



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**LOS JUEGOS LÚDICOS Y LA CREATIVIDAD EN LOS
NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA I.E.I. 123 DE
HUANCABAMBA, HUAMALÍES, HUÁNUCO, 2022.**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA

CAPCHA ROJAS, AUREA CIRA

ORCID. 0000-0001-9272-3553

ASESOR

AMAYA SAUCEDA, ROSAS AMADEO

ORCID: 0000-0002-8638-6834

CHIMBOTE – PERÚ

2022

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Capcha Rojas, Aurea Cira

ORCID. 0000-0001-9272-3553

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,
Chimbote, Perú

ASESOR

Amaya Saucedo, Rosas Amadeo

ORCID: 0000-0002-8638-6834

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Derecho y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación Inicial, Chimbote, Perú

JURADO

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID ID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID ID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID ID: 0000-0003-3897-0849

FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Mgtr. Andrés Teodoro, Zavaleta Rodríguez

Presidente

Mgtr. Sofia Susana, Carhuanina Calahuala

Miembro

Mgtr. Luis Alberto, Muñoz Pacheco

Miembro

Dr. Rosas Amadeo, Amaya Saucedo

Asesor

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Católica Los Ángeles Chimbote y a mis docentes

DEDICATORIA

A Dios y a mis padres.

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo general determinar la relación entre los juegos lúdicos y la creatividad en los niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N° 123 de Huancabamba, Huamalíes, Huánuco, 2022. La metodología del estudio fue de tipo cuantitativo, de alcance descriptivo-correlacional, con un diseño de investigación no experimental-correlacional. Se trabajó con una muestra de 16 niños y niñas de 4 años de edad del nivel inicial. Se utilizó la prueba estadística denominada correlación de Spearman para comprobar la hipótesis de la investigación. Los resultados referentes al uso de los juegos lúdicos indica que la mayoría de la muestra se ubicaron en el nivel de logro previsto, asimismo el desarrollo de la creatividad en misma proporción el 63% se ubicaron en el nivel de logro previsto, el coeficiente de correlación obtenido fue $Rho= 0.929^{**}$, es decir la correlación es positiva y muy alta entre las variables de estudio. Finalmente se concluye aceptando la hipótesis de investigación que afirma que se determinó que existe relación positiva y muy alta ($Rho= 0.929^{**}$) entre los juegos lúdicos y la creatividad en los niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N° 123 de Huancabamba, Huamalíes, Huánuco, 2022..

Palabras claves: Juegos lúdicos, creatividad, fluidez y flexibilidad .

ABSTRACT

The general objective of this research was to determine the relationship between playful games and creativity in four-year-old boys and girls from the I.E.I. N° 123 de Huancabamba, Huamalíes, Huánuco, 2022. The study was quantitative, descriptive-correlational in scope, with a non-experimental-correlational research design. We worked with a sample of 16 boys and girls of 4 years of age of the initial level. The statistical test called Spearman's correlation was used to test the research hypothesis. The results referring to the use of recreational games indicate that the majority of the sample were located at the level of expected achievement, likewise the development of creativity in the same proportion, 63% were located at the level of expected achievement, the correlation coefficient obtained was $Rho = 0.929^{**}$, that is, the correlation is positive and very high between the study variables. Finally, it is concluded by accepting the research hypothesis that affirms that it was determined that there is a positive and very high relationship ($Rho = 0.929^{**}$) between playful games and creativity in four-year-old boys and girls from the I.E.I. No. 123 of Huancabamba, Huamalíes, Huánuco, 2022..

Keywords: Playful games, creativity, fluency and flexibility..

ÍNDICE DE CONTENIDO

EQUIPO DE TRABAJO	ii
FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS	xi
ÍNDICE DE FIGURAS	xii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA	6
2.1. Antecedentes	6
2.1.1. Antecedentes Internacionales.....	6
2.1.2. Antecedentes Nacionales	8
2.1.3. Antecedentes Locales.....	11
2.2. Bases teóricas de la investigación	15
2.2.1. Juegos lúdicos	15

2.2.1.1.	Importancia de los juegos lúdicos	18
2.2.1.2.	Características de los juegos lúdicos.....	18
2.2.1.3.	Teoría sociocultural del juego.....	19
2.2.2.	Dimensiones de los juegos lúdicos	20
2.2.3.	Teoría de la creatividad.....	22
2.2.3.1.	El desarrollo de la creatividad en la infancia	23
2.2.3.2.	Dimensiones de la creatividad	27
III.	HIPÓTESIS	29
3.1.	Hipótesis de investigación.....	29
IV.	METODOLOGÍA	30
4.1.	Diseño de investigación	30
4.2.	Población y muestra	31
4.2.1.	Población.....	31
4.2.2.	Muestra.....	32
4.3.	Definición y operacionalización de variables e indicadores	33
4.3.1.	Operacionalización de las variables	35
4.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	37

4.4.1.	Observación.....	37
4.4.1.1.	La escala valorativa.....	37
4.5.	Plan de análisis	40
4.6.	Matriz de consistencia.....	41
4.7.	Principios éticos	43
V.	RESULTADOS	44
5.1.	Resultados	44
5.2.	Análisis de resultados.....	53
VI.	CONCLUSIONES	57
6.1.	Conclusiones	57
6.2.	Recomendaciones.....	58
	Referencias bibliográficas.....	59
	Anexos	71
	Anexo 1: Instrumento validado.....	72
	Anexo 2: Carta de la Institución donde realizo la investigación	83
	Anexo 4: Base de datos.....	86

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población del grupo de estudio.....	32
Tabla 3 Matriz de operacionalización de las variables	35
Tabla 3 : Escala de calificación	40
Tabla 5 Matriz de consistencia	41
Tabla 5 Resultados de la puntuación sobre los juegos lúdicos en los niños de 4 años..	44
Tabla 6 Resultados de la puntuación sobre la creatividad en los niños de 4 años. ...	46
Tabla 7 Resultados de correlación de puntuaciones entre los juegos lúdicos y la creatividad en los niños de 4 años.	47
Tabla 8 Resultados de correlación de puntuaciones entre los juegos lúdicos y la fluidez en los niños de 4 años.	48
Tabla 9 Resultados de correlación de puntuaciones entre los juegos lúdicos y la originalidad en los niños de 4 años.....	49
Tabla 10 Resultados de correlación de puntuaciones entre los juegos lúdicos y la motivación en los niños de 4 años.	51

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Resultados de la puntuación sobre los juegos lúdicos en los niños de 4 años.	45
Figura 1 Resultados de la puntuación sobre la creatividad en los niños de 4 años. .	46

I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad se observa la problemática de la existencia en los diversos juegos lúdicos y tradicionales que se encuentran en peligro de quedarse en el olvido o que solamente perdure en el recuerdo de muchos adultos y personas mayores, una de las causas posiblemente sea el llamado proceso de la transculturización, conceptuada como el “transporte de elementos culturales de una sociedad a otra”, contexto que tiene sus consecuencias en la obligatoria necesidad en las familias de adquirir las computadoras, laptops, Tablet, Smartphone y otros similares, transformado éstos objetos de entretenimiento para niños, jóvenes y adultos en el mundo globalizado, mucho más preocupante causando problemas de ludopatía en los niños y adolescentes principalmente, ocasionando en nuestra sociedad que las diversas actividades de entretenimiento, ya sean habituales, populares, así como “los juegos lúdicos y tradicionales son importantes e imprescindibles para ayudar en el desarrollo la creatividad de los niños y niñas”. (González, 1993, p. 72).

La creatividad se considera en la infancia como una de las capacidades, o procesos mentales más preciados que pudieran existir en el desarrollo de las personas, Es importante y relevante el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas, puesto que esta capacidad ayuda y fortalece el desarrollo del pensamiento abstracto, lo cual es muy importante en la resolución de problemas, así como la toma de decisiones. Sánchez et al. (2017) mencionan que “se aprecia que los niños no han desarrollado esta capacidad, por tanto, no pueden expresarse lo que sienten, no

están desarrollando su pensamiento abstracto, exponiéndose a un futuro poco prometedor” (p. 12)

La utilización de los juegos lúdicos en la infancia es esencial “en el fomento y desarrollo de la creatividad, en especial en los niños de las sociedades, puesto que el uso correcto y pertinente de los juegos, posibilita un buen desarrollo de la creatividad en su máxima expresión pues consiste en poner una idea donde antes no había nada, capacidad propia del ser humano que se caracteriza por dar soluciones a los problemas de manera original y novedosa, permite en los niños el desarrollo de la imaginación, confianza, curiosidad, elaboración, flexibilidad, sensibilidad, apertura para modificar y reorganizar el propio pensamiento y responder de manera ingeniosa a situaciones vitales. (Zambrano, 2019, p. 71).

La creatividad es un componente básico que incide en el desarrollo general de la personalidad, especialmente en los niños, porque los futuros ciudadanos tendrán que enfrentarse a un mundo en constante cambio, deben saber resolver problemas en diferentes entornos de vida y aportar conocimientos significativos.

Se observó en la Institución Educativa Inicial N° 123 de Huancabamba la poca predisposición por realizar actividades lúdicas o estrategias para un mejor desarrollo de la creatividad, a veces los docentes realizan las mismas actividades repetitivas, o inciden en la parte de conocimientos, por tanto la imaginación, la abstracción y la innovación se deja de lado o es poco motivado.

Como se mencionó en los párrafos anteriores, es necesario proponer estrategias para describir e investigar el desarrollo del aprendizaje, en este caso utilizar los juegos lúdicos para promover el buen desarrollo de la creatividad de los niños.

De lo caracterizado anteriormente se formuló el siguiente enunciado:

¿Cuál es la relación entre los juegos lúdicos y la creatividad en los niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N° 123 de Huancabamba, Huamalíes, Huánuco, 2022?

Seguidamente se planteó el objetivo general

Determinar la relación entre los juegos lúdicos y la creatividad en los niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N° 123 de Huancabamba, Huamalíes, Huánuco, 2022.

Los objetivos específicos fueron:

1. Establecer la relación entre los juegos lúdicos y la fluidez de los niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N° 123 de Huancabamba, Huamalíes, Huánuco, 2022; seguidamente 2. Establecer la relación entre los juegos lúdicos y la originalidad de los niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N° 123 de Huancabamba, Huamalíes, Huánuco, 2022; además 3. Establecer la relación entre los juegos lúdicos y la motivación de los niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N° 123 de Huancabamba, Huamalíes, Huánuco, 2022..

El presente trabajo se justificó en el aspecto práctico porque los niños de la institución educativa participarán en situaciones para el buen desarrollo de la creatividad, por lo que creemos oportuno desarrollarla para revertir la frágil situación de desatención. Los resultados obtenidos contribuirán a indagar sobre la

aplicación de los juegos lúdicos en la formación de los niños. Además, esta información constituye el punto de partida para que los padres de familia, docentes y los agentes educativos generen soluciones alternativas, y sean conscientes de los problemas asociados a ella.

Es importante el soporte teórico que se recopila para un buen análisis de los resultados, puesto como lo menciona Vygotsky menciona que “el juego nace de la necesidad, deseo y dominación impulsando al niño a la representación del juego; donde a medida que el niño va evolucionando de manera paralela su juego evoluciona”, en tal sentido se realizarán las actividades con adecuación al contexto social de los niños, respecto a la creatividad se encontraron relevantes puntos de vista teóricos

En el aspecto metodológico, la investigación fue justificado por su importancia en seguir los procesos de la investigación científica para contribuir con la construcción de los instrumentos de recojo de datos, que serán validados por juicio de experto, en consecuencia sirve para docentes y directivos en la evaluación de la creatividad y la valoración de los juegos lúdicos, asimismo la determinación cuantitativa de la relación entre los juegos lúdicos, la creatividad y sus dimensiones son aspectos metodológicos muy importantes y sustanciales.

