



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
ESPECIALIDAD DE DESARROLLO DEL TALENTO EN
LA PRIMERA INFANCIA**

El juego heurístico en el desarrollo de la creatividad de niños de dos
años, Cusco - 2024

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DESARROLLO DEL TALENTO EN LA
PRIMERA INFANCIA**

AUTORA:

Rolando Grajeda, Fiorella (orcid.org/0009-0001-2516-2028)

ASESORA:

Dra. Vilchez Delgado, Rosario Margarita (orcid.org/0000-0002-7492-8042)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

TRUJILLO – PERÚ

2024

Dedicatoria

A mi mamá, a mi familia que siempre me acompañaron durante este tiempo de formación y en especial a mi esposo y a mi hijo porque estuvieron conmigo, brindándome su amor, paciencia y su apoyo cuando más lo necesitaba.

Agradecimiento

Agradezco profundamente a Dios por su bendición, a mis maestras de la UCV por su apoyo durante este proceso de formación y a todas las personas que pusieron su granito de arena para ayudarme durante este tiempo. Gracias.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DESARROLLO DEL TALENTO EN LA PRIMERA INFANCIA

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, VILCHEZ DELGADO ROSARIO MARGARITA, docente de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DESARROLLO DEL TALENTO EN LA PRIMERA INFANCIA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Trabajo Académico II titulado: "El juego heurístico en el desarrollo de la creatividad de niños de dos años, Cusco - 2024", cuyo autor es ROLANDO GRAJEDA FIORELLA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 16%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender el Trabajo Académico II cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

TRUJILLO, 05 de Julio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
VILCHEZ DELGADO ROSARIO MARGARITA DNI: 16621039 ORCID: 0000-0002-7492-8042	Firmado electrónicamente por: VDELGADOR el 08- 07-2024 18:21:53

Código documento Trilce: TRI - 0797738



Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, ROLANDO GRAJEDA FIORELLA estudiante de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN DESARROLLO DEL TALENTO EN LA PRIMERA INFANCIA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo Académico II titulado: "El juego heurístico en el desarrollo de la creatividad de niños de dos años, Cusco - 2024", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo Académico II:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado, ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
FIORELLA ROLANDO GRAJEDA DNI: 44664616 ORCID: 0009-0001-2516-2028	Firmado electrónicamente por: FROLANDO el 05-07-2024 12:45:28

Código documento Trilce: TRI - 0797737

Índice

Carátula	
Dedicatoria	
Agradecimiento	
Declaratoria de autenticidad del asesor	
Declaratoria de originalidad del autor	
Índice.....	ii
Índice de tablas.....	iii
Resumen.....	iv
Abstract.....	v
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	13
3.1. Tipo y diseño de investigación	13
3.2. Variables y operacionalización	13
3.3. Población, muestra y muestreo.....	14
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad .	15
3.5. Procedimiento.....	16
3.6. Método de análisis de datos	17
3.7. Aspectos éticos	17
IV. RESULTADOS.....	18
V. DISCUSIÓN.....	23
VI. CONCLUSIONES.....	25
VII. RECOMENDACIONES.....	26
REFERENCIAS.....	27
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1: <i>Población</i>	14
Tabla 2: <i>Validez</i>	16
Tabla 3: <i>Confiabilidad del juego heurístico y creatividad</i>	16
Tabla 4: <i>Distribución de frecuencia del juego heurístico</i>	18
Tabla 5: <i>Distribución de frecuencia de las dimensiones del juego heurístico</i>	18
Tabla 6: <i>Distribución de frecuencia de la creatividad</i>	19
Tabla 7: <i>Distribución de frecuencia de las dimensiones de la creatividad</i>	19
Tabla 8: <i>Resultados de la prueba de normalidad</i>	20
Tabla 9: <i>Correlación entre juego heurístico y creatividad</i>	20
Tabla 10: <i>Correlación entre juego heurístico y pensamiento divergente</i>	21
Tabla 11: <i>Correlación entre juego heurístico y desarrollo de la elaboración</i>	21
Tabla 12: <i>Correlación entre juego heurístico y desarrollo de la flexibilidad</i>	22

Resumen

El propósito principal del trabajo de investigación fue precisar la relación que existe entre la primera variable el juego heurístico la segunda variable el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de dos años de Calca - Cusco. La investigación realizada fue de tipo básica con un enfoque cuantitativo y el diseño utilizado fue el correlacional, la población estuvo conformada por cincuenta niños, de los cuales se evaluaron a treinta y seis infantes que representaron a la muestra y se aplicaron dos fichas de observación, la primera sobre el juego heurístico y sus dimensiones y segunda sobre la creatividad con sus respectivas dimensiones, los dos instrumentos previamente fueron analizados y validados por tres expertos. Los resultados obtenidos de la aplicación de las dos guías de observación nos dan a conocer que en la variable juego heurístico y en el desarrollo de la creatividad los 36 infantes observados que equivale al 100% se encontraban en un nivel alto, no habiendo ninguno en los niveles bajo y medio. En referencia al análisis inferencial los resultados que se obtuvieron por medio de la aplicación del coeficiente Rho Spearman en el programa SPSS, demostraron que si existe una correlación positiva alta entre el juego heurístico y la creatividad, en relación con el Sig. (bilateral) se obtuvo un sig. = <0,001, siendo menor que 0,05. Con estos resultados podemos afirmar y concluir que el juego heurístico influye de manera positiva y significativa en el desarrollo de la creatividad los niños de dos años.

Palabras clave: Juego heurístico, creatividad, pensamiento divergente, originalidad y flexibilidad.

Abstract

The main purpose of the research work was to determine the relationship between the first variable, heuristic play, and the second variable, the development of creativity in two-year-old children in Calca - Cusco. The research carried out was of a basic type with a quantitative approach and the design used was correlational, the population consisted of fifty children, of which thirty-six infants representing the sample were evaluated and two observation cards were applied, the first on heuristic play and its dimensions and the second on creativity with its respective dimensions, the two instruments were previously analyzed and validated by three experts. The results obtained from the application of the two observation guides show that in the heuristic game variable and in the development of creativity, the 36 children observed, which is equivalent to 100%, were at a high level, with none at low or medium levels. In reference to the inferential analysis, the results obtained through the application of the Rho Spearman coefficient in the SPSS program, showed that there is a high positive correlation between heuristic play and creativity, in relation to the Sig. (bilateral) a sig. = <0.001 was obtained, being less than 0.05. With these results we can affirm and conclude that heuristic play has a positive and significant influence on the development of creativity in two-year-old children.

Keywords: Heuristic play, creativity, divergent thinking, originality and flexibility.

I. INTRODUCCIÓN

La creatividad es el proceso mediante el cual los niños pueden innovar creando nuevas cosas y dándoles nuevas formas de uso, si hablamos de la creatividad y como se va desarrollando en los niños de dos años podemos decir que en la actualidad no es una tarea fácil ya que presentan dificultades a la hora de crear cosas nuevas e innovar. Si hablamos de juego heurístico se le considera como una propuesta didáctica que permite a los niños manipular diversos objetos con el fin de que puedan darle otros usos jugando libremente sin intervención de una persona adulta.

La BBC News Mundo (2021) brinda información recogida por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico – OCDE, referente a la caída de la creatividad que pasa en niños y adolescentes, viendo la causa principal que podría ser los sistemas educativos, donde se deja de lado la curiosidad y creatividad sin importar que esta capacidad creadora es lo que realmente nos diferencia de la inteligencia artificial. Si no se desarrolla la creatividad en los niños en un futuro repercutirá en ellos mismos volviéndolos tímidos, callados e inseguros. Así mismo Schleicher (2016) sostiene que los niños desde pequeños demuestran altos niveles de creatividad y curiosidad cuando participan en diversas actividades como las artísticas, el deporte, la danza, el juego y los ejercicios.

En el Perú Huancas (2018) realizó un estudio donde da a conocer a cerca de la importancia de la creatividad en el desarrollo pleno de los niños del nivel inicial, demostrando que a esta edad empiezan a adquirir nuevos conocimientos por medio de la creatividad y el descubrimiento que se da a través de sus experiencias vividas lo cual favorece a la conformación de su personalidad y logros de aprendizaje.

En el Centro infantil de atención integral a niños de la primera infancia, que pertenece a la provincia de Calca se evidenció desconocimiento en cuanto al juego heurístico y el desarrollo de la creatividad ya que normalmente durante el trabajo con los niños de la primera infancia a la hora de jugar simplemente se les entrega algunos juguetes estructurados como pelotas, sonajeros, peluches, etc. Indicándoles para qué sirven y cómo se utilizan haciendo a que no desarrollen su

imaginación ni creatividad, limitándolos a lo que la docente desea y evitando que descubran por sí mismos las cosas que se encuentran en todo lo que les rodea.

Ante lo mencionado, se plantea las siguientes interrogantes: ¿En qué medida el juego heurístico se relaciona con el desarrollo de la creatividad de los niños de dos años de Calca - Cusco? Del mismo modo planteamos los problemas específicos, a través de las siguientes interrogantes: (1) ¿De qué manera el juego heurístico se relaciona con el desarrollo del pensamiento divergente de los niños de dos años de Calca - Cusco?, (2) ¿Existe relación entre el juego heurístico y el desarrollo de la elaboración de los niños de dos años de Calca - Cusco?, (3) ¿Cómo el juego heurístico se relaciona con el desarrollo de la flexibilidad de los niños de dos años de Calca - Cusco?

Esta investigación se justifica de manera práctica, que es de conocer la importancia de las variables de estudio y así la sociedad pueda ser partícipe en la aplicación del juego heurístico para desarrollar la creatividad y conjuntamente contribuir en el fortalecimiento de las capacidades perceptivas, sociales y cognitivas de los niños. Del mismo modo las docentes deben de conocer la importancia del juego heurístico y aplicar durante el trabajo con los niños para permitir que desarrollen su creatividad e imaginación sin interferencias. También se sustenta de manera metodológica el juego heurístico, ya que es una actividad didáctica porque permite que los niños de la primera infancia a través de él puedan ampliar su horizonte de curiosidad por medio de variadas actividades metodológicas. Y de manera social se busca beneficiar directamente a los niños, docentes y toda la comunidad educativa insertándose de manera segura con el juego heurístico que posibilite desarrollar no solo la creatividad sino también diversos aspectos que permitirá la mejor socialización.

A continuación, mencionamos los siguientes objetivos: Precisar la relación que existe entre el juego heurístico con el desarrollo de la creatividad de los niños de dos años de Calca - Cusco. Desarrollaremos los siguientes objetivos específicos: (a) Identificar de qué manera el juego heurístico se relaciona con el desarrollo del pensamiento divergente de los niños de dos años de Calca - Cusco,

(b) Determinar la relación que existe entre el juego heurístico y el desarrollo de la elaboración de los niños de dos años de Calca - Cusco, (c) Establecer cómo el juego heurístico se relaciona con el desarrollo de la flexibilidad de los niños de dos años de Calca- Cusco.

Esta investigación busca conocer si existe relación significativa entre el juego heurístico y el desarrollo de la creatividad de los niños de dos años de Calca. Del mismo modo, se planteó la hipótesis específica: (a) Existe relación significativa entre el juego heurístico y el desarrollo del pensamiento divergente de los niños de dos años de Calca - Cusco. (b) Existe relación significativa entre el juego heurístico y el desarrollo de la elaboración de los niños de dos años de Calca - Cusco. (c) Existe relación significativa entre el juego heurístico y el desarrollo de la flexibilidad de los niños de dos años de Calca - Cusco.

II. MARCO TEÓRICO

Para el desarrollo de la investigación en los antecedentes se consideraron diversos estudios. En el contexto internacional tenemos a los siguientes autores:

Según Núñez (2022) en su pesquisa, tuvo como objetivo analizar el juego heurístico en el desarrollo del pensamiento divergente de los niños de inicial. Para este trabajo se propuso una metodología con enfoque mixto, de tipo básica y diseño exploratorio concurrente. La muestra estuvo constituida por dos docentes y veinticinco infantes a quienes se aplicó la entrevista y el test de Torrance. De acuerdo a los resultados obtenidos se dice que existe muy poca información sobre el juego heurístico y el desarrollo del pensamiento del niño, del mismo modo en su gran mayoría los niños presentan dificultades en el desarrollo del pensamiento divergente, concluyendo que el juego heurístico brinda un gran aporte en el desarrollo del pensamiento divergente de los niños, llegando a ser una herramienta que contribuye en el desarrollo del lenguaje, la indagación, la creatividad, imaginación y motricidad.

Según Galeano, Gómez y Vanegas (2020) en su investigación tuvieron como objetivo diseñar y aplicar diversas estrategias metodológicas que ayuden en fortalecer la creatividad y su desarrollo en los niños de inicial. Para este trabajo se propuso una metodología con enfoque cualitativo, de tipo descriptivo. La muestra estuvo constituida por siete infantes y una docente a los que se les aplicó la guía de observación más la ficha de entrevista para calcular el nivel de creatividad que se utiliza en clase. Los resultados obtenidos indican que se debe de utilizar nuevas vías, rompiendo los esquemas tradicionales con el fin de fortalecer el pensamiento creativo y la imaginación de los más pequeños. Concluyendo que existe una forma segura para activar la creatividad e imaginación a través de estímulos y ambientes que no se hayan experimentado, solo así se despertará la curiosidad.

De acuerdo con Campos (2022) en su pesquisa, tuvo como objetivo averiguar la comprensión de los niños sobre la relevancia de la creatividad y su influencia en los diferentes ámbitos como son el personal, familiar y educativo. Para este trabajo se propuso una metodología con enfoque mixto de tipo estatus dominante, con

aplicación secuencial. Como muestreo se utilizó el que es por conveniencia y la muestra la conformaron para una primera etapa por quinientos sesenta y cinco estudiantes de diferentes instituciones con los que se utilizó la escala parecida a la Likert y para la segunda etapa se aplicó una entrevista que era semi estructurada a cincuenta estudiantes. Los resultados obtenidos en las dos fases demuestran que la totalidad de los participantes manifestaron considerarse creativos, resaltando la utilidad práctica de la creatividad en la vida diaria. Se concluyó que los alumnos destacan una posición positiva respecto a la creatividad, reconociendo su importancia, utilidad e impactos positivos en los diferentes niveles como son el personal, familiar y educativo.

