



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**El juego y la creatividad en los niños de 3 años de la I.E. N°211,  
Trujillo - 2022**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:  
Licenciada en Educación Inicial**

**AUTORA:**

Carbajal Arteaga, Claudia Lizeth ([orcid.org/0000-0002-8753-750X](https://orcid.org/0000-0002-8753-750X))

**ASESOR:**

Dr. Rojas Rios, Victor Michael ([orcid.org/0000-0003-1125-4519](https://orcid.org/0000-0003-1125-4519))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL:**

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

TRUJILLO – PERÚ

2022

## **Dedicatoria**

El presente trabajo de investigación se lo dedico a Dios, por que día a día me ha brindado las fuerzas para seguir adelante y lograr cada uno de mis objetivos. Asimismo, se lo dedicó con todo mi amor a mis padres Alex y Noelia, quienes con su esfuerzo, sacrificio y amor incondicional me han apoyado para culminar mi etapa universitaria. A mi hermano, Sebastián por su apoyo continuo durante todo este proceso. De igual manera, se lo dedico a mis abuelitos Ana y Orlando por su amor y palabras de ánimo. A cada uno de ustedes, muchas gracias.

Claudia

## **Agradecimiento**

Agradezco a mi querida y prestigiosa casa de estudio, la Universidad César Vallejo y a cada uno de los docentes, por siempre brindarme su apoyo, su paciencia y sobre todo por compartir todas sus experiencias durante estos 5 años de formación universitaria.

A la directora de la Institución Educativa N° 211 por haberme permitido realizar mi trabajo de investigación en su prestigiosa institución, de igual manera a las docentes y a los niños por su apoyo durante la aplicación de los instrumentos de evaluación.

Además, agradezco al Dr. Víctor Michael Rojas Ríos por su tiempo, paciencia, su dedicación durante las asesorías y por cada una de sus enseñanzas.

La autora

## Índice de contenidos

Carátula .....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento .....	iii
Índice de contenidos .....	iv
Índice de tablas.....	v
Índice de gráficos y figuras.....	vi
Resumen .....	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	4
III. METODOLOGÍA.....	11
3.1. Tipo y diseño de investigación .....	11
3.2. Variables y operacionalización.....	12
3.3. Población, muestra y muestreo .....	12
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	14
3.5. Procedimientos .....	15
3.6. Método de análisis de datos.....	15
3.7. Aspectos éticos.....	16
IV. RESULTADOS .....	17
V. DISCUSIÓN.....	32
VI. CONCLUSIONES .....	36
VII. RECOMENDACIONES.....	37
REFERENCIAS .....	38
ANEXOS	

## Índice de tablas

Tabla 1: Total de niños de 3 años de la I.E. N° 211 “Santísima Niña María” .....	12
Tabla 2: Niños de las aulas de 3 años A y B de la I.E. N° 211.....	13
Tabla 3: Prueba de Normalidad para el Juego y la Creatividad de los Niños de 3 Años.....	27
Tabla 4: Correlación de Spearman para el Juego y la Creatividad de los Niños.....	28
Tabla 5: Correlación entre el Juego y la Fluidez de la Creatividad de los Niños.....	29
Tabla 6: Correlación entre el Juego y la Flexibilidad de la Creatividad de los Niños.....	30
Tabla 7: Correlación entre el Juego y la Originalidad de la Creatividad de los Niños.....	31

## Índice de gráficos y figuras

Figura 1: Uso del Juego en las Actividades de los Niños de 3 Años.....	17
Figura 2: Dimensión Afectivo – Emocional del Juego en los Niños.....	18
Figura 3: Dimensión Social del Juego en los Niños.....	19
Figura 4: Dimensión Cultural del Juego en los Niños.....	20
Figura 5: Dimensión Creativa del Juego en los Niños.....	21
Figura 6: Dimensión Motora del Juego en los Niños.....	22
Figura 7: Nivel de Creatividad de los Niños de 3 Años.....	23
Figura 8: Nivel de Fluidez de la Creatividad de los Niños de 3 Años.....	24
Figura 9: Nivel de Flexibilidad de la Creatividad de los Niños de 3 Años.....	25
Figura 10: Nivel de Originalidad de la Creatividad de los Niños de 3 Años.....	26

## Resumen

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo general: Determinar la relación que tiene el juego y la creatividad de los niños de 3 años de la I.E. N° 211 “Santísima Niña María”. El diseño de investigación fue descriptivo correlacional y se seleccionó a 63 niños de 3 años para formar parte de la muestra de estudio. El instrumento utilizado fue un cuestionario. Los resultados demostraron que el 54% de los niños evaluados tienen un nivel alto de creatividad, lo que significa que tienen la capacidad de transformar objetos y dan alternativas únicas a los problemas; por otro lado, el 46% de los niños tiene un nivel medio; asimismo, el 83% de los niños de 3 años tienen un nivel alto con relación al juego, esto quiere decir que utilizan el juego en cada una de sus actividades diarias y el 17% de los niños tienen un nivel medio con relación al juego, lo que significa que no utilizan el juego con mucha frecuencia en sus actividades. Se concluyó que entre la variable juego y creatividad existe una correlación negativa muy baja con el valor de  $Rho = -0,125$  con Sig. de 0,399; con un valor  $>0.005$ .

**Palabras clave:** creatividad, juego, originalidad, cognitiva

## Abstract

The present research work had as a general objective: to determine the relationship between the game and the creativity of the 3-year-old children of the I.E. N° 211 “Santísima Niña María”. The research design was descriptive correlational and 63 3-year-old children were selected to be part of the study sample. The instrument used was a questionnaire. The results showed that 54% of the children evaluated have a high level of creativity, which means that they have the ability to transform objects and give unique alternatives to problems; on the other hand, 46% of the children have a medium level; likewise, 83% of 3-year-old children have a high level in relation to the game, this means that they use the game in each of their daily activities and 17% of the children have a medium level in relation to the game, which means that they do not use the game very often in their activities. It was concluded that between the variable play and creativity there is a very low negative correlation with the value of  $Rho = -0.125$  with Sig. of 0.399; with a value  $>0.005$ .

**Keywords:** creativity, game, originality, cognitive



## I. INTRODUCCIÓN

Las personas en la actualidad están sujetos a los diversos cambios que están relacionados con los adelantos científicos y tecnológicos, en tal sentido, las personas en su mayoría niños muestran cierta tendencia adictiva a los dispositivos tecnológicos; en consecuencia, dejan de lado el juego entre sus pares, el cual contribuye en el desarrollo de su imaginación, creatividad y estimula de forma positiva en su desarrollo integral. En tal sentido, la UNICEF (2016) señala que son casi 80 billones de infantes de 4 a 7 años los que presentan dificultades en su desarrollo integral, es decir que son más propensos a no alcanzar un óptimo desarrollo cognitivo, comunicativo y socioemocional. Del mismo modo, la OMS (2015) informa que cerca del 25% de la población infantil a nivel mundial presenta dificultades en su desarrollo cognitivo; por otro lado, el 14% de los niños a nivel mundial presentan algún tipo de retraso, el cual tiene relación con el desarrollo comunicativo; además, la OMS indica que la mayoría de estos niños pertenecen a hogares que están expuestos a la pobreza o extrema pobreza.

En el Perú, durante muchos años no se concebía a la creatividad como factor indispensable en el proceso de desarrollo de los infantes, es por ello, que no se contaba con las estrategias adecuadas, las cuales permiten a los estudiantes poder desarrollar su creatividad de manera adecuada, debido a que se consideraba a la creatividad como una habilidad innata, en pocas palabras las personas nacían siendo creativas o no lo eran, negando así la oportunidad a las personas para potenciarla o desarrollarla mediante los diversos estímulos que les pueden ofrecer su entorno más cercano (Medina et al., 2017).

Por otro lado, la creatividad en los infantes sin lugar a duda ha sido y es considerada como un tesoro incalculable ypreciado para cada uno de los niños; sin embargo, se ha evidenciado que existen algunos niños que no han logrado desarrollarla, por lo contrario, muestran un cierto nivel de inseguridad para desarrollar las actividades que se les asignan, tienen poca comunicación e interacción con su entorno y sobre todo que no poseen un pensamiento abstracto, que les da la capacidad de observar más allá de lo que se puede mirar; en consecuencia, estos aspectos mencionados exponen su desarrollo a futuro

(Fernández et al., 2019; Sánchez et al., 2017; Romo et al., 2016; Cabrera & Herrán, 2015).

Del mismo modo, el juego muchas veces no es visto por algunas familias como una estrategia valiosa e indispensable sino como un entretenimiento o tan solo como una pérdida de tiempo y desconocen que posee diversos beneficios, los cuales permiten a los niños ir adquiriendo de manera práctica sus aprendizajes y las diversas habilidades que necesitan para potenciar su desarrollo integral (Elisondo, 2018). De manera que, existe una gran cantidad de niños de 3 a 7 años que no han podido desarrollar su creatividad de manera adecuada (Gil et al., 2018). En tal sentido, se recomienda al juego como una estrategia de enseñanza que va a ayudar tanto a los niños como a las profesoras y a la familia a desarrollar en conjunto la creatividad (Sarle, 2019), de modo que, la familia reforzará lo enseñado en la escuela ayudando a que el niño interiorice de manera rápida lo aprendido y se evite así tener más niños que están robotizados y que no tienen iniciativa ante las actividades que les presenta (Juárez et al., 2019).

En la mayoría de jardines infantiles de la ciudad de Trujillo se ha evidenciado la necesidad de descubrir la relación que tiene el juego y la creatividad en los niños, para poder generar una búsqueda de estrategias que permitan a las maestras y a los padres potenciar la creatividad de los niños mediante el juego, debido a que por la actual coyuntura del Covid- 19 los niños no tienen contacto con sus pares y han dejado de lado el juego presencial por los dispositivos tecnológicos, a los cuales tienen acceso por las mismas actividades de clase, desarrollando en su mayoría algunos aspectos que alteran la salud de los niños como: la adicción a los dispositivos tecnológicos, el sedentarismo, ansiedad y problemas visuales. En tal sentido, el presente trabajo de investigación plantea la siguiente pregunta: ¿Cuál es la relación que tiene el juego y la creatividad en los niños de 3 años de la I.E. N° 211 “Santísima Niña María”?

Este trabajo de investigación cuenta con una temática actual, importante y de gran interés no solo en el Perú sino también a nivel internacional, debido a que el juego siempre es considerado por los niños en cada actividad que desarrollan, y es sumamente importante darle un enfoque adecuado para que los ayude a desarrollar su creatividad e imaginación (Sarle, 2019). Por otro lado, la creatividad

tiene un significado valioso en la vida de los niños, debido a que les ayuda a resolver y comprender diversos problemas; además, de potenciar su capacidad para transformar algunas cosas, en tal sentido, es de suma importancia fomentar la creatividad en los niños desde edades tempranas mediante el juego y la narración de cuentos (Barba et al., 2019). Así mismo, los resultados de este estudio aportarán y servirán como antecedente teórico a futuras investigaciones, para que puedan profundizar el tema y su resaltar su importancia en la etapa infantil. De modo que, se realizará un estudio descriptivo–correlacional donde primero se describe cada una de las variables, para luego encontrar la relación que puede existir entre ambas.

En consecuencia, esta investigación tiene como objetivo general: Determinar la relación que tiene el juego y la creatividad de los niños de 3 años de la I.E.N° 211 “Santísima Niña María”; además, cuenta con los siguientes objetivos específicos: Identificar el uso del juego en las actividades de los niños de 3 años de la I.E.N° 211 “Santísima Niña María”; Identificar el nivel de creatividad que tienen los niños de 3 años de la I.E.N° 211 “Santísima Niña María”; Evaluar si el juego se relaciona con las dimensiones de la creatividad en los niños de 3 años de la I.E.N° 211 “Santísima Niña María”.

En tal sentido, se ha considerado como hipótesis positiva: Existe una relación significativa entre el juego y la creatividad de los niños de 3 años de la I.E. N° 211 “Santísima Niña María” de Trujillo y como hipótesis nula: No existe una relación significativa entre el juego y la creatividad de los niños de 3 años de la I.E. N° 211 “Santísima Niña María” de Trujillo.

## II. MARCO TEÓRICO

En investigaciones anteriores al presente estudio a nivel internacional, se encontró a Moragón y Bello (2015), quienes en su artículo de investigación “Juegos de niñas y niños y la representación de su juego mediante el dibujo”, determinaron la importancia de representar experiencias vividas en el juego mediante el dibujo. El diseño de investigación fue descriptivo y seleccionaron a 15 estudiantes de 4 años de un jardín público de Valencia. El instrumento de evaluación utilizado fue una guía de observación. Los autores concluyeron que las representaciones gráficas, es decir el dibujo que realizan los niños después del juego es importante para comprender el impacto que ha tenido el juego en cada uno de los niños.

Merchán y Navarro (2015), en su estudio “El juego en la creatividad de los niños de 3 a 4 años”, determinaron el dominio del juego en la creatividad de los niños mediante estrategias lúdicas innovadoras. La metodología en este estudio fue descriptiva – correlacional y seleccionaron a una población de 3 docentes y 30 estudiantes. Utilizaron a la observación y la encuesta como técnica para el recojo de la información y como instrumento a la ficha de observación y cuestionario. Los autores concluyeron que existe la necesidad de realizar un cambio en las estrategias lúdicas de enseñanza para generar en los niños un mayor desarrollo de su creatividad e independencia en las actividades que realizan.

Vera (2017), en su estudio “El juego en el desarrollo de la creatividad en los niños de 2 y 3 años de Chordeleg, 2016 – 2017”, identificó la relevancia que tiene el juego dentro del proceso de desarrollo de la creatividad de los alumnos de 2 y 3 años. El estudio tuvo como metodología un diseño descriptivo y contó con 21 niños y niñas como muestra de estudio. El instrumento de evaluación que se empleó fue una guía de observación. La autora concluye que el juego es indispensable para desarrollar la creatividad en los niños debido a que tiene una relación directa con la motivación y con el desarrollo de sus habilidades las cuales son indispensables en la vida de los niños.

Oyarzún (2018), en su artículo de investigación “Taller de modelado en el desarrollo de la creatividad de niños de inicial”, determinó el impacto que tiene la técnica de modelado en la creatividad e imaginación en el centro de desarrollo

infantil. La metodología de estudio fue pre experimental – aplicada y se eligió como muestra de estudio a 80 niños de 4, 5 y 6 años. Se empleó la guía de observación como instrumento para recoger la información. La autora concluyó que el lenguaje artístico interviene de manera positiva en el desarrollo de la creatividad de los infantes, potenciando su imaginación y fortaleciendo sus capacidades y habilidades.

Albornoz (2019), en su artículo de investigación “Juego y creatividad de los niños de inicial de la escuela Benjamín”, determinó la relevancia del juego dentro del desarrollo de la creatividad en los niños de 4 años. El diseño de estudio fue de diseño descriptivo y seleccionaron a 25 niños de 4 años y 8 docentes como población muestral de la investigación. Se consideró un cuestionario y una guía de observación como instrumentos para recaudar la información. Se concluyó que el juego utilizado como estrategia de aprendizaje interviene de manera positiva en el desarrollo de la creatividad, en consecuencia, promueve de forma positiva este proceso en los niños de 4 años.