La metodología del estudio fue de tipo cuantitativo, de alcance descriptivo-correlacional, con un diseño de investigación no experimental-correlacional. Se trabajó con una muestra de 16 niños y niñas de 4 años de edad del nivel inicial. Los resultados referentes al uso de los juegos lúdicos indica que la mayoría de la muestra se ubicaron en el nivel de logro previsto, asimismo el desarrollo de la

creatividad en misma proporción el 63% se ubicaron en el nivel de logro previsto, el coeficiente de correlación de Spearman obtenido fue $Rho= 0.929^{**}$, es decir la correlación es positiva y muy alta entre las variables de estudio. Finalmente se concluye aceptando la hipótesis de investigación que afirma que se determinó que existe relación positiva y muy alta ($Rho= 0.929^{**}$) entre los juegos lúdicos y la creatividad en los niños y niñas de cuatro años.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Hufhes Cueto (2017) con su tesis titulada “*La creatividad en las aulas de educación infantil. Una breve comparativa entre Noruega y España*”. Presentado en la Universidad Abat Oliba CEU de España. Tuvo como objetivo mejorar el sistema educativo mediante la propuesta de un nuevo programa Creati-Be diseñado para trabajar la creatividad en las aulas de preescolar y cultivarse en cuanto a lo que acontece la creatividad, tanto en el país español como en el noruego. La metodología usada fue de tipo cuantitativo-cualitativo con diseño comparativo transeccional no experimental, se realizan entrevistas a los profesionales de la Educación y la Psicología en Noruega y España, así como una encuesta en el país español para resaltar el conocimiento de la creatividad en diversos estratos de la población y proporcionar así fuentes primarias. Los resultados muestran que las medias globales entre ambos grupos no distan mucho entre sí: el grupo A presenta un promedio de 3,93 y el grupo B un promedio de 3,82; siempre sobre 5. Ambas se califican como Bien, en términos cualitativos, ya que interesa ser exactos para después poder comparar con mayor precisión con los cuestionarios posteriores al programa. Finalmente se concluye que de toda la investigación realizada se puede deducir que actualmente la población no ha recibido una información rigurosa en relación a la creatividad, pues se observan numerosos estereotipos como la directa

relación de esta con el área de las artes plásticas, la imprescindible inteligencia que posee la persona creativa, la subjetividad del producto creativo o la medición imposible. Pero esto no se da únicamente en la población no especializada. También entre los autores más destacables se muestra falta de consenso en cuanto a los distintos conceptos que engloban la creatividad, sus características o las herramientas más adecuadas para la medición de la creatividad.

García-Pérez (2017) con su tesis doctoral denominada “*Creatividad en alumnos de primaria: evaluación e intervención*”. Presentado en la Universidad de Salamanca, España. El objetivo general del estudio fue indagar sobre la importancia que los futuros profesores conceden a diferentes estrategias docentes que fomentan la creatividad. La metodología se utiliza un enfoque cuantitativo, de nivel descriptivo y diseño no experimental, transeccional, además la muestra está compuesta por 273 participantes, de los cuales un 17,2% (N=47) son hombres y un 82,8% (N=226) mujeres, el instrumento original fue elaborado por Soriano y cols. (Soriano de Alencar y Souza Fleith, 2007). El estudio avala la importancia de intervenir para el fomento de la creatividad en alumnos de primaria, así como continuar estas intervenciones en niveles superiores. Finalmente concluye que la creatividad no puede ser abordada como un rasgo simple de los seres humanos, es indudable que aspectos como: la mente, los procesos cognitivos que en esta se llevan a cabo, la personalidad, la motivación, las emociones, el mundo afectivo y el entorno juegan un componente singular en este proceso.

Vera (2017) con su tesis de pregrado titulado “*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, período lectivo 2016 - 2017*”. Presentado en la Universidad Politécnica Salesiana, Sede Cuenca, Ecuador. El objetivo de la investigación fue determinar la importancia del juego en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 2 a 3 años de edad en el C.I.B.V. Emblemático Chordele. La metodología usada corresponde al tipo de investigación cualitativa descriptiva, con orientación epistemológica vivencial encaminada hacia un fenómeno de tipo escolar y un diseño de investigación experimental, la muestra estuvo conformada por 21 niños. Como instrumento de recojo de datos se utilizó la guía de observación. Los resultados han demostrado que los nexos entre juego y creatividad aún se encuentran sin asimilar en su totalidad. Además, una parte considerable de los niños no alcanzan logros que les permita asimilar al juego como un potenciador de los procesos creativos. Finalmente se concluye que el juego se relaciona de manera directa con la creatividad ya que a través del mismo se puede estimular el pensamiento creativo del niño.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Mechan (2020) con su tesis titulada “*Juego en sectores para potenciar la creatividad en los niños de cinco años - Institución Educativa Inicial N°008 - La Victoria*”. Presentada en la Universidad César Vallejo. El objetivo de la investigación fue potenciar la creatividad en niños de cinco años en la Institución Educativa N°008- La Victoria. La metodología usada

corresponde al estudio pre experimental, y como tipo de investigación es aplicada, debido a que se empleó un taller de juego en sectores “Un ambiente para crear jugando” para determinar el progreso de los niños, niñas y dar una conclusión más precisa a la problemática. Se trabajó con una población y muestra de 30 niños y niñas de la edad de cinco años, a la muestra de estudio se le aplicó como instrumento el test del Pensamiento Creativo de Torrance para evaluar su creatividad en los niños de cinco años. Luego se aplicó el taller juego en sectores para potenciar la creatividad en los niños de cinco años de la muestra de estudio. Al término de la aplicación del taller Juego en sectores: “Un ambiente para crear jugando” como estrategia para desarrollar la creatividad en los niños de cinco años, se aplicó el post-test obteniendo el nivel alto de creatividad en un 97%, concluyendo que la aplicación del taller como estrategia para potenciar la creatividad fue significativo.

Fernández (2020) con su tesis titulada “*Programa basado en el juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad de los niños*”. Presentada en la Universidad César Vallejo. El objetivo del estudio fue determinar la influencia de un programa basado en el juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad de los estudiantes de 5 años de la I.E N ° 051 San Gabriel, Pomalca – 2019. La metodología usada fue con diseño anidado de tipo aplicativo y una muestra experimental de 142 estudiantes. Obtuvo como resultado que después de la aplicación del programa de juego libre en los sectores en las cuatro aulas experimentales se logró desarrollar la creatividad con la fluidez para proponer ideas o dar soluciones innovadoras

manifestando sus ideas de forma clara, a flexibilidad para proponer soluciones distintas y la elaboración de detalles artísticos. Sin embargo en el grupo control mantuvieron su bajo en todo el proceso. Finalmente concluye que con un $p < 0,05$ que un programa basado en el juego libre en los sectores desarrolla la creatividad de los estudiantes de 5 años de la I.E N° 051 San Gabriel, Pomalca – 2019. Asimismo, se evidencia que no existen cambios en la creatividad del grupo control.

Cáceres y Puma (2021) con su tesis titulada *“Los juegos caseros y el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Pablo de San Jerónimo, Cusco – 2019”*. Presentada en la Universidad Andina del Cusco. El objetivo de la investigación fue establecer la relación que existe entre los Juegos Caseros y el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Pablo de San Jerónimo, Cusco – 2019. En la metodología usada se realizó la revisión bibliográfica sobre los juegos caseros, importancia, beneficios, tipos de juegos en el desarrollo de la creatividad. Para conseguir estas metas se hizo un estudio de tipo básico no experimental de corte transversal, que tuvo como objetivo determinar la relación entre las variables de estudio con una muestra de 25 niños, después de ser analizado el instrumento a través del juicio de expertos y a través de análisis estadístico SPSS. Se aplicó el cuestionario a los niños del aula de 5 años de la Institución educativa Particular San Pablo, obteniendo como resultado que existe una relación directa y significativa entre los juegos caseros y el desarrollo de la creatividad.

2.1.3. Antecedentes Locales

Chía (2018) con su tesis titulada “*Gestión curricular para desarrollar el razonamiento, creatividad y el pensamiento crítico en los estudiantes del nivel inicial de la IIEE Inicial N° 687 Aprovic, Cayhuayna, Pillcomarca. Huánuco*”. Presentado en la Universidad Marcelino Champagnat. El objetivo de la investigación fue generar el razonamiento, creatividad y pensamiento crítico en los niños y niñas del nivel inicial ciclo II, donde se recogió información mediante el monitoreo pedagógico a la práctica docente en la I.E. Inicial N° 687 APROVIC. La metodología usada corresponde al enfoque cualitativo, de variante investigación acción participante, los instrumentos usados son el diario de campo y la ficha de observación. Los resultados mencionan que se describió la forma como responden los estudiantes ante las interrogantes que se formularon las docentes y ver el nivel de complejidad de acuerdo a las edades, activaciones, tipo de estrategia y pregunta que realizó la docente durante el desarrollo de la actividad de aprendizaje. Las habilidades de alta demanda cognitiva como el razonamiento, la creatividad y el pensamiento crítico son aspectos que los estudiantes están en condiciones de desarrollarlas desde temprana edad , iniciándose en las vivencias cotidianas del hogar , profundizándose en la escuela , los docentes propician actividades significativas, estableciendo interacciones que movilicen la innovación de ideas, la comprensión de información ,relacionándolas con los conceptos , promoviendo el pensamiento complejo. Entre las conclusiones más resaltantes tenemos que; el director es el principal responsable de la gestión escolar como líder

pedagógico, quien forma líderes eficaces dentro de la escuela. Así mismo los docentes moldearan su práctica pedagógica en su aula, mejorando con ello los aprendizajes de sus estudiantes.

Briceño (2018) con su tesis titulada “*Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la institución educativa N° 406 Sarita Colonia de Huánuco-2017*”. Presentada en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. El objetivo de la investigación fue determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa No 406 Sarita Colonia de Huánuco 2017. La metodología utilizada en el estudio de investigación es cuantitativo, explicativo y aplicativo de tipo descriptivo, diseño pre experimental; población conformada por 51 niños, muestra de 41 niños y niñas de 5 años de nivel inicial. Se aplico una lista de cotejo de 20 ítem para medir el desarrollo de la motricidad fina en los niños y un registro de notas para el logro previsto. Para el análisis de datos se usará el Excel, SPSS versión 18.0 y Minitab 18. Resultados: se aprecia que 25 niños de 5 años obtuvieron un 61.0% de un logro previsto en el desarrollo de la motricidad fina, mientras un 36.6% de niños se encuentran en un desarrollo motriz fina en proceso respaldado por 15 niños, y, solo el 2.4% restante se encuentra en inicio. Conclusión: que existe relación significativa entre los variables juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa No 406 Sarita Colonia de Huánuco-2017.

Arostegui (2019) con su tesis titulada “*Los juegos orales para desarrollar la expresión oral en los niños de 5 años de la institución educativa particular Von Neumann, Huánuco, 2018*”. Presentada en la Universidad de Huánuco. El objetivo de la investigación fue mejorar la expresión oral con la aplicación de los juegos orales en los niños de 5 años de la I.E.P. “Von Neumann”, Huánuco 2018. La metodología usada es de tipo aplicada y de nivel de estudios de comprobación de hipótesis causales, para la cual se utilizó el diseño cuasi experimental con dos grupos: con pre test y post test, con la aplicación de los juegos orales en los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Von Neumann”, 2018, por lo que se aplicó 20 sesiones de aprendizaje, a través de los juegos orales . Se trabajó con una población de 62 alumnos del 5 años del nivel inicial y con una muestra de 21 niños de 5 años, sección “respeto”, que formaron parte del grupo experimental y 21 niños de 5 años, sección “solidaridad”, que conformaron el grupo control, utilizando el diseño cuasi experimental con pre y post test. Al finalizar el estudio, se hizo la consolidación de los resultados a través del análisis e interpretación de los cuadros estadísticos, cuyos resultados nos conllevó a la discusión, donde podemos señalar que antes de la aplicación de los juegos orales, el 69.6% de los niños de 5 años, sección “solidaridad” del grupo control tenían dificultades para expresarse en forma oral y el 72.1% de los niños de 5 años, sección “respeto” del grupo experimental, tampoco presentaban tal habilidad. Una vez que se aplicó los juegos orales, se obtuvo resultados favorables en cuanto al grupo

experimental ya que el 89% lograron mejorar el nivel de expresión oral, mientras que en el grupo control solo el 49.9% presentan tal habilidad.

.

.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Juegos lúdicos

Definición

Según Silva (2004) los juegos lúdicos son actividades voluntarias y flexibles que supone la participación y dinamización de estados internos del niño, que se orienta al proceso y no a una meta. Se trata de una experiencia generadora de placer que compromete la atención y el interés del niño y que tiene preponderante mente un carácter no literal. Es una actividad que ofrece oportunidades para lograr nuevos desarrollos y aprendizajes.

Según Huizinga, J. (2004) los juegos lúdicos se considera una actividad, también conocida como actividad libre y placentera, el juego se jugará en un rango limitado, estos están determinados en el tiempo y el espacio, existen reglas obligatorias pero son de libre aceptación, entonces es un Juegos con el propósito de acción, el juego estará acompañado de tensión, alegría y una sensación de ser “diferente” de la vida normal. La definición de juego se aplica no solo a los niños, sino también a los adultos e incluso a los animales. Los juegos pueden ser juegos de poder y habilidad, juegos de cálculo, juegos de azar, espectáculos y exhibiciones.

