Cerro de Pasco sin embargo, al no contar con antecedentes que hayan investigado la relación entre ambas variables, de discute los resultados con la investigación de Cuba y Palpa (2015) en su investigación hace referencia a la hora del juego libre y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de diferentes I.E.I. que se encuentran en la localidad de Santa Clara, se intervinieron en su totalidad 3 I.E.I. que se encontraban por la zona de los cuales recolecta información de un total de 60 niños de 5 años de edad correspondiente a las tres instituciones educativas de nivel inicial obteniendo como un resultado favorable ya que se evidencia que la hora del juego se relaciona de manera positiva con la creatividad, la aplicación innovadora

de técnicas en la aplicación del juego permiten al infante desarrollar habilidades en temas cognitivos que afianzan su desarrollo de la creatividad.

CONCLUSIONES

- Existe relación significativa entre el juego y el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E. “Cipriano Proaño Malpartida” de Cerro de Pasco se evidencia el valor del coeficiente de Rho Spearman fue de 0.874 que se interpreta como un nivel de relación positivo alto y un nivel de significancia bilateral de 0,000 que es menor al nivel de significancia ($\alpha=0,05$).
- Se puede afirmar que, el juego simbólico se relaciona significativamente en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la I. E. “Cipriano Proaño Malpartida”- Cerro de Pasco, determinado con un coeficiente de correlación con un valor de 0,803** y $p = 0.000$.
- El juego físico se relaciona significativamente en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la I. E. “Cipriano Proaño Malpartida”- Cerro de Pasco, determinado con un coeficiente de correlación con un valor de 0,785** y $p = 0.000$.
- Se puede afirmar que, el juego de construcción se relaciona significativamente en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la I. E. “Cipriano Proaño Malpartida”- Cerro de Pasco, determinado con un coeficiente de correlación con un valor de 0,752** y $p = 0.000$.
- El juego social se relaciona significativamente en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la I. E. “Cipriano Proaño Malpartida”- Cerro de Pasco, determinado con un coeficiente de correlación con un valor de 0,728** y $p = 0.000$.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda fomentar la aplicación de los juegos en beneficio de los niños para mejorar su creatividad ya que es una habilidad que le favorece en su crecimiento y desarrollo.
- Se recomienda trabajar con la plana docente en el fomento de actividades de juegos para su uso permanente en en sus sesiones de aprendizaje, con la finalidad de fortalecer dichas actividades en niños y niñas e todas las edades de educación inicial.
- Los docentes deben aplicar estrategias que permita desarrollar la creatividad de los niños, como las actividades de cuentos, experiencias científicas para promover la curiosidad de parte de los niños.
- Se recomienda realizar la concientización correspondiente sobre la importancia que tiene el juego en el desarrollo de la creatividad y el aprendizaje en los infantes. En consecuencia, no se debe reducir su aprendizaje a la memorización y a la enseñanza con lápiz y papel.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alejos, R. (2022). *El desarrollo de la creatividad a través del juego y actividades prácticas* [Universidad de Valladolid [Tesis de posgrado] Repositorio UVA]. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/56426/TFG-G5464.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ballarini, F., & Forés, A. (2018). Creatividad desde las neurociencias y sus claves para investigar. *en TERA2.0*, 6, 27-34. <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/155442/1/685633.pdf>
- Díaz, V., & Justel, N. (2019). Creatividad: una revisión descriptiva de la capacidad de invención. *Revista CES- Psicología*, 12(3), 35-49. <https://doi.org/10.3389/FNHUM.2014.00095>
- Equipo editorial Etecé. (2024). *Juego: características, tipos y beneficios*. Enciclopedia Humanidades. <https://humanidades.com/juego/>
- Esquivias, M. (2004). Ken Robinson "La creatividad es tan importante como saber leer y escribir". En *Revista Digital Universitaria* (Vol. 5). [file:///E:/TESIS GOÑI PORRAS/REFERENCIAS GOÑI/Esquivias ART CREATIVIDAD DEFINICIONES ANTECEDENTES Y APORTACIONES.pdf](file:///E:/TESIS%20GOÑI%20PORRAS/REFERENCIAS%20GOÑI/Esquivias%20ART%20CREATIVIDAD%20DEFINICIONES%20ANTECEDENTES%20Y%20APORTACIONES.pdf)
- Fogg, M. (2019). *8 cooperative play ideas to teach toddlers teamwork | Famly*. Famly. <https://www.famly.co/blog/cooperative-play-children-toddlers>
- González, J., Vele, D., Tapia, D., & Salgado, P. (2022). El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños. *Polo del Conocimiento*, 7(2), 1815-1825. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i2.3682>
- Hendrick, J. (1990). *Educación Infantil 2: Lenguaje Creatividad Y Situaciones Especiales* (Ediciones CEAC (ed.); Primera Ed).
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens* (Alianza Editorial/Emecé Editores (ed.); Sexta reim).