Andrade (2020), en su artículo de investigación “Juego y su importancia en el aprendizaje en los niños del nivel preescolar”, determinó la relevancia del juego la adquisición de los aprendizajes en niños de 10 centros infantiles en Loja. La metodología de la investigación fue descriptiva y se consideró a 320 alumnos de 3, 4 y 5 años como muestra de la investigación. Los instrumentos empleados fueron una lista de cotejos y una guía de observación. Se demostró que el juego empleado como una herramienta pedagógica permite potenciar el desarrollo de cada uno de los procesos básicos de la educación infantil, destacando que las maestras son las encargadas de utilizar estrategias lúdicas durante el proceso de enseñanza.

Por otro lado, en investigaciones a nivel nacional se encontró a Cuba y Palpa (2015), en su estudio “El Juego libre de los sectores para desarrollar la creatividad de los niños de 5 años”, establecieron la relación que tiene el juego libre con la creatividad de los niños de 5 años. La metodología de investigación fue descriptiva correlacional y seleccionaron a 60 niños y niñas para formar parte de la población muestral. Se utilizó una guía de observación como instrumento. Los autores concluyeron que entre el juego y la creatividad hay una relación fuerte,

estableciendo que el juego libre influye de manera significativa en cada una de las dimensiones de la creatividad.

Flores (2018), en su investigación “Niveles de creatividad en los niños de 4 años de la I.E. N°194”, identificó el nivel de creatividad que tienen los niños de 4 años en cada dimensión. La metodología utilizada fue de diseño descriptivo simple y se consideró a 37 niños y niñas como población muestral del estudio. El instrumento utilizado para recolectar la información fue un test de creatividad. Se concluye que el 70% de los niños presentan un nivel medio de creatividad, lo cual indica que necesitan más estrategias innovadoras que permitan que mantengan la motivación y los ayuden a fomentar y desarrollar su creatividad de manera adecuada y oportuna.

Figuroa y Figuroa (2019), en su artículo de investigación “El juego para fomentar la autonomía en niños de 4 años”, determinaron el dominio que tiene el juego en la adquisición de la autonomía de los niños de 4 años. El diseño de estudio fue pre experimental – aplicado y seleccionaron a 14 niños como muestra del estudio. Se utilizó la lista de cotejos como instrumento de evaluación. Las autoras concluyeron que el juego interviene de forma significativa en el desarrollo de la autonomía de los niños de 4 años, ayudándolos a ser auténticos, espontáneos e independientes cuando desarrollan las actividades de clases que se les asigna.

Así mismo, en investigaciones a nivel local se tiene a Torres (2016), en su estudio “La dramatización para mejorar la creatividad en los niños de 3 años de la I.E. N.º. 80915”, determinó el dominio de la dramatización en el desarrollo de la creatividad de los niños. La metodología de estudio fue pre experimental y se consideró a 12 niños como muestra de estudio. El instrumento utilizado para recaudar la información fue un cuaderno de campo y una guía de observación. El autor concluyó que la dramatización interviene de manera positiva en el inicio del desarrollo de la creatividad de los niños, siendo la dimensión de originalidad la que mejor desarrollaron los niños y niñas.

Clavo y Díaz (2018), en su estudio “Las estrategias motivacionales en el desarrollo de la creatividad en niños de inicial”, demostraron que las estrategias motivacionales ayudan a desarrollar la creatividad de los niños de 5 años. La

metodología de estudio fue de tipo pre experimental y seleccionaron a 27 niños de 5 años como muestra de estudio. Se empleó un test como instrumento de evaluación. Las autoras concluyeron que las estrategias motivacionales ayudan significativamente en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años, debido a que luego de la aplicación de las estrategias el nivel de creatividad de los niños pasó de medio ha destacado.

Armas y Quiroz (2019), en su investigación “Autoestima y creatividad en niños del nivel inicial, 2018”, determinaron la relación que tiene la autoestima y creatividad en los niños de 5 años. La metodología de estudio fue descriptiva correlacional y se consideró a 22 niños como muestra. El instrumento de evaluación empleado fue la guía de observación para la creatividad y una lista de cotejos para la autoestima. Las autoras concluyeron que si existe relación entre autoestima y creatividad, la cual es positiva alta  $r = 0,82$ , indicando que los niños necesitan estar bien emocionalmente para que su creatividad pueda desarrollarse de manera adecuada.

El juego a lo largo de los años fue investigado desde diversas perspectivas teorías, en consecuencia, Gallardo (2018) señala que el juego tiene relación estrecha con las teorías de: Teoría Anticipación Funcional de Gross, quién sostuvo que el juego es un estímulo importante en el desarrollo del pensamiento y la actividad en el ser humano, siendo visto como una proyección futura de las habilidades que las personas necesitan desarrollar desde la infancia; Teoría Cognitiva de Piaget, este teórico asegura que el juego tiene una relación directa con la madurez e inteligencia del ser humano, debido a que se necesita desarrollar estructuras básicas para que el individuo se desarrolle de manera adecuada, en tal sentido, el juego es la relación de los hechos con la solución de problemas, en pocas palabras el niño va aprendiendo haciendo; Teoría Constructivista de Vigotsky, este teórico afirma que el juego es una actividad netamente social, en que el sujeto necesita de la colaboración de su entorno para lograr construir su conocimiento y poder transformar algunos objetos de acuerdo a su imaginación.

En tal sentido, Cáceres et al. (2018) definen al juego como la actividad que se desarrolla de manera libre pero que tiene normas y reglas, las cuales la establecen las personas y son importantes porque ayudan al niño a desenvolverse y asumir

un liderazgo dentro de un grupo. Por otro lado, Sanz (2019) afirma que el juego es la actividad que se ejecuta libremente y de manera espontánea, en este proceso el individuo impone o acepta las pautas y el propósito de la actividad que realizará. Así mismo, Mora y Camacho (2019) aseguran que el juego es una manera que tienen las personas de ejercitarse o practicar algunos instintos antes que los mismos estén totalmente desarrollados, debido a que el juego es un ejercicio que ayuda a preparar a los niños en el desarrollo de todas las funciones que necesitará en su etapa adulta.

De manera que, Márquez (2018) define al juego como la actividad propiamente de los seres evolucionados, la cual les permite y posibilita su desarrollo y crecimiento como ser individual y social, en tal sentido los niños obtienen un equilibrio entre sus habilidades y capacidades mediante la socialización e individualización. Del mismo modo, Tamayo y Restrepo (2017) aseguran que el juego es el conjunto de actividades donde las personas logran proyectar todos sus deseos y emociones mediante la comunicación verbal y kinestésica, es por ello, que las personas dejan fluir su creatividad e imaginación durante el juego y logran hacer posible lo que no es posible. Por último, Calvo (2018) define al juego como un derecho fundamental que poseen todas las personas, debido a que es una actividad que se realiza de manera voluntaria y comprende ciertos límites los cuales los establece el espacio y el tiempo, donde cada individuo acepta de manera voluntariamente las reglas o normas, con la finalidad de divertirse.

El juego es importante en el desarrollo de los niños, debido a que cuando ellos empiezan a relacionarse con sus pares logran potenciar todas sus habilidades intrapersonales e interpersonales (Gasim, 2020; Payá & Bantulá, 2021). Además, si el juego es acompañado con materiales didácticos y con una buena metodología docente, el niño desarrollará aspectos importantes que refuerzan su desarrollo integral (Llopis & Malaguer, 2016). Estos aspectos tienen relación con: los movimientos y la fuerza que el niño realiza (motor), la comprensión y resolución de problemas (intelectual), la creatividad e imaginación que tiene el niño en sus actividades cotidianas (creativo) (Amaral et al., 2016), por otro lado, el manejo de cada emoción y la madurez frente a cada experiencia (emocional) (Amorim & Vieira, 2020), además, el respeto a las normas y reglas para mantener una



convivencia armoniosa (social) y la imitación de todas las características que tiene su cultura ya sea local o nacional (cultural) (Cuesta et al., 2016).

Según Ruíz (2017), el juego tiene cinco dimensiones que contribuyen en el desarrollo integral de los niños, estas dimensiones son: dimensión afectiva – emocional, esta dimensión tiene relación con todas las expresiones, emociones y sentimientos que tiene el individuo cuando realizar las actividades lúdicas, provocando en él placer, alegría, satisfacción y contribuye en autoconfianza; dimensión social, esta dimensión tiene relación con los aspectos de la integración, socialización y adaptación que tiene el individuo dentro de un determinado grupo de pares; dimensión cultural, esta dimensión se basa en las tradiciones y costumbres que son heredadas entre las generaciones mediante los juegos, de esta manera el niño logra tener una identidad cultural, dimensión creativa, esta dimensión tiene relación con la imaginación y creatividad en el individuo, potenciando su habilidad para desarrollar el juego simbólico; dimensión motora, esta dimensión tiene relación con cada aspecto físico que realiza el individuo, los movimientos y el desarrollo de sus articulaciones y músculos.

La creatividad durante años ha sido investigada desde el punto de vista de diversas teorías, estas son: La teoría del umbral de la inteligencia de Torrence, esta teoría afirma que la inteligencia es una condición básica para desarrollar la creatividad pero no es del todo indispensable, es decir, que el nivel de inteligencia del ser humano no garantiza el nivel de creatividad, puesto que no siempre se cumple la relación de mientras más inteligencia existe más creatividad desarrolla (Sánchez et al., 2017); por otro lado se tiene a la Teoría evolutiva de la creatividad de Campbell, esta teoría afirma que la creatividad pasa por un proceso de desarrollo donde necesita recibir diversos estímulos que le permitan al sujeto ir desarrollando de manera paulatina su creatividad, en tal sentido, la creatividad pasa por un proceso de formación y desarrollo; Teoría de las inteligencias múltiples de Gardner, según esta teoría la creatividad se desarrolla de forma múltiple como la inteligencia, en tal sentido, la creatividad se logra cuando el sujeto deja de lado lo fácil y lo común para adoptar algo complejo y único que él va desarrollando para contribuir con la solución de un problema determinado (Acosta & Baldavián, 2018).

Por otro lado, Ochoa et al. (2016) afirman que la creatividad es la habilidad crítica que tienen las personas para solucionar problemas y dar soluciones originales, es decir, que son nuevas y se crearon ante esa situación. En tal sentido, Del Valle (2015) define a la creatividad como la capacidad humana para dar soluciones nuevas a un problema, para la cual se integra los dos hemisferios cerebrales y las inteligencias múltiples de cada persona. De modo que, Krumm et al. (2019) definen a la creatividad como la facultad de las personas para observar y conocer los hechos y situaciones de su entorno para darle una solución nueva, empleando sus habilidades para diseñar e innovar alternativas de solución. En tal sentido, Méndez y Ghitis (2015) definen a la creatividad como un proceso mental que posee el ser humano, donde mezcla actitudes, conocimientos, juego y originalidad para dar solución o soluciones a uno o más problemas que ha observado.

Desarrollar la creatividad en los niños del nivel inicial es muy importante, de modo que, Elisondo (2018) afirma que la creatividad es una herramienta que ayuda a los niños a resolver algunos problemas, debido a que la creatividad ayuda a formar niños independientes, con la capacidad de transformar y combinar los objetos. El autor asegura que los niños creativos son felices y capaces de entender las situaciones de su entorno considerando su complejidad.

Por otro lado, Barba et al. (2019) afirman que la creatividad tiene tres dimensiones, estas son: fluidez, tiene relación con la capacidad de poder generar diversas ideas o respuestas que tiene el sujeto frente a un determinado problema, en tal sentido, el individuo produce diversas ideas de las situaciones de su entorno que le causan curiosidad y el desea cambiar; flexibilidad, tiene relación con la capacidad que tienen el sujeto de realizar una modificación a las cosas u objetos que observa, siguiendo algunos pasos que le permiten volver a examinar y generar nuevas hipótesis de lo observado; originalidad, tiene relación con la capacidad que tiene el sujeto para ser auténtico y único con cada una de las ideas que presenta, en tal sentido, son los niños quienes tienen más originalidad al momento de realizar sus actividades o darle solución a un problema.

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

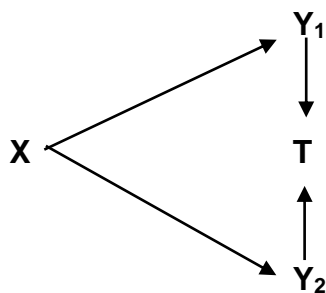
##### Tipo de investigación

El presente estudio fue de enfoque cuantitativo, debido a que se realizó una observación minuciosa de la realidad para recaudar la información necesaria, la cual será procesada y analizada mediante el análisis estadístico de la muestra seleccionada para la investigación con relación a las variables de estudio (Hernández et al., 2014).

El tipo de investigación fue básica, debido a que se buscó aportar más información a la que ya existe dentro del marco teórico mediante nuevos resultados o hallazgos, los cuales permitirán realizar un análisis profundo de las variables de estudios para reforzar su conocimiento (Hernández et al., 2014).

##### Diseño de investigación

La presente investigación tuvo un diseño descriptivo-correlacional, puesto que se realizó una descripción de cada una de las variables, para determinar posteriormente la relación que existe entre ellas (Arias, 2012). Para este diseño se consideró el esquema:



Dónde:

**X:** Niños y niñas de 3 años

**Y<sub>1</sub>:** Juego

**T:** Relación entre las variables de estudio

**Y<sub>2</sub>:** Creatividad de los niños

### 3.2. Variables y operacionalización

#### Definición conceptual

**V<sub>1</sub>:** Juego (variable independiente y cuantitativa). Para Márquez (2018), el juego es la actividad propiamente de los seres evolucionados, la cual les permite y posibilita su desarrollo y crecimiento como ser individual y social, donde las personas obtienen un equilibrio entre sus habilidades y capacidades mediante la socialización e individualización.

**V<sub>2</sub>:** Creatividad (variable dependiente y cuantitativa). Para Ochoa et al. (2016), la creatividad es la habilidad crítica que tienen las personas para solucionar diversos problemas que se les presentan, dando soluciones que son originales, es decir que son nuevas, que las personas las han creado ante esa situación.

### 3.3. Población, muestra y muestreo

#### Población

El presente estudio tuvo como población de estudio a los 73 niños y niñas que se encuentran matriculados en las aulas de 3 años de la I.E. N° 211 “Santísima Niña María”.

**Tabla 1**

*Total de Niños de 3 años de la I.E. N° 211 “Santísima Niña María”*

Aula	Estudiantes				Total	
	Hombres		Mujeres		f	%
	f	%	f	%		
3 “A”	14	56	11	44	25	100
3 “B”	12	46	14	54	26	100
3 “C”	10	45	12	55	22	100
Total	36	49	37	51	73	100

Nota. Elaboración de la autora con las fichas de matrícula 2022

- **Criterios de inclusión**

Los criterios de inclusión son cada característica que poseen las personas para ser considerados dentro de una investigación (Arias et al., 2016). Para la presente investigación se consideró a todos los niños que están matriculados en las aulas de 3 años en el presente año escolar.

- **Criterios de exclusión**

Los criterios de exclusión son todas aquellas características que poseen las personas, las cuales pueden alterar los resultados de la investigación (Arias et al., 2016). Para este trabajo de investigación se excluyó a todos los niños que no asistieron de manera regular a las clases virtuales y a los niños que tengan alguna necesidad educativa especial.

### **Muestra**

La presente investigación fue una investigación no aleatoria, debido a que estuvo constituida por los 51 niños de las aulas de 3 años A y B de la I.E. N° 211 “Santísima Niña María”, las cuales conforman aulas intactas y a la que se tuvo acceso por contar con la autorización de la docente del aula y porque la autora de la presente investigación desarrolló sus prácticas preprofesionales.