También Edo, Blanch y Anton (2016) conceptualizan a los juegos lúdicos como:

Aquellos juegos que son vistos como una fuente de felicidad porque los juegos suelen ser divertidos, así que si hacer la actividad no es divertido, no es un juego.

El juego constituye libertad por la sencilla razón de que la libertad de elección surge en un contexto psicológico general y se considera un paradigma de autodeterminación no forzada. Por tanto, el juego es una actividad voluntaria, de libre elección, por lo que no se permite ninguna imposición externa. Los niños involucrados deben tener la libertad de actuar como quieran, elegir libremente los personajes que serán representados en el juego, las herramientas para jugar y, finalmente, la libertad de decidir qué representarán los objetos.

Un juego constituye un proceso cuyo propósito es infinito, sus motivos y metas son inmanentes, y esta característica desaparece cuando tiene o tendrá un propósito utilitario o un medio para obtener algo.

El juego es inseparable de la ficción porque se juega como la realidad, pero no olvides que es ficción, se trata de representar objetos como si fueran otra cosa, porque es un juego.

El juego se caracteriza por actividades serias y es una prueba del carácter del niño, cuando el participante, es decir, el niño tiene razón

o atina, aumenta la autoestima, por lo que es una herramienta para autoafirmar el carácter del niño, como si fuera un adulto. mismo.

El Ministerio de Educación (2018) precisa que el juego constituye una actividad netamente voluntaria enmarcado en un determinado tiempo y delimitado espacio, y de forma libre tanto los niños y niñas que participan establecen reglas, que si bien son libres también son con intención de crearlas. Y a través de esta ellos potencian el desarrollo de sus habilidades, con nuevas vivencias, descubren y fortalece su lenguaje, se desarrolla su imaginación y creatividad.

Según Schiller (2202) afirma que “El hombre es realmente hombre cuando juega”, es decir el juego en la persona es innato, nace con él, sosteniendo que todo los seres humanos bien con la capacidad para jugar siendo parte de un proceso de desarrollo y evolución.

Por tanto, los juegos lúdicos son actividades que liberan al ser humano de las tensiones y reglas establecidas por la cultura, y en los niños ayuda a expresar su imaginación, su libertad, para su desarrollo personal y social, el cual dependerá de jugar solo o en grupo Los juegos pueden ser variados e incluyen, por ejemplo, la actividad física, el azar, el ejercicio mental, la creatividad, la fuerza, la destreza, el equilibrio, los reflejos. Entonces aprender jugando es una forma amena, motivadora y eficaz, por lo que se utilizarán actividades divertidas para fines específicos.

2.2.1.1. Importancia de los juegos lúdicos

El juego ayuda a desarrollar habilidades emocionales a través de la diversión que experimenta el niño y la sensación que siente el niño mientras juega, creando todos los personajes basados en la imaginación, y hay que tener en cuenta que la autoestima crecerá y se desarrollará a medida que el niño logra los objetivos.

Tal y como el autor Caba (2004) precisa que “el juego tiene influencia que jamás podría negarse, debiendo considerarse que esta influencia es en toda el desarrollo de los infantes., tanto en habilidades físicas, como motoras gruesas, las mismas que se desarrollan cuando el niño gatea, camina, sube, salta, arroja, agarra y logra el equilibrio, y también habilidades motoras finas – que es uso de las manos y dedos los cuales se desarrollan mejor cuando el niño manipula objetos que son parte del juego”. (p. 40)

2.2.1.2. Características de los juegos lúdicos

Según Edo, Blanch y Anton (2016) dice que:

El juego debe ser un juego libre, porque debe ser voluntario, no forzado; el juego se jugará dentro de las limitaciones de espacio y tiempo, que se pueden preparar de antemano o improvisar durante el juego; no estoy seguro, porque el juego es creativo actividades, actividades espontáneas, originales, los resultados de los juegos

atraen a todos; los juegos son libres, descuidados y sin consecuencias; los juegos son ficticios, imaginativos, con mensajes simbólicos; finalmente, esta es una práctica común porque en todos los juegos anteriores hubo un acuerdo social entre los jugadores que diseñaron el juego y establecieron las reglas y límites del juego.

2.2.1.3. Teoría sociocultural del juego

Vigotsky (1984) menciona que el juego “nace de la necesidad, deseo y dominación impulsando al niño a la representación del juego; donde a medida que el niño va evolucionando de manera paralela su juego evoluciona” (p. 4)

Es el autor quien defiende el juego como una obra agradable en sí misma. Resalta que el juego es divertido siempre y cuando el niño logre sus metas o los resultados sugeridos o programados. Asimismo, se considera una necesidad existir en una vida lúdica. Por otro lado, enfatiza que el juego es algo que permite madurar, donde el pensamiento del movimiento es la fuente principal de ese juego. Por eso se puede decir que si el niño encarna su madurez y comportamiento en el juego, trata de conectar y plasmar diversos pensamientos holísticos. Los autores tienen una noción clara de que el juego está relacionado con la zona de desarrollo próximo en la situación espontánea del niño, lo que determina las habilidades de resolución de problemas..

2.2.2. Dimensiones de los juegos lúdicos

Según lo propuesto por Martínez (2012) se desprende los siguientes componentes de los juegos lúdicos:

El juego funcional

Esta dimensión se crea al nacer haciendo movimientos que lo satisfacen y le permiten desarrollar músculos. Esta dimensión pretende asumir que la observamos y la representamos en juegos divertidos, ya que los juegos funcionales ya están en desarrollo simplemente representando y escribiendo funcionalidad, donde funcionalidad es el acto de tomar un lápiz. Las dimensiones principales son: desplazamiento, juego de roles y el esquema corporal. (Moreno, 2002)

El juego simbólico

Es la relación del niño con lo que va a imitar, teniendo en cuenta lo que más llama su atención, reflejado en el interés del niño por objetos o canciones, para desarrollar su imitación de forma eficaz y segura. Las principales dimensiones son: imitación, ejercicio, participación activa y desempeño.. (Moreno, 2002)

Juego de reglas

En esta dimensión, para un juego divertido, es necesario establecer las reglas y responsabilidades de cada niño utilizando un conjunto de reglas que permitan la cooperación del grupo. La aplicación de este juego en el comportamiento del juego surgió gradualmente con la dimensión anterior. Las dimensiones principales son: establecimiento de estándares, práctica incremental y rendición de cuentas. Esta dimensión permite que los niños desarrollen la memoria, el razonamiento, la reflexión y la atención relacionados con su desarrollo psicomotor, ya que toda acción debe ser considerada antes de ejecutarla.. (Moreno, 2002)

2.2.3. Teoría de la creatividad

Revisando las diferentes teorías de la creatividad, tenemos las diferentes posiciones y planteamientos y tenemos:

Según Zambrano (2019) plantea que “la Creatividad que en su máxima expresión consiste en poner una idea donde antes no había nada, una chispa divina, capacidad propia del ser humano que se caracteriza por dar soluciones a los problemas de manera original y novedosa, permite en el niño el desarrollo de la imaginación, confianza, curiosidad, elaboración, flexibilidad, sensibilidad, apertura para modificar y reorganizar el propio pensamiento y responder de manera ingeniosa a situaciones vitales”. (p.72).

La creatividad, a pesar de todo, no es un fenómeno simple, “es por el contrario dinámico, complejo y multifacético, dependiendo para su expresión tanto de factores del individuo, como de estilos de pensamiento, abordajes para resolución de problemas, rasgos de personalidad y motivación, así como de condiciones favorables en el ambiente de la familia, la escuela y el trabajo”. (Cruces, 2009).

Por lo que concluimos que “es necesario si queremos educar niños creativos y desarrollar su pensamiento divergente, debemos buscar una enseñanza que favorezca la autonomía del niño, un ambiente democrático que permita al niño dar sus opiniones y respetar a los demás; donde se tenga en cuenta la individualidad de cada uno

permitiéndoles desarrollar sus propias capacidades y fomentando sus intereses personales”. (Cemades, 2008).

2.2.3.1. El desarrollo de la creatividad en la infancia

Una de las mejores edades para desarrollar la creatividad es en la infancia y la niñez, y en todo momento durante el período de la vida. El juego es la mejor herramienta, y con él se pueden hacer muchas cosas que convierten a los alumnos en comportamientos básicos.

Pistacho (2012) sostiene:

Con los aspectos generales del desarrollo infantil. Autores como Read, Buber, Piaget, Furth y otros están de acuerdo en identificar el juego como la forma más evidente de libre expresión del niño, y la más alta expresión del desarrollo humano, porque es un producto espontáneo del niño y al mismo tiempo réplica de todas las etapas y relaciones de la vida humana; esta última se utiliza a su vez para desarrollar el juego de una manera original.

Piaget, hablando de las diversas formas de pensamiento representacional (mímesis, juego simbólico e imaginación mental) combinadas entre sí en los textos, dice:

...las tres evoluciones se basan en un equilibrio progresivo de asimilación y adaptación, que establece los dos polos de todas las adaptaciones, que determinan el desarrollo de la inteligencia sensoriomotora. Resulta, por tanto, que lo que más importa no es la asimilación y adaptación del presente en sí, sino la representación, cuya principal característica es la trascendencia del presente al aumentar las dimensiones espaciales y temporales del campo de adaptación, es decir, la evocación de percepciones trascendentales y campos de juego.

En el juego, el niño asimila un hecho externo en un conjunto de conocimientos que le interesan temporalmente. Este interés puede aumentar por casualidad debido a la presencia de factores externos. La asimilación triunfa sobre la adaptación, es decir, en el juego espontáneo, el niño no adaptarse a una tarea dada, pero usa la situación simbólicamente.

Dacey y Lennon (19988) también habla del período crítico asociado a la creatividad, durante el cual se debe cultivar más profundamente la creatividad.

Identifica el primer período crítico de los primeros cinco años de vida de un niño, cuando las neuronas humanas

están más desarrolladas, especialmente en el primer año y medio.

El segundo período crítico, entre los 11 y 14 años, está directamente relacionado con la adolescencia, se dice que es un momento en el que se debe apoyar la creatividad, ya que al hacerlo se apoya el autoconcepto y la motivación de los adolescentes, y es en esta etapa que necesitan renovar Definir sus aspectos de personalidad e iniciar su relación heterosexual.

El tercer período es cuando pasa de los 18 a los 20 años, edad en la que termina la estructura de la pubertad y se entra en la edad adulta.

El cuarto período, de los 28 a los 30 años, es una edad en la que se reconceptualizan los valores a nivel intelectual..

El quinto período, de los 40 a los 45 años, es en el que se observa uno de los cambios más severos en la autopercepción, es un momento en el que se replantean y culminan los aspectos creativos del desarrollo personal.

Según el autor, el último período se da entre los 60 y los 65 años, durante el cual se produce un declive general de la capacidad laboral del individuo.

Es claro que estos períodos están directamente relacionados con el proceso de desarrollo humano, y la creatividad es un factor importante que lo fortalece.

Estos periodos críticos coinciden con las observaciones de otros autores como Torrance, donde se observa que la creatividad de los sujetos decae, e incluso en algunos casos la pierde.

2.2.3.2. Dimensiones de la creatividad

Menchen, Dadamia y Martínez (1984) describen los factores o características esenciales de la creatividad: la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración y a continuación detallamos:

Fluidez: Es fácil generar muchas ideas sobre un tema determinado. La fluidez de la creatividad se refiere al número de ideas o opciones de reacción. Cuantas más ideas, más fluida es la persona. Se refiere al entorno escolar. Puede demostrarse por la capacidad de los estudiantes para conectar situaciones, hechos, y palabras. Espera. Buscando cualidades comunes.

Flexibilidad: La característica de la creatividad, a través de la cual se utiliza el proceso de transformación para lograr la solución del problema. Proviene de la capacidad de afrontar los problemas desde distintos ángulos. En cuanto a la flexibilidad de la creatividad, se refiere a la capacidad de las personas para adaptarse, innovar y reorganizar una determinada forma de actividad, así como la forma de pensar con el fin de resolver problemas, es decir, la capacidad de apreciar un problema. O diferentes ángulos. En la escuela se podría estimular esta flexibilidad trabajando con los niños lluvia de ideas, dando diversas sugerencias y categorizándolas.