- Juguem. (2013). *Teoría del juego: Sigmund Freud*. Blog. <https://jimxebic.blogspot.com/2013/10/teoria-del-juego-sigmund-freud.html>
- Lowenfeld, V., & Lambert, B. (1987). *Creative and Mental Growth* (Prentice Hall (ed.); 8va Edició). <https://www.amazon.com/Creative-Mental-Growth-Viktor-Lowenfeld/dp/0023721103>
- Magaña, T. (2024). *Ken Robinson: «La creatividad es tan importante como saber leer y escribir»*. Escuela Bitácoras. <https://escuela.bitacoras.com/2020/03/04/ken-robinson-la-creatividad-es-tan-importante-como-saber-leer-y-escribir/>
- Manuela, R. (1986). Treinta y cinco años del pensamiento divergente: Teoría de la creatividad de Guilford. En *Estudios de Psicología* (Vol. 7, Números 27-28, pp. 175-192). <https://doi.org/10.1080/02109395.1986.10821474>
- Mentes Abiertas Psicología. (2023). *Teoría de la Maduración de Arnold Gesell: Definición y Propuestas*. Mentes Abiertas Psicología. <https://www.mentesabiertaspsicologia.com/blog-psicologia/teoria-de-la-maduracion-de-arnold-gesell-definicion-y-propuestas>
- MINEDU. (2009). *La hora del juego libre en los sectores. Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años* (Corporación Gráfica Navarrete S.A. (ed.); Primera ed).
- Ministerio de Educación. (2014). El juego en la educación inicial. En Panamericana Formas e Impresiones S.A (Ed.), *Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral*. Ministerio de Educación Colombia. <http://www.deceroasiempre.gov.co/Prensa/CDocumentacionDocs/Documento-N22-juego-educacion-inicial.pdf>

- Moneta, E. (2014). Apego y pérdida: redescubriendo a John Bowlby. *Revista Chilena de pediatría*, 85(3), 265-268.
https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0370-41062014000300001#:~:text=La teoría del apego desarrollada,la etología y al psicoanálisis.
- NAEYC, A. N. (2020). *Prácticas Apropriadas al Desarrollo. National Association for the Education of Young Children*. https://www.naeyc.org/sites/default/files/globally-shared/downloads/PDFs/resources/position-statements/dap_ps_spanish.pdf
- Nassr, B. (2017). El desarrollo de la autonomía a través del juego trabajo en niños de 4 años de edad de una institución Educativo particular del Distrito de Castilla, Piura [Universidad de Piura]. En *Universidad de Piura*. https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3211/EDUC_061.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Pascale, P. (2005). ¿Dónde está la creatividad?. Una aproximación al modelo de sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi. *Arte, Individuo y Sociedad*, 17, 61-84.
<https://www.redalyc.org/pdf/5135/513551273004.pdf>
- Prado, K. (2022). *El juego libre para el desarrollo del pensamiento simbólico en los niños de la Institución Educativa Inicial “ República Bolivariana de Venezuela ” . Ayacucho , 2020* [Universidad Nacional San Cristobal de Huamanga [Tesis de posgrado] [Tepositorio UNSCH](https://repositorio.unsch.edu.pe/server/api/core/bitstreams/0ee31cdc-d4ba-4335-a2dc-897d8d3638eb/content).
<https://repositorio.unsch.edu.pe/server/api/core/bitstreams/0ee31cdc-d4ba-4335-a2dc-897d8d3638eb/content>
- Souza, J. M., & Veríssimo, M. (2015). Child development: analysis of a new concept. *Revista Latino-americana De Enfermagem*, 23(6), 1097–1104.
<https://doi.org/10.1590/0104-1169.0462.2654>

