



**FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**TESIS**

**EL JUEGO Y LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE  
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA POLICÍA NACIONAL DEL PERÚ  
“VIRGEN DE FÁTIMA” DEL DISTRITO DEL RÍMAC – LIMA, 2019**

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

**PRESENTADO POR:  
BACHILLER MAITE ISAMAR GARCÍA ALVARADO**

**ASESORES:**

**Mg. Diego Alberto Blas Salazar**

**Dra. Enma Carrasco Campos**

**LIMA – PERÚ**

**2022**

## **DEDICATORIA**

A Dios, por ser quien guía mis pasos y me conduce hacia la búsqueda del bien y la verdad.

A mis padres, por ser ellos el origen de mi vida y ejemplo de mi formación.

## **AGRADECIMIENTO**

A la Universidad Alas Peruanas, por ser la institución que me abrió las puertas para poder ser profesional.

A mis familiares, profesores y compañeros de promoción, en gratitud por su apoyo sincero e incondicional en mis esfuerzos para realizar esta investigación.

## RESUMEN

La investigación se ha desarrollado a partir de un tema de interés para la educación como es el juego y el pensamiento creativo, para lo cual se ha formulado el objetivo de verificar la relación entre el juego y la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Policía Nacional del Perú “Virgen de Fátima”, del Distrito del Rímac – Lima, 2019.

Para llevar a cabo la investigación, fue necesario utilizar una metodología con el diseño no experimental de corte transversal, alcance o nivel correlacional, tipo investigación básica o fundamental y método hipotético deductivo. Las variables el juego y la creatividad fueron evaluadas en una población de 65 estudiantes de ambos sexos, de entre 4 y 5 años de la Institución Educativa Policía Nacional del Perú “Virgen de Fátima”, del Distrito del Rímac – Lima, población que se desempeñó también como muestra no probabilística, bajo la relación  $N = n$ . Las técnicas que se utilizaron fue la observación sistémica para la variable el juego, con una ficha de observación como instrumento; la variable creatividad fue medida con la técnica de la encuesta y un cuestionario adaptado para la edad de los niños.

El análisis estadístico de las variables se realizó de las formas descriptiva e inferencial, utilizando el programa estadístico SPSS versión 24 en español. La prueba de hipótesis se llevó a cabo con el estadístico Rho Spearman para medir la correlación ( $r_s$ ) y la significancia. El resultado de la prueba de la hipótesis general arrojó una intensidad de  $r_s = 0,683$  con una  $p$ . de  $0,01$  (bilateral)  $< 0,05$ , lo cual permitió tomar la decisión de rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna. En conclusión, se demostró que existen evidencias suficientes con una sig. de  $0,01$  bilateral, para aceptar que el juego y la creatividad se encuentran relacionadas en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Policía Nacional del Perú “Virgen de Fátima”, del Distrito del Rímac – Lima, 2019.

**Palabras clave:** creatividad, juego, juego educativo.

## ABSTRACT

The research has been developed from a topic of interest for education such as play and creative thinking, for which the objective of verifying the relationship between play and creativity in children aged 4 and 5 has been formulated. of the Educational Institution National Police of Peru "Virgen de Fátima", of the District of Rímac - Lima, 2019.

To carry out the research, it was necessary to use a methodology with a non-experimental cross-sectional design, scope or correlational level, basic or fundamental research type, and hypothetical deductive method. The variables of play and creativity were evaluated in a population of 65 students of both sexes, aged between 4 and 5 years of the Educational Institution National Police of Peru "Virgen de Fátima", of the District of Rímac - Lima, population that worked also as a non-probabilistic sample, under the relation  $N = n$ . The techniques used were systemic observation for the game variable, with an observation card as an instrument; the creativity variable was measured with the survey technique and a questionnaire adapted to the age of the children.

The statistical analysis of the variables was carried out in the descriptive and inferential forms, using the statistical program SPSS version 24 in Spanish. The hypothesis test was carried out with the Rho Spearman statistic to measure correlation ( $r_s$ ) and significance. The result of the general hypothesis test yielded an intensity of  $r_s = 0.683$  with a  $p. 0.01$  (bilateral)  $<0.05$ , which allowed making the decision to reject the null hypothesis and accept the alternative hypothesis. In conclusion, it was shown that there is sufficient evidence with a sig.  $0.01$  bilateral, to accept that play and creativity are related in children 4 and 5 years of the Educational Institution National Police of Peru "Virgen de Fátima", of the District of Rímac - Lima, 2019.

**Keywords:** creativity, game, educational game.

# ÍNDICE

	Pág.
DEDICATORIA .....	ii
AGRADECIMIENTO .....	iii
RESUMEN .....	iv
ÍNDICE .....	vi
INTRODUCCIÓN .....	viii
CAPITULO I .....	10
PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO .....	10
1.1. Descripción de la realidad problemática.....	10
1.2. Delimitación de la investigación .....	14
1.2.1. Delimitación Social.....	14
1.2.2. Delimitación Temporal.....	14
1.2.3. Delimitación espacial .....	14
1.3. Formulación del Problemas .....	14
1.3.1. Problema general.....	14
1.3.2. Problemas específicos.....	14
1.4. Objetivos de la investigación .....	15
1.4.1. Objetivo general .....	15
1.4.2. Objetivos específicos .....	15
1.5. Hipótesis de la Investigación.....	15
1.5.1. Hipótesis General.....	15
1.5.2. Hipótesis Específicas .....	16
1.5.3. Identificación y Clasificación de Variables e indicadores .....	16
1.6. Diseño de Investigación.....	188
1.6.1. Tipo de Investigación .....	188
1.6.2. Nivel de Investigación .....	19
1.6.3. Método .....	19
1.7. Población y Muestra de la Investigación.....	19
1.7.1. Población .....	19
1.7.2. Muestra .....	19
1.8. Técnicas e Instrumentos de la Recolección de Datos .....	19
1.8.1. Técnicas .....	19
1.8.2. Instrumentos.....	20

1.9. Justificación e importancia de la Investigación.....	21
1.9.1. Justificación Teórica.....	21
1.9.2. Justificación Practica.....	21
1.9.3. Justificación Social.....	22
1.9.4. Justificación Legal.....	22
CAPITULO II.....	23
MARCO TEÓRICO.....	23
2.1. Antecedentes de la Investigación 23	
2.1.1. Estudios Previos.....	23
2.1.2. Tesis Nacionales.....	24
2.1.3. Tesis Internacionales.....	26
2.2. Bases Teóricas.....	288
2.2.1. Variable el juego.....	288
2.2.2. Variable la creatividad.....	388
2.3. Definición de Términos Básicos.....	49
CAPITULO III.....	511
PRESENTACION, ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	51
3.1. Tablas y gráficos estadísticos.....	51
3.2. Contrastación de la hipótesis de la investigación.....	61
CONCLUSIONES.....	655
RECOMENDACIONES.....	666
FUENTES DE INFORMACIÓN.....	68
ANEXOS.....	711
MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	722
INSTRUMENTOS.....	744
BASE DE DATOS.....	766
Fotografías.....	800

## INTRODUCCIÓN

Estamos viviendo una era vertiginosa de cambios impredecibles en la vida económica, social, política, artística, etc., debido al empuje de la ciencia y la tecnología que, con el impacto de las tecnologías de la comunicación, el conocimiento se hace cada vez más imprescindible para el desarrollo y la supervivencia de los pueblos. Las organizaciones reclaman cada vez personas más inteligentes y creativas, capaces de contribuir en ellas a lograr los objetivos y solucionar los problemas que se presentan vinculados a la mejora de los procesos de la producción y de los servicios. Esta necesidad ha impactado en los sistemas educativos de todos los países, los cuales se preocupan por formar estudiantes que, al egresar del sistema, sean capaces de incorporarse en las organizaciones aportando el saber y las actitudes necesarios para contribuir en el logro de los objetivos corporativos. Cabe resaltar, que también la sociedad reclama productos y servicios que satisfagan requerimientos cada vez más sofisticados. Existe una guerra de empresas, que se disputan el mercado ofreciendo productos inimaginables en el pasado. De ahí que algunos estudiosos consideran que, para vencer a la competencia, se necesita hacer de la educación un sistema diferente que responda a las expectativas modernas del siglo veinte. Es dentro de este contexto, en el que la creatividad, tanto tiempo desdeñada por la escuela, aparece como una herramienta que puede permitir que las personas, como también las organizaciones, desarrollen su capacidad para encontrar soluciones diferentes e ingeniosas a los grandes problemas que vive la humanidad, como la contaminación ambiental, el calentamiento global, la pobreza, la discriminación social, las enfermedades, el desempleo, el hambre, la inseguridad, etc., para lo cual se requiere no solo de la forma de pensar lógica, sino creativa e imaginativa.