Originalidad: Definir ideas, procesos o productos como características únicas o diferentes. Produce reacciones ingeniosas o poco frecuentes. Promover y estimular nuevas ideas de los estudiantes en el campus. Hoy en día, las personas a veces intentan ser originales porque es muy común seguir repetidamente patrones de comportamiento como la moda, especialmente entre adolescentes y jóvenes. En su afán por ser aceptados, sin duda imitaron los iconos que consideraban importantes. Según el autor, la originalidad se llamará algo único y raro..

Elaboración: Es el detalle, desarrollo o sofisticación de la creatividad. Con el avance de la ciencia y la tecnología, especialmente en la vida familiar, la monotonía ha aumentado cada vez más. Los estudiantes generalmente trabajan solo por satisfacción, y la mayoría lo hace. Pocos estudiantes tienden a hacer un trabajo detallado para mostrar sus puntos de vista sobre el trabajo. Por tanto “urge entonces motivar a los alumnos a realizar trabajos y actividades más elaboradas, para no caer en la copia y repetición que es la manera más fácil pero inadecuada de desarrollarse no solo como estudiante sino en las diversas áreas de su vida, en la actualidad, así como a futuro” (Picoy, 2020, p, 57).

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis de investigación

Existe relación significativa entre los juegos lúdicos y la creatividad en los niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N° 123 de Huancabamba, Huamalés, Huánuco, 2022.

IV. METODOLOGÍA

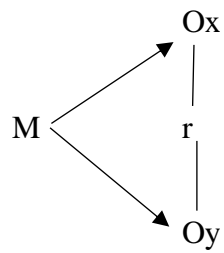
4.1. Diseño de investigación

El tipo de investigación se consideró en su tipo cuantitativo, al respecto Hernández, Fernández y Baptista (2018) dice que “el proceso cuantitativo es secuencial, deductivo, probatorio y objetivo. Mide fenómenos utilizando la estadística” (p. 4).

El estudio de investigación a realizar se ubicó en el nivel descriptivo-correlacional, Hernández, Fernández y Baptista (2018) afirma que “Este tipo de estudios tiene como finalidad conocer la relación o grado de asociación que exista entre dos o más conceptos, categorías o variables en una muestra o contexto en particular. En ocasiones sólo se analiza la relación entre dos variables, pero con frecuencia se ubican en el estudio vínculos entre tres, cuatro o más variables.” (p. 93)

Se utilizó el diseño de tipo no experimental, transeccional y correlacional, al respecto Carrasco Diaz (2015) dice que “éstos diseños tienen la particularidad de permitir al investigador, analizar y estudiar la relación de hechos y fenómenos de la realidad (variables), para conocer su nivel de influencia o ausencia de ellas, buscan determinar el grado de relación entre las variables que se estudia” (p. 73))

Por tanto, queda establecido de la siguiente forma:



Del esquema tenemos:

M: Es la muestra de estudio

Ox: Es la observación de la variable juegos lúdicos

Oy: Es la observación de la variable creatividad

r : Es la relación entre las variables

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población

La población de estudio para el presente trabajo de investigación estuvo conformada por niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 123 de Huancabamba, Huamalfés, de la región Huánuco, durante el periodo lectivo 2022

Po lo que presentamos en la siguiente tabla:

Tabla 1

Población del grupo de estudio.

Sección	Total
3 años	10
4 años	16
5 años	18
TOTAL	44

Fuente: Nómina de matrícula 2022

4.2.2. Muestra

. La muestra seleccionada es intencionada, según Otzen y Manterola (2017) se trata de una muestra cuya característica es “Permite seleccionar casos característicos de una población limitando la muestra sólo a estos casos” (p. 230)

Técnica de muestreo

La técnica de muestreo de estudio fue considerada de tipo no probabilístico o de forma intencional a juicio del investigador tomado en cuenta al aula de los niños de cuatro años, haciendo una cantidad de 16 niños entre mujeres y varones

Para determinar la muestra se estableció como:

Criterios de inclusión

- Niños de cuatro años matriculados en el periodo lectivo 2022.
- Niños y niñas que asisten regularmente al servicio educativo.

Criterios de exclusión

- Niños retirados y trasladados a otra institución educativa
- Niños y niñas que no reciben el servicio educativo.

4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

Variable 1: Juegos lúdicos

Definición conceptual

Según Silva (2004) es una actividad voluntaria y flexible que supone la participación y dinamización de estados internos del niño, que se orienta al proceso y no a una meta. Se trata de una experiencia generadora de placer que compromete la atención y el interés del niño y que tiene preponderante mente un carácter no literal. Es una actividad que ofrece oportunidades para lograr nuevos desarrollos y aprendizajes” (p. 201)

Variable 2: Creatividad

Definición conceptual

Según Guilera (2011) es un proceso complejo, dinámico e integrador, que involucra simultáneamente factores perceptivos, cognoscitivos y emocionales. Se asocia con percibir y pensar de forma original, única, novedosa, pero a la vez útil y bien valorada socialmente. Se refiere a la producción de algo nuevo, que amplía o

transforma un conocimiento, un producto o un servicio, y que es aplaudido por los expertos de dicho dominio. (p. 21)

4.3.1. Operacionalización de las variables

Tabla 2

Matriz de operacionalización de las variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
Variable 1 Juegos lúdicos	Según Silva (2004) es una actividad voluntaria y flexible que supone la participación y dinamización de estados internos del niño, que se orienta al proceso y no a una meta. Se trata de una experiencia generadora de placer que compromete la atención y el interés del niño y que tiene preponderante mente un carácter no literal. Es una actividad que ofrece oportunidades para lograr nuevos desarrollos y aprendizajes” (p. 201)	El juego libre es un conjunto de actividades realizadas por el niño en forma espontánea, funcional, simbólico y con el juego de reglas, evaluados mediante una escala valorativa	Funcional	Desplazamiento	1,2,3,4,5,6
				Juego de roles	
				Esquema corporal	
			Simbólico	Imitación	7,8,9,10,11,12,13,14
				Ejercicio	
				Participación activa	
				Representación	
			Juego de reglas	Establecimiento de normas	15,16,17,18,19,20
				Práctica progresiva	
Responsabilidad					
Variable 2 Creatividad	Según Guilera (2011) es un proceso complejo, dinámico e integrador, que involucra simultáneamente factores perceptivos, cognoscitivos y emocionales. Se asocia con	Se entiende a la facultad que alguien tiene para crear y a la capacidad creativa de un individuo.	Fluidez	Expresa espontáneamente sus ideas en la actividad a desarrolla	1,2,3,4,5
				Comunica sus intenciones al momento de crear juguete	
				Explica el procedimiento del producto elaborado	
				Presenta un gran número de ideas novedosas	

<p>percibir y pensar de forma original, única, novedosa, pero a la vez útil y bien valorada socialmente. Se refiere a la producción de algo nuevo, que amplía o transforma un conocimiento, un producto o un servicio, y que es aplaudido por los expertos de dicho dominio. (p. 21)</p>	<p>Consiste en encontrar procedimientos o elementos para desarrollar labores de manera distinta a la tradicional, con la intención de satisfacer un determinado propósito.”</p>		Dibuja diferentes imágenes de acuerdo al contexto que lo rodea	<p>6,7,8,9</p> <p>10,11,12,13,14,15</p>
		Originalidad	Elige libremente los materiales con los que trabaja	
			Es novedoso al intentar crear juguetes	
			Es autónomo al intentar crear juguetes	
			Busca lo sencillo y simple a las situaciones	
			Representa diversas imágenes con características poco comunes o únicas	
		Motivación	Es predispuesto para involucrarse en la actividad	
			Es perseverante en el desarrollo de retos que se propone	
			Soluciona problemas con regulación emocional durante la actividad	
			Se siente contento con la propuesta	

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Observación

En nuestra investigación se utilizó la técnica de la observación, la que se considera como aquella técnica que consiste en observar rigurosamente, sistemáticamente y objetivamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis. La observación es un elemento fundamental de todo proceso de investigación; en ella nos apoyamos para obtener el mayor número de datos.

4.4.1.1. La escala valorativa

Este instrumento detecta el grado en que un sujeto presenta el rasgo evaluado, desde su ausencia o escasa presencia hasta la posibilidad de tener el máximo de este o de una determinada actitud o conducta (mediante una escala gráfica, categórica o numérica).

Es un conjunto de criterios específicos fundamentales que permiten valorar el nivel en el que se encuentran los alumnos y permite valorar el aprendizaje por medio de indicadores de desempeño.

Es una escala de apreciación, es decir es un conjunto de características, aspectos o cualidades que deben ser juzgadas de acuerdo a una escala que permite identificar el grado hasta el cual se ha presentado cada cualidad o característica. Pretenden graduar la fuerza con la que aparece una conducta, por lo tanto, es un buen instrumento para recoger información frente a comportamientos o acciones que queremos observar de manera permanente si nos interesa cuantificar su grado o intensidad.

Validez

La validez de los instrumentos utilizados se evaluó a través del Juicio de Expertos, considerando a 3 expertos en temas educativos en Educación e Investigación, a quienes agradecemos, ellos consideraron adecuados la formulación de los ítems para evaluar la variable 1; asimismo emitieron opinión favorable correspondiente a los ítems evaluar la variable 2

Confiabilidad

Respecto a la confiabilidad, la escala valorativa para medir la variable 1 fue sometida al estadístico Alfa de Cronbach para determinar la fiabilidad por consistencia interna, adquiriendo una puntuación de 0.849, lo que indica que el

instrumento es confiable. Asimismo también la escala valorativa para medir la variable 2 fue sometida al estadístico Alfa de Cronbach para determinar la fiabilidad por consistencia interna, adquiriendo una puntuación de 0.858.

4.5. Plan de análisis

Para el procesamiento, presentación y el análisis de los resultados se empleó la estadística descriptiva, con las distribuciones de frecuencias, asimismo para la prueba de las hipótesis se utilizará la estadística inferencial, según normalidad y pertinencia, todo ello con la finalidad de observar la aplicación de la variable independiente sobre la dependiente, para arribar a las conclusiones. Los datos obtenidos serán codificados e ingresados en una hoja de cálculo del programa Office Excel 2013..

Las categorías y puntuaciones de evaluación es como sigue:

Tabla 3 :

Escala de calificación

Escala de calificación	Descripción
Logro previsto	Cuando el niño evidencia suficiente con todo los ítems previstos.
Proceso	Cuando el niño muestra poca evidencia con los ítems previstos lo cual requiere atención durante un tiempo razonable para lograrlo.
Inicio	Cuando el niño muestra muy poca evidencia con los ítems previstos lo cual requiere mayor atención durante un tiempo razonable para lograrlo.

Fuente: Escala de evaluación Minedu 2016

4.6. Matriz de consistencia

Tabla 4

Matriz de consistencia

TITULO	ENUNCIADO	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGIA
Los juegos lúdicos y la creatividad en los niños de cuatro años de la I.E.I. 123 de Huancabamba, Huamalíes, Huánuco, 2022.	Objetivo general ¿Cuál es la relación entre los juegos lúdicos y la creatividad en los niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N° 123 de Huancabamba, Huamalíes, Huánuco, 2022?	Objetivo general Determinar la relación entre los juegos lúdicos y la creatividad en los niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N° 123 de Huancabamba, Huamalíes, Huánuco, 2022. Objetivos específicos 1. Establecer la relación entre los juegos lúdicos y la fluidez de los niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N° 123 de Huancabamba, Huamalíes, Huánuco, 2022. 2. Establecer la relación entre los juegos lúdicos y la originalidad de los niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N° 123 de Huancabamba, Huamalíes, Huánuco, 2022.	Hipótesis general Existe relación significativa entre los juegos lúdicos y la creatividad en los niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N° 123 de Huancabamba, Huamalíes, Huánuco, 2022..	Juegos lúdicos La creatividad	Tipo: Cuantitativa Nivel: Descriptivo correlacional Diseño: Correlacional Población: Niños de la I.E.I. N° 123 de Huancabamba, Huamalíes, Huánuco, 2022. Muestra: 16 niños y niñas Técnica: Observación Instrumento: Escala valorativa Plan de análisis: A través de la estadística

		3. Establecer la relación entre los juegos lúdicos y la motivación de los niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N° 123 de Huancabamba, Huamalíes, Huánuco, 2022..			descriptiva e inferencial.
--	--	---	--	--	----------------------------

4.7. Principios éticos

Se considero los principios éticos de la investigación (Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote 2019).

Protección de las personas

Nuestros niños y niñas en la presente investigación se consideraron como el fin, en tal sentido no es posible considerarlos como medio, en consecuencia se adaptaron las medidas y previsiones para proteger datos e información confidencial de las familias en la presente investigación, se informó a los padres de familia y a los docentes que sus datos serán confidenciales.