En el contexto nacional tenemos estudios de diversos autores:

Según Landa (2023) en su pesquisa, se propuso como objetivo ver y describir la relación existente entre juego heurístico y las capacidades corporales en los infantes de tres años. Para este trabajo se propuso una investigación de tipo descriptiva. El muestreo fue no probabilístico y la muestra estuvo constituida por setenta y tres niños de tres años con los que se utilizó una guía de observación, del mismo modo utilizaron el cuaderno de campo y las fichas bibliográficas. Como resultados generales se dice que existe una correlación de $r=0,760$, con un valor sig. <0.05 entre el juego heurístico y el desarrollo de las capacidades corporales. Se concluye que entre el juego heurístico y el desarrollo de las capacidades corporales existe una relación de magnitud buena.

Según Muñoz (2018) en su pesquisa, tuvo como objetivo poder ver si el juego heurístico influencia en el proceso de la psicomotricidad en los infantes. Para ello se planteó una metodología que corresponde al enfoque cuantitativo, siendo de tipo experimental y con diseño pre-experimental aplicados a un solo grupo con pre y post test. La muestra está constituida por dieciséis estudiantes con quienes se utilizó la ficha de observación con el fin de recoger datos de las variables. De acuerdo a los resultados se demuestra que aplicando la propuesta del juego heurístico en el proceso de las diferentes actividades con los menores es posible el desarrollo de la psicomotricidad.

Según Común y Reategui (2020) Realizaron un estudio, que tuvo como objetivo precisar si existe una estrecha relación entre el juego libre en los sectores y la creatividad en infantes de cinco años. Para ello plantearon el tipo de estudio y diseño descriptivo correlacional. Como muestreo se utilizó el no probabilístico y para la muestra se utilizó a treinta niños a los cuáles se aplicó dos fichas de observación, la primera se utilizó con el juego libre en sectores y la segunda con la creatividad. Los resultados obtenidos demostraron que existe una gran relación entre la creatividad y el juego libre, indicando que el primero ayuda a desarrollar al segundo.

Según Abad y Farfán (2019) en su investigación, tuvieron como objetivo determinar los niveles de creatividad que presentan los niños de un jardín. Para este trabajo se propuso una metodología con enfoque cuantitativo, de tipo transversal con diseño no experimental. Para el muestreo se utilizó el no probabilístico o dirigida y la muestra estuvo conformada por dieciocho niños con los que se utilizó el test de Torrance. Los resultados obtenidos demostraron que el 56% alcanzaron un nivel de creatividad alto y el 44% un nivel medio. Se ha concluido que los que obtuvieron un buen puntaje en el desarrollo de la creatividad lo lograron gracias al maestro ya que cumple su rol adecuadamente.

En el contexto local tenemos estudios de los siguientes autores:

Según Cáceres y Puma (2021) en su pesquisa, como objetivo se plantearon analizar si existe conexión entre los juegos caseros y la creatividad de los infantes de cinco años. Para este trabajo se propuso una metodología con enfoque cualitativo, de tipo básica correlacional y diseño experimental transversal. Como muestreo se utilizó el no probabilístico por conveniencia y la muestra estuvo conformada por veinticinco niños con quienes se utilizó un cuestionario. Los resultados obtenidos fueron un $p = 0.03$, siendo un valor menor al $p = 0.05$, demostrando que existe relación entre las dos variables, los juegos caseros y el desarrollo de la creatividad. La conclusión a la que se llegó es que existe una conexión entre fortalecimiento la creatividad y la utilización de los juegos caseros,

demostrando que cuanto más se utilicen y elaboren este tipo de juegos se fortalecerá y desarrollará mejor la creatividad.

Según Lenes y Chahua (2022), en su investigación tuvieron como objetivo demostrar si hay alguna influencia de los cuentos infantiles en el desarrollo de la creatividad en los infantes de cinco años. Para este trabajo se propuso una metodología con enfoque mixto de tipo cuali-cuanti y diseño pre experimental realizado con un solo grupo, con pre y post test. Como muestreo se utilizó el no probabilístico por conveniencia y la muestra estuvo conformada por veinte niños con los que se utilizó la ficha de observación. En los resultados obtenidos sobre el nivel de creatividad se observa una mejora que se da del pre y post test en 1.005, siendo positivo, el valor $p = 0.000$, existiendo mejoras en los resultados. Se ha concluido que la aplicación de los cuentos infantiles contribuye favorablemente en el desarrollo y fortalecimiento de la creatividad de los niños, permitiendo a que se desenvuelvan de mejor manera.

Para el desarrollo de las bases teóricas, se ha podido enunciar las siguientes evidencias conceptuales relevantes relacionadas con la primera variable: El Juego Heurístico, podemos decir primero que el juego es muy importante durante el desarrollo de los niños ya que a través de ello aprenderán a compartir, resolverán conflictos y forjarán fuertes vínculos con las demás personas, no solo niños de su edad sino también personas mayores y menores que él. Como menciona Piaget (2015) el juego es la vía mediante el cual los niños enriquecen su desarrollo intelectual y estos juegos a medida que el niño va creciendo poco a poco se convierten en significativos e importantes en su desarrollo ya que por medio de este llegará al conocimiento de manera rápida que va a enriquecerlo y si se utiliza de forma didáctica facilitará a que los niños inicien su desarrollo de técnicas intelectuales estimulando diversas cualidades humanas como son la confianza, la comunicación, el respeto, el trabajo en equipo, la creatividad y la imaginación.

Vygotski (2009) la actividad lúdica en los niños surge como una necesidad de reproducir el contacto con los demás, donde el niño crea situaciones imaginarias

en vista de que ellos al jugar asumirán diversos papeles como el de una madre, sus hijos, hermanos, etc.

Para Goldschmied y Jackson (2007) el juego heurístico tiene como base el de brindar al niño diversos y variados objetos con la finalidad de que los manipulen, experimenten, descubran los usos que les pueden dar y jueguen con ellos libremente sin que las personas adultas que se encuentran a su alrededor intervengan o interfieran durante el juego. La propuesta de Elinor es buscar respuestas a los movimientos de los niños ya que a partir del año ellos sienten la necesidad de querer tocar todo lo que encuentren a su alrededor, pero para los padres de familia o personas de su entorno es algo malo y negativo piensan que solo quieren tirar las cosas al suelo o hacer desorden, así que prefieren brindarles materiales o juguetes educativos, esos que son estructurados y no permite que el niño pueda manipularlo descubriendo y creando nuevas formas de uso.

El juego heurístico permite a los niños manipular diversos objetos de forma directa. Bermejo y Blázquez (2016) el juego se realiza en grupos de 8 a 10 niños que durará aproximadamente 1 hora, donde los niños explorarán mediante sus sentidos las particularidades de los objetos, lo que les va a favorecer en el desarrollo de diversas capacidades como son las cognitivas, perceptivas, corporales y sociales. Elorza (2012) para desarrollar un correcto juego se debe de trabajar respetando las tres fases que son:

- La fase de preparación, donde el educador contará con un aula vacía y alistaré 3 tipos de materiales sensoriales y recipientes.
- La fase de exploración: aquí los niños tendrán que disponer del material que encuentren a su alcance, los manipularan y exploraran y el educador solo observara sin intervenir.
- Fase de recogida: con ayuda del educador los niños recogerán los materiales cada uno a su lugar.

Seguidamente, se desarrolla la primera dimensión de la primera variable: la motricidad fina es la que permite al niño realizar diversos movimientos que son pequeños y a la vez precisos, del mismo modo va a permitir al bebe entrar en

contacto primero con el adulto, después con los objetos y finalmente consigo mismo y con su medio. Cabrera y Dupeyrón (2019) el desarrollo de la motricidad es importante en la formación de los niños ya que a través de los movimientos establecen relaciones con su medio, experimentan todo lo que les rodea y pueden ser capaces de tocar y manipular los objetos de su entorno.

Para hablar de la motricidad fina es importante recordar que en la primera infancia se da el neurodesarrollo y desarrollo motor los cuales van a brindar las habilidades para tener una adecuada interacción social. Ochoa, Ochoa y Rodríguez (2021) para un correcto desarrollo de la motricidad fina se debe de aplicar diversas y variadas técnicas como el embolillado de papel, el rasgado, plegado, etc. Pero también se pueden realizar actividades lúdicas las cuáles van a influenciar de manera positiva en el desarrollo de esta, ya que el niño a la hora de jugar va a manipular diferentes elementos, juguetes y materiales desarrollando variados juegos y así afianzar su personalidad demostrando un adecuado desarrollo personal e intelectual.

También se explica la segunda dimensión de la primera variable, Galindo (2012) la autonomía es un proceso que ayuda a que el infante deje de ser egocéntrico de manera que pueda socializarse en conducta y pensamiento para relacionarse de manera positiva con las demás personas. Es importante educar en la autonomía en la primera infancia para que los niños aprendan a valerse por sí mismos, tomen decisiones, resuelvan problemas y siempre se muestren seguros. (Moreira et al. 2021) la autonomía es la regulación de la conducta donde el papel importante es de los padres ya que son ellos los primeros que pasan el tiempo con los bebés y para que puedan educar en autonomía es importante que estén bien informados la manera correcta de hacerlo y así evitar que los niños no sean autónomos y siempre estén esperando que los demás hagan las cosas por él.

Kay (2022) la autonomía es un concepto de la psicología, de la filosofía y la pedagogía, es la capacidad que tienen las personas para realizar los deberes de forma independiente sin la intervención de otras personas. En los primeros años de vida los infantes para poder realizar diversas tareas necesitan de la colaboración

de una persona mayor que esté a diario ayudándolos. Por ese motivo es primordial estar atentos al desarrollo de la autonomía desde temprana edad para así enseñar a los niños la manera de actuar independientemente. En este proceso los padres de familia e incluso las maestras se convierten en guías, brindando a los niños diversas herramientas para superar los retos que se les presenta a diario.

Finalmente trabajamos la tercera dimensión de la primera variable. La orientación espacial que ayuda a los infantes a desarrollar y potencializar sus capacidades motoras, realizar juegos variados y a tener un sentido de orientación. (Zapateiro et al. 2017) el desarrollo del pensamiento espacial se inicia desde los primeros años de la infancia y es la parte fundamental de la visualización espacial y la orientación espacial, esta última permite establecer diversas posiciones en el espacio del niño mismo, de los demás y de los objetos.

Esquivias (2004) siempre ha existido la creatividad en las personas, pero como concepto no fue abordado ni mucho menos estudiado, la creatividad es una potencialidad compleja de las personas y se da de manera que las habilidades del pensamiento se integran a los procesos cognitivos superiores para obtener una idea nueva. Dentro de la institución educativa se pretende formar ciudadanos con capacidades de pensar y crear para que a futuro se les haga más sencillo resolver sus problemas y dificultades, es por ello que se les brinda un espacio amplio, lúdico, activo, donde el proceso de enseñanza – aprendizaje permita la utilización del pensamiento divergente tanto en los niños como en los profesores.

Se desarrolla con respecto a la segunda variable el desarrollo de la creatividad, siendo un proceso donde se utilizan los pensamientos e ideas para crear algo novedoso. Según Torrance (1965) la creatividad se da mediante un proceso que hace a que las personas se vuelvan sensibles a los problemas que se les presenta, llevándolos a encontrar dificultades y una vez que estén bien definidas poder buscar soluciones, a ello se le llama creatividad, lo que va a permitir que en el cerebro se desarrollen diversos pensamientos y finalmente se comparta y comunique los resultados o las soluciones al problema presentado.

Gardner (2011) pone énfasis en el individuo creativo, ya que va a ser el ser que se encarga de resolver los problemas con regularidad, elabora productos nuevos que con el pasar del tiempo llegan a ser aceptados por la sociedad, menciona que la persona no es creativa en general simplemente puede ser creativa en algo particular, en algo que le guste o llame su atención.

Uralde (2011) La creatividad es una habilidad compleja y va a facilitar que se generen nuevas ideas para la resolución de diferentes situaciones que se presenta a diario a las personas, el desarrollo de la creatividad se da a lo largo de toda la vida de una persona y de forma distinta en cada etapa de desarrollo llegando a diferenciarse en la etapa infantil, la adolescente y la adulta. González, Arias y López (2019) la creatividad se desarrolla mediante la madurez neuropsicológica del individuo, la consolidación de las funciones cognitivas permite crear cosas novedosas y originales.

Perdomo (2011) para un buen desarrollo de la creatividad es importante contar con una estimulación de los niños desde la familia y en la institución educativa ya que el 80% de capacidades intelectuales se va desarrollando hasta los doce años más o menos. El primer año de vida se conforman sentimientos, se da el desarrollo emocional y es importante estimular la imaginación y la fantasía para que el potencial creativo de los niños pueda ser explotado al máximo primero en el hogar y después en la institución por las docentes para dar continuidad al trabajo de los padres de familia.

A continuación, se desarrolla la primera dimensión de la segunda variable, el pensamiento divergente, Sayán (2019) menciona que el pensamiento divergente es la capacidad que poseen las personas y les va a permitir identificar y resolver problemas desde diferentes posiciones, los individuos considerados creativos divergentes tienen apertura para analizar diferentes posibilidades y así considerar diversos supuestos.

El pensamiento divergente es una habilidad que permite generar nuevas ideas a partir de la exploración, este pensamiento está ligado a la creatividad, ya que se puede explotar todo ese potencial durante la infancia en vista de que cuando somos

adultos se reduce esta capacidad creativa, el pensamiento divergente nos indica que se debe de utilizar el conocimiento previo ya que sin él no se puede crear. (Alcívar et al. 2016).