Situaciones como las anteriores, hace pensar a los docentes que las habilidades creativas son capaces de desarrollarse en todas las edades, pero es mejor aprovechar la presencia de los niños desde edades tempranas, cuando asisten a la educación inicial. Es en la infancia en la que se puede aprovechar la naturaleza lúdica de la vida del niño, para estimular el desarrollo de su pensamiento

creativo. Coherentes con esta idea, es que hemos planteado llevar a cabo una investigación con carácter exploratorio, que parta del objetivo de verificar la relación que existe entre el juego y la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Policía Nacional del Perú “Virgen de Fátima”, del Distrito del Rímac – Lima. Investigación, cuyos resultados pueden servir como punto de partida para estimular el interés de quienes son los responsables de conducir las riendas de la educación en país.

El presente informe se estructura en tres capítulos:

**CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO.** En el desarrollo de este primer capítulo encontraremos la descripción necesaria que evidencie la existencia de un problema de investigación para luego determinar su delimitación. Encontramos también la formulación de objetivos, hipótesis y el proceso de operacionalización de variables. El capítulo culmina con la presentación del diseño, método y las justificaciones de la investigación.

**CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.** En este capítulo encontraremos el desarrollo de los antecedentes de la investigación para luego realizar una presentación ordenada y resumida de la literatura existente para cada una de las variables. Así mismo, se presenta una serie de términos básicos que permiten una mejor comprensión del trabajo.

**CAPÍTULO III. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS.** En este capítulo se da una presentación ordenada de los resultados estadísticos tanto a nivel descriptivo como inferencial para determinar la comprobación de las hipótesis de investigación.

Finalmente se establecen las conclusiones del estudio y sus recomendaciones para los interesados. Se incluye las fuentes empleadas en la investigación y los instrumentos utilizados.

# **CAPITULO I**

## **PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO**

### **1.1. Descripción de la realidad problemática**

Nadie pone en tela de juicio que estamos viviendo la denominada Era del Conocimiento, cuya característica son los continuos y acelerados cambios que afectan inevitablemente la sociedad. Los países que se han focalizado en el conocimiento lo han tomado como un instrumento puesto al servicio del desarrollo económico y social, pero, fundamentalmente, han trastocado sus sistemas educativos para hacerlos coherentes con los cambios del entorno y poder enfrentar los problemas del desarrollo y el crecimiento sostenido.

Hoy en día podríamos distinguir entre países que saben y países que no saben. Es decir, la producción de conocimiento va aparejada al desarrollo, este es el mejor combustible que la sociedad ha podido encontrar y sirve como la energía que hace posible la seguridad y el avance científico y tecnológico.

Las sociedades que han avanzado, gracias a la producción de conocimiento, se inclinan más al sector de servicios que al de productos; esto ha movido las estructuras de las organizaciones incluyendo los sistemas educativos, los que buscan construir perfiles apropiados para preparar estudiantes y profesionales que se incorporen a la economía sin problemas.

“Relacionado con los cambios en las estructuras ocupacionales, se observa una creciente importancia de la educación, que queda reflejada en el nivel de educación más alto de la población. Un indicador es la transformación de las universidades como instituciones de elite en instituciones de educación superior masificada. No obstante, en el debate alrededor de la sociedad del conocimiento no está resuelta aún la cuestión de si el progreso tecnológico es

el causante del incremento de nivel educativo o si el incremento del nivel formativo ha impulsado la innovación tecnológica y, por consiguiente, la transición hacia la sociedad del conocimiento” (Krüger, 2006).

No queda ninguna duda que los países que quieren avanzar hacia el desarrollo sostenible, tienen que invertir en educación para el impulso del conocimiento, es decir, abandonar la producción artesanal reemplazándola por la producción industrial de conocimientos.

La carrera entre países desarrollados y emergentes de la revolución que estamos viviendo, ha sido advertida como un peligro por pensadores como Toffer (1993) quien manifiesta que “En una época de explosivos cambios –en que las vidas personales se ven desgarradas, el orden social existente se desmorona y una nueva y fantástica forma de vida comienza a asomar por el horizonte-, formular las más amplias preguntas acerca de nuestro futuro no es una simple cuestión de curiosidad intelectual. Es una cuestión de supervivencia” (p. 16).

El mundo está dividido, no queda duda, hoy podemos observar a aquellos países que se proyectan a la conquista del espacio cada vez más alejado de la Tierra, como aquellos que todavía ni siquiera han logrado conquistar su espacio vital. Esta situación es una señal de alarma para los países subdesarrollados, mal llamados en desarrollo, que deben escuchar y tratar de ponerse a tono con los cambios globales que se viven en el planeta.

En nuestro país, ya desde hace años atrás, en el Informe sobre Desarrollo Humano – Perú (2002), “se afirma que somos un país paradójico, con muchos recursos desaprovechados, tanto humanos como naturales, físicos y financieros, con pobreza y desempleo, cuya situación debe ser resuelta volviendo la mirada hacia nuestras propias fuerzas, entre las cuales se considera la creatividad, aparte de otros elementos de similar importancia” (p. 24).

Conscientes de nuestra realidad, los gobiernos nacionales han intentado ponerse a tono con la Era del Conocimiento y del desarrollo sostenible, aprobando diseños curriculares para la educación básica, bajo el concepto de formación integral con énfasis en perfiles por competencias y currículum orientado hacia el desarrollo personal, ejercicio de la ciudadanía, sociedad del conocimiento y vinculación con el mundo del trabajo, planteados en los diseños curriculares de los años 2005, 2009 y 2016.

Sin embargo, a pesar de que en los nuevos lineamientos se expresa la voluntad de impulsar una educación para formar estudiantes creativos e innovadores, como reclaman las actuales circunstancias, la realidad contradice la teoría. Es público y notario el bajo nivel de educación que muestran las instituciones educativas, todavía se imparte una educación reproductiva y memorística, centrada en el profesor y no en el estudiante, descontextualizada y apartada de los grandes problemas nacionales, regionales y locales, centralizada, vertical y desmotivadora. La creatividad sigue siendo ignorada y confundida con el arte y la literatura. Los docentes no perciben que el pensamiento racional o lógico se enriquece con la imaginación y la creatividad, que el conductismo solo forma seres pasivos, conformistas y no comprometidos con el cambio. Esta percepción se extiende a la educación de la Institución Educativa Policía Nacional del Perú “Virgen de Fátima” del Distrito de Rímac, que ha servido como punto de partida para esta investigación. En ella no se observa señales de cambio. Los docentes continúan pegados a la educación tradicional, centrada en el maestro, no se observa libertad de pensamiento en los niños para crear e innovar, para hacer uso del juego creativo y para plantear soluciones imaginativas, desafiantes e innovadoras.

Pero no solo la falta de una educación que impulse el pensamiento divergente actúa en contra de los grandes objetivos educacionales nacionales, sino también hemos olvidado que el “en el presente y en el pasado, todos los niños poseen el instinto de la búsqueda de su diversión, que canalizan en juegos, y esta actividad es tan relevante en la etapa de su vida

que podría decirse que es el rasgo fundamental de ella. El niño que no juega es un niño enfermo, de cuerpo y de espíritu” (UNESCO, 2015).

El juego considerado como una herramienta en la formación de los niños, se ha convertido en un serio problema, debido a la falta de capacitación para los responsables de administrar el proceso de enseñanza aprendizaje. Por este motivo, el Ministerio de Educación, en consonancia con el Proyecto Educativo Nacional al 2021 (PEN), ha establecido los lineamientos de políticas educativas y elaborando el Diseño Curricular Nacional (CN) en el cual se determina que la actividad psicomotriz acompañada de terminadas condiciones ambientales, los niños van definiendo una identidad propia.

Con respecto al juego, en la institución donde se han medio las variables en la muestra, se observa una cierta discordancia entre lo que se practica y se norma y lo que establece la teoría con respecto al juego y su función en el aprendizaje. Por ejemplo, los horarios se establecen de manera tradicional, no se busca que los espacios recreativos sean aprovechados y dirigidos por docentes preparados para sacar provecho de la actividad lúdica de los niños.

El estudio de la realidad permite corroborar que es necesario investigar para saber con precisión científica si el juego realmente beneficia el desarrollo de la creatividad y otras habilidades de los niños, tal como lo plantean algunas teorías expuestas en capítulos posteriores, siendo necesario abandonar algunas prácticas tradicionales que ignoran la importancia que tienen el juego, así como la creatividad, en la formación del nuevo perfil de estudiante que propone el Ministerio de Educación.

Esta es una de las razones que nos ha impulsado a estudiar las variables juego y creatividad, de cuyo conocimiento se espera contribuir a la educación en beneficio de las nuevas generaciones.

## **1.2. Delimitación de la investigación**

### **1.2.1. Delimitación Social**

El estudio se delimitó socialmente en niños de cuatro y cinco años de la Institución Educativa Policía Nacional del Perú “Virgen de Fátima” del distrito del Rímac, Lima.

### **1.2.2. Delimitación Temporal**

El estudio se delimitó temporalmente al año académico 2019.

### **1.2.3. Delimitación espacial**

La delimitación espacial estuvo circunscrita al ámbito del hábitat de la población ubicado en la Institución Educativa “Virgen de Fátima” del Distrito de Rímac de Lima.