Libre participación y derecho a estar informado.

Las personas, niños, niñas y familias involucradas en la investigación tuvieron el derecho a la información sobre los resultados, propósitos y fines del estudio realizado, Es libre la voluntad de participación y la información a las familias, docentes y Dirección de la Institución Educativa, se elaboró el protocolo de consentimiento informado la cual se comunicó con los padres de familia, docente y directora.

Beneficencia no maleficencia.

En todo momento se buscó el bienestar de los niños, niñas, estudiantes y de las personas que participarán en la investigación, sin lugar a dudas, siguiendo las reglas generales como: “No causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios”, es decir se informó a los padres de familia que la investigación y los datos servirán para las mejoras de los aprendizajes que se realicen posteriormente.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

Presentamos los resultados en función de los objetivos propuestos y son los siguientes:

5.1.1. Determinar la relación entre los juegos lúdicos y la creatividad en los niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N° 123 de Huancabamba, Huamalíes, Huánuco, 2022.

Tabla 5

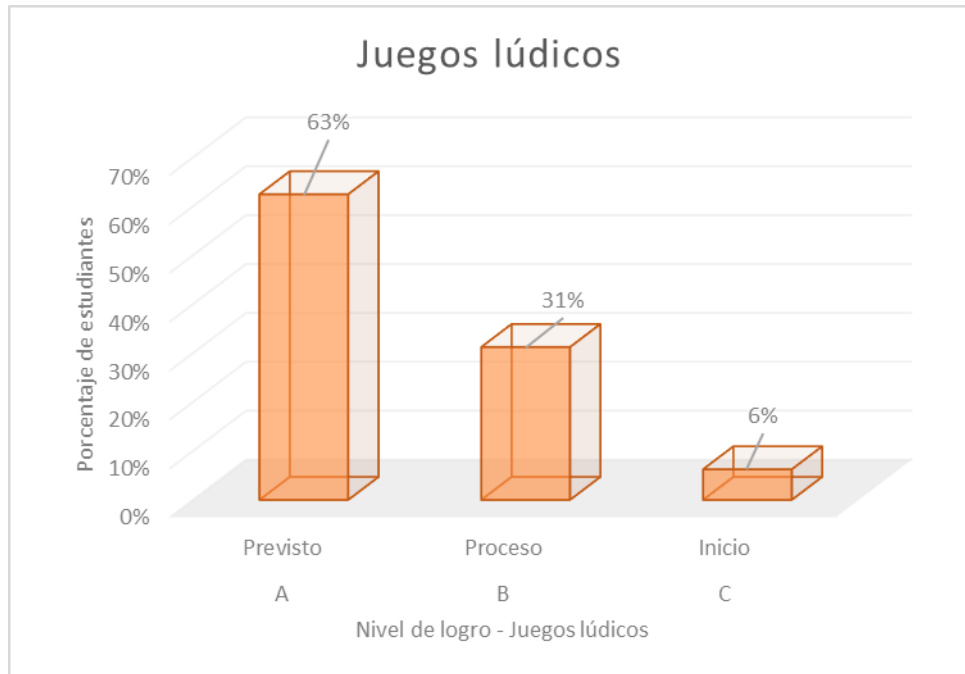
Resultados de la puntuación sobre los juegos lúdicos en los niños de 4 años..

Literal	Nivel de logro	Grupo de estudio (Muestra)	
	Descriptivo	fi	hi%
A	Previsto	10	63%
B	Proceso	5	31%
C	Inicio	1	6%
TOTAL		16	100%

Fuente: Escala valorativa, 2022

Figura 1

Resultados de la puntuación sobre los juegos lúdicos en los niños de 4 años.



Fuente: Base de datos de las escalas valorativas

De los datos tabulados, organizados y presentados en la tabla 5 y figura 1 respecto a la variable juegos infantiles en los niños de 4 años, se observa que el 63% del grupo de estudio se ubicaron en el nivel de logro previsto, seguidamente el 31% de la muestra se ubicaron en el nivel proceso y finalmente el 6% de los niños se ubicaron en el nivel inicio. Se concluye que la mayor parte evidencian los indicadores de los juegos infantiles.

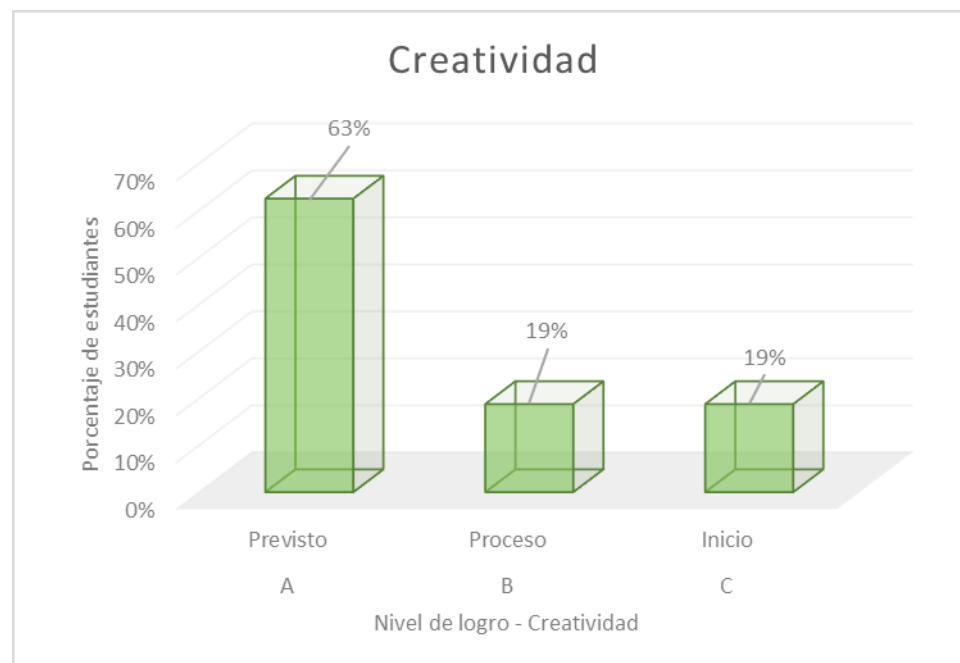
Tabla 6

Resultados de la puntuación sobre la creatividad en los niños de 4 años.

Nivel de logro		Grupo de estudio (Muestra)	
Literal	Descriptivo	fi	hi%
A	Previsto	10	63%
B	Proceso	3	19%
C	Inicio	3	19%
TOTAL		16	100%

Fuente: Escala valorativa, 2022

Figura 2 Resultados de la puntuación sobre la creatividad en los niños de 4 años.



Fuente: Base de datos de las escalas valorativas

De la tabulación de datos y presentados en la tabla 6 y figura 2 correspondiente a la variable creatividad en los niños de 4 años, se observa que el 63% del grupo de estudio se ubicaron en el nivel de logro previsto, seguidamente el 19% de la muestra se ubicaron en el nivel proceso y finalmente el 19% de los niños se ubicaron en el nivel inicio. Se concluye que la mayor parte evidencian los indicadores de la creatividad según su edad.

Tabla 7

Resultados de correlación de puntuaciones entre los juegos lúdicos y la creatividad en los niños de 4 años.

			Correlaciones	
			Juegos infantiles	Creatividad
Rho de Spearman	Juegos lúdicos	Coefficiente de correlación	1,000	,929**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	16	16
	Creatividad	Coefficiente de correlación	,929**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	16	16

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

Según el p-valor “sig. (bilateral) = 0.000 < 0.05, lo que conlleva a rechazar la Ho concluyendo que existe asociación entre las variables juegos lúdicos y creatividad en los niños de 4 años.

Asimismo de los datos procesados y presentados en la tabla 7, se evidencia en la correlación Rho de Spearman el valor de 0,929**; esto quiere decir

que se tiene suficiente base estadística en los datos recogidos para concluir y afirmar que existe relación significativa entre los juegos lúdicos y la creatividad en los niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N° 123 de Huancabamba, Huamalíes, Huánuco, 2022. Siendo además la correlación significativa al nivel 0,01 (Bilateral).

5.1.2. Establecer la relación entre los juegos lúdicos y la fluidez de los niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N° 123 de Huancabamba, Huamalíes, Huánuco, 2022.

Tabla 8

Resultados de correlación de puntuaciones entre los juegos lúdicos y la fluidez en los niños de 4 años.

Correlaciones			Juegos lúdicos	Fluidez
Rho de Spearman	Juegos lúdicos	Coeficiente de correlación	1,000	,706**
		Sig. (bilateral)	.	,002
	N		16	16
	Fluidez	Coeficiente de correlación	,706**	1,000
Sig. (bilateral)		,002	.	
N		16	16	

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

Según el p-valor “sig. (bilateral) = 0.000 < 0.05, lo que conlleva a rechazar la Ho concluyendo que existe asociación entre la variable juegos lúdicos y la dimensión fluidez en los niños de 4 años

También de los datos procesados y presentados en la tabla 8, se evidencia en la correlación Rho de Spearman el valor de 0,706**; esto quiere decir que se tiene suficiente evidencia empírica y estadística en los datos recogidos para concluir y afirmar que existe relación significativa entre los juegos lúdicos y la dimensión fluidez de la creatividad en los niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N° 123 de Huancabamba, Huamalíes, Huánuco, 2022. Siendo además la correlación significativa al nivel 0,01 (Bilateral).

5.1.1. Establecer la relación entre los juegos lúdicos y la originalidad de los niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N° 123 de Huancabamba, Huamalíes, Huánuco, 2022.

Tabla 9

Resultados de correlación de puntuaciones entre los juegos lúdicos y la originalidad en los niños de 4 años.

			Correlaciones	
			Juegos lúdicos	Originalidad
Rho de Spearman	Juegos lúdicos	Coeficiente de correlación	1,000	,806**
		Sig. (bilateral)	.	,000
	N		16	16
	Originalidad	Coeficiente de correlación	,806**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N		16

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

Según el p-valor “sig. (bilateral) = 0.000 < 0.05, lo que conlleva a rechazar la H_0 concluyendo que existe asociación entre la variable juegos lúdicos y la dimensión originalidad en los niños de 4 años

También de los datos procesados y presentados en la tabla 9, se evidencia en la correlación Rho de Spearman el valor de 0,806**; esto quiere decir que se tiene suficiente evidencia empírica y estadística en los datos recogidos para concluir y afirmar que existe relación significativa entre los juegos lúdicos y la dimensión originalidad de la creatividad en los niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N° 123 de Huancabamba, Huamalíes, Huánuco, 2022. Siendo además la correlación significativa al nivel 0,01 (Bilateral).

5.1.1. Establecer la relación entre los juegos lúdicos y la motivación de los niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N° 123 de Huancabamba, Huamalíes, Huánuco, 2022..

Tabla 10

Resultados de correlación de puntuaciones entre los juegos lúdicos y la motivación en los niños de 4 años.

Correlaciones			Juegos lúdicos	Motivación
Rho de Spearman	Juegos lúdicos	Coeficiente de correlación	1,000	,919**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	16	16
Rho de Spearman	Motivación	Coeficiente de correlación	,919**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	16	16

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

Según el p-valor “sig. (bilateral) = 0.000 < 0.05, lo que conlleva a rechazar la Ho concluyendo que existe asociación entre la variable juegos lúdicos y la dimensión motivación en los niños de 4 años

Finalmente de los datos procesados y presentados en la tabla 10, se evidencia en la correlación Rho de Spearman el valor de 0,919**; esto quiere decir que se tiene suficiente evidencia empírica y estadística en los datos recogidos para concluir y afirmar que existe relación significativa entre los juegos lúdicos y la dimensión motivación de la creatividad en los niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N° 123 de Huancabamba,

Huamalés, Huánuco, 2022. Siendo además la correlación significativa al nivel 0,01 (Bilateral).

5.2. Análisis de resultados

A continuación se realizará el análisis respectivo en función de los objetivos planteados:

En relación al objetivo general que busca determinar la relación entre los juegos lúdicos y la creatividad en los niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N° 123 de Huancabamba, Huamalíes, Huánuco, 2022, de la tabla 5 se tiene que la mayoría de niños, es decir el 63% se ubicaron en el nivel previsto de los juegos lúdicos, esto quiere decir que muestran realizan los juegos lúdicas de manera funcional, usando el cuerpo, los desplazamientos y otros; asimismo dicho niños realizan de buena manera los juegos simbólicos y los juegos de reglas o con normas. De la tabla 6 se tiene que la mayoría de los niños, es decir el 63% del grupo de estudio se ubicaron en el nivel previsto de la creatividad, es decir cumplen con los indicadores de fluidez, originalidad y motivación propias para su edad y contexto.