- Tamayo, A., & Restrepo, J. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Latinoamericana de Estudios Educativos*, 13(1), 105-128. <https://doi.org/10.17151/rlee.2017.13.1.6>
- Tripero, A. (2011). *Vigotsky y su teoría constructivista del juego*. E-nnova BUCM. <https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php>
- UNESCO. (2004). Participación de las familias en la educación infantil Latinoamericana. En Editorial Trineo S.A (Ed.), *Journal of Chemical Information and Modeling*. Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000139030>
- UNICEF. (2011). *¿Mucho , poquito o nada? Guía sobre pautas de crianza para niños y niñas de 0 a 5 años de edad* (Gráfica Mosca (ed.); Primera Ed). <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/5032>
- Wilson, R., & Wilson, R. (2007). Nature and Young Children. En Routledge. (Ed.), *Taylor & Francis Group* (Primera ed). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203940723-6/CHPATER-1-CHILDREN-CREATIVE-PLAY-NATURAL-ENVIRONMENT-RUTH-WILSON-RUTH-WILSON>.

ANEXOS

INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Escala de evaluación del juego en niños y niñas de 3 a 4 años

Escala:

- 1: No muestra el comportamiento o habilidad observada.
 2: Muestra el comportamiento de manera limitada o esporádica.
 3: Muestra el comportamiento con frecuencia y de manera consistente.
 4: Muestra el comportamiento de manera sobresaliente o completamente autónoma.

| Área | Ítems | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|--|---|---|---|---|
| Juego simbólico y de roles | - Utiliza objetos para representar otros elementos (ej. una caja como coche). | | | | |
| | - Asume roles en situaciones de juego (ej. mamá, doctor, maestro). | | | | |
| | - Se involucra en historias o situaciones complejas durante el juego simbólico. | | | | |
| | - Expresa pensamientos complejos o preguntas durante el juego. | | | | |
| | - Usa el lenguaje para narrar historias, describir acciones y coordinar con otros. | | | | |
| Juego físico y motor | - Participa en actividades que impliquen correr, saltar, y trepar. | | | | |
| | - Coordina bien sus movimientos (ej. al lanzar o atrapar una pelota). | | | | |
| | - Muestra control de su cuerpo y equilibrio. | | | | |
| | - Realiza movimientos más complejos y equilibrados (ej. saltar en un pie). | | | | |
| | - Crea juegos completamente nuevos o transforma el juego de formas originales. | | | | |
| Juego de construcción y manipulación | - Arma estructuras o patrones básicos (torres, puentes). | | | | |
| | - Crea construcciones más complejas o figuras variadas. | | | | |
| | - Resuelve problemas durante el proceso de construcción (ej. estabilidad de torres). | | | | |
| | - Combina diferentes objetos y conceptos para crear nuevas situaciones o juegos. | | | | |
| | - Se enfrenta a algunos problemas simples sin éxito (ej. bloque que no encaja).y los soluciona | | | | |
| Juego social y cooperativo | - Comparte y juega cerca de otros niños, pero sin mucha interacción. | | | | |
| | - Participa en actividades grupales con turnos y cooperación (ej. compartir materiales). | | | | |
| | - Se involucra en juegos colaborativos complejos (ej. juegos de equipo). | | | | |
| | - Muestra comprensión de emociones ajenas (como consolar a un compañero). | | | | |
| | - Usa el juego para resolver o expresar emociones complejas (miedos, frustraciones). | | | | |

Calificación parcial

0-5 : Muy bajo
 6-10 : Bajo
 11-15: Promedio
 16-20 : Alto

Calificación Global

0-20 :Muy bajo
 21-40: Bajo
 41-60: Promedio
 61-80: Alto

Guía de observación para la evaluación de pensamiento creativo en niños y niñas de 3 y 4 años