**Tabla 2**

*Niños de las aulas de 3 años A y B de la I.E. N° 211*

Aula	Estudiantes				Total	
	Hombres		Mujeres		f	%
	f	%	f	%		
3 “A”	14	56	11	44	25	100
3 “B”	12	46	14	54	26	100
Total	36	71	25	29	51	100

Nota. Elaboración de la autora con las fichas de matrícula 2022

### **Muestreo**

En la presente investigación se consideró el muestreo no probabilístico por conveniencia, puesto que se seleccionará una muestra de estudio aleatoria a la

cual se tuvo acceso. Según Corral et al. (2015) aseguran que este tipo de muestreo se considera en las investigaciones que seleccionan a su muestra porque tienen acceso a ella y porque cumple con las características que requieren los investigadores.

### **Unidad de análisis**

Para el presente estudio se consideró como unidad de análisis a cada uno de los 51 niños que forman parte de la muestra de estudio. Según Azcona et al. (2013) afirman que se considera como unidad de análisis a cada participante de una investigación, del cual se obtendrá una información que se necesita.

## **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

### **Técnica**

Para el presente estudio se empleó como a la encuesta como técnica, la cual es un documento utilizado por los investigadores para recolectar los datos necesarios en una investigación, donde se realiza diversas preguntas relacionadas al tema de investigación para obtener respuestas sobre esas características, comportamientos o aspectos que engloban la variable de estudio (Pulido, 2015).

### **Instrumento**

En la presente investigación se consideró como instrumento al cuestionario, el cual es el documento que se emplea para recaudar información importante de un grupo determinado; en tal sentido, se plantean diversas preguntas que permiten adquirir y registrar los datos necesarios dentro de una investigación (Hernández et al., 2014). De manera que, el cuestionario para evaluar el juego en los niños estuvo dividido en 20 ítems, los cuales se encontraron divididos en las cinco dimensiones de la variable, por otro lado, el cuestionario para medir el nivel de creatividad de los niños estuvo dividido en 15 ítems, los cuales estuvieron divididos en las tres dimensiones de la variable; de tal manera, que los ítems tuvieron alternativas de respuesta politómicas.

## **Validez**

Los instrumentos que fueron utilizados en el presente estudio fueron evaluados mediante la validación de la opinión de juicio de expertos, quienes son profesionales capacitados para evaluar el contenido de los ítems, los cuales guardan relación estrecha con cada uno de los objetivos de estudio; en tal sentido, determinan que el instrumento es válido y está listo para ser aplicado (Vargas, 2017).

## **Confiabilidad**

Los instrumentos de la presente investigación fueron aplicados a un grupo de 15 niños, a quienes se les denominará grupo piloto, los resultados obtenidos fueron sometidos al coeficiente estadístico Alfa de Cronbach para determinar su índice de confiabilidad. De modo que, los instrumentos del presente estudio obtuvieron el valor de  $\alpha = 0.999$ , el cual establece que los instrumentos son confiables y pueden ser aplicados a la muestra de la investigación.

### **3.5. Procedimientos**

La presente investigación se llevó a cabo en el siguiente orden: primero, se realizó todas las coordinaciones con el director de la I.E. N° 211 y con las docentes de las aulas de 3 años A y B para obtener la autorización para aplicar el instrumento a los niños; segundo, se solicitó el consentimiento a los padres de familia, para obtener el permiso para que sus menores hijos participen de la presente investigación; tercero, se diseñó los instrumentos de recolección de datos, para ser sometidos a la validez de juicio de expertos y su confiabilidad será obtenida mediante el coeficiente de Alfa de Cronbach; cuarto, se aplicó los instrumentos a los niños de 3 años y los resultados serán tabulados para realizar el análisis y la discusión de los mismos.

### **3.6. Método de análisis de datos**

El presente estudio aplicó un cuestionario para medir el nivel de creatividad de los niños de 3 años de la I.E. N° 211 y un cuestionario para descubrir la influencia del juego en la vida de los niños, los resultados obtenidos serán sometidos a

cálculos estadísticos tanto de manera individual como general, para lo cual se utilizará el programa Microsoft Excel y el programa estadístico SPSS 25.

### **3.7. Aspectos éticos**

En la presente investigación se consideró como principales aspectos éticos a: la confiabilidad de los datos, para darle la seguridad a los investigados que sus datos no serán revelados porque existen normas que protegen la identidad de los participantes (Winkler et al., 2018). El Consentimiento informado, es la autorización que otorgan los investigados a los investigadores, donde mencionan que su participación es voluntaria y que conocen los detalles de la investigación (Santos & Hespanol, 2017). Por otro lado, el presente trabajo se redactó considerando las normas APA 7ma edición y el informe final será filtrado en el programa antiplagio Turnitin para garantizar que es original. Por último, se respetaron las normas del área de investigación de la Universidad César Vallejo.

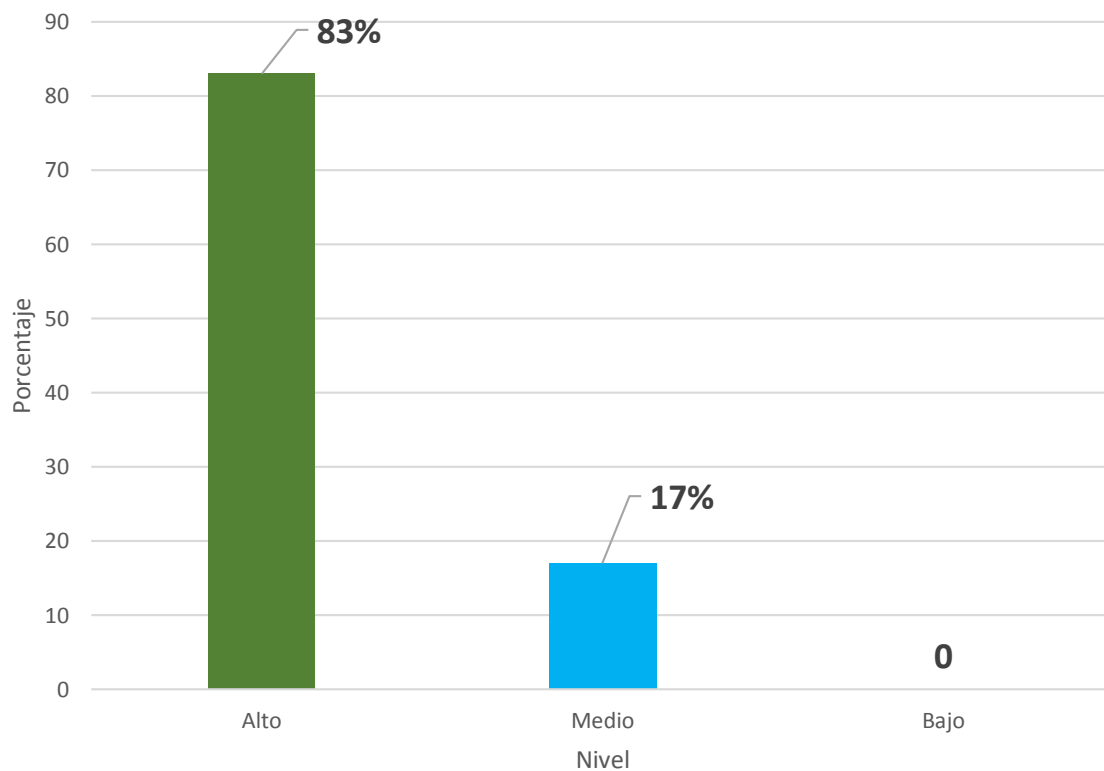


## IV. RESULTADOS

### 4.1. Resultados de la variable juego

**Figura 1**

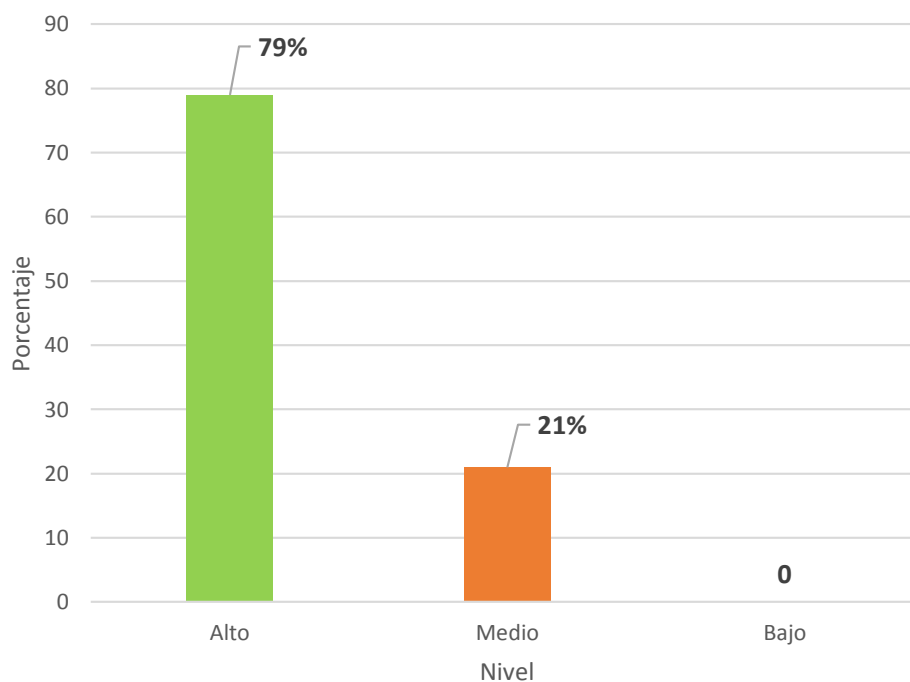
*Uso del Juego en las Actividades de los Niños de 3 Años*



Nota: La figura 1 muestra que el 83% de los niños de 3 años tienen un nivel alto con relación al juego, esto quiere decir que utilizan el juego en cada una de sus actividades diarias y el 17% de los niños tienen un nivel medio con relación al juego, lo que significa que no utilizan el juego con mucha frecuencia en sus actividades diarias.

## Figura 2

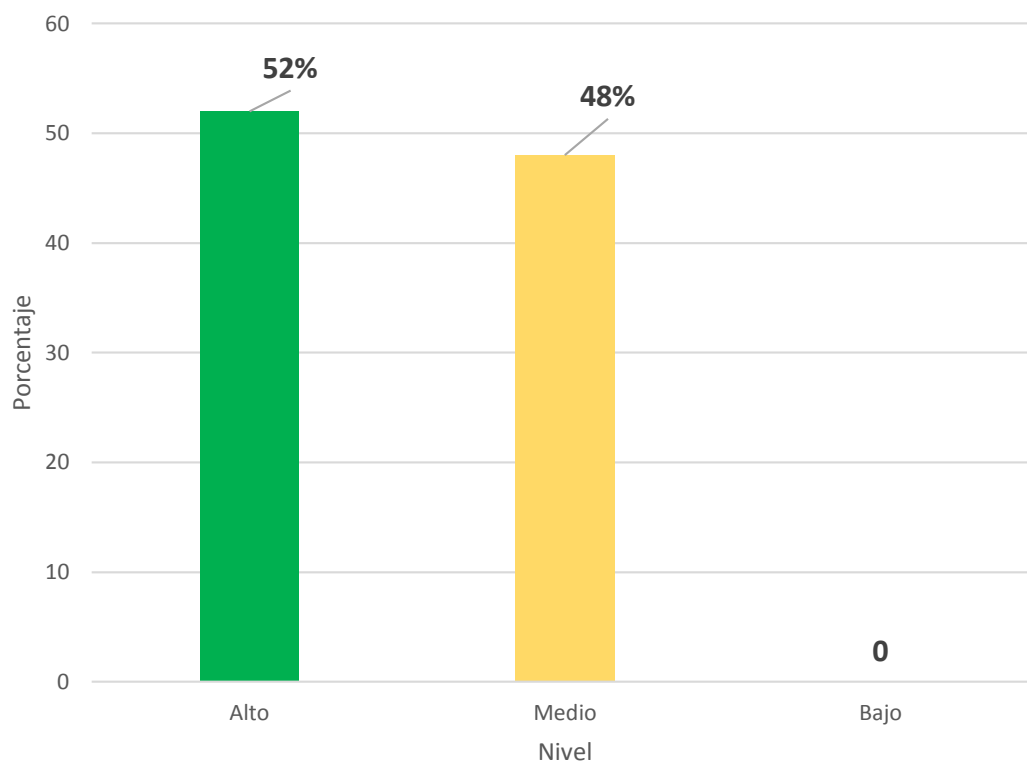
### Dimensión Afectivo – Emocional del Juego en los Niños



Nota: En la figura 2 se observa que el 79% de los niños de 3 años tienen un nivel alto en la dimensión afectivo emocional con relación al juego, esto quiere decir que tienen la capacidad de demostrar sus emociones y sentimientos cuando juegan con sus pares y el 21% de los niños tienen un nivel medio.

### Figura 3

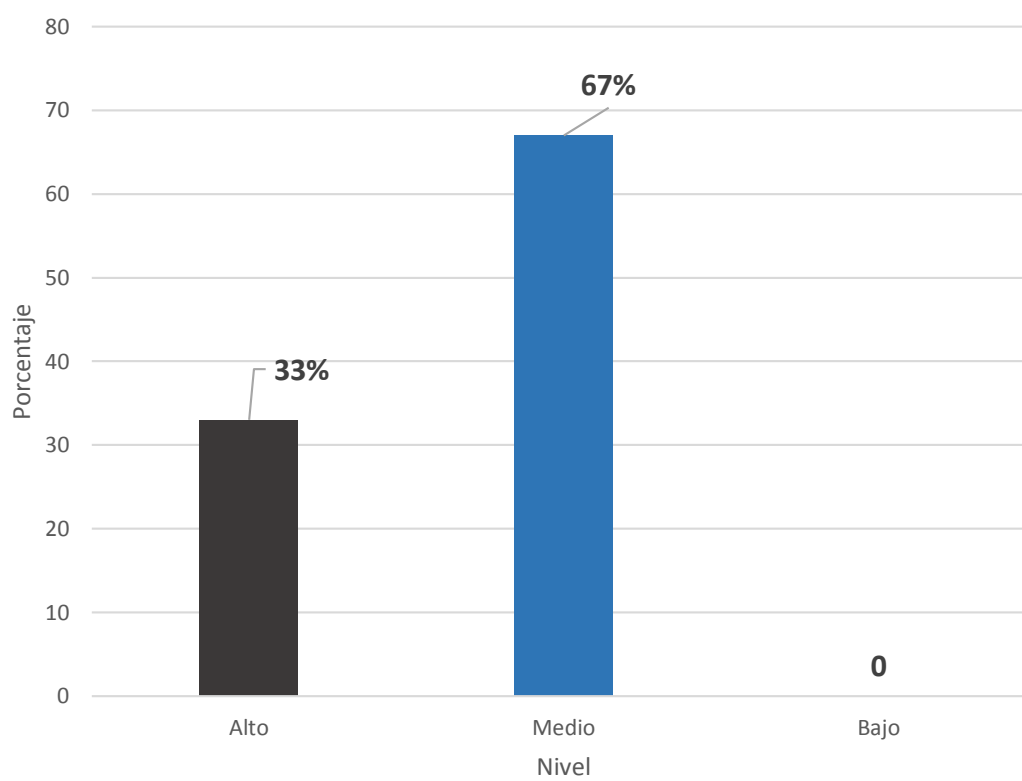
#### Dimensión Social del Juego en los Niños



Nota: La figura 3 muestra que el 52% de los niños evaluados tienen un nivel alto en la dimensión social del juego, lo que significa que tienen la capacidad de integrarse con facilidad con sus compañeros; por otro lado, el 48% de los niños tiene un nivel medio, lo que significa que los niños están en proceso de alcanzar las habilidades que les permitirán interactuar con los demás niños con total confianza y seguridad.