## **1.3. Formulación del Problemas**

### **1.3.1. Problema general**

¿Cómo es la relación entre el juego y la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Policía Nacional del Perú “Virgen de Fátima”, del Distrito del Rímac – Lima, 2019?

### **1.3.2. Problemas específicos**

**PE1.** ¿Cómo es la relación entre la dimensión social del juego con la creatividad en los niños de 4 y 5 años del de la Institución Educativa Policía Nacional del Perú “Virgen de Fátima” del distrito del Rímac, Lima, 2019?

**PE2.** ¿Cómo es la relación entre la dimensión cognitiva del juego con la creatividad en los niños de 4 y 5 años del de la Institución Educativa Policía Nacional del Perú “Virgen de Fátima” del distrito del Rímac, Lima, 2019?

**PE3.** ¿Cómo es la relación entre la dimensión sensorial del juego con la creatividad en los niños de 4 y 5 años del de la Institución Educativa

Policía Nacional del Perú “Virgen de Fátima” del distrito del Rímac, Lima, 2019?

#### **1.4. Objetivos de la investigación**

##### **1.4.1. Objetivo general**

Verificar la relación entre el juego y la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Policía Nacional del Perú “Virgen de Fátima”, del Distrito del Rímac – Lima, 2019.

##### **1.4.2. Objetivos específicos**

**OE1.** Verificar la relación entre la dimensión social del juego con la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Policía Nacional del Perú “Virgen de Fátima”, del Distrito del Rímac – Lima, 2019.

**OE2.** Verificar la relación entre la dimensión cognitiva del juego con la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Policía Nacional del Perú “Virgen de Fátima”, del Distrito del Rímac – Lima, 2019.

**OE3.** Verificar la relación entre la dimensión sensorial del juego con la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Policía Nacional del Perú “Virgen de Fátima”, del Distrito del Rímac – Lima, 2019.

#### **1.5. Hipótesis de la Investigación**

##### **1.5.1. Hipótesis General**

Existe una relación positiva entre el juego y la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Policía Nacional del Perú “Virgen de Fátima”, del Distrito del Rímac – Lima, 2019.

### 1.5.2. Hipótesis Específicas

- HE1.** Existe una relación positiva entre la dimensión social del juego con la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Policía Nacional del Perú “Virgen de Fátima”, del Distrito del Rímac – Lima, 2019.
- HE2.** Existe una relación positiva entre la dimensión cognitiva del juego con la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Policía Nacional del Perú “Virgen de Fátima”, del Distrito del Rímac – Lima, 2019.
- HE3.** Existe una relación positiva entre la dimensión sensorial del juego con la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Policía Nacional del Perú “Virgen de Fátima”, del Distrito del Rímac – Lima, 2019.

### 1.5.3. Identificación y Clasificación de Variables e indicadores

Las variables que forman parte de la investigación son las siguientes:

#### **Variable 1: Juegos didácticos**

Definición conceptual:

El juego “es una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación. Este tipo de juegos implican la adquisición y el reforzamiento de algún aprendizaje” (Decroly y Monchamp, 2002, p. 65).

#### **Variable 2: Creatividad**

Definición conceptual:

“Capacidad de pensar flexiblemente que se manifiesta a través de diversas alternativas de solución (por lo general, no convencionales) a las necesidades o problemas que se presentan” (Recio, 1999, p. 34).

**Tabla Nro. 1: Operacionalización de variables**

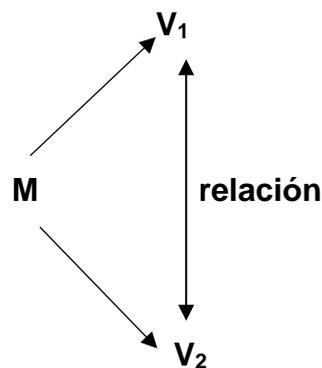
VARIABLES	DEFINICIÓN OPERACIONAL		ITEMS	ESCALA	VALORES
	DIMENSIONES	INDICADORES			
<b>Variable 1:</b> El juego	Dimensión social	- Integración en el grupo - Adaptación con lo demás - Convivencia con iguales - Equidad y consideración	1 2 3 4	ORDINAL	CATEGORÍAS Nunca : 1 A veces: 2 Siempre : 3
	Dimensión cognitiva	- Crecimiento de ideas - Comunicación verbal - Producción de situaciones reales	5 6 7		
	Dimensión sensorial	- Coordinación de movimiento - Narra sensaciones - Adquisición de esquemas	8 9 10		
<b>Variable 2:</b> Creatividad	Cognitiva	- Atención constante - Compromiso hacia la tarea - Implicación creativa - Disposición constante	1 2 3 4	NOMINAL DICOTÓMICA	NO : 0 Sí : 1
	Concepción	- Contexto creativo - Imposición de reglas - Constancia - Responsabilidad	5 6 7 8		
	Combustión	- Define estrategias - Autosuficiencia - Apoyo - Colaboración	9 10 11 12		
	Consumación	- Reflexión sobre resultados - Escucha asertiva - Crítica de resultados - Exigencias	13 14 15 16		
	Comunicación	- Satisfacción de logro - Autonomía - Orden - Matas	17 18 19 20		

Fuente: Elaboración propia

## 1.6. Diseño de Investigación

Según Hernández, Fernández y Baptista (2010) se utilizará “el diseño no experimental transeccional correlacional, ya que las mediciones de las variables se realizaron en un momento ya establecido en la población, sin la necesidad de manipularlas, evidenciando solo las propiedades y características propias de las unidades de análisis” (p.151).

### DISEÑO GRÁFICO DE LA RELACIÓN



En el cual:

M: Muestra

V1: El juego

V2: La creatividad

r: relación

### 1.6.1. Tipo de Investigación

La investigación se considera de tipo básica, por el objetivo de perseguir la búsqueda de patrones que puedan ser asumidos desde la perspectiva científica. “Asimismo, también se inscribe en los estudios aplicados, porque puede ser utilizada en el estudio y transformación de la realidad social educativa. Por el nexo con el objeto de investigación el estudio es de carácter cuantitativo, debido a que tiene como base epistémica el positivismo lógico, que considera los hechos y fenómenos con

existencia objetiva, al margen de la conciencia del investigador y pueden ser medidos estadísticamente” (Carrasco, 2009, p. 43)

### **1.6.2. Nivel de Investigación**

El alcance o nivel propuesto es el correlacional, “puesto que solo se midió la relación que existe entre las variables  $V_1$  y  $V_2$ , en un contexto determinado” (Hernández et al, 2010, p. 80-81)

### **1.6.3. Método**

El método predominante utilizado fue el hipotético deductivo. Se considera que en él “en el método hipotético deductivo se parte de la observación de la realidad para identificar el problema, se plantea la hipótesis, se prueba empíricamente y elaboran las conclusiones” (Cubo, 2011, p.67).

## **1.7. Población y Muestra de la Investigación**

### **1.7.1. Población**

Se define como: “conjunto de individuos definidos en la hipótesis y que tienen similares características” (Castañeda, 1996, p. 79). En el trabajo se consideró a todos los niños de 4 y 5 años de edad (65) matriculados en el nivel inicial de la Institución Educativa Policía Nacional del Perú “Virgen de Fátima”, del Distrito del Rímac – Lima, 2019.

### **1.7.2. Muestra**

La población finita fue considerada en su totalidad, como muestra no probabilística, accesible a la observación del investigador. En ella la población  $N$ , fue igual a la muestra  $n$ .

## **1.8. Técnicas e Instrumentos de la Recolección de Datos**

### **1.8.1. Técnicas**

Resultó más apropiado utilizar la técnica de la observación sistémica para las variables el juego y la creatividad. Según Hernández et al (2014) ella sirve “para saber qué ocurre en la situación real investigada, clasificando

y consignando los acontecimientos pertinentes de acuerdo con la temática investigada” (p. 309).

### 1.8.2. Instrumentos

#### **Variable el juego:**

Para la variable el juego se utilizó una ficha de observación, cuyas características son las siguientes:

**Técnica:** Observación sistémica

**Instrumento:** Ficha de observación

**Autor:** Maite Isamar García Alvarado

**Año:** 2019

**Aplicación:** Individual

**Validez y confiabilidad:** Con la opinión de 3 docentes expertos de la UAP y 0,79 de Alfa de Cronbach.

**Aplicación:** Puede ser aplicada a niños de 4 a 7 años.

**Tiempo de duración:** 35 minutos.

**Dimensiones que considera:** Social, cognitiva y sensorial.

#### **Valoración:**

Siempre: 3

A veces: 2

Nunca: 1

#### **Variable creatividad**

Se hizo uso de la observación, teniendo a los docentes evaluadores, concretándose en una ficha de observación.