A continuación, se desarrolla la segunda dimensión de la segunda variable, la elaboración, es una característica muy importante del pensamiento creativo, se trate de agregar algunos elementos a ideas ya existentes para modificarlas. Loayza (2020) en la elaboración se interconectan ideas, imágenes y conceptos que posteriormente serán exteriorizadas para que se pueda compartir con los demás. Así mismo Chacón (2005) indicó que esta dimensión se trata de producir series que no forman parte de un todo, siendo importante que el infante sea creador de actividades que le permitirán que se desarrolle dentro de la sociedad.

A continuación, se desarrollan la tercera dimensión de la segunda variable; la flexibilidad, Laimé (2005) es la habilidad que poseen las personas para movilizarse de una idea a otra, donde las modifica y moldea de acuerdo a su criterio, la flexibilidad permite a las personas cambiar de modo de pensar y así poder abordar un problema desde diversas perspectivas.

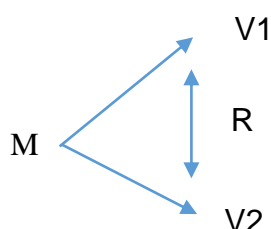
Viel, Domínguez y Rojas (2020), esta dimensión es importante ya que marca la autorregulación y la seguridad del infante facilitándole intentar realizar varias veces diversas acciones en busca de mejores resultados y así pueda ser de beneficio para las personas que le rodean.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

El trabajo de investigación es de tipo básica, tomando en cuenta que se basa en obtener nueva información de alguna problemática de estudio. De acuerdo a Ríos (2017), este modelo de estudio es abstracta y busca ampliar los conocimientos teóricos.

La pesquisa tiene un enfoque cuantitativo que presenta el diseño correlacional ya que lo que se pretende es relacionar las variables. Según Ríos (2017) el estudio correlacional permite recoger la información sobre la relación entre las variables.



M: Muestra

R: Relación

V1: Juego heurístico

V2: Desarrollo de la creatividad

3.2. Variables y operacionalización

Variable 1: Juego heurístico

Definición conceptual: El juego heurístico es una actividad individual que demanda mucha concentración y se fundamenta en la idea de actividad autónoma, donde el niño manipula y juega libremente con diversos objetos por un tiempo determinado. Goldschmied y Jackson (2007)

Definición operacional: Se utilizó una ficha de observación con la finalidad de valorar y considerar el avance de los infantes en el campo de estudio planteado. Los ítems y la forma de medición se logran comprobar y observar en la matriz de operacionalización.

Variable 2: Creatividad

Definición conceptual: El proceso de la creatividad afecta de forma positiva al cerebro de los infantes, en vista de que les permite generar diversas conexiones neuronales desde los primeros años de vida, llegando a presentar un gran potencial creativo. Sirera (2020).

Definición operacional: A través del uso de la ficha de observación, se tomará en consideración el estudio del desarrollo de la creatividad respecto a la muestra, basándose en el pensamiento divergente, la elaboración y flexibilidad. Los ítems y la forma de medición se logran comprobar y observar en la matriz de operacionalización.

3.3. Población, muestra y muestreo

Hernández, Fernández y Baptista (2014) La población la conforman la totalidad de individuos que poseen características en común y están relacionadas el estudio. Está compuesta por niños de dos años del Centro Infantil de atención integral a niños de la primera infancia, con un total de 45 niños.

Tabla 1

Población

Edad /sección	Cantidad	Total
24 a 26 meses	45	45

- ✓ Criterios de inclusión: Los infantes que están matriculados, asisten diariamente a clase y cuentan con el documento firmado por papá o mamá.
- ✓ Criterios de exclusión: Los infantes que no cuentan con autorización y no asisten a clase.

Para Hernández, Fernández y Baptista (2014) La muestra representa al sub grupo de la población con la que se puede valorar una problemática. Está constituida por 36 infantes de dos años.

Hernández, Fernández y Baptista (2014) los muestreos no probabilísticos son un procedimiento de selección informal que serán la base del estudio. El muestreo será el no probabilístico por conveniencia, se trabajará con el total de la muestra.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

La técnica, que utilizamos en el estudio es la observación para realizar el proceso de recogida de información, Hernández, Fernández y Baptista (2014) indica que es la visualización de un hecho o fenómeno que debe de ser registrada para un análisis posterior.

Instrumentos. Según Arias (2012) los instrumentos son recursos perceptibles que se utilizan para la recolección y procesamiento de información. Como instrumentos se utiliza dos guías de observación con un total de 15 ítems cada uno.

Para la primera variable que es juego heurístico, se empleó una guía de observación que tenía quince ítems donde se apreció las dimensiones: motricidad fina, autonomía y orientación espacial, con un tiempo de aplicación de 20 minutos y la escala utilizada es de la siguiente forma:

- ✓ Bajo (0 - 15)
- ✓ Medio (16 - 30)
- ✓ Alto (31 - 45)

Para la segunda variable creatividad, se utilizó la guía de observación que estaba elaborada con quince ítems, donde se apreció las dimensiones: pensamiento divergente, elaboración y flexibilidad, con un tiempo de aplicación de 20 minutos y la escala utilizada es de la siguiente forma:

- ✓ Bajo (0 - 15)
- ✓ Medio (16 - 30)
- ✓ Alto (31 - 45)

Para realizar la validez, se buscó el apoyo de tres expertos, que son magister y docentes del nivel inicial, las cuales validaron ambos instrumentos, dando conformidad de que son aplicables. Cohen y Gómez (2019) la validez se utiliza como un medio que ayuda a valorar un instrumento de recojo de información.

Tabla 2*Validez*

Grado alcanzado	Expertos	Decisión
Magíster	E1	De acuerdo
Magíster	E2	De acuerdo
Magíster	E3	De acuerdo

Goetz y LeCompte (1988) la confiabilidad es el grado de coincidencia interpretativa entre varias observaciones de igual manifestación. En el trabajo se priorizó en obtener un buen resultado utilizando el alfa de Cronbach, en el programa software SPSS, llegando a alcanzar el valor de 0.769 para juego heurístico y un valor de 0.778 para creatividad, lo que indica que tiene un grado de confiabilidad bueno.

Tabla 3*Confiabilidad del juego heurístico y creatividad*

Variables	N° procesamiento de casos			Alfa de Cronbach
	Válido	Excluidos	Total	
Juego heurístico	22	0	22	0.769
Creatividad	22	0	22	0.778

3.5. Procedimiento

Lo primero que se realizó fue solicitar el permiso correspondiente a la promotora del centro infantil de atención integral a niños de la primera infancia. Este escrito era una carta de presentación, que se llevó a la dirección y fue aceptada favorablemente, cumpliendo así con el trámite correspondiente. Seguidamente nos organizamos con las docentes de cada salón, llegando a acordar qué días aplicaríamos el instrumento (fichas de observación). Finalmente se organizó la información en el programa Excel y consecutivamente fue procesada en con el software SPSS.

3.6. Método de análisis de datos

Mondragón (2014) el análisis de correlación de Spearman permite examinar la asociación entre dos variables cuantitativa, en este trabajo se utilizó dos programas el primero fue Microsoft Excel y el segundo SPSS, haciendo uso de la prueba el coeficiente de Rho Spearman que nos ayudó a contrastar las hipótesis.

Para realizar el análisis inferencial, se encontraron las correlaciones que existe entre nuestras dos variables y sus respectivas dimensiones.

3.7. Aspectos éticos

El siguiente trabajo cuenta con la autorización de la promotora del centro de atención a la primera infancia, se cuidó de no difundir la identidad de los infantes, reservando su privacidad y bienestar. Toda la información presentada está citada y parafraseada, donde se respeta los derechos de autor y de acuerdo al manual APA. Los papás y mamás aceptaron firmar el consentimiento para la contemplación de sus hijos. Finalmente se utilizó el manual de ética de la universidad en la investigación, garantizando la veracidad de los datos.

IV. RESULTADOS

Una vez finalizado el tratamiento de la información se logró alcanzar los resultados descriptivos siguientes:

Tabla 4

Distribución de frecuencia del juego heurístico

Nivel	Fi	%
Bajo	0	0%
Medio	0	0%
Alto	36	100%
Total	36	100%

En base a la tabla 4, se efectúa el análisis del producto obtenido de la utilización de la ficha de observación a los infantes de 24 meses, donde podemos observar que el 0% se hallan en un nivel bajo y un nivel medio y 36 niños que equivale al 100%, se encuentran en el rango alto.

Tabla 5

Distribución de frecuencia de las dimensiones del juego heurístico

Dimensión	Bajo		Medio		Alto		Total	
	Fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Motricidad fina	0	0%	9	25%	27	75%	36	100%
Autonomía	0	0%	13	36%	23	64%	36	100%
Orientación espacial	0	0%	0	0%	36	100%	36	100%

Según lo reflejado en la tabla 5 y teniendo en cuenta a los 36 participantes observados de acuerdo a las tres dimensiones del juego heurístico se presentan los próximos productos: de acuerdo con la primera dimensión motricidad fina, se tiene a 0 niños en un nivel bajo siendo este un 0%, 9 infantes que equivale el 25% se encuentran en el rango medio y 27 infantes que equivale al 75% están en un rango alto. Según la dimensión autonomía un 0% están en un nivel bajo, 13 infantes que equivale al 36% están en un rango medio y 23 infantes que equivale al 64% están en un rango alto. Para la dimensión orientación espacial, el 0% de infantes se encuentran en un nivel bajo y medio mientras que 36 infantes que representa al 100% se encuentran en el rango alto.

Tabla 6*Distribución de frecuencia de la creatividad*

Nivel	fi	%
Bajo	0	0%
Medio	0	0%
Alto	36	100%
Total	36	100%

En base a la tabla 6, se efectúa el análisis del producto recolectado con la utilización de la ficha de observación a los infantes de 24 meses, donde podemos observar que el 0% se hallan en un rango bajo y un rango medio y 36 niños que equivale al 100%, se encuentran en un rango alto.

Tabla 7*Distribución de frecuencia de las dimensiones de la creatividad*

Dimensión	bajo		medio		alto		Total	
	Fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Pensamiento divergente	0	0%	10	28%	26	72%	36	100%
Elaboración	0	0%	5	14%	31	86%	36	100%
Flexibilidad	0	0%	10	28%	26	72%	36	100%

Según lo reflejado en la tabla 7 y teniendo en cuenta a los 36 participantes observados de acuerdo a las dimensiones de la creatividad, se presentan los siguientes resultados: de acuerdo con la dimensión pensamiento divergente, se tiene a 0 niños en un rango bajo siendo este un 0%, 10 infantes que representa el 28% se encuentran en un rango medio y 26 infantes que equivale al 72% están en un rango alto. Según la dimensión elaboración un 0% están en un nivel bajo, 5 infantes que equivale al 14% están en un rango medio y 31 infantes que equivale al 86% están en un rango alto. Para la dimensión flexibilidad, el 0% de infantes se encuentran en un nivel bajo, 10 infantes que representa el 28% están en un nivel medio, mientras que 26 infantes que representa al 72% se encuentran en un nivel alto.

Resultados inferenciales

Tabla 8

Resultados de la prueba de normalidad

Variable	Shapiro – Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.
Juego heurístico	,931	36	,028
Creatividad	,922	36	,015

Según lo reflejado en la tabla 8, la significancia estadística es inferior al valor teórico $\alpha = 0,05$, por ende se descarta la conjetura nula, aceptando la conjetura alterna. Conforme a los resultados decimos que los datos no siguen una distribución normal, se utilizó la medida no paramétrica y el Rho de Spearman.

Contraste de hipótesis

Para la conjetura general planteamos:

H₀: No hay relación entre las dos variables

H₁: Si hay relación entre las dos variables

Tabla 9

Correlación entre juego heurístico y creatividad

Correlaciones			Juego heurístico	Creatividad
Rho de Spearman	Juego heurístico	Coefficiente de correlación	1,000	,740**
		Sig. (bilateral)	-	<,001
		N	36	36
	Creatividad	Coefficiente de correlación	,740**	1,000
		Sig. (bilateral)	<,001	-
		N	36	36

En base a la tabla 9 se demuestra que existe evidencia adecuada para concluir que el juego heurístico se relaciona notablemente con la creatividad con un valor de <0.001 , demostrando una correlación positiva elevada conforme al coeficiente de Rho Spearman, según estos resultados podemos aceptar la conjetura H₁, rechazando la conjetura nula, afirmando que hay una correlación significativa entre el juego heurístico y la creatividad de los niños de dos años de Calca.

Para la conjetura específica 1, planteamos:

H₀: No hay relación entre el juego heurístico y el desarrollo del pensamiento divergente.

H₁: Si hay relación entre el juego heurístico y el desarrollo del pensamiento divergente.

Tabla 10

Correlación entre juego heurístico y pensamiento divergente

Correlaciones			Juego heurístico	Pensamiento divergente
Rho de Spearman	Juego heurístico	Coeficiente de correlación	de 1,000	,649**
		Sig. (bilateral)	-	<,001
		N	36	36
	Pensamiento divergente	Coeficiente de correlación	de ,649**	1,000
		Sig. (bilateral)	<,001	-
		N	36	36

Según lo reflejado en la tabla 10 existe evidencia adecuada para concluir que el juego heurístico se relaciona notablemente con el pensamiento divergente, con un valor de <0.001, demostrando una correlación positiva alta conforme al coeficiente de Rho Spearman, según estos resultados podemos aceptar la conjetura H₁, rechazando la conjetura nula, afirmando que hay una correlación significativa entre el juego heurístico y el pensamiento divergente de los niños de dos años de Calca.

Para la conjetura específica 2, planteamos:

H₀: No hay relación entre el juego heurístico y el desarrollo de la elaboración.

H₁: Si hay relación entre el juego heurístico y el desarrollo de la elaboración.