## Figura 4

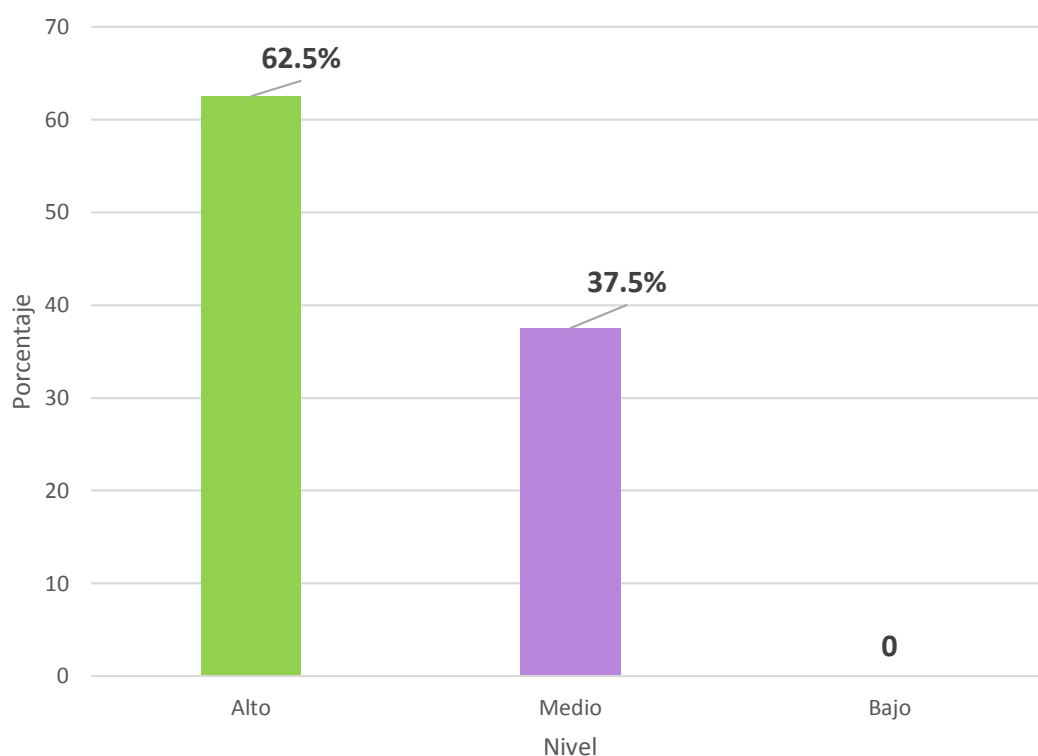
### *Dimensión Cultural del Juego en los Niños*



Nota: En la figura 4 se aprecia que el 67% de los niños evaluados tienen un nivel medio en la dimensión cultural del juego, lo que significa que están en proceso de conocer cuáles eran los juegos tradicionales en su familia y su comunidad y el 33% de los niños tiene un alto en esta dimensión.

## Figura 5

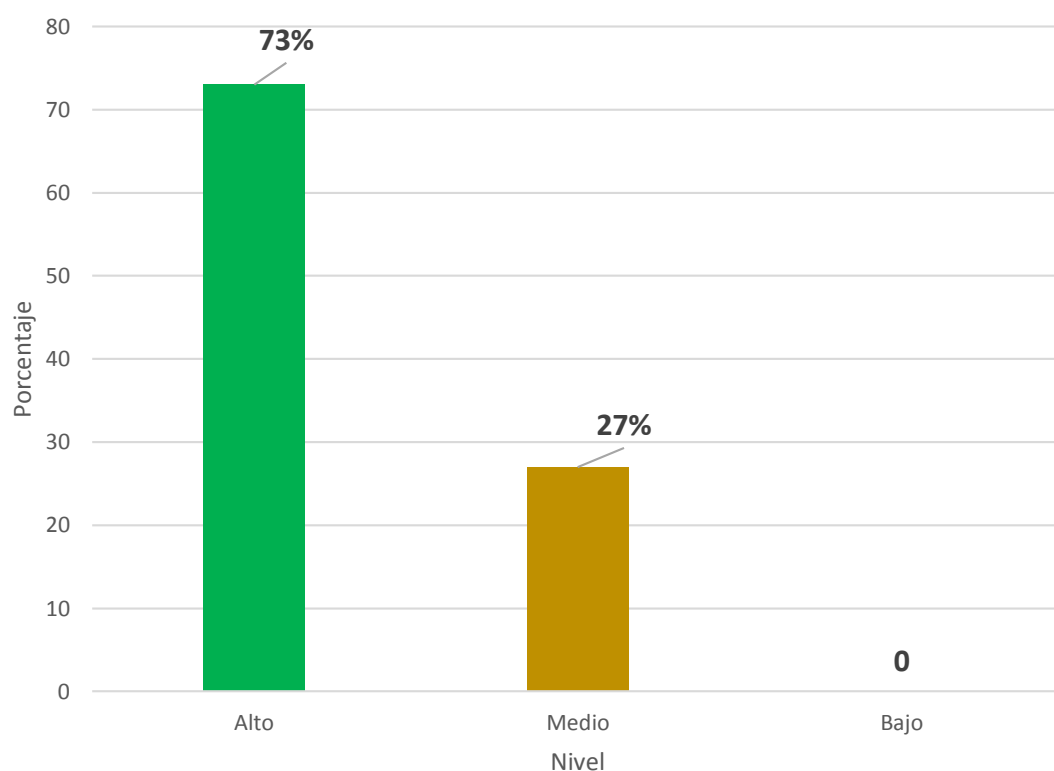
### Dimensión Creativa del Juego en los Niños



Nota: La figura 5 muestra que el 62,5% de los niños evaluados tienen un nivel alto en la dimensión creativa del juego, lo que significa que tienen la capacidad de transformar objetos para construir implementos para jugar con los demás y el 37,5% de los niños tiene un nivel medio en esta dimensión.

## Figura 6

### Dimensión Motora del Juego en los Niños

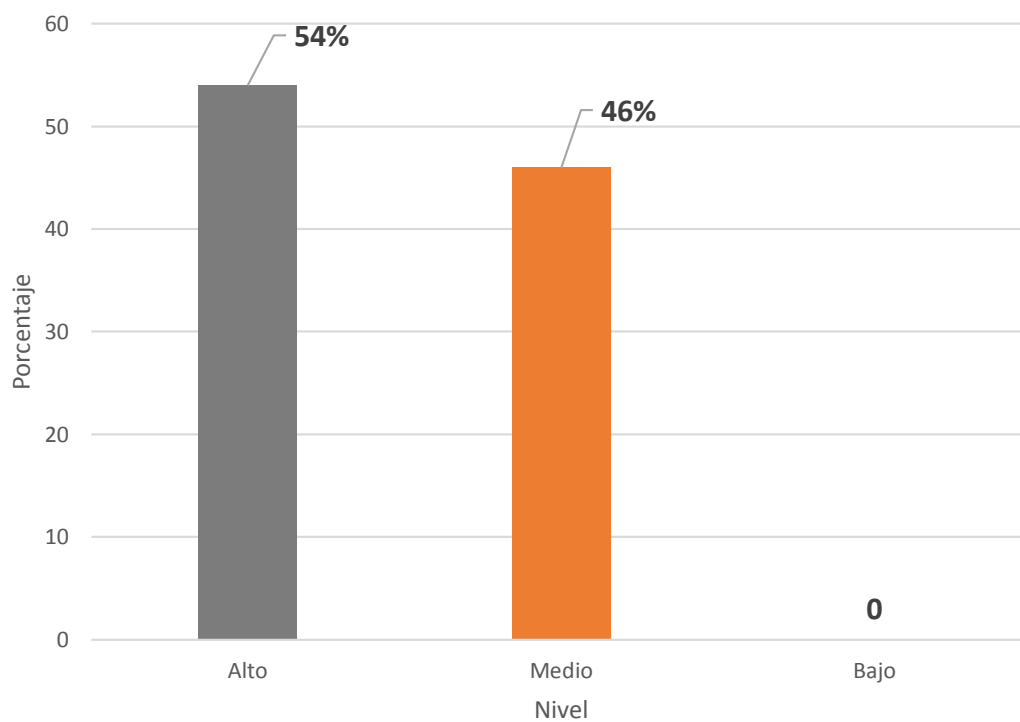


Nota: En la figura 6 se aprecia que el 73% de los niños evaluados tienen un nivel alto en la dimensión motora del juego, lo que significa que tienen la capacidad para utilizar todo su cuerpo durante los juegos que realiza con sus pares; por otro lado, el 27% de los niños tiene un nivel medio en esta dimensión.

## 4.2. Resultados de la variable creatividad

**Figura 7**

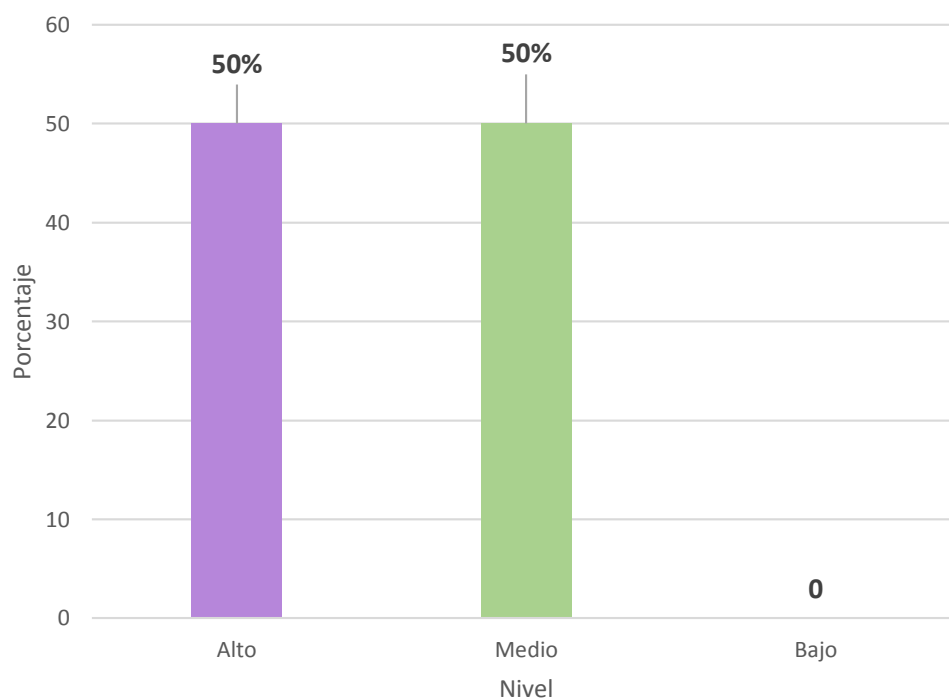
*Nivel de Creatividad de los Niños de 3 Años*



Nota: La figura 7 muestra que el 54% de los niños evaluados tienen un nivel alto de creatividad, lo que significa que tienen la capacidad de transformar objetos, dan alternativas únicas a los problemas y pueden crear nuevas cosas a partir de otras; por otro lado, el 46% de los niños tiene un nivel medio, lo que significa que los niños están en proceso de alcanzar las habilidades que necesitan para ser totalmente creativos.

## Figura 8

### Nivel de Fluidez de la Creatividad de los Niños de 3 Años

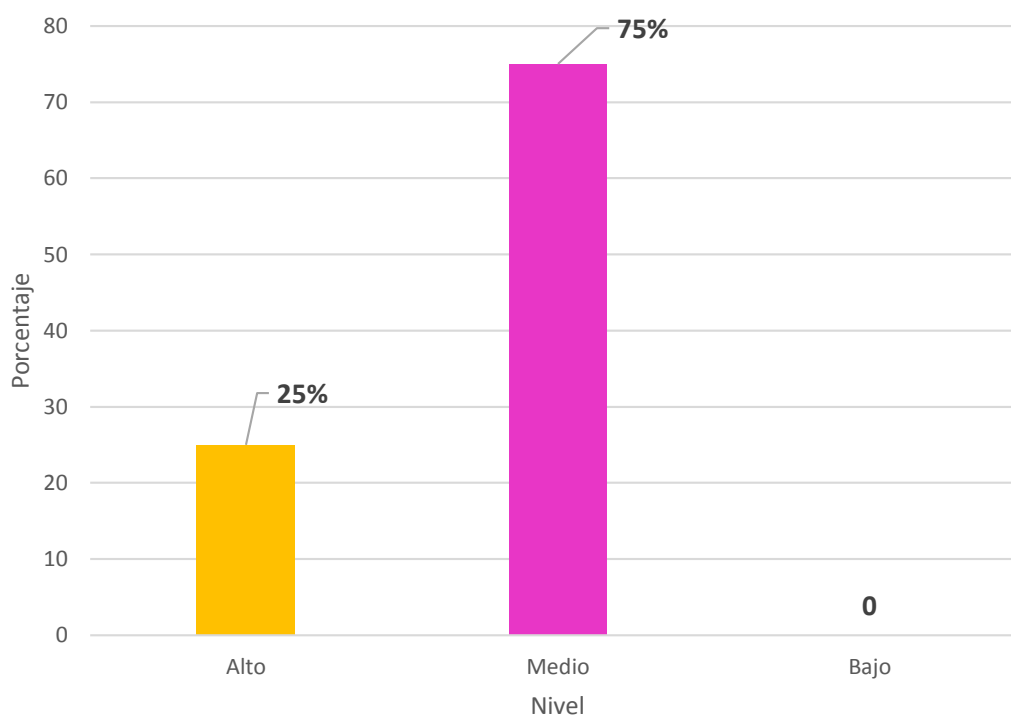


Nota: Tal como lo muestra la figura 8, el 50% de los niños de 3 años tiene un nivel medio de fluidez de la creatividad, lo que significa que los niños han logrado desarrollar la capacidad para poder generar diversas ideas o respuestas que tiene el sujeto frente a un determinado problema; por otro lado, el 50% de los niños tienen un nivel medio en esta dimensión.