**Técnica:** Observación sistémica.

**Instrumento:** Ficha de observación

**Autor:** Maite Isamar García Alvarado

**Año:** 2019

**Aplicación:** Individual

**Validez y confiabilidad:** Con la opinión de 3 docentes expertos de la UAP y 0,79 de Alfa de Cronbach.

**Ámbitos de aplicación:** Aplicable a niños comprendidos desde los 4 hasta los 7 años.

**Tiempo de duración:** 30 minutos.

**Dimensiones:** Fases cognitiva, de la concepción, de la combustión, de la consumación y de la comunicación.

**Valoración:**

No = 0

Sí = 1

## **1.9. Justificación e importancia de la Investigación**

### **1.9.1. Justificación Teórica**

Desde la mirada teórica la investigación se hace necesaria para los educadores nacionales, especialmente, puesto que la mayoría de los estudios se han realizado en contextos internacionales, en niños vinculados a otras culturas; por lo tanto, los profesionales dedicados a la educación, especialmente, pues, como producto de esta investigación, podemos contar con algunos patrones de comportamiento en las variables de tipo correlacional, pues se ha probado que suelen ir acompañadas en los niños, con lo cual se enriquece el saber teórico y se incorpora a la ciencias particulares de la psicología y de la didáctica, por el lado de las estrategias lúdicas, siendo un campo en el que el juego se considera como parte de la dinámica que implica la vida en crecimiento del niño, un fenómeno todavía desconocido que requiere estudiarse mucho más profundamente de manera científica.

### **1.9.2. Justificación Practica**

La investigación tiene un impacto práctico, de utilidad para la didáctica educativa, puesto que brinda las bases cognoscitivas para ensayar una serie de estrategias prácticas para el diseño del proceso de enseñanza aprendizaje. Es decir, ofrece las ideas básicas para intentar introducir transversalmente la creatividad en el aprendizaje de las competencias de la agenda básica de las áreas curriculares, ofreciéndole a los estudiantes una

manera diferente de enfrentar los problemas con el uso del juego y la creatividad.

Asimismo, ofrece materiales específicos para implementar programas de capacitación en creatividad.

### **1.9.3. Justificación Social**

La investigación favorece a los grupos sociales directa e indirectamente. Directamente, se beneficiarían los niños de la institución Educativa Policía Nacional del Perú “Virgen de Fátima”, del Distrito del Rímac, por cuanto aprenderían técnicas apropiadas para resolver problemas de una manera original, ayudándoles en su crecimiento formativo, pues tendríamos estudiantes con capacidades diferentes para estudiar los contenidos, con lo cual podría mejorar su dimensión cognoscitiva en beneficio de su formación.

De manera indirecta, el beneficio es para los padres de familia, los docentes y la sociedad en general, debido a la repercusión del éxito de los niños en las personas con las cuales mantienen relación social.

### **1.9.4. Justificación Legal**

El estudio de investigación se justifica desde el aspecto legal, por ser requisito establecido en la normatividad de la Universidad Alas Peruanas para obtener el título profesional de Licenciado en Educación Inicial. Para ello se requiere la presentación y sustentación de un trabajo de investigación. Así mismo, estos requerimientos legales de la universidad se encuentran en el marco de los estándares de calidad y las exigencias propuestas por la Ley Universitaria N° 30220.

## CAPITULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes de la Investigación

##### 2.1.1. Estudios Previos

**Boulanger** (2013), en su artículo titulado “Aplicación de juegos motrices basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto para la mejora de la motricidad gruesa en niños de inicial de 5 años en la Institución Educativa Estatal N° 1617 comprendida en el pueblo joven Florida Alta del distrito de Chimbote en el año 2012”, (p. 19). Esta es una de las investigaciones llevadas a cabo en el interior del país, en la cual se prueba en base en base a investigaciones experimentales que sí es posible utilizar el juego como estrategia para estimular la motricidad gruesa en los niños, destacándose la importancia que tiene el juego en la pedagogía infantil, hecho que sirve como referente a la investigación que pretendemos realizar, pero a un nivel correlacional con la creatividad.

Con respecto a la creatividad, esta es una variable que ha merecido la atención de diversos intelectuales desde tiempos históricos, cuyas explicaciones nos han servido de referentes para ubicarnos correctamente en lo que queremos estudiar, habiendo descubierto que su explicación está rodeada de ideas religiosas, ideas filosóficas y científicas. Ya en la antigua Grecia se le tenía como un don de los dioses, no de una habilidad humana. En Roma, la posición religiosa seguía dominado las ideas sobre la creatividad, pero hubo la palabra “facere” atribuible a los artistas, ellos eran capaces de fabricar cosas, pero no crear algo de la nada, ello era atributo de dios. Durante la Edad Media continuó dominado la posición teológica, Dios sigue siendo el único ser creador de las cosas a partir de la nada. Los artistas sí podían crear, pero gracias a la reflexión, del raciocinio, pero no por ser creativos. Es durante el Renacimiento, como manifestación de una cultura centrada en el hombre, es que se considera que los

artistas sí son capaces de crear tan igual como Dios. Y se introduce por primera vez la palabra crear para referirse a los hombres dedicados al arte. La historia es larga, pero se resume en el hecho que es recién en el Siglo XX que la creatividad se ve como una cualidad humana, centrándose el análisis en dos posiciones: quienes defienden que esta es una herencia genética y quienes sostienen que es resultado del ambiente. De todas formas, esta breve información nos sirve para indicar que la creatividad tiene un pasado, que vale la pena estudiarlo, y nos sirve como referencia para la presente investigación.

### **2.1.2. Tesis Nacionales**

**Ruitón y Tamayo (2015)**, en su tesis titulada “Juegos lúdicos para la mejora de la motricidad gruesa”, Chimbote. “El trabajo tuvo por objetivo determinar si los juegos lúdicos, bajo el enfoque colaborativo y la utilización de material concreto, mejoran la motricidad gruesa en niños de 2 años en el programa no escolarizado SET Caritas Felices, ubicado en el pueblo joven El Acero en el distrito de Chimbote, en el año 2014. El estudio es de tipo cuantitativo, diseño preexperimental con pretest y post test. La muestra estuvo constituida por 12 estudiantes de 2 años de Educación Inicial. Se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación. Por otro lado, se aplicó a la población muestral un pretest para medir la habilidad motriz gruesa de los estudiantes. Resultados: Los estudiantes tienen un bajo nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, pues el 25% de los niños obtuvieron B y el 67% obtuvieron C. Luego de conocer los resultados, se utilizó la estrategia didáctica durante 15 sesiones de aprendizaje. Finalmente, se aplicó un pos-test, cuyos resultados fueron los siguientes: el 42% logró una calificación de B y el 58% obtuvo A. Conclusión: En función de los últimos resultados, se demuestra la hipótesis de investigación que sustenta que la aplicación de los juegos lúdicos basados en un enfoque colaborativo utilizando material concreto, mejoró significativamente la motricidad gruesa” (Ruitón y Tamayo, 2015).

**Camacho (2012)**, presentó la tesis titulada “El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años”, Lima. “Tuvo por objetivo relacionar el juego cooperativo con el desarrollo de las habilidades sociales para la edad de 5 años. Es una investigación experimental, aplicada. La muestra estaba compuesta por 16 niñas de 5 años de una institución educativa privada de Lima. Resultados: Se aprecia que en la Lista de Cotejo Inicial Si, una muestra de 15 alumnos escucha con atención las reglas de juego, por el contrario 1 alumno no escucha con atención las reglas de juego; en la Lista de Cotejo Final Si y No los resultados son de igual proporción que las listas de Cotejo Inicial para ambas pruebas” (Camacho, 2012).

**Rodriguez & Escobar (2008)**. Sustentaron la tesis “El Origami y La Creatividad en Educandos de 4to grado, Nivel Primario de la Institucion Educativa Humberto Luna” - Cusco. “Tesis de Licenciatura en Educación con Especialidad en Primaria. Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco, Perú. Entre las principales conclusiones tenemos: El 50% de los profesores y el 19.14% de estudiantes encuestados tienen conceptos diferentes sobre la creatividad y eso no hace pensar que los docentes siguen pensando de manera tradicional, esto es un obstáculo para lograr una buena calidad educativa y por ende un buen desarrollo de la creatividad. El 75% de los profesores al ser encuestados manifiestan que es muy importante estimular a los educandos permanentemente para desarrollar la creatividad y el 25% indica que no es necesario porque los educandos creativos solos se muestran con sus habilidades. Encontramos que en su mayoría los alumnos se ubican en un nivel deficiente y regular en los indicadores fluidez , organización, originalidad y flexibilidad; fluctuando en un 53% y un 25% del total del alumnado; superándose en el post test entre 44% y un 58% en un nivel de buena y excelente entonces podemos decir que el origami no sólo es un hobby o un pasatiempo sino que también es toda una herramienta de trabajo y recreación, y que además pretendemos con este trabajo aportarle una

ayuda o herramienta didáctica a todo aquel que trabaje o tenga relación con los alumnos; una forma accesible y fácil de entender todas las posibilidades de usar el papel; hacer ver que no solamente sirve para escribir sino también para desarrollar grandes capacidades artísticas y científicas, ver como el origami nos puede aportar para el desarrollo científico, educativo y recreativo” (Rodríguez & Escobar, 2008).