La correlación Rho de Spearman obtenida en la tabla 7, cuyo valor es de 0.929** indica claramente que existe una correlación positiva y muy alta entre los juegos lúdicos y la creatividad, esto quiere decir que los niños que realizan constantemente juegos lúdicos en sus diferentes formas tienen altas puntuaciones en la evaluación de la creatividad, de manera contrarrecíproca aquellos niños que mínimamente realizan juegos lúdicos, el desarrollo de su creatividad es bajo.

Huizinga, J. (2004) menciona que los juegos lúdicos se considera una actividad libre y placentera, siendo estos están determinados en el tiempo y el espacio, existen reglas obligatorias pero son de libre aceptación, entonces los juegos lúdicos motivan a la alegría y otorgan una sensación de ser “diferente” de la vida normal.

Nuestros resultados son corroborados por la investigación realizada por Cáceres y Puma (2021) quien obtiene y afirma que los juegos reviste importancia, beneficios y los tipos de juegos se relacionan e influyen en el desarrollo de la creatividad.

En relación al objetivo específico que plantea establecer la relación entre los juegos lúdicos y la fluidez de los niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N° 123 de Huancabamba, Huamalíes, Huánuco, 2022. En la tabla 8 se observa el resultado de la correlación Rho de Spearman, cuyo valor es 0.706**, dicho resultado indica que existe una correlación positiva y alta entre la variable juegos lúdicos y la dimensión fluidez, es decir aquellos niños que realizan juegos lúdicos expresan espontáneamente sus ideas con fluidez, presentando un gran número de ideas novedosas.

Menchen y otros (1984) respecto a la fluidez dice que resulta sencillo generar muchas ideas sobre un asunto determinado, cuanto más ideas, más fluida es la persona en el entorno escolar, siendo una capacidad que los estudiantes van desarrollando para conectar ideas, situaciones hechos y palabras.

Con respecto al objetivo específico que busca establecer la relación entre los juegos lúdicos y la originalidad de los niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N° 123 de Huancabamba, Huamalíes, Huánuco, 2022. En la tabla 9 se tiene que el coeficiente de correlación Rho de Spearman es 0.806**, la cual se interpreta con la existencia de suficiente base empírica y estadística para aceptar y afirmar que los juegos lúdicos y la originalidad se relacionan de manera significativa en los niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N° 123 de Huancabamba, Huamalíes, Huánuco, 2022, esto quiere decir que aquellos niños que normalmente realizan juegos lúdicos eligen libremente y de forma original los materiales con los que trabaja diariamente, siendo autónomos en la creación de juegos y muestra sencillez en las situaciones.

Menchen, Dadamia y Martínez (1984) manifiestan que la originalidad es la capacidad de las personas para adaptarse, innovar y reorganizar una determinada forma de actividad, así como la forma de pensar con el fin de resolver problemas, es decir, la capacidad de apreciar un problema.

Respecto al objetivo específico que propone establecer la relación entre los juegos lúdicos y la motivación de los niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N° 123 de Huancabamba, Huamalíes, Huánuco, 2022.. Según la tabla 10 se tiene que el valor del coeficiente de correlación Rho de Spearman en base a los datos recogidos es de 9.19, esto quiere decir la correlación es positiva y muy alta, lo que indica que los niños con alta motivación para la creatividad participan de todos los juegos lúdicos que se presentan en el aula y el hogar.

Esto quiere decir que la motivación por involucrarse en las actividades se encuentra muy relacionado con la realización de los juegos lúdicos, niños que participan en los juegos son perseverantes, con capacidad de solución de problemas y muy alegres en realizar las diversas tareas.

Nuestros resultados se corroboran por la investigación realizado por Fernández (2020) quien obtiene que “los juegos logra desarrollar la creatividad con la fluidez para proponer ideas o dar soluciones innovadoras manifestando sus ideas de forma clara, a flexibilidad para proponer soluciones distintas y la elaboración de detalles”.

VI. CONCLUSIONES

6.1. Conclusiones

Se determinó que la relación es positiva y muy alta ($Rho=0.929^{**}$) entre los juegos lúdicos y la creatividad en los niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N° 123 de Huancabamba, Huamalíes, Huánuco, 2022.

Se estableció que la relación es positiva y alta ($Rho=0.706^{**}$) entre los juegos lúdicos y la fluidez de los niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N° 123 de Huancabamba, Huamalíes, Huánuco, 2022.

Se estableció que la relación es positiva y alta ($Rho=0.806^{**}$) entre los juegos lúdicos y la originalidad de los niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N° 123 de Huancabamba, Huamalíes, Huánuco, 2022.

Se estableció que la relación es positiva y muy alta ($Rho=0.919^{**}$) entre los juegos lúdicos y la motivación de los niños y niñas de cuatro años de la I.E.I. N° 123 de Huancabamba, Huamalíes, Huánuco, 2022...

6.2. Recomendaciones

Se recomienda a los docentes en buscar estrategias que desarrollen la creatividad en los niños del nivel inicial y la educación básica.

Se recomienda a los estudiantes de pregrado de las Facultades de Educación a realizar investigaciones para el buen desarrollo de la creatividad.

Se recomienda a los padres de familia, motivar la creatividad y realizar juegos lúdicos con sus menores hijos.

Referencias bibliográficas

- Alemán, G. (S/F). *Aprendiendo español. Escuela normal experimental de la fuerte extensión*. <http://virtual.enefimazatlan.org.mx7claroline/course.descripcion>.
- Arostegui (2019) *Los juegos orales para desarrollar la expresión oral en los niños de 5 años de la institución educativa particular Von Neumann, Huánuco, 2018*. Universidad de Huánuco.
<http://repositorio.udh.edu.pe/handle/123456789/2198>
- Acción Educativa (2015). La creatividad en la Escuela. Recuperado de <http://accioneducativa-mrp.org/2015/01/24/la-creatividad-en-la-escuela/>
- Arenas, A. (2016). Defensa e importancia de la logística inversa. Recuperado de <https://www.gestiopolis.com/definicion-e-importancia-logistica-inversa/>
- Battista, B. (2005). *Los talleres en Educación Infantil. Espacios de crecimiento*. Barcelona, España: Edit. Grao.
- Bustamante, R. (2015). ¿Qué es creatividad y qué hace una persona creativa? ¿Qué bloquea la creatividad y cómo generar ideas creativas? Recuperado de <https://www.gestiopolis.com/que-es-creatividad-que-hace-a-una-persona-creativa-que-bloquea-la-creatividad-como-generar-ideas-creativas/>
- Beetlestone, F. (2000) *Niños creativos: enseñanza imaginativa*. España: Paidós.
- Blanco, G. (2000). *Los trabalenguas*. Recuperado de

http://bissserver.be/online/spaans/sp07/sp07_047_0v02/html/www.kone.com.mx/leer/traba/home.html.

Bruzzo, M. (2008) *Escuela para Educadores*. Editorial Cadiex Internacional.

Briz Hidalgo, F. J. (2020) “*El huevo chocolate*”. Recuperado de

https://www.elhuevodechocolate.com/adivinanzas/adivin38.html#google_vignette

Briceño Pelaez, G. (2018) *Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la institución educativa N° 406 Sarita Colonia de Huánuco-2017*.

Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/ULAD_76ffd48c3853e33944b9d64b2df4fda1

Caba, B. (2004) *De jugar con el arte al arte de jugar*.

<https://docplayer.es/15073042-Introduccion-de-jugar-con-el-arte-al-arte-de-jugar-un-proceso-ludico-creativo-beatriz-caba-1-mayo-de-2004.html>

Cabezas, F. (2008).- *Psicomotricidad Serie Educación y Desarrollo*.- Primera edición.- Editorial Graficas Ruiz.- España.

Cánepa, B. y Evans, D. (2015) *Estrategias docentes y desarrollo de la creatividad en niños y niñas de cinco años: Un estudio comparativo entre una institución educativa privada y una institución educativa*

pública del distrito de San Miguel. Pontificia Universidad Católica de Lima, Perú.

Carrasco Díaz, S. (2015) *Metodología de la Investigación científico*. Edit. San Marcos.

Cela (2013) *Implementación de técnicas: trabalenguas, lectura de textos dialogados, lectura de palabras inventadas, para mejorar la velocidad lectora y su influencia en el proceso de aprendizaje del tercer año de educación básica de la escuela fiscal mixta "Centinela De Los Rios" de la parroquia Patricia Pilar del Canton Buena Fe De La Provincia De Los Rios periodo lectivo 2012 – 2013*. Universidad Técnica de Babahoyo

Claxton, G. (1992), *Anatomía de la intuición*, Edit. profesor intuitivo.

Condemarin, M, y Chadwick M (1994). *Madurez Escolar*. Editorial Andrés bello.

Chávez Campos, A., Poma Isidro, Y. y Sarmiento R. (2019) *Aplicación de los cuentos infantiles y la creatividad en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la IE 33073 "Santa Rosa Baja" de la ciudad de Huánuco 2019 (Tesis de pregrado)*. Universidad Nacional Hermilio Balizan

Chía Estacio, S. (2018) *Gestión curricular para desarrollar el razonamiento, creatividad y el pensamiento critico en los estudiantes del nivel inicial de la IIEE Inicial N° 687 Aproxic, Cayhuayna, Pillcomarca. Huánuco*.

Universidad Marcelino Champagnat.
<https://repositorio.umch.edu.pe/handle/UMCH/2794>

Camino, M. (s.f.). Escuchando con la imaginación, una propuesta de audición creativa.

Recuperado de <http://www.educacontic.es/blog/escuchando-con-la-imaginacionuna-propuesta-de-audicion-creativa>

Cánepa, B. y Evans, D. (2015). Estrategias docentes y desarrollo de la creatividad en niños y niñas de cinco años: Un estudio comparativo entre una institución educativa privada y una institución educativa pública del distrito de San Miguel (Tesis de pregrado). Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, Perú. Recuperado de

<http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/123456789/6546/CA>

Carrasco Díaz, S. (2015). *Metodología de la Investigación Científica: Pautas Metodológicas para Diseñar y Elaborar el Proyecto Científico*. Lima, Perú: San Marcos E.I.R.L.

Casaico Medrano, A., Franco Marimon, S., & Gutiérrez Gutiérrez, A. (2017). *Los talleres pedagógicos vivenciales en el desarrollo de la identidad de los estudiantes del 5º Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 1193 "Emilio del Solar" de la UGEL 06 del distrito de Lurigancho - Chosica (Tesis de pregrado)*. Lima, Perú: UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE.

Cemades Ramirez, I. (2008) Desarrollo de la creatividad en Educación Infantil.

https://www.academia.edu/32449977/Inmaculada_Cemades_Desarrollo_de_la_creatividad_en

Cortez Tello, C. E. (2021). *Diseño de un proyecto de aprendizaje incorporando técnicas gráfico-plásticas para desarrollar las habilidades creativas en los estudiantes de 1.er grado de educación primaria*. Piura: Universidad de Piura. Obtenido de <https://hdl.handle.net/11042/5134>

Cruces Martín, M. C. (2009) *Implicaciones de la expresión musical para el desarrollo de la creatividad en educación infantil*. Dialnet.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=21976>

Cáceres Ninan, N. y Puma Castilla, C. (2021) *Los juegos caseros y el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Pablo de San Jerónimo, Cusco – 2019*. Universidad Andina del Cusco.
<https://repositorio.uandina.edu.pe/handle/20.500.12557/4262>

Eulogio Ortega, G. E. (2018) *Los juegos verbales como estrategia en la mejora de la expresión oral en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E.I.P. Los Franciscanitos, Tingo María, Huánuco – 2018 (Tesis de pregrado)*. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Edo, M.; Blanch, S. y Anton, M. (2016) *El juego en la primera infancia*. Edit. Octaedro. <https://octaedro.com/wp-content/uploads/2019/02/13154.pdf>

Fernández (2020) *Programa basado en el juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad de los niños*”. Universidad César Vallejo.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/51919>

González Alcantud, J. A. (1993). *Una antropología del juego*. Edit. Anthropos

- DGDC, D. G. (2013). *Las estrategias y los instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo 4*. México,D.F.: ISBN: 978-607-467-288-6.
- Dacey, J. S., y Lennon, K. H. (1998). *Understanding creativity. The interplay of biological, psychological and social factors*. (1st ed.). Edit. Jossey-Bass
- De la torre, S. y Marín R. (2003). *Manual de la creatividad*. España: Paidós.
- Davis, F. (2004). *La Comunicación No Verbal*. España: Alianza Editorial.
- De la torre, S. y Marín R. (2003). *Manual de la creatividad*. Edit. Paidós.
- Gálvez Romero, C. A. (2018). *Prácticas disciplinarias valora en la competencia de construcción de identidad ciudadana en escolares de primaria del Callao, 2018* (Vol. Tesis de pregrado). Lima, Perú: Universidad César Vallejo.
- García-Pérez Omaña, A. (2017). *Creatividad en alumnos de primaria: evaluación e intervención*. España: Universidad de Salamanca. Obtenido de <https://gedos.usal.es/handle/10366/129409>
- Gervilla Castillo, A. (1995). *Metodología en la educación infantil (3-6 años*. Madrid, España: Aula XXI-Santillana.
- Guilera, Ll. (2011) Anatomía de la creatividad. Edit. FUNDIT. <https://esdi.es/wp-content/uploads/2018/04/Anatomia-de-la-creatividad.pdf>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2018). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN*. México D.F.: McGRAW-HILL.