## Figura 9

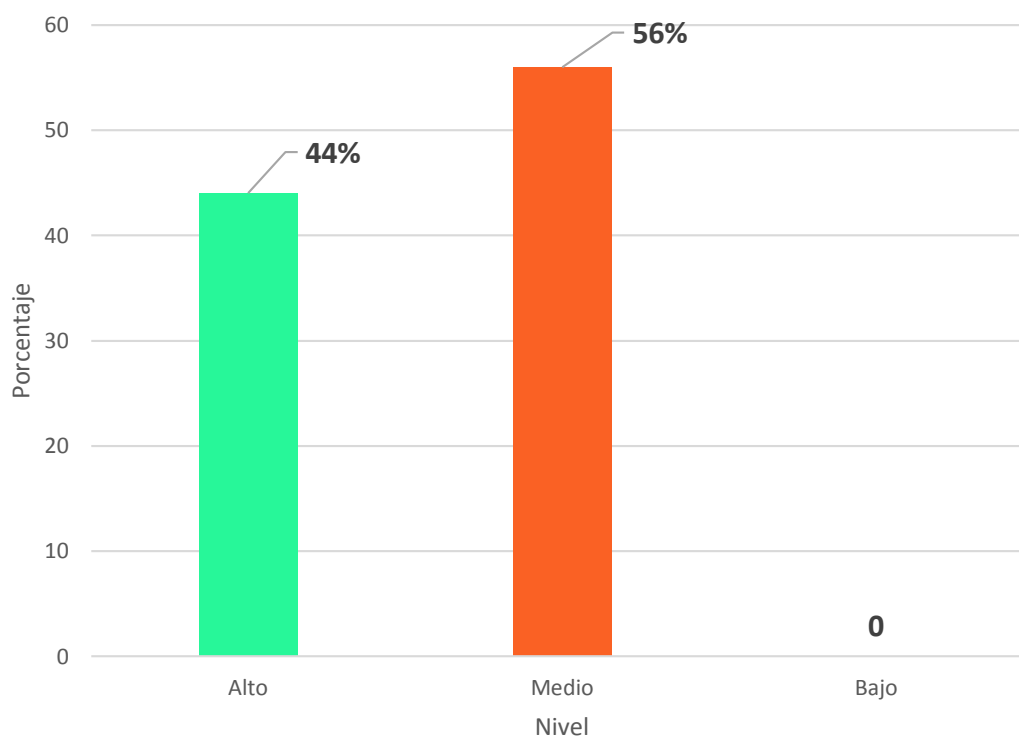
### Nivel de Flexibilidad de la Creatividad de los Niños de 3 Años



Nota: La figura 9 muestra que el 75% de los niños evaluados tiene un nivel medio de flexibilidad de la creatividad, lo que implica que estos niños están en proceso de desarrollar la capacidad para realizar una modificación a las cosas u objetos que observa; por otro lado, el 25% de los niños presenta un nivel alto en esta dimensión.

## Figura 10

### Nivel de Originalidad de la Creatividad de los Niños de 3 Años



Nota: La figura 10 muestra que el 56% de los niños evaluados tienen un nivel medio de originalidad de la creatividad, lo que significa, que se encuentran en proceso de desarrollar la capacidad para ser auténtico y único con cada una de las ideas que presenta; mientras que el 44% de los niños presentan un nivel alto en esta dimensión.

### 4.3. Contrastación de hipótesis

**Tabla 3**

*Prueba de Normalidad para el Juego y la Creatividad de los Niños de 3 Años*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
<b>JUEGO</b>	,867	48	,000
<b>CREATIVIDAD</b>	,901	48	,001

Nota: La tabla 3 muestra el resultado de la prueba de normalidad Shapiro-Wilk, la cual fue aplicada a las dos variables de estudio, donde se demuestra que existe un nivel de significancia de  $p=.000$  y  $p= .001$  respectivamente; estos valores son menores que 0.05, al 5% de significancia estándar ( $p<0.05$ ), lo cual indica que la distribución de los valores no son normales, por consecuencia, se procedió a aplicar la prueba estadística de Rho de Spearman para ejecutar la contrastación de la hipótesis planteada.

**Tabla 4***Correlación de Spearman para el Juego y la Creatividad de los Niños*

			<b>JUEGO</b>	<b>CREATIVIDAD</b>
<b>Rho de Spearman</b>	<b>JUEGO</b>	Coeficiente de correlación	1,000	-,125
		Sig. (bilateral)	.	,399
		N	48	48
	<b>CREATIVIDAD</b>	Coeficiente de correlación	-,125	1,000
		Sig. (bilateral)	,399	.
		N	48	48

Nota: La tabla 4 muestra la aplicación de la prueba estadística Rho de Spearman, donde se tiene que entre las variables juego y creatividad de los niños de 3 años existe una correlación negativa muy baja con el valor de Rho= -0,125 con Sig. De 0,399; con un valor >0.005. estos valores permiten aceptar la hipótesis de la investigación.

**Tabla 5***Correlación entre el Juego y la Fluidez de la Creatividad de los Niños*

		<b>JUEGO</b>	<b>FLUIDEZ</b>
<b>Rho de Spearman</b>	JUEGO	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	48
	FLUIDEZ	Coeficiente de correlación	-,075
		Sig. (bilateral)	,613
		N	48

Nota: En la tabla 5 se aprecia la correlación entre la variable juego y la fluidez de la creatividad de los niños de 3 años, donde se puede inferir que existe una correlación negativa muy baja con el valor de  $Rho = -0,075$  con Sig. De 0,613; con un valor  $>0.005$ .

**Tabla 6***Correlación entre el Juego y la Flexibilidad de la Creatividad de los Niños*

		<b>JUEGO</b>	<b>FLEXIBILIDAD</b>	
<b>Rho de Spearman</b>	JUEGO	Coeficiente de correlación	1,000	-,076
		Sig. (bilateral)	.	,609
		N	48	48
	FLEXIBILIDAD	Coeficiente de correlación	-,076	1,000
		Sig. (bilateral)	,609	.
		N	48	48

Nota: La tabla 6 muestra la correlación entre la variable juego y la flexibilidad de la creatividad de los niños de 3 años, donde se puede tener que existe una correlación negativa muy baja con el valor de Rho= -0,076 con Sig. De 0,609; con un valor >0.005.

**Tabla 7***Correlación entre el Juego y la Originalidad de la Creatividad de los Niños*

		<b>JUEGO</b>	<b>ORIGINALIDAD</b>
<b>Rho de Spearman</b>	JUEGO	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	.
		N	48
	ORIGINALIDAD	Coeficiente de correlación	-,093
		Sig. (bilateral)	,531
		N	48

Nota: La tabla 7 evidencia la correlación entre la variable juego y la originalidad de la creatividad de los niños de 3 años, donde se puede tener que existe una correlación negativa muy baja con el valor de Rho= -0,093 con Sig. De 0,531; con un valor >0.005.

## V. DISCUSIÓN

Posteriormente al análisis e interpretación de cada uno de los resultados obtenidos luego de haber aplicado los instrumentos de evaluación, se tiene la siguiente discusión de los mismos:

Para responder al objetivo general de la presente investigación: Establecer la relación que tiene el juego y la creatividad de los niños de 3 años de la I.E. N° 211 “Santísima Niña María”, se tiene que luego de aplicar la prueba estadística Rho de Spearman, se determinó que entre las variables juego y creatividad de los niños de 3 años existe una correlación negativa muy baja con el valor de  $Rho = -0,125$  con Sig. de 0,399; con un valor  $>0.005$ . Asimismo, se ha encontrado que muestra que el 54% de los niños evaluados tienen un nivel alto de creatividad y el 46% de los niños tiene un nivel medio. Estos resultados se relacionan con los presentados por Merchán y Navarro (2015), quienes establecieron que entre el juego y el desarrollo de la creatividad de los niños existe una correlación negativa baja con un valor de  $Rho = -0,265$  con Sig. de 0,299; con un valor  $>0.005$ . Por otro lado, se asemejan a los presentados por Vera (2017), quien determinó que entre el juego y el desarrollo de la creatividad de los niños de 2 y 3 años existe una correlación negativa moderada con un valor de  $Rho = -0,426$  con Sig. de 0,549; con un valor  $>0.005$ . Además, los resultados de la presente investigación se contraponen a los presentados por Figueroa y Figueroa (2019), quienes establecieron que entre el juego y la creatividad de los niños existe una correlación positiva muy alta con un valor de  $Rho = 0,926$  con Sig. de 0,491; con un valor  $>0.005$ .

Por otro lado, los resultados de la investigación se respaldan con el sustento teórico de Gasim (2020), Payá y Bantulá (2021), quienes señalan que el juego es importante en el desarrollo de los niños, debido a que cuando ellos empiezan a relacionarse con sus pares logran potenciar todas sus habilidades intrapersonales e interpersonales. Asimismo, se sustentan con lo manifestado por Llopis y Malaguer (2016), quienes aseguran que si el juego es acompañado con materiales didácticos y con una buena metodología docente, el niño desarrollará aspectos importantes que refuerzan su desarrollo integral. Además, se respaldan con lo establecido por Gallardo (2018), quien señala que el juego ayuda a desarrollar la creatividad de las personas, la cual es desarrollada de manera paulatina desde



los primeros años de vida, asimismo, señala que el juego tiene relación estrecha con las teorías de: Teoría Anticipación Funcional de Gross, quién sostuvo que el juego es un estímulo importante en el desarrollo del pensamiento y la actividad en el ser humano, siendo visto como una proyección futura de las habilidades que las personas necesitan desarrollar desde la infancia; Teoría Cognitiva de Piaget, este teórico asegura que el juego tiene una relación directa con la madurez e inteligencia del ser humano, debido a que se necesita desarrollar estructuras básicas para que el individuo se desarrolle de manera adecuada, en tal sentido, el juego es la relación de los hechos con la solución de problemas, en pocas palabras el niño va aprendiendo haciendo; Teoría Constructivista de Vigotsky, este teórico afirma que el juego es una actividad netamente social, en que el sujeto necesita de la colaboración de su entorno para lograr construir su conocimiento y poder transformar algunos objetos de acuerdo a su imaginación.

Con relación al primer objetivo específico: Identificar la relación entre el juego y la fluidez creativa de los niños de 3 años de la I.E. N° 211 “Santísima Niña María”, se tiene que luego de aplicar la correlación de Rho de Spearman, se identificó que entre la variable juego y la fluidez de la creatividad de los niños de 3 años existe una correlación negativa muy baja con el valor de  $Rho = -0,075$  con Sig. de 0,613; con un valor  $>0.005$ . Asimismo, se ha encontrado que el 50% de los niños de 3 años tiene un nivel medio de fluidez de la creatividad, lo que significa que los niños han logrado desarrollar la capacidad para poder generar diversas ideas o respuestas que tiene el sujeto frente a un determinado problema; por otro lado, el 50% de los niños tienen un nivel medio en esta dimensión. Estos resultados se asemejan con los presentados por Torres (2016), quien demostró que el 58% de los niños evaluados tienen un nivel medio de creatividad en la dimensión fluidez y el 42% presenta un nivel bueno. Del mismo modo, son similares a los presentados por Armas y Quiroz (2019), quienes encontraron que el 51% de los niños encuestados tienen un nivel regular de creatividad en la dimensión fluidez y el 49% presentan un nivel bueno. Además, se contraponen con los presentados por Clavo y Díaz (2018), quienes demostraron que el 89% de los niños tienen un nivel muy bueno de creatividad en el nivel fluidez y el 11% de los niños tiene un nivel moderado.

Asimismo, los resultados de esta investigación se sustentan con lo establecido por Cuesta et al. (2016), Amaral et al. (2016) y Amorim y Vieira (2020), estos autores aseguran que para el desarrollo de la creatividad de los niños se necesita de emplear diversas estrategias que despierten el interés de los niños y una de estas estrategias es el juego, el cual tiene diversos aspectos que son desarrollados de manera progresiva, estos son: los movimientos y la fuerza que el niño realiza (motor), la comprensión y resolución de problemas (intelectual), la creatividad e imaginación que tiene el niño en sus actividades cotidianas (creativo), el manejo de cada emoción y la madurez frente a cada experiencia (emocional), el respeto a las normas y reglas para mantener una convivencia armoniosa (social) y la imitación de todas las características que tiene su cultura ya sea local o nacional (cultural).

Respecto al segundo objetivo específico: Identificar la relación entre el juego y la flexibilidad creativa de los niños de 3 años de la I.E. N° 211 “Santísima Niña María”, se tiene que luego de encontrar la correlación según Spearman, se identificó que entre la variable juego y la flexibilidad de la creatividad de los niños de 3 años existe una correlación negativa muy baja con el valor de  $Rho = -0,076$  con Sig. De 0,609; con un valor  $>0.005$ . Asimismo, el 75% de los niños evaluados tiene un nivel medio de flexibilidad de la creatividad, lo que implica que estos niños están en proceso de desarrollar la capacidad para realizar una modificación a las cosas u objetos que observa; por otro lado, el 25% de los niños presenta un nivel alto en esta dimensión. De manera que, los resultados de la presente investigación se asemejan a los encontrados por Cuba y Palpa (2015), quienes demostraron que el 80% de los niños estudiados tienen un nivel regular de creatividad en la dimensión flexibilidad y el 20% presenta un nivel bajo. Por otro lado, son similares a los presentados por Andrade (2020), quien determinó que el 92% de los niños tienen un nivel medio de flexibilidad creativa y el 8% de los niños tienen un nivel bueno.

De tal manera, que los resultados encontrados se respaldan con lo establecido por Sánchez et al. (2017), quien señala que la creatividad se desarrolla mediante la recepción de diversos estímulos los cuales son contemplados desde las teorías de: La teoría del umbral de la inteligencia de Torrence, la cual hace referencia a

que la inteligencia es una condición básica para desarrollar la creatividad pero no es del todo indispensable, es decir, que el nivel de inteligencia del ser humano no garantiza el nivel de creatividad, puesto que no siempre se cumple la relación de mientras más inteligencia existe más creatividad desarrolla; Teoría evolutiva de la creatividad de Campbell, esta teoría afirma que la creatividad pasa por un proceso de desarrollo donde necesita recibir diversos estímulos que le permitan al sujeto ir desarrollando de manera paulatina su creatividad, en tal sentido, la creatividad pasa por un proceso de formación y desarrollo.

Por último, con relación al tercer objetivo específico: Identificar la relación entre el juego y la originalidad creativa de la creatividad de los niños de 3 años de la I.E. N° 211 “Santísima Niña María”, se tiene que luego de aplicar la correlación de Rho de Spearman, se identificó que entre la variable juego y la originalidad de la creatividad de los niños de 3 años existe una correlación negativa muy baja con el valor de  $Rho = -0,093$  con Sig. De 0,531; con un valor  $>0.005$ . Asimismo, se identificó que el 56% de los niños evaluados tienen un nivel medio de originalidad de la creatividad, lo que significa, que se encuentran en proceso de desarrollar la capacidad para ser auténtico y único con cada una de las ideas que presenta; mientras que el 44% de los niños presentan un nivel alto en esta dimensión. Los resultados de la presente investigación se sustentan con lo establecido por Elisondo (2018), quien asegura que para desarrollar la creatividad en los niños del nivel inicial es muy importante, porque es una herramienta que ayuda a los niños a resolver algunos problemas, debido a que la creatividad ayuda a formar niños independientes, con la capacidad de transformar y combinar los objetos. El autor asegura que los niños creativos son felices y capaces de entender las situaciones de su entorno considerando su complejidad.

## VI. CONCLUSIONES

1. Se estableció que entre las variables juego y creatividad de los niños de 3 años de la I.E. N° 211 “Santísima Niña María” existe una correlación negativa muy baja con el valor de  $Rho = -0,125$  con Sig. de 0,399; con un valor  $>0.005$  (tabla 3).
2. Se identificó el uso del juego en las actividades de los niños de 3 años de la I.E. N° 211 “Santísima Niña María” donde el 83% de los niños de 3 años tiene un nivel alto con relación al juego, esto quiere decir que utilizan el juego en cada una de sus actividades diarias y el 17% de los niños tienen un nivel medio con relación al juego (figura 1).
3. Se identificó el nivel de creatividad de los niños de 3 años de la I.E. N° 211 “Santísima Niña María” donde el 54% de los niños evaluados tienen un nivel alto de creatividad, lo que significa que tienen la capacidad de transformar objetos, dan alternativas únicas a los problemas y pueden crear nuevas cosas a partir de otras; por otro lado, el 46% de los niños tiene un nivel medio (Figura 7).
4. Se identificó que entre el juego y la fluidez creativa de los niños de 3 años de la I.E. N° 211 “Santísima Niña María” existe una correlación negativa muy baja con el valor de  $Rho = -0,075$  con Sig. de 0,613; con un valor  $>0.005$  (tabla 5). por otro lado, se identificó que entre el juego y la flexibilidad creativa de los niños de 3 años de la I.E. N° 211 “Santísima Niña María” existe una correlación negativa muy baja con el valor de  $Rho = -0,076$  con Sig. De 0,609; con un valor  $>0.005$  (tabla 6). Por último, se identificó que entre el juego y la originalidad creativa de la creatividad de los niños de 3 años de la I.E. N° 211 “Santísima Niña María” existe una correlación negativa muy baja con el valor de  $Rho = -0,093$  con Sig. De 0,531; con un valor  $>0.005$  (tabla 7).