### **2.1.3. Tesis Internacionales**

**Alvear (2013)**, desarrolló la investigación tipo tesis denominada “El juego y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 a 6 años del Instituto Albert Einstein de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2011-2012”, Loja. “Persiguió el objetivo concienciar a los padres de familia y maestros sobre la importancia que tiene el juego para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños(as) de 5 a 6 años de edad. Los métodos utilizados fueron: científico, inductivo, deductivo, analítico, sintético, descriptivo. Las técnicas e instrumentos utilizados fueron: una encuesta aplicada a las profesoras y auxiliares parvularias para conocer si utilizan el juego en la jornada diaria de trabajo y el Test de Ozeretskyel que nos ayudó a determinar el desarrollo motor grueso de los niños de 5 a 6 años. Resultados: El 60% de las docentes encuestadas utilizan el juego dentro de la planificación diaria de los niños de 5 a 6 años, considerando al juego como una herramienta indispensable en el desarrollo de la Motricidad Gruesa de sus estudiantes; la aplicación del Test de Ozeretsky determinó que un 85% de los niños tiene un excelente nivel en el desarrollo de la Motricidad Gruesa ya que pueden realizar todas las actividades presentadas en este test, un 12% de los niños presentan un buen nivel del desarrollo motor grueso, mientras que tan solo el 3% de los niños evaluados presentan un nivel regular en el desarrollo de su motricidad gruesa” (Alvear, 2013).

**Caballero** (2010), Hizo pública la tesis “El juego, para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años del Jardín Infantil Mis Pequeñas Estrellas del distrito de Barranquilla”, Barranquilla. “Tuvo el objetivo de estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad del Jardín Infantil Mis Pequeñas Estrellas, mediante la aplicación del juego como herramienta fundamental para mejorar el desarrollo motor de infantes. Esta investigación se apoyó en el paradigma explicativo, bajo los parámetros del modelo descriptivo, de tipo cualitativa, la muestra estuvo conformada por 10 niños y 8 niñas de cinco años de transición. Resultados: De los 10 niños, tres presentaron débiles algunos indicadores que no interfieren en su proceso motor para la coordinación y la marcha. Siete niños presentaron fuerte sus indicadores manifestándose en sus buenas condiciones físicas durante las actividades evaluadas. De las 8 niñas evaluadas, una presenta ausente sus indicadores, que la imposibilitan un buen desarrollo de aprendizaje. Las 7 niñas restantes presentaron fuerte los diferentes indicadores de la variable equilibrio considerándose que ellas están en buenas condiciones que le permiten la ejecución de actividades motoras. Conclusiones: El desarrollo motriz del niño es secuencial en su crecimiento a medida que va evolucionando en su proceso biopsicosocial y cultural” (Caballero, 2010).

**Garaigordobil y Torres** (2006) Universidad del País Vasco, “Evaluación de la creatividad en sus correlatos con inteligencia y rendimiento académico, Revista de Psicología, Universitas Tarraconensis, Vol. XVIII (1/1996)”. Este estudio analiza las relaciones de la creatividad verbal y gráfica con inteligencia y rendimiento académico. La muestra está formada por 155 niños de 8 a 10 años, de ambos sexos, distribuidos en 5 aulas de centros públicos y privados. Para la evaluación se utilizaron 4 instrumentos: Test de los Usos, de las consecuencias y de los círculos (Adaptaciones de la Batería de Guilford); Test de abreacción (De la Torre); Test de Matrices Progresivas (Raven); y Escala de

rendimiento académico. El análisis correlacional entre la creatividad y estas variables muestra escasas y bajas correlaciones. Se encontraron relaciones significativas de la creatividad verbal con rendimiento académico y tendencialmente con inteligencia. Sin embargo, la creatividad gráfica apenas mostró correlaciones con estos factores.

## **2.2. Bases Teóricas**

### **2.2.1. Variable el juego**

#### **2.2.1.1. La teoría del juego de Jean Piaget**

Con respecto a la explicación del juego, el estudioso y reconocido intelectual Piaget, el juego es un resultado de la actividad. El juego puede ser un juego en un estadio y trabajo en otro. El juego es una actividad que se repite en el niño por el puro placer de dominarla.

Se concibe el juego “como asimilación pura: la repetición de un comportamiento o un esquema solamente por el placer de conquistar una meta. Pensaba que los tipos y la evolución de las actividades lúdicas que un niño elige reflejan su nivel de desarrollo cognitivo. Juego y desarrollo cognitivo son paralelos e interdependientes. El juego estimula la habilidad del niño para dominar y ser competente dentro de su mundo” (Piaget, 1965, p. 32).

Para Piaget, los cambios que sufre el juego en el desarrollo infantil van paralelo a los cambios de las estructuras mentales. Al respecto, afirma lo siguiente:

“El juego contribuye al establecimiento de nuevas estructuras mentales. De los dos componentes (asimilación y acomodación) que existen en la adaptación a la realidad, el juego es para Piaget paradigma de la asimilación: antes de que construya estructuras estables con las que adaptarse al medio de modo eficaz, el niño oscila entre acomodaciones

que le obligan a reorganizar sus pautas de conducta en función de la presión del mundo externo. Por el contrario, cuando el niño asimila, somete a objetos diferentes a una misma pauta de comportamiento: los esquemas motores se ejercitan apoyándose en cualquier objeto que esté al alcance. Al ejercitarlos con independencia de las propiedades específicas de cada objeto, el niño deforma la realidad en beneficio de su organización interna” (Piaget, 1965, p. 54).

### **2.2.1.2. Definiciones de juego**

Etimológicamente, la palabra juego deriva de los términos latinos: “iocum” y “ludus-ludere”, ellos se usan con sentido de broma, diversión, chiste y se usan indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

Pugmire-Stoy (1996) dice que juego es “el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto varía valiéndose de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo” (p. 91).

Gimeno y Pérez (2008), lo conciben como “grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad” (p. 45). Entonces, el juego sería una especie de expresar aquello que no le es posible expresar en la vida real.

Garaigordobil (2010), opina que “el juego infantil constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con los otros y consigo mismo y que, por tanto, es una ocasión de aprendizaje y de comunicación” (p. 20). Es decir, el juego es un medio de interactuar o de relacionarse del niño con sus pares, en el cual desarrolla su lenguaje y se vincula

emocionalmente con los demás, de esta manera se extiende su círculo de relaciones y estimula sus áreas cognitivas, sociales y afectivas.

Después de analizar diversas definiciones del juego, es posible definirlo como el ejercicio de actividades espontáneas que se adecúa a normas establecidas por los participantes, que impulsa hacia el éxito y el placer y contribuye en el desarrollo de la personalidad del niño.

### **2.2.1.3. Importancia del juego**

La importancia del juego en los niños puede resumirse en lo siguiente:

Físicamente le permite fortalecer sus órganos motrices, le ayuda en el perfeccionamiento de su coordinación motriz, le evita caer en la obesidad, le ayuda a dormir mejor.

Contribuye en su desarrollo sensorial y mental. Le favorece la capacidad de discriminación de colores, formas, texturas, tamaños, sabores, sonidos, etc. Descubre las propiedades de los objetos.

Desde la perspectiva afectiva, experimenta emociones como la sorpresa, la alegría, el fracaso, la felicidad, el amor, el sacrificio, etc.

Fortalece la creatividad y la imaginación. Plantea nuevas soluciones, imagina hechos, personajes, situaciones irreales. Crea mundos paralelos, etc.

Desarrolla los lazos de cooperación y ayuda a los demás, fortalece la empatía,

Le permite conocer su propio cuerpo y el entorno que lo rodea. Manipula objetos, etc. De tal manera, que logra aprendizajes duraderos para toda la vida.

#### **2.2.1.4. Características del juego**

Decroly y Monchamp (2010), afirman que el juego es “recurso creador, tanto en el sentido físico (desarrollo sensorial, motor, muscular, coordinación psicomotriz), como mental, porque el niño durante su desarrollo pone todo el ingenio e inventiva que posee, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación y la motricidad” (p. 131).

Entre las características, pueden señalarse las siguientes:

El juego es espontáneo, no impuesto, es voluntario, aceptado sin coerción.

El juego tiene sus límites, se lleva a cabo en determinados momentos y en ciertos momentos determinados.

El juego tiene sus reglas, que son señas por quienes compiten, muchas veces escapan a las reglas convencionales. Suelen ser explícitas o no.

El juego tiene una finalidad, es desinteresado e intrascendente. El juego desinteresado es vital para el niño. Lo importante es jugar y no el fin que se puede trazar para conseguirlo con él.

El juego permite desarrollar ciertas habilidades sociales, la integración cultural, respetar normas, cumplir objetivos, colabora con el autocontrol.

El juego estimula las funciones psicomotrices. Durante la exploración pone en juego sus emociones, sensaciones y sentimientos. Descubren nuevas formas de percibir y organizan mejor su cuerpo y la realidad.