Hughes Cueto, N. (2017). *La creatividad en las aulas de educación infantil. Una breve comparativa entre Noruega y España*. España: Universidad Abat Oliba CEU. Obtenido de <https://www.recercat.cat/bitstream/handle/2072/302887/TFG-EI-HUGHES-2017.pdf?sequence=5>

Huizinga, J. (2004) *Homo ludens*. Edit. Historia Alianza

Huamán Palermo, M. (2018) *Taller de rimas y trabalenguas para el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 0702 de Nuevo Jerusalén del distrito de Nuevo Progreso-Tocache-San Martín 2017 (Tesis de pregrado)*. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Hufhes Cueto, N. (2017) *La creatividad en las aulas de educación infantil. Una breve comparativa entre Noruega y España*. Universidad Abat Oliba CEU de España. <https://recercat.cat/bitstream/id/144383/TFG-EI-HUGHES-2017.pdf>

Ibañez, C. (2006). *El proyecto de Educación Infantil y su práctica en el aula*. Madrid, España: Editorial La Muralla.

Martínez Criado, G. (2012) *El juego y el desarrollo infantil*. Edit. Octaedro <https://octaedro.com/wp-content/uploads/2019/02/10023.pdf>

Marquina Quispe, F. (2009). *ESTRATEGIAS DE AUTOESTIMA PARA LA CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD PERSONAL DE LOS ESTUDIANTES DEL 1 GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I. E.*

N° 80144 - SANGORAN - SÁNCHEZ CARRIÓN – 2009 (Tesis de postgrado).

Huamachuco, Perú: UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”.

Menchen Bellón, F.; Dadamia Isabela, o. M. y Martinez Alvarez, J. (1984) *La creatividad en la educación*. Edit. Academia Española.

Mechan Custorio, L.V. (2020) *Juego en sectores para potenciar la creatividad en los niños de cinco años - Institución Educativa Inicial N°008 - La Victoria*.

Universidad César Vallejo.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/47964>

Ministerio de Educación del Perú. (2010). *Sistema de evaluación para ser aplicada en los diseños curriculares básicos nacionales*. Lima, Perú: Dirección de Educación Superior y Técnico Profesional.

Ministerio de Educación del Perú. (2019). *Programa Curricular de Educación Secundaria*. Lima, Peru: Recuperado

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr.pdf>.

Moreno Caipo, M. J. (2017). *Taller de cuentos infantiles como estrategia didáctica en la práctica del valor de respeto en los estudiantes del segundo grado de primaria de la institución educativa N° 33023 de Loma Blanca - Huánuco - 2014*. Huánuco: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Obtenido de <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/437>

Ñaupas Paitán, H., Mejía Mejía, E., Novoa Ramirez, E., & Villagómez Paucar, A.

(2014). *Metodología de la Investigación. Cuantitativa-Cualitativa y*

Redacción de la Tesis. Bogota, Colombia: Ediciones de la U.

Olguín Palma, C., & Soto Mardones, S. (2015). *Organización de Identidad Personal en Niños y Niñas entre 6 y 11 años: Dimensiones de la Identidad. (Tesis de pregrado)*. Santiago, CHile: Universidad de Chile.

Pacheco Rivasplata, S. C. (2019). *La narración de cuentos en el desarrollo de la expresión oral en niños de primer grado de educación primaria de la Institución Educativa San Vicente Ferrer – Los Olivos, 2017*. Lima: Universidad Católica Sedes Sapientiae. Obtenido de <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/2830816>

Pistacho, S. (2012) *La creatividad infantil*. <http://es.slideshare.net/solpistacho/la-creatividad-infantil-15287187>

Piaget, J. (1991) *Seis estudios de psicología*. Edit. Labor

Sánchez, N. M., Tejada, M. E. V., Alhuay-Quispe, J., & Chávez, F. A. (2017). *La creatividad en los niños de precolar, un reto de la educación contemporánea*. REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 15(2), 153-181.

Salazar Rojas, C. (2019). *Material Reciclable Como Estrategia Didáctica Y Creatividad De Los Estudiantes Del 2º Grado De Educación Primaria De La I.E Matusita, Huánuco, 2018*. Huánuco: Universidad de Huánuco. Obtenido de <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3030153>

Seminario Ato, V. M. (2018) *Aplicación de talleres lúdicos, artísticos y psicomotricidad colegiados para desarrollar la creatividad y expresividad*.

Pontificia Universidad Católica del Perú.

<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/10984>

Silva, G. (2004) *El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial. Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia*. Edit. GRADE.

<http://biblioteca.clacso.edu.ar/ar/libros/peru/grade/educa/doc4.pdf>

Méndez, C. (1999) *Metodología de la investigación* Editorial con énfasis en ciencias empresariales 4ta. Edición. Ed. Limusa. México

Mendoza, R. (2013). *Cómo hacer un trabalenguas*. Extraído de <http://comohacerunensayobien.com/como-hacer-un-trabalenguas/>

Ministerio de Educación (2018) *Kit de material impreso Juega, crea, resuelve y aprende*.

<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/6390/Kit%20de%20material%20impreso%20Juega%2C%20crea%2C%20resuelve%20y%20aprende%20C%C3%B3mo%20usarlo%20en%20las%20aulas%20con%20ni%C3%B1os%20de%204%20y%205%20a%C3%B1os.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Monreal, A. (2000). *Qué es la creatividad*. Edit. Biblioteca Nueva.

Muquinche, C. (2015) *El uso de adivinanzas y trabalenguas en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de la escuela Joaquín Lalama De La Ciudad De Ambato* (Tesis de pregrado). Universidad Técnica de Ambato.

Otzen, T. y Manterola, C. (2017) *Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio*. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>

- Ruiz, T. (2012). *Características y función de los tralenguas*. Extraído de <http://www.padresenlaescuela.com/caracteristica-y-funcion-de-lostralenguas>.
- Torrance (1965) *La creatividad es un proceso que vuelve a alguien sensible*.
- Villarroel J. Guerra F. (2006) *Crear para Jugar, Jugar para Pensar*. Ibarra Ecuador: identidad gráfica.
- Villarroel, E. (2009). *Juegos Verbales*. Concepción. Chile. Extraído de <http://pinchaquihaceunclik.blogspot.com/2009/06/tipos-y-ejemplos-dejuegos-verbales.html>.
- Ventura Moscoso, 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, período lectivo 2016 - 2017*. Universidad Politécnica Salesiana.
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14899/1/UPS-CT007325.pdf>
- Ventura Vidaurre, S. J. (2020). *Proyecto didáctico interdisciplinario para potenciar la creatividad en los estudiantes de tercer grado de la Institución Educativa 10828, Chiclayo*. Chiclayo: Universidad César Vallejo. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/48860>
- Vera (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, período lectivo 2016 - 2017*. Universidad Politécnica Salesiana.
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14899/1/UPS-CT007325.pdf>
- Vigotsky, L. (1984). *Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad preescolar*. Akal editorial.

Zambrano Yalama, N. I. (2019) *El desarrollo de la creatividad en estudiantes universitarios*. Edit. CONrado.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1990-86442019000200354

Anexos

Anexo 1: Instrumento validado

**ESCALA VALORATIVA PARA EVALUAR LOS JUEGOS LÚDICOS EN
NIÑOS DE 4 AÑOS**

Por medio del presente se busca realizar la medición de los juegos libres, según la observación realizada, marque usted la que corresponda.

Código del estudiante:.....Edad:.....

N°	ITEM	ESCALA		
		Siempre lo hace	A veces lo realiza	Nunca lo realiza
	Dimensión: Funcional			
1	Actúa con seguridad en diversas actividades			
2	Ayuda al niño o compañero que aún no comprende el juego			
3	Adquiere destrezas mientras socializa en el juego			
4	Explora su entorno realizando movimientos			
5	Promueve el juego brindando oportunidades de participación			
6	Asume diferentes roles para representar la acción requerida			
	Dimensión: Simbólico			
7	Establece pautas con su grupo para lograr terminar el juego			
8	Transmite imaginación y seguridad en los juegos			
9	Manifiesta lo que desea jugar con diversos objetos			
10	Utiliza las normas brindadas para que sea práctico el juego			
11	Utiliza objetos para desplazarse en un solo pie			
12	Respeto las reglas del juego			
13	Se expresa de manera espontánea dando a conocer lo que siente			
14	Evidencia lo ocurrido a través del juego			
	Dimensión: Juego de reglas			
15	Realiza el juego siguiendo las pautas			
16	Transporta objetos de un lugar a otro con diversos obstáculos			
17	Identifica sus segmentos corporales para establecer semejanzas con los demás			
18	Propone distintos movimientos a partir de sus posibilidades			
19	Desarrolla con seguridad el juego			
20	Dramatiza la acción que realizo			

**ESCALA VALORATIVA PARA EVALUAR LA CREATIVIDAD EN NIÑOS
DE 4 AÑOS**

Por medio del presente se busca realizar la evaluación de la creatividad, según la observación realizada, marque usted la que corresponda.

Apellidos y nombres:.....**Edad:**.....

N°	Items	Escala		
		Bueno	Regular	Deficiente
	Dimensión: Fluidez			
1	Expresa espontáneamente sus ideas en la actividad a desarrolla			
2	Comunica sus intenciones al momento de crear juguete			
3	Explica el procedimiento del producto elaborado			
4	Presenta un gran número de ideas novedosas			
5	Dibuja diferentes imágenes de acuerdo al contexto que lo rodea			
6	Elige libremente los materiales con los que trabaja			
	Dimensión: Originalidad			
7	Es novedoso al intentar crear juguetes			
8	Es autónomo al intentar crear juguetes			
9	Busca lo sencillo y simple a las situaciones			
10	Representa diversas imágenes con características poco comunes o únicas			
	Dimensión: Motivación			
11	Es predispuesto para involucrarse en la actividad			
12	Es perseverante en el desarrollo de retos que se propone			
13	Soluciona problemas con regulación emocional durante la actividad			
14	Se siente contento con la propuesta			
15	Expresa su imaginación en forma segura			

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** Ana Maritza Bustamante Chávez
- 1.2. **Grado Académico:** Magister en Educación
- 1.3. **Profesión:** Licenciado en Educación
- 1.4. **Institución donde labora:** Institución Educativa Integrada Julio Benavides Sanguinetti
- 1.5. **Cargo que desempeña:** Docente
- 1.6. **Denominación del instrumento:** *Escala valorativa para evaluar los juegos lúdicos en niños de 4 años*
- 1.7. **Autor del instrumento:** Capcha Rojas, Aurea Cira
- 1.8. **Carrera:** Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Funcional							
Actúa con seguridad en diversas actividades	X		X		X		
Ayuda al niño o compañero que aún no comprende el juego	X		X		X		
Adquiere destrezas mientras socializa en el juego	X		X		X		
Explora su entorno realizando movimientos	X		X		X		
Promueve el juego brindando oportunidades de participación	X		X		X		
Asume diferentes roles para representar la acción requerida	X		X		X		
Dimensión 2: Simbólico							
Establece pautas con su grupo para lograr terminar el juego	X		X		X		
Transmite imaginación y seguridad en los juegos	X		X		X		
Manifiesta lo que desea jugar con diversos objetos	X		X		X		
Utiliza las normas brindadas para que sea práctico el juego	X		X		X		
Utiliza objetos para desplazarse en un solo pie	X		X		X		
Respeto las reglas del juego	X		X		X		