| Dimensión | Indicador | Descripción | Puntuación (0-3) |
|---------------------|---|---|-------------------------|
| Fluidez | Generación de ideas | Genera ideas o respuestas variadas y frecuentes con facilidad en sus juegos o ante preguntas. | |
| | Variedad de objetos utilizados | Utiliza una variedad de objetos o materiales para diferentes propósitos en su juego. | |
| | Expresión verbal espontánea | Verbaliza espontáneamente ideas o historias mientras juega o crea. | |
| Flexibilidad | Cambio de actividad o propósito | Es capaz de cambiar el propósito o el enfoque de una actividad cuando se le ofrece una alternativa. | |
| | Adaptación a nuevas reglas o instrucciones | Se adapta rápidamente cuando se introducen nuevas reglas o condiciones en el juego. | |
| | Uso de un objeto para diferentes funciones | Utiliza un mismo objeto de diversas formas, mostrando flexibilidad en su pensamiento. | |
| Originalidad | Respuestas únicas o poco convencionales | Sus respuestas o usos de objetos son inusuales o creativos en comparación con otros niños. | |
| | Creación de historias o narrativas imaginativas | Desarrolla historias o escenarios de juego que sean originales o que se desvíen de lo esperado. | |
| | Solución de problemas de forma innovadora | Busca soluciones novedosas ante obstáculos en el juego o en una actividad creativa. | |

Escala de Puntuación

0 puntos: No manifiesta la habilidad observada.

1 punto: Manifiesta la habilidad de forma ocasional y necesita guía constante.

2 puntos: Manifiesta la habilidad con frecuencia, con algo de ayuda.

3 puntos: Manifiesta la habilidad de forma autónoma y consistente.

Interpretación de Resultados

15-a más puntos: Alto nivel de pensamiento creativo.

10-14 puntos: Nivel intermedio de pensamiento creativo.

0-9 puntos: Necesita apoyo para desarrollar el pensamiento creativo.

RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DEL JUEGO EN NIÑOS DE 3 Y 4 AÑOS

| SUJETOS | Juego simbólico y de roles | | | | | | Juego físico y motor | | | | | | | |
|---------|---|--|---|--|--|------------|----------------------|--|---|--|--|--|------------|----------|
| | - Utiliza objetos para representar otros elementos (ej. una caja como coche). | - Asume roles en situaciones de juego (ej. mamá, doctor, maestro). | - Se involucra en historias o situaciones complejas durante el juego simbólico. | - Expresa pensamientos complejos o preguntas durante el juego. | - Usa el lenguaje para narrar historias, describir acciones y coordinar con otros. | Puntuación | Nivel | - Participa en actividades que impliquen correr, saltar, y trepar. | - Coordina bien sus movimientos (ej. al lanzar o atrapar una pelota). | - Muestra control de su cuerpo y equilibrio. | - Realiza movimientos más complejos y equilibrados (ej. saltar en un pie). | - Crea juegos completamente nuevos o transforma el juego de formas originales. | Puntuación | Nivel |
| 1 | 3 | 4 | 3 | 2 | 4 | 16 | Alto | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 16 | Alto |
| 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 11 | Promedio | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | Bajo |
| 3 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | Bajo | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | Bajo |
| 4 | 2 | 2 | 3 | 2 | 4 | 13 | Promedio | 4 | 2 | 4 | 3 | 4 | 17 | Alto |
| 5 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 11 | Promedio | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 12 | Promedio |
| 6 | 3 | 2 | 3 | 2 | 4 | 14 | Promedio | 4 | 2 | 3 | 2 | 4 | 15 | Promedio |
| 7 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 8 | Bajo | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 8 | Bajo |
| 8 | 3 | 4 | 3 | 2 | 4 | 16 | Alto | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 16 | Alto |
| 9 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 12 | Promedio | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | Bajo |
| 10 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | Bajo | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 12 | Promedio |
| 11 | 3 | 4 | 3 | 2 | 4 | 16 | Alto | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 16 | Alto |
| 12 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 8 | Bajo | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 8 | Bajo |
| 13 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 11 | Promedio | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | Bajo |
| 14 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 11 | Promedio | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 12 | Promedio |
| 15 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 15 | Promedio | 4 | 2 | 4 | 2 | 3 | 15 | Promedio |
| 16 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 11 | Promedio | 2 | 2 | 2 | 4 | 2 | 12 | Promedio |
| 17 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 11 | Promedio | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | Bajo |
| 18 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 17 | Alto | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 16 | Alto |
| 19 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 8 | Bajo | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 8 | Bajo |
| 20 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 11 | Promedio | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 13 | Promedio |
| 21 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 17 | Alto | 4 | 2 | 4 | 2 | 3 | 15 | Promedio |
| 22 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | Bajo | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | Bajo |
| 23 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 8 | Bajo | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 8 | Bajo |
| 24 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 18 | Alto | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 16 | Alto |
| 25 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 11 | Promedio | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 12 | Alto |
| 26 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | Bajo | 2 | 2 | 2 | 4 | 2 | 12 | Promedio |
| 27 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 10 | Bajo | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 12 | Promedio |
| 28 | 4 | 3 | 4 | 2 | 3 | 16 | Alto | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 16 | Promedio |
| 29 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 12 | Promedio | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 12 | Promedio |
| 30 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 12 | Promedio | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 12 | Promedio |
| | 66 | 74 | 76 | 64 | 84 | | | 82 | 57 | 83 | 64 | 85 | | |