Tabla 11

Correlación entre juego heurístico y desarrollo de la elaboración

Correlaciones			Juego heurístico	Elaboración
Rho de Spearman	Juego heurístico	Coeficiente de correlación	1,000	,581**
		Sig. (bilateral)	-	<,001
		N	36	36
	Elaboración	Coeficiente de correlación	,581**	1,000
		Sig. (bilateral)	<,001	-
		N	36	36

En base a la tabla 11 se demuestra que existe evidencia adecuada para concluir que el juego heurístico se relaciona notablemente con la elaboración, con un valor de <0.001 , demostrando una correlación positiva moderada conforme al coeficiente de Rho Spearman, según estos resultados podemos aceptar la conjetura H_1 , rechazando la conjetura nula, afirmando que hay una correlación significativa moderada entre el juego heurístico y desarrollo de la elaboración de los niños de dos años de Calca.

Para la conjetura específica 3, planteamos:

H_0 : No hay relación entre el juego heurístico y el desarrollo de la flexibilidad.

H_1 : Si hay relación entre el juego heurístico y el desarrollo de la flexibilidad.

Tabla 12

Correlación entre juego heurístico y desarrollo de la flexibilidad

Correlaciones			Juego heurístico	Flexibilidad
Rho de Spearman	Juego heurístico	Coeficiente de correlación	1,000	,560**
		Sig. (bilateral)	-	<,001
		N	36	36
	Flexibilidad	Coeficiente de correlación	,560**	1,000
		Sig. (bilateral)	<,001	-
		N	36	36

Según lo reflejado en la tabla 12, existe evidencia adecuada para concluir que el juego heurístico se relaciona notablemente con la flexibilidad, con un valor de <0.001 , demostrando una correlación positiva moderada conforme al coeficiente de Rho Spearman, según estos resultados podemos aceptar la conjetura H_1 , rechazando la conjetura nula, afirmando que hay una correlación significativa entre el juego heurístico y desarrollo de la flexibilidad de los niños de dos años de Calca.

V. DISCUSIÓN

El siguiente trabajo mantuvo como objetivo primordial precisar la relación que existe del juego heurístico con la creatividad de los niños de dos años de Calca - Cusco; de acuerdo a ello los resultados descriptivos nos señalan que en relación a la variable juego heurístico un 100% están en un nivel alto, del mismo modo se obtuvo igual resultado en la variable creatividad. Sobre los resultados inferenciales (prueba de normalidad) se utilizó a Shapiro – Wilk, siendo el valor calculado de significancia menor al valor teórico $\alpha = 0,05$, lo que nos permitió aplicar la medida no paramétrica utilizando el Rho de rangos Spearman, donde se demuestra que hay una correlación positiva alta de las dos variables, con un p.valor de $<0.001 < 0.05$, esos valores nos permite afirmar que si hay relación significativa entre el juego heurístico y la creatividad de los niños de dos años de Calca – Cusco.

Estos resultados concuerdan parcialmente con el trabajo realizado por Común y Reategui (2020), con la finalidad de ver la correlación que hay entre el juego libre y la creatividad, tras la prueba de correlación obtuvieron el p.valor 0,000 indicando que hay una correlación positiva moderada y así se acepta su conjetura alterna. Del mismo modo también existe una coincidencia parcial con la investigación de Landa (2023) ya que obtuvo como resultado una correlación de $r=0,760$, con un valor sig. de 0,00, concluyendo que la correlación entre el juego heurístico y el desarrollo de la capacidades corporales es de magnitud buena.

Nuestra primera hipótesis se demuestra mediante el Rho de Spearman donde el juego heurístico se relaciona notablemente con el pensamiento divergente con un p. valor de <0.001 , teniendo una correlación positiva alta entre ambas dimensiones. Además Núñez (2022) en su pesquisa, tuvo como finalidad analizar el juego heurístico en el desarrollo del pensamiento divergente de los infantes de inicial y como resultado pudo demostrar que el juego heurístico brinda un gran aporte en el desarrollo del pensamiento divergente de los niños, llegando a ser una herramienta que contribuye en el desarrollo del lenguaje, la indagación, la creatividad, imaginación y motricidad.

Para comprobar nuestra segunda hipótesis obtuvimos el resultado con un valor de <0.001 , demostrando una correlación positiva moderada, conforme al coeficiente de Rho Spearman, basándonos en estos resultados podemos aceptar la conjetura H_1 , rechazando la conjetura nula, afirmando que hay una relación significativa entre el juego heurístico y la originalidad de los niños de dos años de Calca. De acuerdo con los resultados obtenidos por Muñoz (2018) se demuestra que aplicando una propuesta del juego heurístico durante las actividades realizadas con los infantes se logra desarrollar la psicomotricidad. Del mismo modo Abad y Farfán (2019) propusieron determinar los niveles de creatividad que presentan los niños, de acuerdo a su análisis de datos obtuvieron resultados positivos indicando que el 88,9% de los infantes alcanzaron un nivel alto en la dimensión elaboración, afirmando que materializan y concretan sus ideas.

El análisis de la tercera hipótesis nos dio como resultado un valor de <0.001 , demostrando una correlación positiva moderada, conforme al coeficiente de Rho Spearman, basándonos en estos resultados podemos aceptar la conjetura H_1 , rechazando la conjetura nula, afirmando que hay una relación significativa entre el juego heurístico y la flexibilidad de los niños de dos años de Calca. Por ende Galeano, Gómez y Vanegas (2020) determinaron el nivel de creatividad que se utiliza en clase, concluyendo que se deben de utilizar diversas vías, dejando de lado esquemas tradicionales para fortalecer el pensamiento creativo, la creatividad en inicial es muy importante ya permite que los niños sean más sociables, autónomos, controlen sus emociones y sentimientos logrando un aprendizaje significativo. Por su parte Huancas (2018) da a conocer la importancia de la creatividad en infantes de inicial, concluyendo que a esa edad comienzan a adquirir nuevos conocimientos por medio de sus experiencias vividas, favoreciendo el logro de aprendizajes.

Para la realización del trabajo no se tuvo ninguna limitación, ya que la promotora del centro fue muy amable y accedió primero conversar con los padres de familia para que autoricen la aplicación de las fichas de observación y después brindó todas las facilidades, los padres de familia aceptaron, llegando a firmar el asentimiento informado.

VI. CONCLUSIONES

Según los resultados obtenidos con las fichas de observación, la tabulación de datos y siguiendo con la aplicación del coeficiente de Rho Spearman se obtuvo un valor <0.001 y con ello se demuestra una correlación de 0,649 alta, confirmando que el juego heurístico se relaciona significativamente con el pensamiento divergente de los niños de dos años de Calca.

Según los resultados obtenidos con las fichas de observación, la tabulación de datos y siguiendo con la aplicación del coeficiente de Rho Spearman se obtuvo un valor <0.001 dando a conocer que hay una correlación de 0,581 moderada lo que nos permite asegurarse que el juego heurístico se relaciona significativamente con el desarrollo de la elaboración.

Conforme a los resultados obtenidos con las fichas de observación, la tabulación de datos y siguiendo con la aplicación del coeficiente de Rho Spearman se obtuvo un valor <0.001 dando a conocer que hay una correlación de 0,560 moderada lo que nos permite confirmar que el juego heurístico se relaciona significativamente con la flexibilidad.

Los resultados del análisis de las fichas de observación, la tabulación de datos y siguiendo con la aplicación del coeficiente de Rho Spearman se obtuvo un valor <0.001 dando a conocer que hay una correlación de 0,740 alta entre las dos variables, lo que nos permite confirmar que el juego heurístico favorece notablemente en el desarrollo de la creatividad.

VII. RECOMENDACIONES

Se sugiere al personal directivo del centro infantil de atención integral a niños menores realizar capacitaciones dirigidas a las docentes sobre el juego heurístico y a su vez las docentes puedan implementar en sus aulas materiales como: ganchos, latas, conos, palitos de madera, etc. para que los niños jueguen libremente con estos materiales y así contribuir en el desarrollo de la creatividad.

Se recomienda a los papás y mamás que se involucren y participen en el trabajo de las docentes y así en su hogar puedan implementar un lugar para que sus niños jueguen con materiales no estructurados, dando la oportunidad de que estos puedan crear nuevos materiales y juegos de acuerdo a sus posibilidades.

A los investigadores en general se les recomienda realizar más trabajos relacionados al juego heurístico y la creatividad pudiendo realizar programas y aplicarlos con los niños de la primera infancia para poder tener mayor sustento y así poder ayudar a docentes, padres de familia, madres cuidadoras a que desarrollen sesiones con el juego heurístico permitiendo que los infantes creen diversas formas de jugar.

REFERENCIAS

- Abad, M., Farfán, M. (2019). *Nivel de creatividad de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 407 de la Islilla, Paita*. [Tesis de bachillerato, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo de Piura]. Repositorio Institucional. <https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/5436>
- Alcívar, F., Litardo-García, G. y Casquete-Baidal, N. (2016). Pensamiento divergente y creatividad empresarial. *Revista publicando*, 3(9), 768-777. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5907368>
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica, sexta edición*. Editorial Episteme. <https://www.researchgate.net/publication/301894369>
- BBC News Mundo. (2021, noviembre 16). La sorprendente caída de la creatividad entre los adolescente detectada por la OCDE. *BBC NEWS MUNDO*. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-59313691>
- Bermejo-Cabezas, R., Blázquez Contreras, T. (2016) *El juego infantil y su metodología*. Editorial Síntesis. <https://www.iceditorial.com/educacion-infantil-ssc3223>
- Cáceres, N., Puma, C. (2019). *Los juegos caseros y el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Pablo de San Jerónimo*. [Tesis de licenciatura, Universidad Andina del Cusco]. Repositorio Institucional. <https://repositorio.uandina.edu.pe/handle/20.500.12557/4262>
- Cabrera, B. y Dupeyrón, M. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado pre escolar. *Mendive. Revista de educación*, 17(2), 01-11. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962019000200222

- Campos, G. (2022). *Relevancia de la creatividad según la voz del alumnado en los ámbitos personal, familiar y educativo*. [Tesis de doctorado, Universidad de Valladolid de España].
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/52858/Tesis1987-220420>
- Chacón, Y. (2005). Una revisión crítica del concepto de creatividad. *Actualidades investigativas en educación*, 5(1), 1-27.
<https://www.redalyc.org/pdf/447/44750106>
- Cohen, N. y Gómez, G. (2019). *Metodología de la investigación ¿para qué?*. Editorial Teseo. <https://metodologiadelainvestigacion.sociales.uba.ar/wp-content/uploads/sites/117/2022/04/Escala-de-Actitudes.-Cohen-y-Gomez-Rojas.pdf>
- Común, S., Reátegui, M. (2020). *El juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años en la I.E.I. N° 423 Virgen María, Pucallpa*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Ucayali]. Repositorio Institucional. <http://repositorio.unu.edu.pe/bitstream/handle/UNU/4595>
- Elorza, C. (2012). El juego heurístico. *Aula de infantil*, 12(64), 09-11.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6351854>
- Esquivias, M. (2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista digital universitaria*, 5(1), 02-17.
https://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4
- Galeano, N., Gómez, D., y Vanegas, M. (2020). *Estrategias metodológicas para el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de etapa educación inicial del centro escolar las Cámaras* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua]. Repositorio Institucional. <https://repositorio.unan.edu.ni/13166/1/20102>

- Galindo, J. (2012). Sobre la noción de autonomía en Jean Piaget. *Educación y ciencia*, 15(1), 23-33.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7981961>
- Gardner, H. (2011). *Mentes creativas, una anatomía de la creatividad*. Editorial grupo planeta spain. <https://www.perlego.com/es/book/2537388>
- Goetz, J. y LeCompte, M. (1988). *Etnografía y diseño cualitativo en investigación educativa*. Editorial Morata. <https://upeldem.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/03/libro-etnografc3ada-y-disec3b1o-cualitativo-en-investigac3b3n-educatica-j-p-goetz-y-m-d-lecompte.pdf>
- Goldschmied, E.& Jackson, S. (2022, marzo 28). *La educación infantil de 0 a 3 años. Tercera edición*. Editorial Morata. <https://content.e-bookshelf.de/media/reading/L-3561982-4f2f231721.pdf>
- González, K., Arias, C. y López, V. (2019). Una revisión teórica de la creatividad en función de la edad. *Papeles del psicólogo*, 40(2), 125-132.
<https://www.redalyc.org/journal/778/77864948005/html/>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014) *Metodología de la investigación, sexta edición*. Editorial Mc Graw-Hill education. <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista- Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Huancas, C. (2018). *Desarrollo de la creatividad en los niños de educación inicial*. [Trabajo académico de segunda especialidad, Universidad Nacional de Tumbes]. Repositorio Institucional.
https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/914/CRIS_TINA%20HUANCAS%20YAJAHUANCA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Kay, A. (2022, marzo 23). La importancia de educar en la autonomía desde la infancia. *Magisterio*. <https://www.magisnet.com/2022/03/la-importancia-de-educar-en-la-autonomia-desde-la-infancia/>

Landa, L. (2023). *Los juegos heurísticos para desarrollar las capacidades corporales en los niños de 3 años de inicial N° 330 Virgen del Carmen - Supe*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión de Huacho]. Repositorio Institucional. <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/20.500.14067/7980>

Laime, M. (2005, setiembre 21). La evaluación de la creatividad. *Periódicos de psicología* *Liberabit*. http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-48272005000100005

Lenes, M., Chahua, L. (2022). *Los cuentos infantiles para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de cinco años de la I.E.I. Divino Niño Jesús, Cusco*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión de Cusco]. Repositorio Institucional. http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/3105/1/T026_23945454

Loayza, J. (2020). *Desarrollo de la creatividad en niños y niñas de la institución educativa inicial N° 609 – Puente piedra*. [Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo de Lima]. Repositorio Institucional. <https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/47774>

Mondragón, M. (2014). Uso de la correlación de Spearman en un estudio de intervención en fisioterapia. *Movimiento científico*, 8(1), 98 - 104. <https://www.redalyc.org/journal/778/77864948005/html/>

Moreira, k., Marín, L. y Vera, L. (2021). La educación de la autonomía en niños y niñas del subnivel inicial 2 de la escuela Gabriela Mistral. *Polo del*

conocimiento, 06(58),

135-153.