Estimula el desarrollo de las funciones intelectuales. Durante el juego se trazan metas, y esto permite planificar, reflexionar, establecer objetivos y analizar situaciones que desarrollan la reflexión y la toma de decisiones. También se desarrolla la imaginación y la creatividad.

Ayuda el desarrollo de las funciones emocionales. Les ayuda a liberar tensiones y energía retenida, estableciendo comunicación con sus pares.

#### **2.2.1.5. Dimensiones del juego**

Se han considerado las siguientes:

- a) Dimensión social. “Consiste en la integración, adaptación, igualdad y convivencia. El juego es el principal recurso que tienen los niños para iniciar sus primeras relaciones con sus iguales. Conforme el niño se va relacionando con los demás aprende a asimilar conductas deseables como compartir, saludar, respetar turnos, entre otros; y aprende a no manifestar conductas indeseables como pegar a los otros o imponer su voluntad. El juego permite el autoconocimiento y el conocimiento del entorno y de las personas; a nivel social el juego es básico porque resulta un elemento socializador que nos ayuda a construir nuestra manera de relacionarnos con los demás. El juego permite al niño

conocer y respetar las normas, fomenta la comunicación, promueve la cooperación y facilita los procesos de inserción social” (Delgado, 2011, p. 76).

- b) Dimensión cognitiva. “Los juegos manipulativos favorecen el desarrollo del pensamiento. El juego simbólico favorece la empatía, es decir, la capacidad del niño para situarse en el lugar de otro. El juego facilita el proceso de abstracción del pensamiento, es decir, la creación de representaciones mentales. Asimismo, el niño aprende para tener en cuenta los objetos y personas que no están presentes: ser capaces de evocar lo que falta en un conjunto de objetos y personas. Cabe destacar que mediante el juego el niño desarrolla el dominio del lenguaje, y permite al niño expresarse verbalmente con otros niños y personas adultas. El desarrollo del lenguaje unido a la aparición del juego simbólico permite que los niños desarrollen su pensamiento, ajustarlo y aprender de sus errores. El juego facilita a los niños introducirse en el mundo adulto sin miedo” (Delgado, 2011, p. 78).
  
- c) Dimensión sensorial. “A través del juego el niño puede describir una serie de sensaciones que no podía experimentar de otro modo. El juego le permite al niño la exploración de las propias posibilidades sensoriales, motoras y su desarrollo a través del ejercicio repetido” (Delgado, 2011, p. 79).

#### **2.2.1.6. Clasificación del juego**

Una de las clasificaciones más difundidas con respecto al juego es la de Piaget. Según él, podemos encontrar los siguientes tipos o clases de juego:

**Juego sensorial motor.** Es propio de la etapa sensoriomotriz de la evolución del pensamiento, entre los 0 a 2 años, en la cual predomina el juego funcional o de ejercicio. Este tipo de juego le permite al niño comenzar a conocer su propio cuerpo y e mundo que le rodea, mediante sus mecanismos de asimilación, acomodación y equilibración.

Los juegos de ejercicio presentan como característica que el niño los repite una y otra vez por placer inmediato. Los juegos de ejercicio con su propio cuerpo, como gatear, arrastrarse, caminar, balancearse, etc., para aprender a dominar el espacio en base a movimientos. Los juegos de ejercicios con objetos, como morder, chupar, agitar, etc. cuya función es conocer las características de los objetos. Hay ejercicios con personas, como sonreír, esconderse, tocar, etc., en los cuales se aprende a interactuar con las personas.

**Juego simbólico.** Es propio de la edad comprendida entre los 2 a los 6/7 años. Corresponden al periodo intuitivo o preoperacional en el desarrollo del pensamiento según el autor ginebrino. El juego simbólico, llamado también de ficción, es el más típico de la infancia. Básicamente, consiste en simular hechos o situaciones, como de objetos que en realidad no están presentes durante el desarrollo del juego, pero que los niños las consideran como si lo estuvieran.

El juego simbólico repercute positivamente en el desarrollo del niño, le proporciona beneficios como el de comprender el ambiente o entorno que le rodea, practica roles que debe realizar en la vida adulta, estimulan el desarrollo del lenguaje, puesto que los niños verbalizan las ideas hablando solo o interactuando con los demás y le favorecen el desarrollo de la creatividad, la innovación y la imaginación.

En el juego simbólico puede haber tres categorías de argumentos: jugar en función de la realidad social que solo requiere recordar los roles: jugar a la casita, al colegio, a las tiendas, etc. Jugar alejado un poco de la realidad, desvinculado de su experiencia directa, como jugar a los superhéroes. Un tercer argumento, consiste en que el niño inventa su propia realidad, como el juego de los amigos, de la princesa, etc.

**Juego de reglas.** El juego de reglas aparece mucho antes de que se dé la etapa de las operaciones concretas, entre los 5 a 6 años. Las primeras formas de la aplicación de reglas aparecen en el juego simbólico. En estos juegos los niños saben que antes de iniciar el juego, cada uno de ellos sabe lo que le corresponde hacer. Sucede esto en juegos como el Lobo. Sin embargo, se observa diferencia en el juego de reglas entre los niños menores y los mayores. Los niños pequeños tienden a jugar por su cuenta, mientras que los mayores se organizan para alcanzar la meta.

Para los niños las reglas son universales, son verdad absoluta, no resultan de acuerdos entre ellos; por lo tanto, consideran que no es legal y justo alterar las reglas. El juego de reglas es de mucho beneficio para los niños, especialmente en el desarrollo de sus habilidades sociales.

#### **2.2.1.7. Tipos de juego**

Una clasificación es la siguiente:

a) De competencia:

Están orientados a obtener un trofeo o premio por ganar al vencer al contrincante. La desventaja es que el niño perdedor puede sufrir por la derrota. Es importante

que el niño sepa que se trata de solo un juego y que en él no hay ganadores ni perdedores.

b) De tradición:

Son aquellos que se han conservado en nuestra cultura y continúan vigentes, como son:

- La rayuela
- El lobo
- El teléfono
- El patio de mi casa
- Imitación de personajes
- El baile de la silla
- Saltar la soga
- El trompo
- Las cintas
- Las ollas encantadas
- El gato y el ratón
- El escondite
- La ronda
- El bolero
- La goma
- Las canicas

c) De objetos:

Básicamente, sirven para desarrollar funciones sensoriales y motrices. Favorecen la discriminación de colores, formas, olores, texturas. En ellos se utilizan maderas, papel, cuerdas, etc.

d) De dibujos y figuras:

Como su nombre lo indica, en ellos se desarrolla la imaginación y la creatividad de los niños. Se da a través del dibujo de imágenes, escribir historias, etc., que se

concretan en hoja de papel y uso de materiales de colores, lápices, plumones, etc.

e) De aprendizaje o didácticos:

Son juegos preparados para favorecer el aprendizaje de contenidos de las áreas de desarrollo o de temas particulares del currículo. Se utilizan para aprender matemática, comunicación, psicomotricidad, habilidades sociales, etc. Los docentes creativos pueden utilizar material desechable para estos juegos y evitar aquellos del mercado que son costosos. Palitos de fósforo, chapitas de botella, pelotas de jebe, rompecabezas, tubos de cartón, papel higiénico, etc. pueden ser utilizados para organizar juegos con fines pedagógicos.

f) De psicomotricidad:

Estos juegos tienen por finalidad estimular el aparato motriz y sensitivo de los niños. Ahora existen aparatos modernos, pero los docentes creativos pueden utilizar los recursos de la naturaleza para promover los órganos del cuerpo y la actividad neuronal del cerebro.

#### **2.2.1.8. El juego en el desarrollo infantil**

El juego en los niños es una actividad central de su periodo infantil. Al comienzo se da a través de movimientos corporales y con el tiempo se va haciendo más complejo. El juego es importante en el desarrollo del niño. Los estudios demuestran que le favorece su aparato psicomotriz, estimula sus emociones, su cognición, lo asimila a la vida social, le favorece su inteligencia, su creatividad y muchas otras cosas más de su personalidad.

Los niños utilizan gran parte de su tiempo en jugar. El niño adapta el juego a sus habilidades y preferencias. Pero si

bien el juego le produce placer, también lo va preparando para su desenvolvimiento adecuado en la vida. Le mejora su capacidad de comunicación, le permite ampliar su vocabulario, permite dominar su cuerpo, lo vincula con otras personas, etc. De ahí, que tanto la escuela, la familia y la sociedad en general, deben preocuparse por que el juego se conserve y proteja por los beneficios que tiene en las diversas competencias de los niños.

## **2.2.2. Variable la creatividad**

### **2.2.2.1. Definición de creatividad**

Definir la creatividad es un problema, Depende del enfoque que se tenga de ella. Para la Real Academia Española (RAE) el término deriva de la voz latina “*creare*”, que significa “*producir algo de la nada*”, es decir, la palabra está vinculada a la divinidad y no a los humanos. También se puede observar que el diccionario considera que la voz “*crear*”, tiene el significado de “*establecer, fundar, introducir por primera vez algo; hacerlo nacer o darle vida*”.