RESULTADOS DE LA EVALUACION DEL PENSAMIENTO CREATIVO DEN LOS NIÑOS DE 3 Y 4 AÑOS

| SUJETOS | FLUIDEZ | | | | FLEXIBILIDAD | | | | ORIGINALIDAD | | | | Puntuación total | Resultado global | | | |
|---------|---|--|--|------------|----------------|---|---|---|--------------|----------------|--|---|------------------|------------------|---|------------|----------------|
| | Genera ideas o respuestas variadas y frecuentes con facilidad en sus juegos o ante preguntas. | Utiliza una variedad de objetos o materiales para diferentes propósitos en su juego. | Verbaliza espontáneamente ideas o historias mientras juega o crea. | Puntuación | Resultado | Es capaz de cambiar el propósito o el enfoque de una actividad cuando se le ofrece una alternativa. | Se adapta rápidamente cuando se introducen nuevas reglas o condiciones en el juego. | Utiliza un mismo objeto de diversas formas, mostrando flexibilidad en su pensamiento. | Puntuación | Resultado | Sus respuestas o usos de objetos son inusuales o creativos en comparación con otros niños. | Desarrolla historias o escenarios de juego que sean originales o que se desvíen de lo esperado. | | | Busca soluciones novedosas ante obstáculos en el juego o en una actividad creativa. | Puntuación | Resultado |
| 1 | 2 | 3 | 3 | 8 | Alto | 2 | 2 | 3 | 7 | intermedio | 2 | 3 | 2 | 7 | Intermedio | 22 | Alto |
| 2 | 1 | 1 | 1 | 3 | Necesita apoyo | 2 | 3 | 1 | 6 | intermedio | 2 | 1 | 2 | 5 | Intermedio | 14 | Intermedio |
| 3 | 2 | 2 | 1 | 5 | Intermedio | 1 | 2 | 2 | 5 | intermedio | 2 | 1 | 1 | 4 | Intermedio | 14 | Intermedio |
| 4 | 2 | 3 | 2 | 7 | Intermedio | 2 | 3 | 3 | 8 | Alto | 2 | 3 | 3 | 8 | Alto | 23 | Alto |
| 5 | 2 | 1 | 2 | 5 | Intermedio | 1 | 2 | 2 | 5 | intermedio | 1 | 1 | 1 | 3 | Necesita Apoyo | 13 | Intermedio |
| 6 | 2 | 3 | 3 | 8 | Alto | 2 | 2 | 3 | 7 | intermedio | 2 | 3 | 2 | 7 | Intermedio | 22 | Alto |
| 7 | 1 | 0 | 1 | 2 | Necesita apoyo | 0 | 0 | 0 | 0 | Necesita apoyo | 0 | 1 | 1 | 2 | Necesita Apoyo | 4 | Necesita apoyo |
| 8 | 3 | 3 | 3 | 9 | Alto | 2 | 2 | 3 | 7 | intermedio | 3 | 3 | 2 | 8 | Alto | 24 | Alto |
| 9 | 1 | 2 | 2 | 5 | Intermedio | 2 | 2 | | 4 | intermedio | 2 | 1 | 1 | 4 | Intermedio | 13 | Intermedio |