[http://Dialnet-](http://Dialnet-LaEducacionDeLaAutonomiaEnNinosYNinasDelSubnivelln-8042602.pdf)

[LaEducacionDeLaAutonomiaEnNinosYNinasDelSubnivelln-8042602.pdf](http://Dialnet-LaEducacionDeLaAutonomiaEnNinosYNinasDelSubnivelln-8042602.pdf)

Muñoz, E. (2018). *Juegos heurísticos para el desarrollo psicomotriz de los estudiantes del primer grado de la I.E. N° 82411 La Congona*. [Tesis de Bachillerato, Universidad San Pedro de Celendín]. Repositorio Institucional. <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/11313>

Núñez, E. (2022). *El juego heurístico y el desarrollo del pensamiento divergente de los niños de educación inicial*. [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato, Ecuador]. Repositorio Institucional. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/35644>

Ochoa, M., Ochoa, M. y Rodríguez, N. (2021). Desarrollo de la motricidad fina con actividades lúdicas en niños preescolares. *Mendive, revista de educación*, 19(02), 600-608. <https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/2393>

Perdomo, E. (2011). La estimulación temprana en el desarrollo creativo de los niños de la primera infancia. *Varona*, 1(52), 29-34. <https://www.redalyc.org/pdf/3606/360635574006>

Piaget, J., & Inhelder, B. (2015). *Psicología del niño. Décimo octava edición*. Editorial Morata. [https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=cZojEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT35&dq=Piaget,+J.,+%26+Inhelder,+B.+\(1997\).+Psicolog%C3%ADa+del+ni%C3%B1o.+Decimocuarta+edici%C3%B3n.+Editorial+Morata.&ots=rkYcWhH6Yz&sig=vgDhfchuP0IF2bbKvh4RKRg1pF4#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=cZojEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT35&dq=Piaget,+J.,+%26+Inhelder,+B.+(1997).+Psicolog%C3%ADa+del+ni%C3%B1o.+Decimocuarta+edici%C3%B3n.+Editorial+Morata.&ots=rkYcWhH6Yz&sig=vgDhfchuP0IF2bbKvh4RKRg1pF4#v=onepage&q&f=false)

Ríos, R. (2017) *Metodología para la investigación y redacción, primera edición*. Editorial Servicios académicos internacionales S.L. <https://www.eumed.net/libros-gratis/2017/1662/index.html?id=1662>

- Sayán, C. (2019). *Desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la I.E. Isaac Newton* [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo, Piura]. Repositorio Institucional.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/39184>
- Schleicher, A. (2016). Desafíos para PISA. *Relieve. Revista electrónica de investigación y evaluación educativa*, 22(1), 1-8.
<https://www.redalyc.org/pdf/916/91649056014>.
- Sirera, M. (2019, 01 de octubre). *Importancia de la creatividad en la infancia (educación infantil)* Centro de desarrollo cognitivo.
<https://www.redcenit.com/importancia-de-la-creatividad-en-la-infancia/>
- Torrance, E. (1965). *El proceso creativo*. Editorial Paidós, Barcelona.
https://www.academia.edu/5533130/Libro_TORRANCE_Creatividad_1
- Uralde, M. (2011). La creatividad en la educación plástica desde la primera infancia. *Varona revista científico metodológica*, 53, 40 - 45.
<https://www.redalyc.org/pdf/3606/360635575007>
- Viel, E., Domínguez, I., Rojas, I. (2020). La estimulación de la flexibilidad del pensamiento en los estudiantes de pedagogía - psicología. *Científico – educacional*, 16(1), 390-403.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7414338>
- Vygotski, L. (2009). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Tercera edición*. Editorial Crítica.
https://www.terras.edu.ar/biblioteca/6/TA_Vygotsky_Unidad_1.pdf
- Zapateiro, J., Poloche, S & Camargo, L. (2016). Orientación espacial: una ruta de enseñanza y aprendizaje centrada en ubicaciones y trayectorias. *Tecné Episteme y Didaxis: TED*, 14(43), 119-136.
<https://www.redalyc.org/journal/6142/614264657007>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
Problema general: ¿En qué medida el juego heurístico se relaciona con el desarrollo de la creatividad de los niños de la primera infancia de Calca - Cusco?	Objetivo general: Precisar la relación que existe entre el juego heurístico con el desarrollo de la creatividad de los niños de la primera infancia de Calca - Cusco.	Hipótesis general: Existe relación significativa entre el juego heurístico y el desarrollo de la creatividad de los niños de la primera infancia de Calca - Cusco.	Variable 1 Juego heurístico Dimensiones: Motricidad fina Autonomía Orientación espacial	Tipo de investigación: Básica Enfoque: Cuantitativo Diseño: Correlacional
Problemas específicos: PE1 ¿De qué manera el juego heurístico se relaciona con el desarrollo del pensamiento divergente de los niños	Objetivos específicos: OE1 Identifica de qué manera el juego heurístico se relaciona con el desarrollo del pensamiento divergente de los niños	Hipótesis específicas: H1 Existe relación significativa entre el juego heurístico y el desarrollo del pensamiento divergente de los niños	Variable 2 Desarrollo de la creatividad Dimensiones: Pensamiento divergente Elaboración Flexibilidad	Población: 45 niños del centro de atención de la primera infancia. Muestra: 36 niños del centro de atención de la primera infancia.

de la primera infancia de Calca - Cusco?
de la primera infancia de Calca - Cusco.
de la primera infancia de Calca - Cusco.

Técnica:
Observación

PE2 ¿Existe relación entre el juego heurístico y el desarrollo de la elaboración de los niños de la primera infancia de Calca - Cusco?
OE2 Determinar la relación que existe entre el juego heurístico y el desarrollo de la elaboración de los niños de la primera infancia de Calca - Cusco.
H2 Existe relación significativa entre el juego heurístico y el desarrollo de la elaboración de los niños de la primera infancia de Calca - Cusco.

Instrumento:
Ficha de observación

PE3¿Cómo el juego heurístico se relaciona con el desarrollo de la flexibilidad de los niños de la primera infancia de Calca - Cusco?.
OE3 Establecer cómo el juego heurístico se relaciona con el desarrollo de la flexibilidad de los niños de la primera infancia de Calca - Cusco.
H3 Existe relación significativa entre el juego heurístico y el desarrollo de la flexibilidad de los niños de la primera infancia de Calca - Cusco.

Anexo 2: Matriz de operacionalización de variables

Variable 1: Juego heurístico

DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADOR	NIVEL DE MEDICIÓN
El juego heurístico es un juego individual que demanda mucha concentración y se fundamenta en la idea de actividad autónoma, donde el niño manipula y juega libremente con diversos objetos por un tiempo determinado. Goldschmied y Jackson (2007)	Se utilizó una guía de observación con la finalidad de valorar y considerar el avance de los infantes dentro del campo de estudio planteado. Los indicadores y el nivel de medición se logran comprobar en la matriz de operacionalización.	Motricidad fina	Control de brazos y manos	Siempre (3) A veces (2) Nunca (1)
		Autonomía	Relación consigo mismo	Bajo (0 – 15)
		Orientación espacial	Relación con los demás	Medio (16- 30) Alto (31 - 45)
			Relación con su entorno	
			Relación con objetos	

Variable 2: Desarrollo de la creatividad

Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicador	Nivel de medición
El desarrollo de la creatividad afecta de forma positiva al cerebro de los infantes, en vista de que les permite generar diversas conexiones neuronales desde los primeros años de vida, llegando a presentar un gran potencial creativo. Sirera (2020).	A través del uso de la guía de observación, se tomará en consideración el estudio del desarrollo de la creatividad respecto a la muestra, basándose en el pensamiento divergente, la elaboración y flexibilidad. La escala de medición utilizada fue nominal y los indicadores de la matriz de operacionalización se pueden corroborar en el anexo.	Pensamiento divergente	Produce e inventa diferentes juegos Crea nuevas ideas sobre alguna actividad que va a realizar.	Siempre (3) A veces (2) Nunca (1) Bajo (0 – 15) Medio (16- 30)
		Elaboración	Produce o diferencia materiales Crea juegos	Alto (31 - 45)
		Flexibilidad	Observa los materiales y menciona su nombre.	

Anexo 3: Instrumentos de recolección de datos



UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO



FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR EL JUEGO HEURISTICO EN LOS NIÑOS MENORES DE 3 AÑOS

Nombre del niño /a:

Fecha de observación:

Observadora:

Instrucciones de aplicación de la ficha: Se aplica este instrumento con el propósito de registrar información sobre el juego heurístico en los niños menores de 3 años.

 Nunca	 A veces	 Siempre
1	2	3

	Dimensiones / Items	Valoración			Puntaje obtenido
		N	A	S	
		1	2	3	
	Motricidad fina				
1	Manipula objetos pequeños con ambas manos				
2	Explora y escoge de entre muchos objetos el que le llama la atención				
3	Clasifica los materiales				
4	Encaja los materiales				
5	Manipula diferentes materiales y crea juegos divertidos				
	Autonomía				
6	Juega libremente con los materiales				
7	El niño muestra interés por manipular los materiales				
8	Se socializa con facilidad				
9	Expresa sus emociones durante el juego				
10	Se interesa por lo que hacen los demás niños y en momentos los observa				
11	Comparte materiales con sus compañeros				
	Orientación espacial				
12	Los materiales están colocados al alcance del niño				
13	Experimenta situaciones con su propio cuerpo				
14	Después de utilizar los materiales los ordena y pone en su lugar				
15	Se desplaza por el aula y descubre por sí mismo las cosas que le rodean				

La escala de medición será:

- * Bajo (0 – 15)
- * Medio (16- 30)
- * Alto (31 - 45)




**FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS
MENORES DE 3 AÑOS**

Nombre del niño /a:

Fecha de observación:

Observadora:

Instrucciones de aplicación de la ficha: Se aplica este instrumento con el propósito de registrar información sobre la creatividad en los niños menores de 3 años.

 Nunca	 A veces	 Siempre
1	2	3

	Dimensiones / Items	Valoración			Puntaje obtenido
		N	A	S	
		1	2	3	
	Pensamiento divergente				
1	Produce e inventa diferentes juegos				
2	Nombra o señala los objetos que quiere utilizar				
3	Se interesa por descubrir los objetos que están ocultos				
4	Crea nuevas ideas sobre alguna actividad que va a realizar.				
5	Se toma su tiempo para jugar y experimentar con los materiales del aula.				
	Elaboración				
6	Manipula objetos para crear juguetes				
7	Cambia de postura cuando juega (sentado, parado, tumbado)				
8	Crea diversos juegos con sus amigos				
9	Realiza dibujos libres de acuerdo a su posibilidad				
10	Comunica a su manera lo que ha creado				
	Flexibilidad				
11	Realiza varios intentos hasta encontrar una solución válida en sus juegos				
12	Crea juegos, construyendo con diversos materiales como codos, conos, vasos				
13	Arma, desarma y vuelve a construir.				
14	Soluciona los problemas que se presentan en el juego de forma diferente a lo que propone la mayoría				
15	Se muestra motivado al momento de jugar y descubrir nuevas formas de juego.				

La escala de medición será:

- * Bajo (0 – 15)
- * Medio (16- 30)
- * Alto (31 - 45)

Anexo 4: Fichas de validación de instrumentos para la recolección de datos



CARTA DE PRESENTACIÓN

Señorita: Sileni Espinoza Araos

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante del Programa de segunda especialidad en desarrollo del talento en la primera infancia, de la Universidad Cesar Vallejo, requiero validar los instrumentos con los cuales se recogerá la información necesaria para poder desarrollar mi trabajo de investigación.

El título de mi proyecto de investigación es: El juego heurístico en el desarrollo de la creatividad de niños de dos años, Cusco - 2024. y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, se ha considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente,

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Fiorella Rolando Grajeda', is written over a horizontal line.

Fiorella Rolando Grajeda
D.N.I. 44664616

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento: "Ficha de observación para evaluar el juego heurístico en los niños de dos años".

La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradezco su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez:

Nombre del juez:	Sileni Espinoza Araos	
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Educativa (X)	Social () Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Educación Inicial	
Institución donde labora:	Institución Educativa Inicial N° 698 La inmaculada- Santiago	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (x)	
Número telefónico	984846345	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala:

Nombre de la Prueba:	Ficha de observación para evaluar el juego heurístico en los niños de dos años
Autora:	Fiorella Rolando Grajeda
Procedencia:	El instrumento es de elaboración propia, Hecho en Perú.
Administración:	Niños de 2 años de edad
Tiempo de aplicación:	De 20 a 30 minutos
Ámbito de aplicación:	Calca
Significación:	El instrumento "Ficha de observación para evaluar el juego heurístico en los niños de dos años", fue elaborado para ser utilizado con los niños de 2 años de edad, en el cuál se trabajan tres dimensiones: motricidad fina, autonomía y orientación espacial. Cada una de ellas cuenta con 5 ítems respectivamente. Permitiendo recoger información para establecer si el logro alcanzado se encuentra en el nivel de normalidad o se ubica menos de lo recomendado.

4. Soporte Teórico: Dimensiones de la primera variable

El juego heurístico: Para Goldschmied y Jackson (2007) el juego heurístico tiene como base el de brindar al niño diversos y variados objetos con la finalidad de que los manipulen, experimenten, descubran los usos que les pueden dar y jueguen con ellos libremente sin que las personas adultas que se encuentran a su alrededor intervengan o interfieran durante el juego.