Se expresa de manera espontánea dando a conocer lo que siente	X		X		X		
Evidencia lo ocurrido a través del juego	X		X		X		
Dimensión 3: Juego de reglas							
Realiza el juego siguiendo las pautas	X		X		X		
Transporta objetos de un lugar a otro con diversos obstáculos	X		X		X		
Identifica sus segmentos corporales para establecer semejanzas con los demás	X		X		X		
Propone distintos movimientos a partir de sus posibilidades	X		X		X		
Desarrolla con seguridad el juego	X		X		X		
Dramatiza la acción que realizo	X		X		X		

Otras observaciones generales: Ninguna



Ana Maritza Bustamante Chávez

DNI N° 10712915

1.1. Denominación del instrumento: *Escala valorativa para evaluar la creatividad en niños de 4 años*

1.2. Autor del instrumento: Capcha Rojas, Aurea Cira

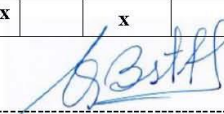
1.3. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 2

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Fluidez							
Expresa espontáneamente sus ideas en la actividad a desarrolla	X		X		X		
Comunica sus intenciones al momento de crear juguete	X		X		X		
Explica el procedimiento del producto elaborado	X		X		X		
Presenta un gran número de ideas novedosas	X		X		X		
Dibuja diferentes imágenes de acuerdo al contexto que lo rodea	X		X		X		
Elige libremente los materiales con los que trabaja	X		X		X		
Dimensión 2: Originalidad							
Es novedoso al intentar crear juguetes	X		X		X		
Es autónomo al intentar crear juguetes	X		X		X		
Busca lo sencillo y simple a las situaciones	X		X		X		
Representa diversas imágenes con características poco comunes o únicas	X		X		X		
Dimensión 3: Motivación							
Es predispuesto para involucrarse en la actividad	X		X		X		
Es perseverante en el desarrollo de retos que se propone	X		X		X		
Soluciona problemas con regulación emocional durante la actividad	X		X		X		
Se siente contento con la propuesta	X		X		X		
Expresa su imaginación en forma segura	X		X		X		

Otras observaciones generales: Ninguna



 Ana Maritza Bustamante Chávez
 DNI N° 10712915

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** Lester Froilán, Salinas Ordoñez
- 1.2. **Grado Académico:** Doctor en Educación
- 1.3. **Profesión:** Licenciado en Educación
- 1.4. **Institución donde labora:** Universidad Nacional Hermilio Valdizán - Huánuco
- 1.5. **Cargo que desempeña:** Docente
- 1.6. **Denominación del instrumento:** *Escala valorativa para evaluar los juegos lúdicos en niños de 4 años*
- 1.7. **Autor del instrumento:** Capcha Rojas, Aurea Cira
- 1.8. **Carrera:** Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Funcional							
Actúa con seguridad en diversas actividades	X		X		X		
Ayuda al niño o compañero que aún no comprende el juego	X		X		X		
Adquiere destrezas mientras socializa en el juego	X		X		X		
Explora su entorno realizando movimientos	X		X		X		
Promueve el juego brindando oportunidades de participación	X		X		X		
Asume diferentes roles para representar la acción requerida	X		X		X		
Dimensión 2: Simbólico							
Establece pautas con su grupo para lograr terminar el juego	X		X		X		
Transmite imaginación y seguridad en los juegos	X		X		X		
Manifiesta lo que desea jugar con diversos objetos	X		X		X		
Utiliza las normas brindadas para que sea práctico el juego	X		X		X		
Utiliza objetos para desplazarse en un solo pie	X		X		X		
Respeto las reglas del juego	X		X		X		

Se expresa de manera espontánea dando a conocer lo que siente	X		X		X		
Evidencia lo ocurrido a través del juego	X		X		X		
Dimensión 3: Juego de reglas							
Realiza el juego siguiendo las pautas	X		X		X		
Transporta objetos de un lugar a otro con diversos obstáculos	X		X		X		
Identifica sus segmentos corporales para establecer semejanzas con los demás	X		X		X		
Propone distintos movimientos a partir de sus posibilidades	X		X		X		
Desarrolla con seguridad el juego	X		X		X		
Dramatiza la acción que realiza	X		X		X		

Otras observaciones generales: Ninguna



Dr. Lester Froilán Salinas Ordoñez

DNI. 40349762

1.1. Denominación del instrumento: *Escala valorativa para evaluar la creatividad en niños de 4 años*

1.2. Autor del instrumento: Capcha Rojas, Aurea Cira

1.3. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 2

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Fluidez							
Expresa espontáneamente sus ideas en la actividad a desarrolla	X		X		X		
Comunica sus intenciones al momento de crear juguete	X		X		X		
Explica el procedimiento del producto elaborado	X		X		X		
Presenta un gran número de ideas novedosas	X		X		X		
Dibuja diferentes imágenes de acuerdo al contexto que lo rodea	X		X		X		
Elige libremente los materiales con los que trabaja	X		X		X		
Dimensión 2: Originalidad							
Es novedoso al intentar crear juguetes	X		X		X		
Es autónomo al intentar crear juguetes	X		X		X		
Busca lo sencillo y simple a las situaciones	X		X		X		
Representa diversas imágenes con características poco comunes o únicas	X		X		X		
Dimensión 3: Motivación							
Es predispuesto para involucrarse en la actividad	X		X		X		
Es perseverante en el desarrollo de retos que se propone	X		X		X		
Soluciona problemas con regulación emocional durante la actividad	X		X		X		
Se siente contento con la propuesta	X		X		X		
Expresa su imaginación en forma segura	X		X		X		

Otras observaciones generales:



Dr. Lester Froilán Salinas Ordóñez
DNI. 40349762

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** Aida Soledad Sánchez Cornejo
- 1.2. **Grado Académico:** Magíster En Educación
- 1.3. **Profesión:** Licenciada en Educación
- 1.4. **Institución donde labora:** Institución Educativa Inicial N° 012
- 1.5. **Cargo que desempeña:** Directora
- 1.6. **Denominación del instrumento:** *Escala valorativa para evaluar los juegos lúdicos en niños de 4 años*
- 1.7. **Autor del instrumento:** Capcha Rojas, Aurea Cira
- 1.8. **Carrera:** Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Funcional							
Actúa con seguridad en diversas actividades	X		X		X		
Ayuda al niño o compañero que aún no comprende el juego	X		X		X		
Adquiere destrezas mientras socializa en el juego	X		X		X		
Explora su entorno realizando movimientos	X		X		X		
Promueve el juego brindando oportunidades de participación	X		X		X		
Asume diferentes roles para representar la acción requerida	X		X		X		
Dimensión 2: Simbólico							
Establece pautas con su grupo para lograr terminar el juego	X		X		X		
Transmite imaginación y seguridad en los juegos	X		X		X		
Manifiesta lo que desea jugar con diversos objetos	X		X		X		
Utiliza las normas brindadas para que sea práctico el juego	X		X		X		
Utiliza objetos para desplazarse en un solo pie	X		X		X		
Respeto las reglas del juego	X		X		X		

Se expresa de manera espontánea dando a conocer lo que siente	X		X		X		
Evidencia lo ocurrido a través del juego	X		X		X		
Dimensión 3: Juego de reglas							
Realiza el juego siguiendo las pautas	X		X		X		
Transporta objetos de un lugar a otro con diversos obstáculos	X		X		X		
Identifica sus segmentos corporales para establecer semejanzas con los demás	X		X		X		
Propone distintos movimientos a partir de sus posibilidades	X		X		X		
Desarrolla con seguridad el juego	X		X		X		
Dramatiza la acción que realizo	X		X		X		

Otras observaciones generales: Los ítems cumplen con evaluar la variable juegos lúdicos.

Fecha: 01 - 03 - 2022



Mg. Aida Soledad Sánchez Cornejo
DIRECTORA DE LA IEIN° 012

1.1. Denominación del instrumento: *Escala valorativa para evaluar la creatividad en niños de 4 años*

1.2. Autor del instrumento: Capcha Rojas, Aurea Cira

1.3. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 2

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Fluidez							
Expresa espontáneamente sus ideas en la actividad a desarrollar	X		X		X		
Comunica sus intenciones al momento de crear juguete	X		X		X		
Explica el procedimiento del producto elaborado	X		X		X		
Presenta un gran número de ideas novedosas	X		X		X		
Dibuja diferentes imágenes de acuerdo al contexto que lo rodea	X		X		X		
Elige libremente los materiales con los que trabaja	X		X		X		
Dimensión 2: Originalidad							
Es novedoso al intentar crear juguetes	X		X		X		
Es autónomo al intentar crear juguetes	X		X		X		
Busca lo sencillo y simple a las situaciones	X		X		X		
Representa diversas imágenes con características poco comunes o únicas	X		X		X		
Dimensión 3: Motivación							
Es predispuesto para involucrarse en la actividad	X		X		X		
Es perseverante en el desarrollo de retos que se propone	X		X		X		
Soluciona problemas con regulación emocional durante la actividad	X		X		X		
Se siente contento con la propuesta	X		X		X		
Expresa su imaginación en forma segura	X		X		X		

Otras observaciones generales:

Mg. Aida Soledad Sánchez Cornejo
DIRECTORA DE LA I.E.I. N° 012

Anexo 2: Carta de la Institución donde realizo la investigación

" Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Huánuco, 03 de marzo de 2022

**DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 123 DE HUANCABAMBA,
HUAMALÍES, HUÁNUCO, 2022.**

Presente.-

**ASUNTO: SOLICITO APOYO Y AUTORIZACIÓN PARA EJECUTAR PROYECTO DE
INVESTIGACIÓN**

Que habiendo formulado proyecto de investigación con fines a realizar estudios en los estudiantes sobre los aprendizajes relacionados a los juegos lúdicos por la naturaleza de los niños, asimismo sobre el desarrollo de la creatividad, en tal sentido presento mi proyecto cuyo título es **LOS JUEGOS LÚDICOS Y LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA I.E.I. 123 DE HUANCABAMBA, HUAMALÍES, HUÁNUCO, 2022.**, que será en beneficio de los estudiantes, padres de familia y docentes de la Institución Educativa, por lo expuesto SOLICITO a usted señora Directora de la Institución Educativa, el apoyo y la autorización para ejecutar proyecto de investigación en el presente año

Aprovecho la oportunidad para reiterarle los sentimientos de mi mayor consideración y estima personal.

Atentamente,

CAPCHA ROJAS, AUREA CIRA

Anexo 4: Consentimiento informado.



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES) **(Educación Inicial)**

Título del estudio:

LOS JUEGOS LÚDICOS Y LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA I.E.I. 123 DE HUANCABAMBA, HUAMALÍES, HUÁNUCO, 2022.

Investigador (a): Lucía Margaret Satalaya Huaytán

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado:

LOS JUEGOS LÚDICOS Y LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA I.E.I. 123 DE HUANCABAMBA, HUAMALÍES, HUÁNUCO, 2022. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Este trabajo de investigación busca responder: ¿De qué manera los juegos lúdicos se relacionan con la creatividad en los niños de cuatro años de la I.E.I. N° 123 de Huancabamba, Huamalíes, Huánuco, 2022? puesto que la creatividad es fundamental y de importancia en el desarrollo académico y formativo, a través de él se accede al mundo del conocimiento y es herramienta para los nuevos aprendizajes, posibilitando en los niños y las niñas la mejora de su capacidad de poder relacionarse con los demás, tanto en la escuela y la sociedad.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizara la autorización por parte de la Dirección de la Institución Educativa
2. Coordinación con la docente de aula
3. Otorgar el consentimiento informado para la realización de la investigación
4. Aplicación de los instrumentos de recojo de información

Riesgos: (Si aplica)

El presente trabajo de investigación no presenta ningún riesgo, que afecte el bienestar de los estudiantes

Beneficios:

Los beneficios que tendrá el estudiante será muchos, tales como:

Descripción de los juegos lúdicos y la creatividad, además de recursos que podrán interactuar, asimismo de apoyo educativo para el aula.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 935514865

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad

Católica Los Ángeles de Chimbote, correo ciei@uladech.edu.pe

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

**Nombres y Apellidos
Participante**

Fecha y Hora

**Capcha Rojas, Aurea Cira
Investigadora**

Fecha y Hora

Anexo 4: Base de datos

N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	
2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	
3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	
4	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2
5	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	
6	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	
7	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	
8	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	
9	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	
10	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	1	3	3	2	1	3	3	2	2	2	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	2	
11	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	
12	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	
13	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	3	3	2	1	2	2	1	2	1
14	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	
15	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	3	2	2	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2
16	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2