| 10 | 1 | 1 | 1 | 3 | Necesita apoyo | 1 | 0 | 0 | 1 | Necesita apoyo | 0 | 0 | 0 | 0 | Necesita Apoyo | 4 | Necesita apoyo |
| 11 | 2 | 3 | 3 | 8 | Alto | 2 | 3 | 3 | 8 | Alto | 1 | 3 | 2 | 6 | Intermedio | 22 | Alto |
| 12 | 1 | 2 | 2 | 5 | Intermedio | 1 | 1 | 1 | 3 | Necesita apoyo | 2 | 1 | 2 | 5 | Intermedio | 13 | Intermedio |
| 13 | 2 | 3 | 3 | 8 | Alto | 2 | 2 | 3 | 7 | intermedio | 2 | 3 | 2 | 7 | Intermedio | 22 | Alto |
| 14 | 1 | 3 | 2 | 6 | Intermedio | 2 | 2 | 2 | 6 | intermedio | 1 | 1 | 1 | 3 | Necesita Apoyo | 15 | Alto |
| 15 | 2 | 3 | 3 | 8 | Alto | 2 | 3 | 3 | 8 | Alto | 2 | 3 | 2 | 7 | Intermedio | 23 | Alto |
| 16 | 1 | 2 | 2 | 5 | Intermedio | 1 | 2 | 1 | 4 | intermedio | 2 | 1 | 1 | 4 | Intermedio | 13 | Intermedio |
| 17 | 1 | 1 | 1 | 3 | Necesita apoyo | 1 | 1 | 2 | 4 | intermedio | 1 | 9 | 0 | 0 | Necesita Apoyo | 7 | Necesita apoyo |
| 18 | 2 | 3 | 3 | 8 | Alto | 2 | 3 | 3 | 8 | Alto | 2 | 3 | 2 | 7 | Intermedio | 23 | Alto |
| 19 | 1 | 1 | 1 | 3 | Necesita apoyo | 1 | 1 | 1 | 3 | Necesita apoyo | 1 | 1 | 1 | 3 | Necesita Apoyo | 9 | Necesita apoyo |
| 20 | 1 | 2 | 2 | 5 | Intermedio | 2 | 1 | 2 | 5 | intermedio | 1 | 1 | 1 | 3 | Necesita Apoyo | 13 | Intermedio |
| 21 | 2 | 3 | 3 | 8 | Alto | 3 | 2 | 3 | 8 | Alto | 2 | 3 | 2 | 7 | Intermedio | 23 | Alto |
| 22 | 1 | 2 | 2 | 5 | Intermedio | 2 | 2 | 1 | 5 | intermedio | 2 | 1 | 2 | 5 | Intermedio | 15 | Alto |
| 23 | 1 | 1 | 1 | 3 | Necesita apoyo | 2 | 2 | 1 | 5 | intermedio | 1 | 1 | 2 | 4 | Intermedio | 12 | Intermedio |
| 24 | 3 | 3 | 3 | 9 | Alto | 2 | 2 | 3 | 7 | intermedio | 2 | 3 | 3 | 8 | Intermedio | 24 | Alto |
| 25 | 2 | 1 | 2 | 5 | Intermedio | 2 | 2 | 1 | 5 | intermedio | 2 | 2 | 1 | 5 | Intermedio | 15 | Alto |
| 26 | 1 | 2 | 1 | 4 | Intermedio | 2 | 2 | 2 | 6 | intermedio | 1 | 2 | 1 | 4 | Intermedio | 14 | Intermedio |
| 27 | 2 | 2 | 2 | 6 | Intermedio | 2 | 1 | 3 | 6 | intermedio | 2 | 2 | 2 | 6 | Intermedio | 18 | Alto |
| 28 | 2 | 3 | 3 | 8 | Alto | 3 | 2 | 3 | 8 | Alto | 3 | 3 | 2 | 8 | Alto | 24 | Alto |
| 29 | 2 | 1 | 2 | 5 | Intermedio | 2 | 2 | 1 | 5 | intermedio | 2 | 2 | 1 | 5 | Intermedio | 15 | Alto |
| 30 | 2 | 1 | 2 | 5 | Intermedio | 2 | 2 | 2 | 6 | intermedio | 2 | 1 | 1 | 4 | Intermedio | 15 | Alto |