Dimensiones	Definición
Motricidad fina	La motricidad fina es la que permite al niño realizar diversos movimientos que son pequeños y a la vez precisos, del mismo modo va a permitir al bebe entrar en contacto primero con el adulto, después con los objetos y finalmente consigo mismo y con su medio Cabrera y Dupeyrón (2019).
Autonomía	Kay (2022) la autonomía es un concepto de la psicología, de la filosofía y la pedagogía, es la capacidad que tienen las personas para realizar los deberes de forma independiente sin la intervención de otras personas. En los primeros años de vida los infantes para poder realizar diversas tareas necesitan de la colaboración de una persona mayor que esté a diario ayudándolos. Por ese motivo es primordial estar atentos al desarrollo de la autonomía desde temprana edad para así enseñar a los niños la manera de actuar independientemente.
Orientación espacial	La orientación espacial que ayuda a los infantes a desarrollar y potencializar sus capacidades motoras, realizar juegos variados y a tener un sentido de orientación. (Zapateiro et al. 2017)

5. Presentación del instrumento para el juez:

A continuación, a usted le presento la ficha de observación para evaluar el juego heurístico en los niños de dos años, elaborado por Fiorella Rolando Grajeda en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores, califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio.	El ítem no es claro
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.

COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que es	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio	1
2. Bajo Nivel	2
3. Moderado nivel	3
4. Alto nivel	4

Dimensiones del instrumento: Motricidad fina, autonomía y Orientación espacial

- ✓ Primera dimensión: Motricidad fina
- ✓ Objetivos de la Dimensión: Evalúa la capacidad de realizar diversos movimientos que sean pequeños y precisos durante su juego. Esta evaluación proporciona información sobre como manipulan los objetos y realizan movimientos precisos.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Percepción visual	Clasifica los materiales	4	4	4	
	Explora y escoge de entre muchos objetos el que le llama la atención	4	4	4	
Percepción táctil	Manipula objetos pequeños con ambas manos	4	4	4	
	Encaja los materiales	4	4	4	
	Manipula diferentes materiales y crea juegos divertidos	4	4	4	

- ✓ Segunda dimensión: Autonomía
- ✓ Objetivos de la Dimensión: Evalúa la capacidad que tiene el niño de socializarse con los demás, que se valga por sí mismo, tomando decisiones, resolviendo sus problemas y mostrándose seguro.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Relación consigo mismo	Juega libremente con los materiales	4	4	4	
	Muestra interés por manipular los materiales	4	4	4	
	Expresa sus emociones durante el juego	4	4	4	
Relación con los demás	Se interesa por lo que hacen los demás niños y en momentos los observa	4	4	4	
	Comparte materiales con sus compañeros	4	4	4	

- ✓ Tercera dimensión: Orientación espacial
- ✓ Objetivos de la Dimensión: Evalúa la capacidad que tiene el niño del sentido de orientación, de establecer diversas posiciones en su espacio, en relación consigo mismo, de los demás y de los objetos.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Relación con su entorno	Se desplaza por el aula y descubre por sí mismo las cosas que le rodean	4	4	4	
	Experimenta situaciones con su propio cuerpo	3	4	4	
	Juega respetando el espacio de sus compañeros.	4	4	4	
Relación con los objetos	Los materiales están colocados al alcance del niño	4	4	4	
	Después de utilizar los materiales los ordena y coloca en su lugar	4	4	4	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Los items presentan claridad, coherencia
y relevancia, son suficientes para
medir la Dimensión.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Espinoza Araos Sileni
DNI: 44594984

Cusco, 11 de mayo del 2024



Firma del Evaluador

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento: "Ficha de observación para evaluar el juego heurístico en los niños de dos años".

La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradezco su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez:

Nombre del juez:	Ana Elizabet Alvarez Alvarez	
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Educativa (X)	Social () Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Educación Inicial	
Institución donde labora:	N°256 Cuna jardín Marquesado	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (x)	
Número telefónico	984323878	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala:

Nombre de la Prueba:	Ficha de observación para evaluar el juego heurístico en los niños de dos años
Autora:	Fiorella Rolando Grajeda
Procedencia:	El instrumento es de elaboración propia, Hecho en Perú.
Administración:	Niños de 2 años de edad
Tiempo de aplicación:	De 20 a 30 minutos
Ámbito de aplicación:	Calca
Significación:	El instrumento "Ficha de observación para evaluar el juego heurístico en los niños de dos años", fue elaborado para ser utilizado con los niños de 2 años de edad, en el cuál se trabajan tres dimensiones: motricidad fina, autonomía y orientación espacial. Cada una de ellas cuenta con 5 ítems respectivamente. Permitiendo recoger información para establecer si el logro alcanzado se encuentra en el nivel de normalidad o se ubica menos de lo recomendado.

4. Soporte Teórico: Dimensiones de la primera variable

El juego heurístico: Para Goldschmied y Jackson (2007) el juego heurístico tiene como base el de brindar al niño diversos y variados objetos con la finalidad de que los manipulen, experimenten, descubran los usos que les pueden dar y jueguen con ellos libremente sin que las personas adultas que se encuentran a su alrededor intervengan o interfieran durante el juego.

Dimensiones	Definición
Motricidad fina	La motricidad fina es la que permite al niño realizar diversos movimientos que son pequeños y a la vez precisos, del mismo modo va a permitir al bebe entrar en contacto primero con el adulto, después con los objetos y finalmente consigo mismo y con su medio Cabrera y Dupeyrón (2019).
Autonomía	Kay (2022) la autonomía es un concepto de la psicología, de la filosofía y la pedagogía, es la capacidad que tienen las personas para realizar los deberes de forma independiente sin la intervención de otras personas. En los primeros años de vida los infantes para poder realizar diversas tareas necesitan de la colaboración de una persona mayor que esté a diario ayudándolos. Por ese motivo es primordial estar atentos al desarrollo de la autonomía desde temprana edad para así enseñar a los niños la manera de actuar independientemente.
Orientación espacial	La orientación espacial que ayuda a los infantes a desarrollar y potencializar sus capacidades motoras, realizar juegos variados y a tener un sentido de orientación. (Zapateiro et al. 2017)

5. Presentación del instrumento para el juez:

A continuación, a usted le presento la ficha de observación para evaluar el juego heurístico en los niños de dos años, elaborado por Fiorella Rolando Grajeda en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores, califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio.	El ítem no es claro
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.

COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que es	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio	1
2. Bajo Nivel	2
3. Moderado nivel	3
4. Alto nivel	4

Dimensiones del instrumento: Motricidad fina, autonomía y Orientación espacial

- ✓ Primera dimensión: Motricidad fina
- ✓ Objetivos de la Dimensión: Evalúa la capacidad de realizar diversos movimientos que sean pequeños y precisos durante su juego. Esta evaluación proporciona información sobre como manipulan los objetos y realizan movimientos precisos.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Percepción visual	Clasifica los materiales	4	4	4	
	Explora y escoge de entre muchos objetos el que le llama la atención	4	4	4	
Percepción táctil	Manipula objetos pequeños con ambas manos	4	4	4	
	Encaja los materiales	3	4	4	
	Manipula diferentes materiales y crea juegos divertidos	4	4	4	

- ✓ Segunda dimensión: Autonomía
- ✓ Objetivos de la Dimensión: Evalúa la capacidad que tiene el niño de socializarse con los demás, que se valga por sí mismo, tomando decisiones, resolviendo sus problemas y mostrándose seguro.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Relación consigo mismo	Juega libremente con los materiales	3	4	4	
	Muestra interés por manipular los materiales	4	4	4	
	Expresa sus emociones durante el juego	4	4	4	
Relación con los demás	Se interesa por lo que hacen los demás niños y en momentos los observa	4	4	4	
	Comparte materiales con sus compañeros	4	4	4	

- ✓ Tercera dimensión: Orientación espacial
- ✓ Objetivos de la Dimensión: Evalúa la capacidad que tiene el niño del sentido de orientación, de establecer diversas posiciones en su espacio, en relación consigo mismo, de los demás y de los objetos.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Relación con su entorno	Se desplaza por el aula y descubre por sí mismo las cosas que le rodean	4	4	4	
	Experimenta situaciones con su propio cuerpo	4	4	4	
	Juega respetando el espacio de sus compañeros.	4	4	4	
Relación con los objetos	Los materiales están colocados al alcance del niño	4	3	4	
	Después de utilizar los materiales los ordena y coloca en su lugar	4	4	4	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Tanto los indicadores y los ítems tienen relación con la dimensión, si se puede aplicar.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador:

Ama Elizabeth Alvarez Alvarez

DNI: 44131746

Cusco, 11 de mayo del 2024



Firma del Evaluador

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento: "Ficha de observación para evaluar el juego heurístico en los niños de dos años".

La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradezco su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez:

Nombre del juez:	Susan Jennifer Cuba Rivera	
Grado profesional:	Maestría (x)	Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Educativa (x)	Social () Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Educación básica regular /Nivel inicial	
Institución donde labora:	Institución Educativa Inicial N°208 "Cajonahuaylla"-Cusco	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (x)	
Número telefónico	992728001	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala:

Nombre de la Prueba:	Ficha de observación para evaluar el juego heurístico en los niños de dos años
Autora:	Fiorella Rolando Grajeda
Procedencia:	El instrumento es de elaboración propia, Hecho en Perú.
Administración:	Niños de 2 años de edad
Tiempo de aplicación:	De 20 a 30 minutos
Ámbito de aplicación:	Calca
Significación:	El instrumento "Ficha de observación para evaluar el juego heurístico en los niños de dos años", fue elaborado para ser utilizado con los niños de 2 años de edad, en el cuál se trabajan tres dimensiones: motricidad fina, autonomía y orientación espacial. Cada una de ellas cuenta con 5 ítems respectivamente. Permitiendo recoger información para establecer si el logro alcanzado se encuentra en el nivel de normalidad o se ubica menos de lo recomendado.

4. Soporte Teórico: Dimensiones de la primera variable

El juego heurístico: Para Goldschmied y Jackson (2007) el juego heurístico tiene como base el de brindar al niño diversos y variados objetos con la finalidad de que los manipulen, experimenten, descubran los usos que les pueden dar y jueguen con ellos libremente sin que las personas adultas que se encuentran a su alrededor intervengan o interfieran durante el juego.

Dimensiones	Definición
Motricidad fina	La motricidad fina es la que permite al niño realizar diversos movimientos que son pequeños y a la vez precisos, del mismo modo va a permitir al bebe entrar en contacto primero con el adulto, después con los objetos y finalmente consigo mismo y con su medio Cabrera y Dupeyrón (2019).
Autonomía	Kay (2022) la autonomía es un concepto de la psicología, de la filosofía y la pedagogía, es la capacidad que tienen las personas para realizar los deberes de forma independiente sin la intervención de otras personas. En los primeros años de vida los infantes para poder realizar diversas tareas necesitan de la colaboración de una persona mayor que esté a diario ayudándolos. Por ese motivo es primordial estar atentos al desarrollo de la autonomía desde temprana edad para así enseñar a los niños la manera de actuar independientemente.
Orientación espacial	La orientación espacial que ayuda a los infantes a desarrollar y potencializar sus capacidades motoras, realizar juegos variados y a tener un sentido de orientación. (Zapateiro et al. 2017)

5. Presentación del instrumento para el juez:

A continuación, a usted le presento la ficha de observación para evaluar el juego heurístico en los niños de dos años, elaborado por Fiorella Rolando Grajeda en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores, califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio.	El ítem no es claro
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.

COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que es	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio	1
2. Bajo Nivel	2
3. Moderado nivel	3
4. Alto nivel	4

Dimensiones del instrumento: Motricidad fina, autonomía y Orientación espacial

- ✓ Primera dimensión: Motricidad fina
- ✓ Objetivos de la Dimensión: Evalúa la capacidad de realizar diversos movimientos que sean pequeños y precisos durante su juego. Esta evaluación proporciona información sobre como manipulan los objetos y realizan movimientos precisos.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Percepción visual	Clasifica los materiales	4	3	4	
	Explora y escoge de entre muchos objetos el que le llama la atención	4	4	4	
Percepción táctil	Manipula objetos pequeños con ambas manos	4	4	4	
	Encaja los materiales	4	4	4	
	Manipula diferentes materiales y crea juegos divertidos	4	4	4	

- ✓ Segunda dimensión: Autonomía
- ✓ Objetivos de la Dimensión: Evalúa la capacidad que tiene el niño de socializarse con los demás, que se valga por sí mismo, tomando decisiones, resolviendo sus problemas y mostrándose seguro.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Relación consigo mismo	Juega libremente con los materiales	4	4	4	
	Muestra interés por manipular los materiales	4	4	4	
	Expresa sus emociones durante el juego	4	4	4	
Relación con los demás	Se interesa por lo que hacen los demás niños y en momentos los observa	4	3	4	
	Comparte materiales con sus compañeros	4	4	4	

- ✓ Tercera dimensión: Orientación espacial
- ✓ Objetivos de la Dimensión: Evalúa la capacidad que tiene el niño del sentido de orientación, de establecer diversas posiciones en su espacio, en relación consigo mismo, de los demás y de los objetos.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Relación con su entorno	Se desplaza por el aula y descubre por sí mismo las cosas que le rodean	3	4	4	
	Experimenta situaciones con su propio cuerpo	4	4	4	
	Juega respetando el espacio de sus compañeros.	4	4	4	
Relación con los objetos	Los materiales están colocados al alcance del niño	4	4	4	
	Después de utilizar los materiales los ordena y coloca en su lugar	4	4	4	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Se evalúa los ítems del instrumento de aplicación presentados, para el proyecto de investigación "El juego heurístico en el desarrollo de la creatividad", y se da la validez correspondiente a dicho instrumento de investigación, para el recaje de información necesaria, ya que las tres dimensiones presentadas (matricidad fina, autonomía y orientación espacial) cumplen con las categorías evaluadas.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador: Cuba Rivera Susan Jenniger

DNI: 44975378

Cusco, 18 de mayo del 2024



Mg. Susan J. Cuba Rivera
DOCENTE DE AULA

Firma del Evaluador

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento: “Ficha de observación para evaluar la creatividad en los niños de dos años”.