## VII. RECOMENDACIONES

- A las docentes seguir reforzando el desarrollo de la creatividad de sus estudiantes, con diversas estrategias lúdicas dentro de cada una de las actividades de aprendizaje, para que los niños puedan utilizar su imaginación, fluidez, desarrollo del lenguaje y su creatividad durante las actividades que realizan.
- A los padres de familia permitir que sus hijos expresen sus ideas mediante el juego, de esta manera van a ir desarrollando de manera paulatina su creatividad y así asegurar su desarrollo integral.
- A las futuras investigación realizar un trabajo aplicado, donde desarrollen un programa o taller de juegos para que puedan evaluar el impacto que tiene en los niños el juego y de esta manera comprobar la relación que existe entre ambas variables.

## REFERENCIAS

- Albornoz-Zamora, E.J. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños de nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Revista Conrado*, 5(66), 209-213.
- Anastacio, M. I. (2017). *Juego libre como estrategia didáctica para desarrollar la creatividad en los niños de 3 años de la Institución Educativa Particular Jesús Mi Buen Pastor de Villa Pedregal, Catacaos – 2018* [tesis de licenciatura, Universidad Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional ULADECH. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/17582>
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica* (6ª Edición). Episteme.
- Arias-Gómez, J., Villasis-Keever, M. A. y Miranda-Novales, M. G. (2016). El protocolo de investigación III: La población de estudio. *Revista Alergia SLaa*, 63 (2), 201-206.
- Armas, K. A. y Quiroz, L. E. (2019). *Autoestima y creatividad en niños de educación inicial, 2018* [tesis de licenciatura, Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI]. Repositorio Institucional UCT. <http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/612>
- Azcona, M., Manzani, F. & Dorati, J. (2013). Precisiones metodológicas sobre la unidad de análisis y la unidad de observación: Aplicación a la investigación. *Revista del Instituto de Investigaciones en Psicología (IniPsi)*, 1, 67-78.
- Barba-Ayala, J. V., Guzmán-Torres, C. E y Aroca-Fárez, A. E (2019). La creatividad en la edad infantil, perspectivas de desarrollo desde las artes plásticas. *Revista Conrado*, 15(69), 334-340.
- Cáceres-Zúñiga, F., Granada-Azcárraga, M. y Pomés-Correa, M. (2018). Inclusion and play in early childhood. *Revista Latinoamericana de Educación*

*Inclusiva*, 12(1), 181-199. <https://doi.org/10.4067/S0718-73782018000100012>

Calvo-Ferrer, J. R. (2018). Games, video games, and serious games: Analysing what makes playing fun. *MH Communication Journal*, 9 (1), 191-226. <http://dx.doi.org/10.21134/mhcj.v0i9.232>

Andrade-Carrión, A. (2020). Play and its importance in the learning of children in initial education. *Revista Journal of Science and Research*, 5(2), 132 – 149. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>

Figueroa-Chambergó, Y. V. y Figueroa-Chambergó, M. C. (2019). Juego libre en sectores para promover la autonomía en niños de 4 años. *UCV-HACER, Revista de Investigación y Cultura*, 8(3), 16-28.

Clavo, M. E. y Díaz, B. (2018). *Estrategias motivacionales para el desarrollo de la creatividad en estudiantes de educación inicial* [tesis de licenciatura, Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI]. Repositorio Institucional UCT. <http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/366>

Corral, Y., Corral, I. & Franco-Corral, A. (2015). Procedimientos de muestreo. *Revista de Ciencias de la Educación*, 46(15), 151-167.

Cuba, N. L. y Palpa, E. (2015). *La hora de juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara* [tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. Repositorio Institucional ENE. <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/858>

Del Valle-Núñez, A. (2015). Using Expressiveness and Creativity to Improve Human Relations: Reflections from the Teaching Practice. *Revista EDUCARE*, 19(1), 147-166. <http://dx.doi.org/10.15359/ree.19-1.9>

Elisondo, R. C. (2015). La creatividad como perspectiva educativa. Cinco ideas para pensar los contextos creativos de enseñanza y aprendizaje. *Revista Electrónica Actualidades Investigativas de Educación*, 2 (17), 1409-4703. <http://dx.doi.org/10.1551/aie.v15i3.20904>

- Flores, W. (2018). *Los niveles de creatividad de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 194 Corazón de Jesús del distrito de Acora en el año 2018* [tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano]. Repositorio Institucional UNAP. <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/10563>
- Gallardo-López, J. A. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. *Revista Innovagogia*, 18(2), 120-134.
- Gasim-Qızı, A. S. (2020). The Role of the Didactic Games in Enhancing Cognitive Activity at Preschool Children. *Propósitos y Representaciones*, 8(2), 1-8. <https://dx.doi.org/10.20511/pyr2020.v8n2.524>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación* (6ta edición). México DF: Mc Graw Hill.
- Krumm, G., Richaud, M. C. y Lemos, V. (2019). Personality evaluated from unstructured stimuli and creativity in Argentine school children. *Revista Psicodebate, Psicología, Cultura y Sociedad*, 18 (2), 62-76.
- Llopis, M. A. y Balaguer, P. (2016). The use of play in education. Gamificación. *Rev. Métodos Pedagógicos Activos y Globalizados*, 6(12), 85-102.
- Márquez-Domínguez, J. A. (2019). Juegos didácticos y la realidad aumentada, un análisis para el aprendizaje en estudiantes de nivel básico. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 9(17), 448-461. <https://doi.org/10.23913/ride.v9i17.388>
- Méndez-Sánchez, M. A. y Ghitis-Jaramillo, T. (2015). La creatividad: Un proceso cognitivo, pilar de la educación. *Estudios Pedagógicos*, 41(2), 143-155. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052015000200009>
- Merchán, G. N. & Navarro, E. (2015). *Influencia del juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años* [tesis de licenciatura, Universidad Estatal de Milagro]. Repositorio Institucional UNEMI. <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/2395/1/INFLUENCIA%20DEL%20JUEGO.pdf>
- Medina-Sánchez, N., Velásquez-Tejeda, M. E., Alhuay-Quispe, J. y Aguirre-Chávez, F. (2017). La creatividad en los niños de preescolar, un reto



de la educación contemporánea REICE. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio de Educación*, 15(2), 153-181.

Mora-Márquez, M. y Camacho-Torralbo, J. (2019). Classcraft: English and role play in the primary education classroom. *Revista Apertura*, 11(1), 56-73.

Moragón-Alcañiz, F. y Martínez-Bello, V. (2015). Juegos de niñas y juegos de niños: Estudio sobre la representación del juego infantil a través del dibujo. *Revista de Educación*, 40(1), 1-17.  
<http://dx.doi.org/10.15517/revedu.v40i1.17439>

Ochoa-Mendoza, D. I., Barros-Morales, R. L. y Prieto-López, Y. (2016). El desarrollo de la creatividad en el proceso de enseñanza – aprendizaje. *Revista Luz*, 15(2), 72- 84.

OMS (2015). *Estadísticas sanitarias mundiales*. Recuperado de <https://apps.who.int/iris/handle/10665/112817>

Oyarzún-Oyarzún, N. (2018). Application of modeling in the development of the creativity of drawing of pre – Schoolchildren. *Revista Boletín Redipe*, 8(1), 27-32.

Palacios, Y. C. y Ruiz, R. M. (2019). *Diagnóstico de la creatividad de los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Rafaela de la Pasión Veintimilla – Castilla, 2019* [tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Piura]. Repositorio Institucional UNP.  
<http://repositorio.unp.edu.pe/handle/UNP/2214>

Payá-Rico, A. y Bantulá-Janot, J. (2021). Children's Right to Play and Its Implementation: A Comparative, International Perspective. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 10(2), 279-294.  
<https://doi.org/10.7821/naer.2021.7.665>

Pulido-Polo, M. (2015). Ceremonial y protocolo: métodos y técnicas de investigación científica. *Revista Opción*, 31(1), 1137-1156.

Ruíz, M. (2017). *El juego: una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil* [tesis de maestría, Universidad de

UC. <http://hdl.handle.net/10902/11780>

- Santos, P. y Hespanhol, A. (2017). Informed Consent for Case Reports – an Ethical Perspective. *Acta Bioethica*, 23(2), 271-278. <https://dx.doi.org/10.4067/S1726-569X2017000200271>
- Sanz-Cano, P. J. (2019). Play amuses forms, socializes and heals. *Rev. Pediatría Atención Primaria*, 21(83), 307-312.
- Sarlé, P. (2019). La escuela infantil: identidad en juego. *Revista del Instituto de Investigaciones en Educación*, (11), 90-100.
- UNICEF (2016). *Estado mundial de la infancia*. Recuperado de [https://www.unicef.org/publications/files/UNICEF\\_SOWC\\_2016\\_Spanish.pdf](https://www.unicef.org/publications/files/UNICEF_SOWC_2016_Spanish.pdf)
- Tamayo-Giraldo, A. y Restrepo-Soto, J. A. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentido. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 13(1), 105-128.
- Torres, M. S. (2016). *Dramatizaciones para mejorar la creatividad en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 80915 – El Pallar – Huamachuco – Sánchez Carrión en el periodo 2016* [tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Trujillo]. Repositorio Institucional UNITRU. <http://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/12145>
- Vargas-Vargas, G. (2017). Validez y confiabilidad de la escala de actitudes hacia el reciclaje y uso responsable de papel en los estudiantes de la UNMSM. *Revista Letras (Lima)*, 88(128), 207-217.
- Vera, D. C. (2017). *El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 2 a 3 años de edad del C.I.B.V. emblemático Chordeleg, periodo lectivo 2016 – 2017* [tesis de licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio Institucional UPS. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/14899>

Winkler, M. I., Villarroel, R. & Pasmanik, D. (2018). The Promise of Reliability: New Lights for Scientific Research and Professional Practice in Mental Health. *Acta Bioethica*, 24(1),127 – 136.  
<https://dx.doi.org/10.4067/S1726-569X2018000100127>

# **ANEXOS**

• **Anexo 1:** Matriz de Operacionalización de las variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición
<b>Juego</b>	El juego es la actividad que permite y posibilita el desarrollo y crecimiento de las personas como ser individual y social, con la finalidad de obtener equilibrio entre las habilidades y capacidades mediante la socialización (Márquez, 2018).	La variable juego será evaluada a través de un cuestionario.	Afectiva – emocional	- Expresa sus emociones durante un juego. - Manifiesta su gusto o disgusto por los juegos.	Ordinal
			Social	- Considera algunas normas para desarrollar un juego. - Presta atención a las opiniones de los demás.	
			Cultural	- Dialoga con su familia sobre los juegos realizados. - Da ideas para crear un juego en familia.	
			Creativa	- Utiliza diversos materiales para jugar. - Propone nuevos juegos y reglas.	
			Motora	- Realiza diversos movimientos durante el juego. - Utiliza todo su cuerpo para desarrollar un juego.	
<b>Creatividad</b>	La creatividad es la habilidad crítica que tienen las personas para solucionar diversos problemas que se les presentan, dando soluciones que son originales, es decir que son nuevas, que las personas las han creado ante esa situación (Ochoa et al., 2016).	La variable creatividad será evaluada a través de un cuestionario.	Fluidez	- Propone soluciones nuevas ante algún problema. - Muestra su curiosidad ante diversas situaciones.	Ordinal
			Flexibilidad	- Sigue los pasos para desarrollar una cosa. - Propone nuevas hipótesis para desarrollar una actividad.	
			Originalidad	- Expresa ideas nuevas y creativas para solucionar un problema. - Desarrolla una actividad por su propia cuenta y criterios.	

- **Anexo 2:** Instrumentos de evaluación

## CUESTIONARIO PARA EVALUAR EL JUEGO

**Instrucción:**

Estimado Padre de Familia y/o Apoderado(a): Lo saludo y a la vez lo invito a participar en la presente investigación, la cual cuenta con el objetivo: Determinar la relación que tiene el juego y la creatividad de los niños de 3 años de la I.E. N° 211 "Santísima Niña María". De igual manera, se le garantiza que la información brindada es confidencial. Para ello, marque la alternativa que usted considere conveniente:

Ítems	Alternativas		
	Nunca	A veces	Siempre
<b>Dimensión 1: Afectiva – Emocional</b>			
1. ¿Su hijo (a) manifiesta espontáneamente su gusto por uno o más juegos?			
2. ¿Su hijo (a) expresa como sus emociones cuando juega con sus pares?			
3. ¿Su hijo (a) expresa libremente su desagrado por uno o más juegos?			
4. ¿Su hijo (a) interactúa fácilmente con otros niños de su edad cuando juega?			
<b>Dimensión 2: Social</b>			
5. ¿Su hijo (a) respeta las normas establecidas para realizar un juego?			
6. ¿Su hijo (a) presta atención a las opiniones de sus compañeros cuando están jugando?			
7. ¿Su hijo (a) propone normas para una mejor convivencia cuando juega e interactúa con otros niños de su edad?			
8. ¿Su hijo (a) respeta las opiniones de otros niños cuando juega con ellos?			
<b>Dimensión 3: Cultural</b>			
9. ¿Su hijo (a) realiza diversas preguntas para conocer que juegos realizaban su familia cuando eran niños?			

10. ¿Su hijo (a) considera algunos juegos que desarrolla con su familia cuando juega con otros niños?			
11. ¿Su hijo (a) propone ideas para crear nuevos juegos en familia?			
12. ¿Su hijo (a) conversa con su familia para conocer cómo se sintieron durante el juego realizado?			
<b>Dimensión 4: Creativa</b>			
13. ¿Su hijo (a) utiliza diversos materiales para crear nuevos juegos?			
14. ¿Su hijo (a) crea historias mientras juega con otros niños de su edad?			
15. ¿Su hijo (a) le da diversos usos a los juguetes u objetos que tiene en casa durante el juego?			
16. ¿Su hijo (a)? propone nuevos juegos con facilidad?			
<b>Dimensión 5: Motora</b>			
17. ¿Su hijo (a) realiza movimientos coordinados con sus brazos cuando juega?			
18. ¿Su hijo (a) realiza movimientos coordinados con sus piernas cuando juega?			
19. ¿Su hijo (a) utiliza todo su cuerpo cuando juega con los demás niños?			
20. ¿Su hijo (a) salta, corre y rueda cuando realiza actividades lúdicas con otros niños?			