*Sin título2 [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

2 : Fluidez 3

| | Juego | Fluidez | Flexibilidad | Originalidad | Simbólico | Físico | Construcción | Social | Creatividad |
|----|-------|---------|--------------|--------------|-----------|--------|--------------|--------|-------------|
| 1 | 64 | 8 | 7 | 7 | 16 | 16 | 15 | 17 | 22 |
| 2 | 41 | 3 | 6 | 5 | 11 | 10 | 10 | 10 | 14 |
| 3 | 43 | 5 | 5 | 4 | 10 | 10 | 10 | 13 | 14 |
| 4 | 62 | 7 | 8 | 8 | 13 | 17 | 16 | 16 | 23 |
| 5 | 44 | 5 | 5 | 3 | 11 | 12 | 11 | 10 | 13 |
| 6 | 61 | 8 | 7 | 7 | 14 | 15 | 16 | 16 | 22 |
| 7 | 34 | 2 | 0 | 2 | 8 | 8 | 8 | 10 | 4 |
| 8 | 62 | 9 | 7 | 8 | 16 | 16 | 15 | 15 | 24 |
| 9 | 45 | 5 | 4 | 4 | 12 | 10 | 10 | 13 | 13 |
| 10 | 44 | 3 | 1 | 0 | 10 | 12 | 12 | 10 | 4 |
| 11 | 64 | 8 | 8 | 6 | 16 | 16 | 15 | 17 | 22 |
| 12 | 34 | 5 | 3 | 5 | 8 | 8 | 8 | 10 | 13 |
| 13 | 41 | 8 | 7 | 7 | 11 | 10 | 10 | 10 | 22 |
| 14 | 45 | 6 | 6 | 3 | 11 | 12 | 10 | 12 | 15 |
| 15 | 62 | 8 | 8 | 7 | 15 | 15 | 14 | 18 | 23 |
| 16 | 47 | 5 | 4 | 4 | 11 | 12 | 12 | 12 | 13 |
| 17 | 41 | 3 | 4 | 0 | 11 | 10 | 10 | 10 | 7 |
| 18 | 61 | 8 | 8 | 7 | 17 | 16 | 15 | 13 | 23 |
| 19 | 34 | 3 | 3 | 3 | 8 | 8 | 8 | 10 | 9 |
| 20 | 47 | 5 | 5 | 3 | 11 | 13 | 11 | 12 | 13 |
| 21 | 64 | 8 | 8 | 7 | 17 | 15 | 15 | 17 | 23 |
| 22 | 40 | 5 | 5 | 5 | 10 | 10 | 10 | 10 | 15 |

Correlaciones

| | | Juego simbólico | | Creatividad |
|-----------------|-----------------|-----------------------------|--------|-------------|
| Rho de Spearman | Juego simbólico | Coefficiente de correlación | 1,000 | ,803** |
| | | Sig. (bilateral) | . | ,000 |
| | | N | 30 | 30 |
| | Creatividad | Coefficiente de correlación | ,803** | 1,000 |
| | | Sig. (bilateral) | ,000 | . |
| | | N | 30 | 30 |

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

```

NONPAR CORR
/VARIABLES=Físico Creatividad
/PRINT=SPEARMAN TWOTAIL NOSIG
/MISSING=PAIRWISE.

```

Correlaciones no paramétricas

Correlaciones

| | | Juego físico | | Creatividad |
|-----------------|--------------|-----------------------------|--------|-------------|
| Rho de Spearman | Juego físico | Coefficiente de correlación | 1,000 | ,785** |
| | | Sig. (bilateral) | . | ,000 |
| | | N | 30 | 30 |
| | Creatividad | Coefficiente de correlación | ,785** | 1,000 |

Correlaciones

| | | | Juego de construcción | Creatividad |
|-----------------|-----------------------|-----------------------------|-----------------------|-------------|
| Rho de Spearman | Juego de construcción | Coefficiente de correlación | 1,000 | ,752** |
| | | Sig. (bilateral) | . | ,000 |
| | | N | 30 | 30 |
| | Creatividad | Coefficiente de correlación | ,752** | 1,000 |
| | | Sig. (bilateral) | ,000 | . |
| | | N | 30 | 30 |