Considerando lo anterior, la palabra creatividad lleva implícita la idea de que ella está vinculada a la producción de algo que es nuevo, que se concibe como algo diferente a lo que ya existe.

Dentro de su carácter polisémico, algunos intelectuales como Osho (2001) dicen que “*la creatividad es la mayor rebelión que hay en la existencia*” (p.15). El autor resalta la necesidad de liberarse de las ataduras de la cultura para poder crear.

Otros intelectuales como Flores (2004), definen la creatividad “*como la capacidad de pensar diferente de lo que*

*ya ha sido pensado, para lo cual es necesario comparar nuestras ideas con las de los demás”* (p. 14). Como se puede deducir, Flórez la define como una capacidad cognitiva orientada a la originalidad de las ideas. Asimismo, hay quienes la ven como capacidad para solucionar problemas, como: *“la creatividad se encuentra presente cuando la mente se percata de la relación entre dos ideas generando de esta manera a una tercera”* (Recio, 1999, p. 56), debiendo servirse de información previa para intentar encontrar soluciones novedosas.

En la literatura vigente, podemos explorar muchas otras definiciones de la creatividad, todas ellas marcadas hacia la peculiar percepción de su enfoque, agrupándolas en cuatro categorías: como característica de la persona, como resultado del ambiente creativo, como producto elaborado y como proceso creativo.

#### **2.2.2.2. Teorías de la creatividad**

El imperio de la teología durante siglos, bajo el argumento de que la creatividad solo es posible en los seres divinos, ha sido causa de que ella haya sido concebida como un don o privilegio de los dioses; por lo tanto, la creatividad ha estado vinculada a la teoría religiosa y no a la científica.

Es recién en la segunda mitad del siglo XX, cuando aparecen ya pensamientos de naturaleza científica sobre la creatividad, desligándola de los atributos divinos para anclarla a la vida humana, y no solo a los genios, sino como capacidad de todos los seres humanos.

Sobre la creatividad, las teorías pueden agruparse en dos corrientes: las filosóficas y las psicológicas.

Novaes (1979) “Dentro de las teorías filosóficas se resaltan: la creatividad sobrenatural; el pensamiento creador del hombre como resultado de la gracia divina (Platón). Las que explican la creatividad como una interiorización en un momento determinado, como acción de genialidad ostensible, bien sea súbita o por inspiración (Gardner). Las que consideran a la creatividad parte del desarrollo natural del hombre, en conexión con la evolución (Darwin) o como la fuerza cósmica asociada al proceso renovador universalmente (Whitehead)” (p. 56).

Las teorías psicológicas, según Novaes (1979) son significativas entre otras: “la teoría del asociacionismo proviene del behaviorismo (Watson) teniendo a la creatividad como el desenlace de la transferencia de asociaciones bajo el proceso de ensayo y error, de situaciones antiguas a situaciones nuevas. La teoría de la creatividad incremental, que considera a la experiencia del individuo, al arraigo, a su destreza y el desarrollo gradual de su trabajo anterior, por medio de un proceso de pequeños y continuos pasos (Weisberg). La teoría gestalista, conceptualizando la creatividad como el acto de pensamiento del hombre, agrupado, reorganizado y estructurado a partir de la interacción de las partes y el todo (Wertheimer). La teoría de la transferencia, vinculada al desarrollo intelectual creativo, motivado por el impulso de estudiar y encontrar solución a los problemas por medio de la correlación de las dimensiones del pensamiento, compuesto por factores, contenidos y productos mentales que producen la transmisión creativa, es decir, la correspondencia de las dimensiones mencionadas. La teoría psicoanalítica de la creatividad (Freud) fundamentada en la sublimación y el impulso del inconsciente, propone el ego y el superego como

agente interno para la generación de ideas de forma inconsciente, en un proceso de agresividad y defensa. En las teorías psicoanalíticas también se encuentra la que considera la creatividad como una autorrealización motivada (C. Rogers) la que se asocia a la sublimación y clasificación (Kneller). Finalmente, sobresalen las teorías interpersonal o cultural de la creatividad, lo cual explica la gran dependencia de la personalidad, la querrela y el resultado creativo con la intersubjetividad y la cultura, tomando en cuenta el entorno como base central del acto creativo (Arieti)” (p. 67).

Las teorías que hemos citado confirman la explicación científica, de que ella es el atributo que tenemos los seres humanos, con el cual es posible construir respuestas originales frente a los problemas de la vida personal, profesional o trascendente del hombre.

### **2.2.2.3. Enfoques de la creatividad.**

Sobre la creatividad, se registran cuatro enfoques. Recio (2008): “enfoques de la creatividad en cuatro categorías: personas creativas, creatividad como producto, proceso y situación creativos” (p.34),

Otros autores participan también de las ideas de Recio. Los enfoques afirman lo siguiente:

#### **a. La creatividad vinculada a las personas creativas**

Esta perspectiva afirma que la creatividad es una característica de las personas. Recio afirma que todas la tienen, pero solo algunas son capaces de manifestarla. Quienes sostienen esta idea dicen que “*describir rasgos de la creatividad que depende de la manera cómo ésta se manifiesta en la persona o del nivel de abstracción o de*

*elaboración que necesita el sujeto para manifestarla*” (Recio 2003, p. 34). El autor también afirma que no existe un perfil único de persona creativa. Por ejemplo, “afirma que Guilford considera que una conducta creativa debe demostrar originalidad en los resultados, flexibilidad para buscar diversas alternativas de solución a los problemas, fluencia o capacidad de generar ideas y elaboración o capacidad para detectar deficiencias o generar ideas para perfeccionar los resultados. A ellas podríamos sumarle otras como: actitud de apertura, buena imaginación, habilidad para jugar con ideas, disposición para correr riesgos, tolerancia por la ambigüedad, curiosidad, uso del conocimiento existente como base de nuevas ideas, sensibilidad a los problemas, aptitud para sintetizar, sentido del humor” (Recio,1999, p. 56).

**b. La creatividad entendida como proceso creativo**

En este grupo se encuentran aquellos partidarios de la creatividad como resultado de un proceso y no de un acto súbito. Ellos tratan de identificar cuáles son esos momentos por lo que se tiene que pasar antes de entregar un producto creativo. Al respecto, Torrance (1976) dice que *“Es el proceso de apreciar los problemas o lagunas de la información, la formación de ideas o hipótesis, la verificación y modificación de estas hipótesis y la comunicación de resultados”* (p 45). El proceso más conocido es el dado a conocer por Wallas en 1976, cuyas fases son:

Fase 1. De la preparación. En la cual, una vez identificado el problema, la persona se dedica a conocerlo en toda su extensión. Es una fase de conocimiento, incluso a nivel de experto y requiere una preparación profunda del problema.

Fase 2. De la incubación. En esta fase la persona abandona el problema y se dedica a otros temas apartándose de él. Se cree que el cerebro sigue trabajando sobre la búsqueda de la solución, pero a un nivel no consciente.

Fase 3. Fase de la iluminación. Es el momento de la respuesta al problema, que se manifiesta de varias maneras. Es el momento del ¡Eureka! es el afloramiento de la respuesta creativa.

Fase 4. Fase de la verificación. Es el momento de la evaluación de la idea ya obtenida, para ver si esta se ajusta al problema y así poder determinar su calidad

Otros modelos son similares. Varían con respecto a considerar si este proceso es posible controlarlo conscientemente o solo se da a nivel subconsciente.

La visión sistémica del proceso resulta atractiva: “Este modelo le permite integrar todos los factores que intervienen en el acto creativo, al dividirlo en tres etapas: entradas, proceso y producto; la consideración del ambiente psicológico y físico en el cual ocurre la estimulación o autoestimulación de la creatividad; y la retroalimentación con sus mecanismos de regulación y control de la totalidad del proceso” (Recio, 2003, p. 23).

### **c. La creatividad incorporada en el producto creativo**

Hay un grupo de pensadores que sostienen que la creatividad se manifiesta en un resultado o producto que se diferencia de los existentes por ser auténtico, inédito, novedoso, original. Desde esta perspectiva, cualquier producto no es creativo sino se ajusta a un perfil

predeterminado entre cuyas características son: ser novedoso debido a que rompe con todos los esquemas existentes. Tiene que ser útil, es decir, resolver un problema de manera distinta a las soluciones existentes. Hay otros indicadores más como simpleza, comodidad, costo, etc. El psicólogo Carl R. Rogers es partidario de este enfoque. El afirma “que la creatividad es la aparición de un producto relacional nuevo que resulta por un lado de la unicidad del individuo y por otro de los aportes de otras personas y del ambiente” (Pedrago, 2001, p. 25).

**d. La creatividad es resultado de una situación creativa**

La creatividad para manifestarse requiere que el sujeto sea impactado por el contexto en que reside. Es decir, para este enfoque, la creatividad solo es posible en un ambiente que reúna algunas condiciones que impulsen a las personas a la búsqueda de soluciones creativas frente a los problemas.