Muchas gracias por su tiempo

# FICHA TÉCNICA DEL CUESTIONARIO PARA EVALUAR EL JUEGO EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS

## Baremación de la Prueba

### 1. DESCRIPCIÓN

Características	Descripción
Nombre del Test	Cuestionario para evaluar el juego en los niños de 3 años
Objetivo	Identificar en qué medida los niños de 3 años aprenden mediante el juego.
Dimensiones que mide	Afectiva – emocional, social, cultural, creativa y motora
Total de indicadores/ítems	20
Tipo de puntuación	Numérica/opción: Nunca, A veces y Siempre
Valor total de la prueba	60 puntos
Tipo de administración	Individual
Tiempo de administración	Aproximadamente 10 minutos
Autor	Carbajal Arteaga, Claudia Lizeth
Fecha de elaboración	Abril, 2022
Constructo que se evalúa	El juego en los niños
Área de aplicación	Pedagogía
Soporte	Virtual



## 2. CALIFICACIÓN GENERAL

Variable	Total Ítems	Valor de ítems	Escala	Valoración
Juego	20	60	1 – 20	Bajo
			21 – 40	Medio
			41 – 60	Alto

## 3. CALIFICACIÓN DIMENSIONAL

Dimensión	Ítems	Total Ítems	Valor total ítems	Escala	Valoración
Afectiva emocional –	1, 2, 3, 4	4	12	1 – 4	Bajo
				5 – 8	Medio
				9 -12	Alto
Social	5, 6, 7, 8	4	12	1 – 4	Bajo
				5 – 8	Medio
				9 -12	Alto
Creativa	9, 10, 11, 12	4	12	1 – 4	Bajo
				5 – 8	Medio
				9 -12	Alto
Cultural	13, 14, 15, 16	4	12	1 – 4	Bajo
				5 – 8	Medio
				9 -12	Alto
Motora	17, 18, 19, 20	4	12	1 – 4	Bajo
				5 – 8	Medio
				9 -12	Alto

## CUESTIONARIO PARA EVALUAR LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS DE 3 AÑOS

**Instrucción:**

Estimado Padre de Familia y/o Apoderado(a): Lo saludo y a la vez lo invito a participar en la presente investigación, la cual cuenta con el objetivo: Determinar la relación que tiene el juego y la creatividad de los niños de 3 años de la I.E. N° 211 “Santísima Niña María”. De igual manera, se le garantiza que la información brindada es confidencial. Para ello, marque la alternativa que usted considere conveniente:

Ítems	Alternativas		
	Nunca	A veces	Siempre
<b>Dimensión 1: Fluidez</b>			
1. ¿Su hijo (a) propone soluciones nuevas cuando tiene algún problema u obstáculo?			
2. ¿Su hijo (a) muestra curiosidad por conocer más sobre diversos objetos y animales de su entorno?			
3. ¿Su hijo (a) soluciona rápidamente los problemas que se le presentan?			
4. ¿Su hijo (a) se preocupa por ayudar a solucionar los problemas de los demás de manera creativa?			
5. ¿Su hijo (a) propone ideas para realizar diversos materiales de manera creativa?			
<b>Dimensión 2: Flexibilidad</b>			
6. ¿Su hijo (a) sigue los pasos establecidos para desarrollar una actividad?			
7. ¿Su hijo (a) propone nuevas pautas para desarrollar una actividad?			
8. ¿Su hijo (a) escucha con atención las propuestas de los demás para desarrollar una actividad?			
9. ¿Su hijo (a) modifica un objeto o juguete para adaptarlo según la actividad que quiere realizar?			
10. ¿Su hijo (a) utiliza su imaginación para crear un nuevo cuento partiendo de otro ya existente?			

**Dimensión 3: Originalidad**

11. ¿Su hijo (a) crea canciones, adivinanzas o cuentos?			
12. ¿Su hijo (a) expresa ideas nuevas para solucionar un problema?			
13. ¿Su hijo (a) desarrolla una actividad por sí solo?			
14. ¿Su hijo (a) expresa los criterios que utilizó para desarrollar una actividad?			
15. ¿Su hijo (a) realiza dibujos y creaciones artísticas con creatividad y originalidad?			

Muchas gracias por su tiempo

# FICHA TÉCNICA DEL CUESTIONARIO PARA EVALUAR LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS DE 3 AÑOS

## Baremación de la Prueba

### 1. DESCRIPCIÓN

Características	Descripción
Nombre del Test	Cuestionario para evaluar la creatividad de los niños de 3 años
Objetivo	Identificar el nivel de creatividad que tienen los niños de 3 años.
Dimensiones que mide	Fluidez, flexibilidad, originalidad
Total de indicadores/ítems	15
Tipo de puntuación	Numérica/opción: Nunca, A veces y Siempre
Valor total de la prueba	45 puntos
Tipo de administración	Individual
Tiempo de administración	Aproximadamente 10 minutos
Autor	Carbajal Arteaga, Claudia Lizeth
Fecha de elaboración	Abril, 2022
Constructo que se evalúa	La creatividad de los niños
Área de aplicación	Pedagogía
Soporte	Virtual

## 2. CALIFICACIÓN GENERAL

Variable	Total Ítems	Valor de ítems	Escala	Valoración
Creatividad	15	45	1 – 15	Bajo
			16 – 30	Medio
			31 – 45	Alto

## 3. CALIFICACIÓN DIMENSIONAL

Dimensión	Ítems	Total Ítems	Valor total ítems	Escala	Valoración
Fluidez	1, 2, 3, 4, 5	5	15	1 – 5	Bajo
				6 – 10	Medio
				11 -15	Alto
Flexibilidad	6, 7, 8, 9, 10	5	15	1 – 5	Bajo
				6 – 10	Medio
				11 -15	Alto
Originalidad	11, 12, 13, 14, 15	5	15	1 – 5	Bajo
				6 – 10	Medio
				11 -15	Alto

• **Anexo 3: Matriz de consistencia**

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	TIPO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN	TÉCNICAS	MÉTODOS DE ANÁLISIS DE DATOS
¿Cuál es la relación que tiene el juego y la creatividad en los niños de 3 años de la I.E. N° 211 “Santísima Niña María” de Trujillo?	<b>O.G:</b> Establecer la relación que tiene el juego y la creatividad de los niños de 3 años de la I.E. N° 211 “Santísima Niña María”.	<b>Hipótesis positiva:</b> Si existe relación entre el juego y la creatividad de los niños de 3 años de la I.E. N° 211 “Santísima Niña María” de Trujillo.	<b>Variable independiente:</b> Juego	Básica	73 niños y niñas de 3 años de la I.E. N° 211	La encuesta	El estudio aplicará un cuestionario para conocer la influencia del juego en la creatividad de los niños de 3 años de la I.E. N° 211, los resultados obtenidos serán sometidos a cálculos estadísticos tanto de manera individual como general, para lo cual se utilizará el programa Microsoft Excel y el programa estadístico SPSS 25.
	DISEÑO			<b>MUESTRA</b>	<b>INSTRUMENTOS</b>		
	<b>O.E:</b> Identificar la relación entre el juego y la fluidez creativa de los niños de 3 años de la I.E. N° 211 “Santísima Niña María”.	<b>Hipótesis nula:</b> No existe relación entre el juego y la creatividad de los niños de 3 años de la I.E. N° 211 “Santísima Niña María” de Trujillo.	<b>Variable dependiente:</b> Creatividad	Descriptivo correlacional	51 niños y niñas de las aulas 3 años A y B	El cuestionario	
<b>O.E:</b> Identificar la relación entre el juego y la flexibilidad creativa de los niños de 3 años de la I.E. N° 211 “Santísima Niña María”.	<b>O.E:</b> Identificar la relación entre el juego y la originalidad creativa de la creatividad de los niños de 3 años de la I.E. N° 211 “Santísima Niña María”.						

- **Anexo 4: Validez del instrumento:**



**MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO**

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:** Cuestionario para Evaluar el Nivel de Creatividad de los Niños de 3 Años.

**OBJETIVO:** Identificar el nivel de creatividad de los niños de 3 años.

**DIRIGIDO A:** Niños de 3 años.

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:**

Alfaro Cáceda, Hilda Mara

**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:**

Magister

**VALORACIÓN:**

MUY ALTO

**ALTO**

MEDIO

BAJO

MUY BAJO

  
FIRMA DEL EVALUADOR

**MATRIZ DE VALIDACIÓN**

**TÍTULO DE LA TESIS:** El juego y la creatividad en los niños de 3 años de la I.E. N°211, Trujillo - 2022

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES	
				S	AV	N	RELACIÓN ENTRE VARIABLE Y DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA			
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
CREATIVIDAD	Fluidez	- Propone soluciones nuevas ante algún problema.	1. ¿Su hijo (a) propone soluciones nuevas cuando tiene algún problema u obstáculo?				X		X		X		X			
			2. ¿Su hijo (a) soluciona rápidamente los problemas que se le presentan?							X		X				
			3. ¿Su hijo (a) se preocupa por ayudar a solucionar los problemas de los demás de manera creativa?								X		X			
		- Muestra su curiosidad ante diversas situaciones.	4. ¿Su hijo (a) muestra curiosidad por conocer más sobre diversos objetos y animales de su entorno?							X		X		X		
			5. ¿Su hijo (a) propone ideas para realizar diversos materiales de manera creativa?									X		X		





	Flexibilidad	- Sigue los pasos para desarrollar una cosa.	6. ¿Su hijo (a) sigue los pasos establecidos para desarrollar una actividad?				X		X		X		X			
			7. ¿Su hijo (a) escucha con atención las propuestas de los demás para desarrollar una actividad?							X		X				
		Propone nuevas hipótesis para desarrollar una actividad.	8. ¿Su hijo (a) propone nuevas pautas para desarrollar una actividad?							X		X		X		
			9. ¿Su hijo (a) modifica un objeto o juguete para adaptarlo según la actividad que quiere realizar?									X		X		
			10. ¿Su hijo (a) utiliza su imaginación para crear un nuevo cuento partiendo de otro ya existente?									X		X		
	Originalidad	- Expresa ideas nuevas y creativas para solucionar un problema.	11. ¿Su hijo (a) crea canciones, adivinanzas o cuentos?				X		X		X		X			
			12. ¿Su hijo (a) expresa ideas nuevas para solucionar un problema?								X		X			
		Desarrolla una actividad por su propia cuenta y criterios.	13. ¿Su hijo (a) desarrolla una actividad por sí solo?						X		X		X			
			14. ¿Su hijo (a) expresa los criterios que								X		X			



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO  
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL

			utilizó para desarrollar una actividad?																	
			15. ¿Su hijo (a) realiza dibujos y creaciones artísticas con creatividad y originalidad?									X								X

FIRMA DEL EVALUADOR

**MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO**

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:** Cuestionario para Evaluar el Juego en los Niños de 3 Años.

**OBJETIVO:** Identificar en qué medida los niños aprenden mediante el juego.

**DIRIGIDO A:** Niños de 3 años.

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:**

**Alfaro Cáceda, Hilda Mara**

**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:**

**Magister**

**VALORACIÓN:**

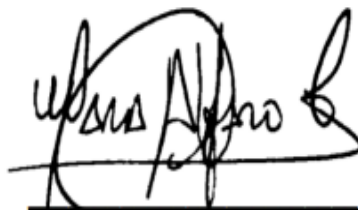
MUY ALTO

**ALTO**

MEDIO

BAJO

MUY BAJO

  
FIRMA DEL EVALUADOR

**MATRIZ DE VALIDACIÓN**

**TÍTULO DE LA TESIS:** El juego y la creatividad en los niños de 3 años de la I.E. N°211, Trujillo - 2022

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES	
				S	AV	N	RELACIÓN ENTRE VARIABLE Y DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA			
							SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO		
JUEGO	Afectiva – emocional	Expresa sus emociones durante un juego.	1. ¿Su hijo (a) manifiesta espontáneamente su gusto por uno o más juegos?				X		X		X		X			
			2. ¿Su hijo (a) expresa como sus emociones cuando juega con sus pares?							X		X				
		Manifiesta su gusto o disgusto por los juegos.	3. ¿Su hijo (a) expresa libremente su desagrado por uno o más juegos?						X		X		X			
			4. ¿Su hijo (a) interactúa fácilmente con otros niños de su edad cuando juega?								X		X			
	Social	Considera algunas normas para desarrollar un juego.	5. ¿Su hijo (a) respeta las normas establecidas para realizar un juego?				X		X		X		X			
			6. ¿Su hijo (a) propone normas para una mejor convivencia cuando juega e interactúa con otros niños de su edad?								X		X			



		Presta atención a las opiniones de los demás.	7. ¿Su hijo (a) presta atención a las opiniones de sus compañeros cuando están jugando?								X		X			
			8. ¿Su hijo (a) respeta las opiniones de otros niños cuando juega con ellos?								X		X			
	Cultural	Dialoga con su familia sobre los juegos realizados.	9. ¿Su hijo (a) realiza diversas preguntas para conocer que juegos realizaban su familia cuando eran niños?				X		X		X		X			
			10. ¿Su hijo (a) considera algunos juegos que desarrolla con su familia cuando juega con otros niños?								X		X			
		Da ideas para crear un juego en familia.	11. ¿Su hijo (a) conversa con su familia para conocer cómo se sintieron durante el juego realizado?									X		X		
			12. ¿Su hijo (a) propone ideas para crear nuevos juegos en familia?									X		X		
	Creativa	Utiliza diversos materiales para jugar.	13. ¿Su hijo (a) utiliza diversos materiales para crear nuevos juegos?				X		X		X		X			
			14. ¿Su hijo (a) crea historias mientras juega con otros niños de su edad?								X		X			
			15. ¿Su hijo (a) le da diversos usos a los juguetes u objetos que								X		X			

		Propone nuevos juegos y reglas.	tiene en casa durante el juego?																
			16. ¿Su hijo (a) propone nuevos juegos con facilidad?									X			X				
	Motora	Realiza diversos movimientos durante el juego.	17. ¿Su hijo (a) realiza movimientos coordinados con sus brazos cuando juega?				X			X				X					
			18. ¿Su hijo (a) salta, corre y rueda cuando realiza actividades lúdicas con otros niños?								X				X				
		Utiliza todo su cuerpo para desarrollar un juego.	19. ¿Su hijo (a) realiza movimientos coordinados con sus piernas cuando juega?										X			X			
			20. ¿Su hijo (a) utiliza todo su cuerpo cuando juega con los demás niños?										X			X			

  
 FIRMA DEL EVALUADOR

**MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO**

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:** Cuestionario para Evaluar el Juego en los Niños de 3 Años.