La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradezco su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez:

Nombre del juez:	Sileni Espinoza Araos	
Grado profesional:	Maestría (x)	Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica ()	Social ()
	Educativa (x)	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Educación Inicial	
Institución donde labora:	Institución Educativa Inicial N° 698 La inmaculada-Santiago	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	Más de 5 años (x)
Número telefónico	984846345	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala:

Nombre de la Prueba:	Ficha de observación para evaluar la creatividad en los niños de dos años
Autora:	Fiorella Rolando Grajeda
Procedencia:	El instrumento es de elaboración propia, Hecho en Perú.
Administración:	Niños de 2 años de edad
Tiempo de aplicación:	De 20 a 30 minutos
Ámbito de aplicación:	Calca
Significación:	El instrumento “Ficha de observación para evaluar la creatividad en los niños de dos años”, fue elaborado para ser utilizado con los niños de 2 años de edad, en el cuál se trabajan tres dimensiones: pensamiento divergente, elaboración y flexibilidad. Cada una de ellas cuenta con 5 ítems respectivamente. Permitiendo recoger información para establecer si el logro alcanzado se encuentra en el nivel de normalidad o se ubica menos de lo recomendado.

4. Soporte Teórico: Dimensiones de la segunda variable

El desarrollo de la creatividad: La creatividad es una habilidad compleja y va a facilitar que se generen nuevas ideas para la resolución de diferentes situaciones que se presenta a diario a las personas, el desarrollo de la creatividad se da a lo largo de toda la vida de una persona y de forma distinta en cada etapa de desarrollo llegando a diferenciarse en la etapa infantil, la adolescente y la adulta. (González, Arias y López. 2019)

Escala/ÁREA	Dimensiones	Definición
Nominal	Pensamiento divergente	El pensamiento divergente es una habilidad que permite generar nuevas ideas a partir de la exploración, este pensamiento está ligado a la creatividad, ya que se puede explotar todo ese potencial durante la infancia en vista de que cuando somos adultos se reduce esta capacidad creativa, el pensamiento divergente nos indica que se debe de utilizar el conocimiento previo ya que sin él no se puede crear. (Alcívar et al. 2016)
	Elaboración	Loayza (2020) en la elaboración se interconectan ideas, imágenes y conceptos que posteriormente serán exteriorizadas para que se pueda compartir con los demás
	Flexibilidad	Laimé (2005) es la habilidad que poseen las personas para movilizarse de una idea a otra, donde las modifica y moldea de acuerdo a su criterio, la flexibilidad permite a las personas cambiar de modo de pensar y así poder abordar un problema desde diversas perspectivas.

5. Presentación del instrumento para el juez:

A continuación, a usted le presento la ficha de observación para evaluar la creatividad en los niños de dos años, elaborado por Fiorella Rolando Grajeda en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores, califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio.	El ítem no es claro
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.

COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que es	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio	1
2. Bajo Nivel	2
3. Moderado nivel	3
4. Alto nivel	4

Dimensiones del instrumento: Pensamiento divergente, elaboración y flexibilidad

- ✓ Primera dimensión: Pensamiento divergente
- ✓ Objetivos de la Dimensión: Evalúa la capacidad de generar nuevas ideas a partir de la exploración y el juego. Esta evaluación proporciona información sobre como utilizan diversos materiales para crear nuevas ideas.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Creación con su cuerpo	Produce e inventa diferentes juegos con su cuerpo	4	4	4	
	Manipula objetos y materiales del aula dándoles otro uso	4	4	4	
Creación con materiales	Crea juegos, construyendo con diversos materiales como latas, conos, vasos, palitos	4	4	4	

	Crea nuevas ideas sobre alguna actividad que va a realizar.	3	4	4	
	Se toma su tiempo para jugar y experimentar con los materiales del aula.	4	4	4	

- ✓ Segunda dimensión: Elaboración
- ✓ Objetivos de la Dimensión: Evalúa la capacidad que tiene el niño de agregar o modificar ideas existentes para crear nuevas y las comparte con los demás.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Flexibilidad mental	Realiza dibujos libres de acuerdo a su posibilidad	4	4	4	
	Cambia de postura cuando juega (sentado, parado, tumbado)	4	4	4	
	Crea diversos juegos con sus amigos	4	4	4	
Fluidez del pensamiento	Utiliza materiales del aula para crear sus juguetes	4	4	4	
	Comunica a su manera lo que ha creado	4	4	4	

- ✓ Tercera dimensión: Flexibilidad
- ✓ Objetivos de la Dimensión: Evalúa la capacidad que tiene el niño para resolver problemas desde diversas perspectivas.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Categoría de respuestas	Realiza varios intentos hasta encontrar una solución válida en sus juegos	4	4	4	
	Utiliza diversas estrategias para descubrir los objetos que están ocultos	4	4	4	
	Arma, desarma y vuelve a construir a su manera	4	4	4	

Soluciona los problemas que se presentan en el juego de forma diferente a lo que propone la mayoría	4	4	4	
Se muestra motivado al momento de jugar y descubrir nuevas formas de juego.	4	4	4	

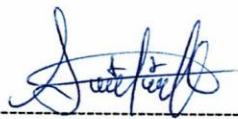
Observaciones (precisar si hay suficiencia):

..... Existe relación entre los items, indicadores
 y la Dimensión que requiere ser medida.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador: Espinoza Araos Sileni
 DNI: 44594984

Cusco 11 de mayo del 2024



Firma del Evaluador

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento: “Ficha de observación para evaluar la creatividad en los niños de dos años”.

La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradezco su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez:

Nombre del juez:	Ana Elizabet Alvarez Alvarez	
Grado profesional:	Maestría (x)	Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica ()	Social ()
	Educativa (x)	Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Educacion	
Institución donde labora:	N°256 Cuna jardín Marquesado	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()	
	Más de 5 años (x)	
Número telefónico	984323878	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala:

Nombre de la Prueba:	Ficha de observación para evaluar la creatividad en los niños de dos años
Autora:	Fiorella Rolando Grajeda
Procedencia:	El instrumento es de elaboración propia, Hecho en Perú.
Administración:	Niños de 2 años de edad
Tiempo de aplicación:	De 20 a 30 minutos
Ámbito de aplicación:	Calca
Significación:	El instrumento “Ficha de observación para evaluar la creatividad en los niños de dos años”, fue elaborado para ser utilizado con los niños de 2 años de edad, en el cuál se trabajan tres dimensiones: pensamiento divergente, elaboración y flexibilidad. Cada una de ellas cuenta con 5 items respectivamente. Permitiendo recoger información para establecer si el logro alcanzado se encuentra en el nivel de normalidad o se ubica menos de lo recomendado.

4. Soporte Teórico: Dimensiones de la segunda variable

El desarrollo de la creatividad: La creatividad es una habilidad compleja y va a facilitar que se generen nuevas ideas para la resolución de diferentes situaciones que se presenta a diario a las personas, el desarrollo de la creatividad se da a lo largo de toda

la vida de una persona y de forma distinta en cada etapa de desarrollo llegando a diferenciarse en la etapa infantil, la adolescente y la adulta. (González, Arias y López. 2019)

Escala/ÁREA	Dimensiones	Definición
Nominal	Pensamiento divergente	El pensamiento divergente es una habilidad que permite generar nuevas ideas a partir de la exploración, este pensamiento está ligado a la creatividad, ya que se puede explotar todo ese potencial durante la infancia en vista de que cuando somos adultos se reduce esta capacidad creativa, el pensamiento divergente nos indica que se debe de utilizar el conocimiento previo ya que sin él no se puede crear. (Alcívar et al. 2016)
	Elaboración	Loayza (2020) en la elaboración se interconectan ideas, imágenes y conceptos que posteriormente serán exteriorizadas para que se pueda compartir con los demás
	Flexibilidad	Laimé (2005) es la habilidad que poseen las personas para movilizarse de una idea a otra, donde las modifica y moldea de acuerdo a su criterio, la flexibilidad permite a las personas cambiar de modo de pensar y así poder abordar un problema desde diversas perspectivas.

5. Presentación del instrumento para el juez:

A continuación, a usted le presento la ficha de observación para evaluar la creatividad en los niños de dos años, elaborado por Fiorella Rolando Grajeda en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores, califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio.	El ítem no es claro
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.

COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que es	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio	1
2. Bajo Nivel	2
3. Moderado nivel	3
4. Alto nivel	4

Dimensiones del instrumento: Pensamiento divergente, elaboración y flexibilidad

- ✓ Primera dimensión: Pensamiento divergente
- ✓ Objetivos de la Dimensión: Evalúa la capacidad de generar nuevas ideas a partir de la exploración y el juego. Esta evaluación proporciona información sobre como utilizan diversos materiales para crear nuevas ideas.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Creación con su cuerpo	Produce e inventa diferentes juegos con su cuerpo	4	4	4	
	Manipula objetos y materiales del aula dándoles otro uso	4	4	4	
Creación con materiales	Crea juegos, construyendo con diversos materiales como latas, conos, vasos, palitos	4	4	4	

	Crea nuevas ideas sobre alguna actividad que va a realizar.	4	4	4	
	Se toma su tiempo para jugar y experimentar con los materiales del aula.	4	4	4	

- ✓ Segunda dimensión: Elaboración
- ✓ Objetivos de la Dimensión: Evalúa la capacidad que tiene el niño de agregar o modificar ideas existentes para crear nuevas y las comparte con los demás.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Flexibilidad mental	Realiza dibujos libres de acuerdo a su posibilidad	4	3	4	
	Cambia de postura cuando juega (sentado, parado, tumbado)	4	4	4	
	Crea diversos juegos con sus amigos	4	4	4	
Fluidez del pensamiento	Utiliza materiales del aula para crear sus juguetes	4	4	4	
	Comunica a su manera lo que ha creado	4	4	4	

- ✓ Tercera dimensión: Flexibilidad
- ✓ Objetivos de la Dimensión: Evalúa la capacidad que tiene el niño para resolver problemas desde diversas perspectivas.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Categoría de respuestas	Realiza varios intentos hasta encontrar una solución válida en sus juegos	4	4	4	
	Utiliza diversas estrategias para descubrir los objetos que están ocultos	4	4	4	
	Arma, desarma y vuelve a construir a su manera	4	4	4	

Soluciona los problemas que se presentan en el juego de forma diferente a lo que propone la mayoría	4	4	4	
Se muestra motivado al momento de jugar y descubrir nuevas formas de juego.	4	4	4	


Observaciones (precisar si hay suficiencia):

los ítems presentados después de su evaluación si clarán a conocer con precisión si el niño logra los indicadores.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Alvarez Alvarez Ana Elizabet
 DNI: 44 13 17 46

Cusco 11 de mayo del 2024


 Firma del Evaluador

EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento: "Ficha de observación para evaluar la creatividad en los niños de dos años".

La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradezco su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez:

Nombre del juez:	Susan Jennifer Cuba Rivera	
Grado profesional:	Maestría (X)	Doctor ()
Área de formación académica:	Clínica () Educativa (X)	Social () Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Educación Básica Regular/ Nivel Inicial	
Institución donde labora:	Institución Educativa Inicial N°208 "Cajonahuaylla"	
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)	
Número telefónico	992728001	

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala:

Nombre de la Prueba:	Ficha de observación para evaluar la creatividad en los niños de dos años
Autora:	Fiorella Rolando Grajeda
Procedencia:	El instrumento es de elaboración propia, Hecho en Perú.
Administración:	Niños de 2 años de edad
Tiempo de aplicación:	De 20 a 30 minutos
Ámbito de aplicación:	Calca
Significación:	El instrumento "Ficha de observación para evaluar la creatividad en los niños de dos años", fue elaborado para ser utilizado con los niños de 2 años de edad, en el cuál se trabajan tres dimensiones: pensamiento divergente, elaboración y flexibilidad. Cada una de ellas cuenta con 5 ítems respectivamente. Permite recoger información para establecer si el logro alcanzado se encuentra en el nivel de normalidad o se ubica menos de lo recomendado.

4. Soporte Teórico: Dimensiones de la segunda variable

El desarrollo de la creatividad: La creatividad es una habilidad compleja y va a facilitar que se generen nuevas ideas para la resolución de diferentes situaciones que se

presenta a diario a las personas, el desarrollo de la creatividad se da a lo largo de toda la vida de una persona y de forma distinta en cada etapa de desarrollo llegando a diferenciarse en la etapa infantil, la adolescente y la adulta. (González, Arias y López. 2019)

Escala/ÁREA	Dimensiones	Definición
Nominal	Pensamiento divergente	El pensamiento divergente es una habilidad que permite generar nuevas ideas a partir de la exploración, este pensamiento está ligado a la creatividad, ya que se puede explotar todo ese potencial durante la infancia en vista de que cuando somos adultos se reduce esta capacidad creativa, el pensamiento divergente nos indica que se debe de utilizar el conocimiento previo ya que sin él no se puede crear. (Alcívar et al. 2016)
	Elaboración	Loayza (2020) en la elaboración se interconectan ideas, imágenes y conceptos que posteriormente serán exteriorizadas para que se pueda compartir con los demás
	Flexibilidad	Laime (2005) es la habilidad que poseen las personas para movilizarse de una idea a otra, donde las modifica y moldea de acuerdo a su criterio, la flexibilidad permite a las personas cambiar de modo de pensar y así poder abordar un problema desde diversas perspectivas.

5. Presentación del instrumento para el juez:

A continuación, a usted le presento la ficha de observación para evaluar la creatividad en los niños de dos años, elaborado por Fiorella Rolando Grajeda en el año 2024. De acuerdo con los siguientes indicadores, califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio.	El ítem no es claro
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.

COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que es	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio	1
2. Bajo Nivel	2
3. Moderado nivel	3
4. Alto nivel	4

Dimensiones del instrumento: Pensamiento divergente, elaboración y flexibilidad

- ✓ Primera dimensión: Pensamiento divergente
- ✓ Objetivos de la Dimensión: Evalúa la capacidad de generar nuevas ideas a partir de la exploración y el juego. Esta evaluación proporciona información sobre como utilizan diversos materiales para crear nuevas ideas.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Creación con su cuerpo	Produce e inventa diferentes juegos con su cuerpo	4	4	4	
	Manipula objetos y materiales del aula dándoles otro uso	4	4	4	
Creación con materiales	Crea juegos, construyendo con diversos materiales como latas, conos, vasos, palitos	4	3	4	

	Crea nuevas ideas sobre alguna actividad que va a realizar.	4	4	4	
	Se toma su tiempo para jugar y experimentar con los materiales del aula.	4	4	4	

- ✓ Segunda dimensión: Elaboración
- ✓ Objetivos de la Dimensión: Evalúa la capacidad que tiene el niño de agregar o modificar ideas existentes para crear nuevas y las comparte con los demás.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Flexibilidad mental	Realiza dibujos libres de acuerdo a su posibilidad	4	4	4	
	Cambia de postura cuando juega (sentado, parado, tumbado)	4	4	3	
	Crea diversos juegos con sus amigos	4	4	4	
Fluidez del pensamiento	Utiliza materiales del aula para crear sus juguetes	4	4	4	
	Comunica a su manera lo que ha creado	4	4	4	

- ✓ Tercera dimensión: Flexibilidad
- ✓ Objetivos de la Dimensión: Evalúa la capacidad que tiene el niño para resolver problemas desde diversas perspectivas.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Categoría de respuestas	Realiza varios intentos hasta encontrar una solución válida en sus juegos	4	4	4	
	Utiliza diversas estrategias para descubrir los objetos que están ocultos	4	4	4	
	Arma, desarma y vuelve a construir a su manera	4	4	4	

Soluciona los problemas que se presentan en el juego de forma diferente a lo que propone la mayoría	4	4	4	
Se muestra motivado al momento de jugar y descubrir nuevas formas de juego.	4	4	4	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Se evaluó los ítems del instrumento de aplicación presentados para el proyecto de investigación: "El juego heurístico en el desarrollo de la creatividad" y se da la validez correspondiente a dicho instrumento de aplicación, para el recibo de información necesario, ya que las tres dimensiones presentadas (pensamiento divergente, elaboración y flexibilidad) cumplen con las categorías evaluadas.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Cuba Rivera Susan Jennifer

DNI: 44 975378

Cusco 18 de mayo del 2024



Mgt. Susan J. Cuba Rivera
DOCENTE DE AULA

Firma del Evaluador

Anexo 5: Resultados de análisis de consistencia interna

idad
ítulo
otas
Escala: ALL VARIABLES
Título
Resumen de procesamiento de
Estadísticas de fiabilidad

Fiabilidad

Escala: ALL VARIABLES

Resumen de procesamiento de casos de Juego Heurístico

		N	%
Casos	Válido	22	100.0
	Excluido ^a	0	.0
	Total	22	100.0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
.769	15

iltado
Fiabilidad
Título
Notas
Escala: ALL VARIABLES
Título
Resumen de procesamient
Estadísticas de fiabilidad

Fiabilidad

Escala: ALL VARIABLES

Resumen de procesamiento de casos de creatividad

		N	%
Casos	Válido	22	100.0
	Excluido ^a	0	.0
	Total	22	100.0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
.778	15

Anexo 6: Consentimiento informado UCV



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Consentimiento Informado del Apoderado

Título de la investigación: “El juego heurístico en el desarrollo de la creatividad de niños de dos años, Cusco - 2024”

Investigadora: Fiorella Rolando Grajeda

Propósito del estudio

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada “El juego Heurístico en el desarrollo de la creatividad”, cuyo objetivo es precisar la relación que existe entre el juego heurístico con el desarrollo de la creatividad de los niños de dos años.

Esta investigación es desarrollada por la estudiante de pre grado, del programa de segunda especialidad en el desarrollo del talento en la primera infancia, de la Universidad César Vallejo del campus de Trujillo, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso del centro infantil de atención integral a los niños de la primera infancia.

Procedimiento

Si usted acepta que su hijo participe en esta investigación:

1. Se aplicarán dos fichas de observación, donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación: “el juego heurístico en el desarrollo de la creatividad”
2. Esta ficha de observación tendrá un tiempo aproximado de 20 minutos y se realizará en el ambiente del aula de 2 años del centro infantil de atención integral a los niños de la primera infancia.

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su hijo puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su hijo en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):


Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la ficha de observación a su hijo es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con la investigadora: Rolando Grajeda Fiorella, email: FROLANDO@ucvvirtual.edu.pe y Docente asesor Vilchez Delgado Rosario Margarita, email: vdelgador@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos: .. Karín Noely Pérez Coronado 

Fecha y hora: 10 de mayo del 2024 8:30 am

Solicitud de autorización

Lunes, 10 de mayo del 2024

Señora:

ROCIO PERALTA MAMANI

PROMOTORA

CENTRO INFANTIL DE ATENCIÓN INTEGRAL A NIÑOS DE LA PRIMERA INFANCIA

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted para saludarla, y a la vez presentarme, soy Fiorella Rolando Grajeda, identificada con DNI 44684616, estudiante del programa de segunda especialidad en desarrollo del talento en la primera infancia de la Universidad Cesar Vallejo, vengo desarrollando mi trabajo de investigación titulado:

El juego heurístico en el desarrollo de la creatividad de los niños de dos años, Cusco – 2024.

Con fines de investigación académica solicito a su digna persona otorgarme el permiso a fin de que pueda obtener información, en la institución que usted representa, que me permita desarrollar mi trabajo de investigación. Una vez finalizado el trabajo asumo el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio.

Agradeciendo la gentileza de su atención al presente, hago propicia la oportunidad para expresarle las muestras de mi mayor consideración y estima personal.

Atentamente,



Fiorella Rolando Grajeda
DNI 44684616

Anexo 7: Reporte de similitud en el software Turnitin

el juego heurístico en el desarrollo de la creatividad de niños de dos años.docx

INFORME DE ORIGINALIDAD

16%	15%	2%	7%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	5%
2	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	3%
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	3%
4	Submitted to Siena College Trabajo del estudiante	1%
5	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	qdoc.tips Fuente de Internet	<1%
7	Submitted to Universidad Peruana de Las Americas Trabajo del estudiante	<1%
8	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1%

ANEXO 8: Análisis complementario

JUEGO HEURÍSTICO																					TOTAL
Observados	Motricidad fina						Autonomía						Orientación espacial								
	Pregunta1	Pregunta2	Pregunta3	Pregunta4	Pregunta5	sub	Pregunta6	Pregunta7	Pregunta8	Pregunta9	Pregunta10	sub	Pregunta11	Pregunta12	Pregunta13	Pregunta14	Pregunta15	sub			
1	3	3	2	3	2	13	3	2	3	1	2	11	3	3	3	2	14	38			
2	3	3	2	1	2	11	3	3	2	1	2	11	3	3	3	2	1	12	34		
3	3	3	1	1	2	10	3	3	2	1	1	10	3	3	2	3	2	13	33		
4	3	3	2	2	2	12	3	3	1	2	1	10	3	3	3	2	2	13	35		
5	3	3	3	3	2	14	3	3	3	2	1	12	2	3	3	2	2	12	38		
6	3	3	2	3	2	13	3	3	2	1	2	11	3	3	3	3	2	14	38		
7	3	3	2	3	2	13	3	3	1	1	2	10	3	3	3	2	1	12	35		
8	3	3	3	2	1	12	3	3	2	1	1	10	3	3	3	3	2	14	36		
9	3	3	1	1	3	11	3	3	2	2	1	11	3	3	3	1	2	12	34		
10	3	3	3	3	3	15	3	3	2	1	3	12	3	3	3	3	2	14	41		
11	3	3	3	3	3	14	3	2	2	2	1	10	2	3	3	3	2	13	37		
12	3	3	3	2	2	13	3	3	3	2	1	12	3	3	3	2	2	13	38		
13	3	3	2	2	2	12	3	3	3	2	2	13	3	3	3	3	2	14	39		
14	3	3	1	1	2	10	3	3	2	1	1	10	1	3	3	2	2	11	31		
15	2	3	1	1	1	8	3	3	2	2	2	12	2	3	2	2	2	11	31		
16	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	2	13	3	3	3	3	3	15	42		
17	3	3	3	3	3	15	3	3	2	3	3	14	3	3	3	3	3	15	44		
18	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45		
19	2	3	3	3	3	14	3	3	3	3	3	15	3	2	3	3	3	14	43		
20	3	2	3	3	3	14	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	1	13	42		
21	2	3	3	3	3	14	3	3	3	3	3	15	3	2	3	3	3	14	43		
22	3	3	3	3	2	14	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	2	14	43		
23	3	3	1	1	2	10	3	3	2	1	1	10	1	3	3	2	2	11	31		
24	2	3	1	1	1	8	3	3	2	2	2	12	2	3	2	2	2	11	31		
25	3	3	2	2	2	12	3	2	3	1	1	10	2	3	3	3	2	13	35		
26	3	2	1	1	2	9	3	3	2	1	2	11	3	3	2	2	1	11	31		
27	3	3	1	1	2	10	3	2	2	1	1	9	3	3	2	3	2	13	32		
28	3	3	2	2	2	12	3	3	1	2	1	10	3	3	2	2	2	12	34		
29	2	2	2	3	2	11	3	3	2	1	2	11	3	3	3	3	2	14	36		
30	2	2	2	3	2	11	3	3	1	1	2	10	3	3	3	2	1	12	33		
31	3	2	2	3	2	12	3	2	2	1	2	10	3	3	3	3	2	14	36		
32	3	2	2	2	1	10	3	3	2	1	1	10	2	3	2	2	2	11	31		
33	3	3	1	1	2	10	3	3	2	2	1	11	3	3	3	1	2	12	33		
34	3	3	3	3	2	14	3	2	2	2	2	11	2	3	3	3	2	13	38		
35	3	3	2	2	2	12	3	3	3	2	1	12	3	3	3	2	2	13	37		
36	3	3	2	2	2	12	3	2	3	2	2	12	3	3	3	1	2	12	36		

CREATIVIDAD																				TOTAL
Observados	Pensamiento divergente						Elaboración						Flexibilidad							
	Pregunta1	Pregunta2	Pregunta3	Pregunta4	Pregunta5	sub	Pregunta6	Pregunta7	Pregunta8	Pregunta9	Pregunta10	sub	Pregunta11	Pregunta12	Pregunta13	Pregunta14	Pregunta15	sub		
1	3	3	3	2	3	14	2	2	1	3	3	11	2	3	3	2	3	13	38	
2	2	3	2	1	2	10	2	3	1	3	2	11	2	3	3	2	3	13	34	
3	2	2	3	1	3	11	3	3	1	2	3	12	2	2	3	1	2	10	33	
4	2	2	1	2	3	10	3	3	1	3	2	12	3	3	2	1	1	10	32	
5	3	3	3	3	3	15	2	2	2	3	3	12	3	3	3	2	2	13	40	
6	2	2	3	2	3	12	3	3	2	3	2	13	1	2	3	3	3	12	37	
7	2	3	3	3	3	14	2	2	1	2	2	9	3	3	3	2	3	14	37	
8	1	1	1	1	3	7	1	3	1	3	3	11	3	3	3	3	3	15	33	
9	2	2	2	2	3	11	2	3	3	3	3	14	2	3	3	1	2	11	36	
10	3	3	3	2	3	14	3	3	2	3	3	14	2	3	3	1	3	12	40	
11	3	2	2	2	2	11	3	3	3	3	2	14	2	1	2	1	3	9	34	
12	2	3	3	2	3	13	3	3	2	3	1	12	1	3	3	1	3	11	36	
13	1	2	2	2	3	10	2	3	2	3	3	13	1	3	3	1	3	11	34	
14	2	2	3	2	3	12	2	3	2	3	3	13	1	3	3	1	2	10	35	
15	2	2	2	2	3	11	1	3	2	3	3	12	1	3	3	1	1	9	32	
16	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	2	14	44	
17	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	2	3	3	3	14	44	
18	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45	
19	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	45	
20	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	2	3	3	14	44	
21	3	3	3	3	3	15	3	3	2	3	3	14	3	3	3	3	3	15	44	
22	2	3	3	2	3	13	3	3	3	2	3	14	2	3	3	3	3	14	41	
23	2	2	3	2	3	12	2	3	2	3	3	13	1	3	3	1	2	10	35	
24	2	2	2	2	3	11	1	3	2	3	3	12	1	3	3	1	1	9	32	
25	3	3	2	2	3	13	3	1	3	1	1	9	2	3	3	2	3	13	35	
26	2	3	2	1	2	10	2	2	1	3	2	10	2	3	2	2	3	12	32	
27	2	2	3	1	3	11	3	2	1	2	3	11	2	2	3	1	2	10	32	
28	2	2	1	2	2	9	3	3	1	3	2	12	3	3	2	1	1	10	31	
29	2	2	3	2	3	12	3	2	2	3	2	12	1	2	3	3	3	12	36	
30	2	2	2	2	2	10	3	3	2	3	2	13	1	2	3	3	3	12	35	
31	2	3	2	3	2	12	2	2	1	2	2	9	3	3	2	2	3	13	34	
32	1	1	1	1	3	7	1	3	1	2	3	10	3	3	3	2	3	14	31	
33	2	2	2	2	2	10	2	3	3	2	3	13	2	3	3	1	2	11	34	
34	3	2	2	2	2	11	3	3	2	3	2	13	2	1	2	1	3	9	33	
35	2	2	2	2	3	11	3	3	2	3	1	12	1	3	3	1	3	11	34	
36	1	2	2	2	3	10	2	3	2	3	3	13	1	3	3	1	3	11	34	

Anexo 8: Fotos