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

→ Correlaciones no paramétricas

Correlaciones

| | | | Juego social | Creatividad |
|-----------------|--------------|-----------------------------|--------------|-------------|
| Rho de Spearman | Juego social | Coefficiente de correlación | 1,000 | ,728** |
| | | Sig. (bilateral) | . | ,000 |
| | | N | 30 | 30 |
| | Creatividad | Coefficiente de correlación | ,728** | 1,000 |
| | | Sig. (bilateral) | ,000 | . |
| | | N | 30 | 30 |

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: “El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la I.E. Cipriano Proaño Malpartida”

| Problemas | Objetivos | Hipótesis | Variables | Dimensiones | Indicadores | Metodología |
|---|--|--|---------------------------------------|--------------------------------------|---|--|
| <p>Problema general: ¿Cuál es la relación que existe entre el juego y el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la I.E. “Cipriano Proaño Malpartida”- Cerro de Pasco?</p> <p>Problemas específicos: -¿Cuál es la relación entre el juego simbólico y el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la I. E. “Cipriano Proaño Malpartida”- Cerro de Pasco? -¿Cuál es la relación entre el juego físico y el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la I. E. “Cipriano Proaño Malpartida”- Cerro de Pasco? -¿Cuál es la relación entre el juego de construcción y el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la I. E. “Cipriano Proaño Malpartida”- Yanacancha, Cerro de Pasco? -¿Cuál es la relación entre el juego social y el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la I. E. “Cipriano Proaño Malpartida”- Cerro de Pasco?</p> | <p>Objetivo General Determinar la relación entre el juego y el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la I.E. “Cipriano Proaño Malpartida”- Cerro de Pasco.</p> <p>Objetivos Específicos -Determinar la relación entre el juego simbólico y el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la I. E. “Cipriano Proaño Malpartida”- Cerro de Pasco. -Determinar la relación entre el juego físico y el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la I. E. “Cipriano Proaño Malpartida”- Cerro de Pasco. -Determinar la relación entre el juego de construcción y el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la I. E. “Cipriano Proaño Malpartida”- Cerro de Pasco. -Determinar la relación entre el juego social y el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la I. E. “Cipriano Proaño Malpartida”- Cerro de Pasco.</p> | <p>Hipótesis Alternativa (Ha). Existe una relación significativa entre el juego y el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la I.E. “Cipriano Proaño Malpartida”- Cerro de Pasco.</p> <p>Hipótesis Nula (Ho). No existe una relación entre el juego y el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la I.E. “Cipriano Proaño Malpartida”- Cerro de Pasco</p> | <p>Variable 1 El juego</p> | Juego simbólico y de roles | <ul style="list-style-type: none"> - Uso de objetos - Asunción de roles - Expresión de pensamientos - Uso del lenguaje | <p>Tipo de Investigación: Descriptivo-correlacional</p> <p>Método Cuantitativo</p> <p>Diseño Correlacional X r Y</p> <p>Técnicas Observación</p> <p>Instrumentos: Escala de evaluación del juego en niños y niñas de 3 a 4 años</p> <p>Guía de observación para la evaluación de pensamiento creativo en niños y niñas de 3 y 4 años.</p> |
| | | | | Juego físico y motor | <ul style="list-style-type: none"> - Correr, saltar, y trepar - Coordinación - Control del cuerpo - Transformación de juegos | |
| | | | | Juego de construcción y manipulación | <ul style="list-style-type: none"> - Construcción de estructuras o patrones - Resolución de problemas - Combinación de materiales | |
| | | | | Juego social y cooperativo | <ul style="list-style-type: none"> - Interacción - Cooperación - Comprensión de emociones - Expresión de emociones | |
| <p>Variable 2 Desarrollo de la creatividad</p> | | | | Fluidez | <ul style="list-style-type: none"> - Generación de ideas - Variedad de objetos utilizados - Expresión oral espontánea | |
| | | | | Flexibilidad | <ul style="list-style-type: none"> - Cambio de actividad o propósito - Adaptación a nuevas reglas o instrucciones - Uso de un objeto para diferentes funciones | |
| | | | | Originalidad | <ul style="list-style-type: none"> - Respuestas únicas o poco convencionales - Creación de historias o narrativas imaginativas - Solución de problemas de forma innovadora | |