**OBJETIVO:** Identificar en qué medida los niños aprenden mediante el juego.

**DIRIGIDO A:** Niños de 3 años.

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:**

Rojas Ríos, Víctor Michael

**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:**

Doctor

**VALORACIÓN:**

MUY ALTO

ALTO

MEDIO

BAJO

MUY BAJO



---

**FIRMA DEL EVALUADOR**

**MATRIZ DE VALIDACIÓN**

**TÍTULO DE LA TESIS:** El juego y la creatividad en los niños de 3 años de la I.E. N°211, Trujillo - 2022

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES	
				S	AV	N	RELACIÓN ENTRE VARIABLE Y DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA			
							SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO		
JUEGO	Afectiva – emocional	Expresa sus emociones durante un juego.	1. ¿Su hijo (a) manifiesta espontáneamente su gusto por uno o más juegos?				X		X		X					
			2. ¿Su hijo (a) expresa como sus emociones cuando juega con sus pares?							X		X				
		Manifiesta su gusto o disgusto por los juegos.	3. ¿Su hijo (a) expresa libremente su desagrado por uno o más juegos?						X		X		X			
			4. ¿Su hijo (a) interactúa fácilmente con otros niños de su edad cuando juega?								X		X			
	Social	Considera algunas normas para desarrollar un juego.	5. ¿Su hijo (a) respeta las normas establecidas para realizar un juego?				X		X		X		X			
			6. ¿Su hijo (a) propone normas para una mejor convivencia cuando juega e interactúa con otros niños de su edad?							X		X				





		Presta atención a las opiniones de los demás.	7. ¿Su hijo (a) presta atención a las opiniones de sus compañeros cuando están jugando?									X		X		
			8. ¿Su hijo (a) respeta las opiniones de otros niños cuando juega con ellos?									X		X		
Cultural	Dialoga con su familia sobre los juegos realizados.	9. ¿Su hijo (a) realiza diversas preguntas para conocer que juegos realizaban su familia cuando eran niños?				X			X			X		X		
		10. ¿Su hijo (a) considera algunos juegos que desarrolla con su familia cuando juega con otros niños?									X		X			
	Da ideas para crear un juego en familia.	11. ¿Su hijo (a) conversa con su familia para conocer cómo se sintieron durante el juego realizado?									X		X			
		12. ¿Su hijo (a) propone ideas para crear nuevos juegos en familia?									X		X			
Creativa	Utiliza diversos materiales para jugar.	13. ¿Su hijo (a) utiliza diversos materiales para crear nuevos juegos?				X			X			X		X		
		14. ¿Su hijo (a) crea historias mientras juega con otros niños de su edad?									X		X			
		15. ¿Su hijo (a) le da diversos usos a los juguetes u objetos que									X		X			



		Propone nuevos juegos y reglas.	tiene en casa durante el juego?											
			16. ¿Su hijo (a) propone nuevos juegos con facilidad?							X		X		
	Motora	Realiza diversos movimientos durante el juego.	17. ¿Su hijo (a) realiza movimientos coordinados con sus brazos cuando juega?			X		X		X		X		
			18. ¿Su hijo (a) salta, corre y rueda cuando realiza actividades lúdicas con otros niños?						X		X			
		Utiliza todo su cuerpo para desarrollar un juego.	19. ¿Su hijo (a) realiza movimientos coordinados con sus piernas cuando juega?						X		X			
			20. ¿Su hijo (a) utiliza todo su cuerpo cuando juega con los demás niños?						X		X			

FIRMA DEL EVALUADOR

**MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO**

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:** Cuestionario para Evaluar el Nivel de Creatividad de los Niños de 3 Años.

**OBJETIVO:** Identificar el nivel de creatividad de los niños de 3 años.

**DIRIGIDO A:** Niños de 3 años.

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:**

Rojas Ríos, Víctor Michael

**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:**

Doctor

**VALORACIÓN:**

MUY ALTO

ALTO

MEDIO

BAJO

MUY BAJO



---

**FIRMA DEL EVALUADOR**

**MATRIZ DE VALIDACIÓN**

**TÍTULO DE LA TESIS:** El juego y la creatividad en los niños de 3 años de la I.E. N°211, Trujillo - 2022

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES	
				S	AV	N	RELACIÓN ENTRE VARIABLE Y DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA			
							SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO		
CREATIVIDAD	Fluidez	- Propone soluciones nuevas ante algún problema.	1. ¿Su hijo (a) propone soluciones nuevas cuando tiene algún problema u obstáculo?				X		X		X		X			
			2. ¿Su hijo (a) soluciona rápidamente los problemas que se le presentan?							X		X				
			3. ¿Su hijo (a) se preocupa por ayudar a solucionar los problemas de los demás de manera creativa?								X		X			
		- Muestra su curiosidad ante diversas situaciones.	4. ¿Su hijo (a) muestra curiosidad por conocer más sobre diversos objetos y animales de su entorno?							X		X		X		
			5. ¿Su hijo (a) propone ideas para realizar diversos materiales de manera creativa?									X		X		



	Flexibilidad	- Sigue los pasos para desarrollar una cosa.	6. ¿Su hijo (a) sigue los pasos establecidos para desarrollar una actividad?				X			X		X			
			7. ¿Su hijo (a) escucha con atención las propuestas de los demás para desarrollar una actividad?							X		X			
			Propone nuevas hipótesis para desarrollar una actividad.	8. ¿Su hijo (a) propone nuevas pautas para desarrollar una actividad?						X		X		X	
				9. ¿Su hijo (a) modifica un objeto o juguete para adaptarlo según la actividad que quiere realizar?							X		X		
				10. ¿Su hijo (a) utiliza su imaginación para crear un nuevo cuento partiendo de otro ya existente?							X		X		
	Originalidad	- Expresa ideas nuevas y creativas para solucionar un problema.		11. ¿Su hijo (a) crea canciones, adivinanzas o cuentos?				X		X		X		X	
				12. ¿Su hijo (a) expresa ideas nuevas para solucionar un problema?							X		X		
		Desarrolla una actividad por su propia cuenta y criterios.		13. ¿Su hijo (a) desarrolla una actividad por sí solo?						X		X		X	
				14. ¿Su hijo (a) expresa los criterios que								X		X	



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO  
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL

			utilizó para desarrollar una actividad?														
			15. ¿Su hijo (a) realiza dibujos y creaciones artísticas con creatividad y originalidad?							X			X				

FIRMA DEL EVALUADOR

**MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO**

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:** Cuestionario para Evaluar el Nivel de Creatividad de los Niños de 3 Años.

**OBJETIVO:** Identificar el nivel de creatividad de los niños de 3 años.

**DIRIGIDO A:**

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:** Moreno Loyaga Lilian Emily

**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:** MAESTRÍA

**VALORACIÓN:**

MUY ALTO

ALTO

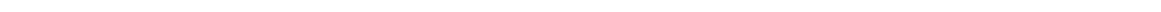
MEDIO

BAJO

MUY BAJO



\_\_\_\_\_  
FIRMA DEL EVALUADOR



**MATRIZ DE VALIDACIÓN**

**TÍTULO DE LA TESIS:** El juego y la creatividad en los niños de 3 años de la I.E. N°211, Trujillo - 2022

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES	
				S	AV	N	RELACIÓN ENTRE VARIABLE Y DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA			
							SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO		
CREATIVIDAD	Fluidez	- Propone soluciones nuevas ante algún problema.	1. ¿Su hijo (a) propone soluciones nuevas cuando tiene algún problema u obstáculo?				<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>			
			2. ¿Su hijo (a) soluciona rápidamente los problemas que se le presentan?							<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>				
			3. ¿Su hijo (a) se preocupa por ayudar a solucionar los problemas de los demás de manera creativa?								<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>			
		- Muestra su curiosidad ante diversas situaciones.	4. ¿Su hijo (a) muestra curiosidad por conocer más sobre diversos objetos y animales de su entorno?							<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		
			5. ¿Su hijo (a) propone ideas para realizar diversos materiales de manera creativa?									<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		



	Flexibilidad	- Sigue los pasos para desarrollar una cosa.	6.¿Su hijo (a) sigue los pasos establecidos para desarrollar una actividad?							X	X		X	En el indicador podría reemplazar "desarrollar una cosa" con "una actividad".	
			7.¿Su hijo (a) escucha con atención las propuestas de los demás para desarrollar una actividad?									X			X
		Propone nuevas hipótesis para desarrollar una actividad.	8.¿Su hijo (a) propone nuevas pautas para desarrollar una actividad?			X		X				X			X
			9.¿Su hijo (a) modifica un objeto o juguete para adaptarlo según la actividad que quiere realizar?									X			X
			10. ¿Su hijo (a) utiliza su imaginación para crear un nuevo cuento partiendo de otro ya existente?									X			X
	Originalidad	- Expresa ideas nuevas y creativas para solucionar un problema.	11. ¿Su hijo (a) crea canciones, adivinanzas o cuentos?			X		X				X			X
			12. ¿Su hijo (a) expresa ideas nuevas para solucionar un problema?									X			X
		Desarrolla una actividad por su propia cuenta y criterios.	13. ¿Su hijo (a) desarrolla una actividad por sí solo?					X				X			X
			14. ¿Su hijo (a) expresa los criterios que									X			X



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO  
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL

			utilizó para desarrollar una actividad?												
			15. ¿Su hijo (a) realiza dibujos y creaciones artísticas con creatividad y originalidad?								X			X	

FIRMA DEL EVALUADOR

**MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO**

**NOMBRE DEL INSTRUMENTO:** Cuestionario para Evaluar el Juego en los Niños de 3 Años.

**OBJETIVO:** Identificar en qué medida los niños aprenden mediante el juego.

**DIRIGIDO A:**

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:** Moreno Loyaga Lilian Emily

**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:** MAESTRÍA

**VALORACIÓN:**

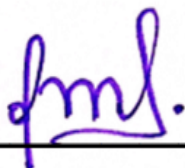
MUY ALTO

**ALTO**

MEDIO

BAJO

MUY BAJO



**FIRMA DEL EVALUADOR**

**MATRIZ DE VALIDACIÓN**

**TÍTULO DE LA TESIS:** El juego y la creatividad en los niños de 3 años de la I.E. N°211, Trujillo - 2022

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES	
				S	AV	N	RELACIÓN ENTRE VARIABLE Y DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA			
							SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO		
JUEGO	Afectiva – emocional	Expresa sus emociones durante un juego.	1. ¿Su hijo (a) manifiesta espontáneamente su gusto por uno o más juegos?				X		X		X		X			
			2. ¿Su hijo (a) expresa como sus emociones cuando juega con sus pares?							X		X				
		Manifiesta su gusto o disgusto por los juegos.	3. ¿Su hijo (a) expresa libremente su desagrado por uno o más juegos?						X		X		X			
			4. ¿Su hijo (a) interactúa fácilmente con otros niños de su edad cuando juega?								X		X			
	Social	Considera algunas normas para desarrollar un juego.	5. ¿Su hijo (a) respeta las normas establecidas para realizar un juego?				X		X		X		X			
			6. ¿Su hijo (a) propone normas para una mejor convivencia cuando juega e interactúa con otros niños de su edad?								X		X			



		Presta atención a las opiniones de los demás.	7. ¿Su hijo (a) presta atención a las opiniones de sus compañeros cuando están jugando?							x		x		x			
			8. ¿Su hijo (a) respeta las opiniones de otros niños cuando juega con ellos?									x		x			
	Cultural	Dialoga con su familia sobre los juegos realizados.	9. ¿Su hijo (a) realiza diversas preguntas para conocer que juegos realizaban su familia cuando eran niños?					x		x		x		x			
			10. ¿Su hijo (a) considera algunos juegos que desarrolla con su familia cuando juega con otros niños?									x		x			
		Da ideas para crear un juego en familia.	11. ¿Su hijo (a) conversa con su familia para conocer cómo se sintieron durante el juego realizado?								x		x		x		
			12. ¿Su hijo (a) propone ideas para crear nuevos juegos en familia?										x		x		
	Creativa	Utiliza diversos materiales para jugar.	13. ¿Su hijo (a) utiliza diversos materiales para crear nuevos juegos?					x		x		x		x			
			14. ¿Su hijo (a) crea historias mientras juega con otros niños de su edad?										x		x		
		Propone nuevos juegos y reglas.	15. ¿Su hijo (a) le da diversos usos a los juguetes u objetos que								x		x		x		



			tiene en casa durante el juego?											
			16. ¿Su hijo (a)? propone nuevos juegos con facilidad?						x		x		x	
	Motora	Realiza diversos movimientos durante el juego.	17. ¿Su hijo (a) realiza movimientos coordinados con sus brazos cuando juega?						x		x		x	
			18. ¿Su hijo (a) salta, corre y rueda cuando realiza actividades lúdicas con otros niños?								x		x	
		Utiliza todo su cuerpo para desarrollar un juego.	19. ¿Su hijo (a) realiza movimientos coordinados con sus piernas cuando juega?						x		x		x	
			20. ¿Su hijo (a) utiliza todo su cuerpo cuando juega con los demás niños?								x		x	

FIRMA DEL EVALUADOR

- Anexo 4: Confiabilidad:

### Cuestionario para medir la creatividad

**Resumen de procesamiento de casos**

		N	%
Casos	Válido	12	100,0
	Excluido*	0	,0
	Total	12	100,0

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

**Estadísticas de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N de elementos
,811	20

**Estadísticas de total de elemento**

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	41,67	26,606	,472	,798
VAR00002	41,92	24,629	,565	,790
VAR00003	41,50	27,364	,353	,804
VAR00004	41,92	27,356	,259	,810
VAR00005	42,25	24,205	,726	,780
VAR00006	42,17	30,515	-,270	,828
VAR00007	42,08	30,265	-,195	,829
VAR00009	42,25	25,114	,463	,798
VAR00010	42,17	26,515	,621	,794
VAR00011	41,83	28,152	,197	,811
VAR00012	42,25	25,295	,547	,792
VAR00013	41,92	25,356	,588	,790
VAR00014	42,25	29,477	-,057	,823
VAR00015	41,92	26,811	,346	,805
VAR00016	42,25	26,932	,295	,808
VAR00017	41,75	24,205	,726	,780
VAR00018	41,67	25,697	,652	,789
VAR00019	41,75	27,477	,312	,806
VAR00020	41,67	26,424	,508	,797
VAR00008	42,00	28,000	,309	,807

## Cuestionario para evaluar el juego

### Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	12	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	12	100,0

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

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,863	16

### Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
VAR00001	32,00	19,273	,266	,864
VAR00002	31,67	18,424	,365	,862
VAR00003	32,17	19,242	,243	,866
VAR00004	31,92	16,447	,694	,844
VAR00005	32,08	18,992	,500	,857
VAR00006	32,08	17,720	,542	,853
VAR00008	32,33	16,788	,679	,845
VAR00009	32,00	18,909	,376	,860
VAR00010	32,00	18,727	,255	,869
VAR00011	32,25	20,386	-,052	,872
VAR00012	31,92	16,447	,694	,844
VAR00013	31,83	17,424	,649	,848
VAR00014	32,08	15,720	,786	,838
VAR00015	31,92	17,356	,736	,845
VAR00016	32,33	19,333	,248	,865
VAR00007	31,92	17,356	,736	,845



- **Anexo 5: Autorización para la aplicación de los instrumentos:**



CONSTANCIA DE APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Por medio de la presente, se informa que la señorita Carbajal Arteaga Claudia Lizeth estudiante del X ciclo de la Escuela de Educación Inicial de la Universidad César Vallejo Filial de Trujillo, aplicó su instrumento de evaluación en nuestra Institución Educativa N° 211 "Santísima Niña María", para su informe de tesis titulado "El juego y la creatividad en los niños de 3 años de la I.E. N°211, Trujillo-2022" dicho cuestionario se realizó durante dos semanas en el mes de junio demostrando puntualidad y responsabilidad concerniente a la aplicación de instrumento de tesis en forma satisfactoria.

Se expide el presente documento, para el fin que la interesada crea conveniente.

Trujillo, 04 de julio del 2022

Atentamente

\_\_\_\_\_  
Aguilar Armas, Rocío del Pilar

Directora de la I.E. N°211  
Santísima Niña María







**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

### **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, ROJAS RIOS VICTOR MICHAEL, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Tesis Completa titulada: "El juego y la creatividad en los niños de 3 años de la I.E. N°211, Trujillo - 2022", cuyo autor es CARBAJAL ARTEAGA CLAUDIA LIZETH, constato que la investigación cumple con el índice de similitud establecido, y 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 la Tesis Completa 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, 15 de Julio del 2022

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
ROJAS RIOS VICTOR MICHAEL <b>DNI:</b> 40211008 <b>ORCID</b> 0000-0003-1125-4519	Firmado digitalmente por: VMROJASR el 18-07- 2022 22:11:39

Código documento Trilce: TRI - 0345569