Este enfoque, llevado al campo de la educación, implicaría que el docente construya un clima social de libertad y de estímulo de la creatividad, postergando el juicio crítico para que los estudiantes puedan expresarse sin temores, plenos de confianza y seguridad y transmitan sus emociones y vivencia sin ser cuestionados.

**2.2.2.4. Dimensiones de la creatividad.**

Se han considerado las fases identificadas por Dadamia en el año 2001, en el libro Educación y Creatividad.

**Fase de cognición.**

“Se produce cuando las personas se dan cuenta de que tienen la necesidad de crear, se encuentran conscientes de que enfrentan un problema y es necesario darle solución mediante respuestas innovadoras. Es la fase en la cual el niño, en este caso, tiene plena consciencia de la existencia de un problema” (Dadamia, 2001, p. 211).

#### **Fase de concepción.**

“Se produce cuando la necesidad se traduce en un esfuerzo por la búsqueda de ideas para la solución del problema. En este momento la persona explora ideas, pregunta, juega con las ideas, discute con el objetivo de que sus ideas germinen hacia la respuesta apropiada” (Dadamia, 2001, p. 211).

#### **Fase de combustión**

“Es el momento en el cual se llega a una solución del problema, a un resultado. Es la fase de la concreción de la idea que da solución a la interrogante” (Dadamia, 2001, p. 211).

#### **Fase de consumación.**

“Es la fase en la cual se materializa el resultado o proyecto y supone un gran esfuerzo y pensar imaginativamente para que la idea sea diferente, innovadora, original” (Dadamia, 2001, p. 211).

#### **Fase de la comunicación**

“Es el momento de la culminación, en el cual la persona comunica sus relatos y comparte la idea que ha creado con los demás” (Dadamia, 2001, p. 211).

### **2.2.2.5. Creatividad y educación**

La creatividad no recibe la atención que se espera de la educación, dado que es ella quien tiene que impulsarla. Con mayor razón en esta época en la que los graves problemas que ponen en riesgo la seguridad y la sobrevivencia del ser humano requieren soluciones originales y útiles para enfrentar el futuro con tranquilidad.

Existe una gran intimidad de la creatividad y la educación, Los nuevos enfoques constructivistas en sí son creativos. La educación no es la repetición de la cultura tradicional, es la creación y recreación de los contenidos. Sin creatividad no es posible que exista una educación auténtica. Veamos algunas ideas al respecto:

### **La educación como proceso activo y creativo de construcción y reconstrucción personal y social.**

Vale la pena partir de las ideas de Coll (2004) sobre la educación, al decir que en ella *“grupos sociales ayudan a sus miembros a asimilar la experiencia culturalmente organizada y a convertirse, a su vez, en miembros activos y en agentes de creación cultural, o lo que es lo mismo, favorecen su desarrollo personal en el seno de la cultura del grupo, haciéndoles participar en un conjunto de actividades que, globalmente consideradas, constituyen lo que llamamos Educación”* (p. 36). Desde la perspectiva sociocultural, *“Educación designa el conjunto de actividades mediante las cuales un grupo asegura que sus miembros adquieran la experiencia social históricamente acumulada y culturalmente organizada”* (Coll, 2004, p. 36).

Las ideas anteriores permiten entender la esencia de la educación, no solo como un factor de socialización de los individuos sino también como elemento de formación y

crecimiento del individuo dentro de su cultura. La educación en esencia es un instrumento de producción nueva y creativa, y no una herramienta de reproducción de los esquemas viejos y tradicionales existentes. Esta nueva concepción va más allá de lo que se conoce como escuela activa, la creatividad no es promover métodos dinámicos de participación del individuo en el aprendizaje, pues se puede ser activo, pero no creativo.

Otro aspecto para considerar en este punto es la percepción constructivista que se tiene de la educación y del aprendizaje escolar, lo cual, de acuerdo con Díaz (2010) *“se sustenta en la idea de que la finalidad de la educación que se imparte en las instituciones educativas es promover los procesos de crecimiento personal del alumno en el marco de la cultura del grupo al que pertenece. Estos aprendizajes no se producirán de manera satisfactoria a no ser que se suministre una ayuda especial a través de la participación del alumno en actividades intencionales, planificadas y sistemáticas”* (p.12). En otras palabras, los enfoques constructivistas, plantean la participación en el aprendizaje para lograr que este tenga sentido o significatividad, lo cual es posible si en él la creatividad se encuentra presente. Castilla (2004) afirma que *“El ejercicio de la creatividad no es privativo del campo del arte, sino que debe aplicarse en todas las actividades y en cada una de las asignaturas. El asunto radica en que el maestro sea creativo y abierto al cambio y la innovación. En particular, debe estimular el pensamiento divergente que es aquel que, frente a un problema, no busca una respuesta única, sino que trata de formular alternativas de solución”* (p. 67).

De acuerdo con las ideas relevantes expuestas, tendríamos que convenir que sin creatividad la educación continuaría siendo un proceso muerto y sin sentido innovador.

### 2.2.2.6. Tipos de actividades creativas en la escuela

Fabre (1993), considera la libertad como requisito indispensable en el aula para promover la creatividad, según lo expone c Amegan (1998). De acuerdo con él se podrían distinguir cuatro tipos utilizados en la denominada escuela activa:

- a. **Actividad creativa.** Solo es posible cuando el docente deja que el estudiante tenga libertad para elegir libremente los medios y los objetivos de su aprendizaje.
- b. **Actividad de efectuación.** Es posible cuando el docente permite que el estudiante elija libremente los medios, pero no los objetivos del aprendizaje.
- c. **Actividad de fabricación.** En estas actividades el docente proporciona los objetivos y los medios, pero acepta que el aprendiz pueda tener opción de elegir los medios entre los que recibe del profesor.
- d. **Actividad de ejecución.** Se da cuando el estudiante carece totalmente de poder decidir los objetivos y los medios, solamente realiza acciones manipuladas por el docente, que es quien controla y decide el qué y el cómo del aprendizaje. En este caso, la actividad carece de valor para el aprendizaje, es solo un acto de adiestramiento.

De lo anterior, se deduce que se debe tener cuidado al conceptuar la actividad en los métodos activos, no se trata de actividades manuales, sino de acciones mentales, es decir, a la actividad del pensamiento al interactuar con la realidad del sujeto. Al respecto, Amegan (1993) sostiene que *“los métodos, entonces, serán activos en la medida*

*en que permitan a los alumnos realizar actividades emparentadas con los tres primeros tipos (actividad creativa, actividad de efectuación y actividad de fabricación)” (p. 34)*

### **2.3. Definición de Términos Básicos**

**Actividades creativas:** Flórez (2004) “Sucesión organizada de actividades específicas de enseñanza-aprendizaje orientadas a la promoción la facultad de pensamiento creativo. Son desarrolladas a través de ejercicios, experiencias, procedimientos, dinámicas, técnicas o métodos que tienen por objetivo potenciar el desarrollo de la creatividad” (p. 67).

**Actividad lúdica.** “La palabra lúdico y un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego, derivado de su etimología del latín ludus que significa exactamente juego, como actividad que genera placer donde el ser humano libera de tensiones, y de las reglas impuestas por la cultura” (Palacios, 2011, p. 65).

**Ambiente creativo:** Reacio (1999) “Contexto de la clase en el que se promueve la libertad del estudiante para participar en la propuesta de los objetivos, las actividades y, en especial, la toma de decisiones para encarar los problemas y sugerir soluciones en base a su propia percepción” (p. 19).

**Capacidad creativa:** Reacio (2019) “Capacidad orgánica mediante a la cual se acreditan resultados originales, satisfactorios y aplicables” (p. 23).

**Coordinación.** “Es el control coordinado de los movimientos del cuerpo” (Papalia, 2001, p. 475).

**Destreza.** Papalia (2001) “La habilidad para lograr con éxito un fin utilizando la menor energía o tiempo” (p. 478).

**Divergencia:** Sánchez (2005) “Cualidad del pensamiento creativo por el cual se forman mociones y generan nuevas ideas. Es la que genera ideas, diversos procedimientos y variados resultados o soluciones ante una situación problemática de naturaleza abierta y en donde se plantea varias posibilidades de solución. Se presenta como pensamiento divergente en oposición al pensamiento convergente que es lógico formal” (p. 65).

**Habilidades.** Papalia (2001) “Capacidad y disposición para algo. Cada una de las cosas que una persona ejecuta con gracia y destreza” (p. 477).

**Juego.** Calero (2005) “Actividad que realiza uno o más jugadores, empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, con el fin de proporcionar entretenimiento o diversión” (19).

**Originalidad:** Flórez (2004) “Característica que define a la persona creativa por la cual logra inventar o producir una respuesta nueva” (p. 89).

**Pensamiento creativo:** López (2006) “Manera del pensamiento que hace uso de la imaginación y del pensamiento lateral. Constituye una capacidad cognitiva que lleva a la búsqueda y formación de una respuesta original que permita transformar el entorno” (p. 25).

**Problema:** Recio (1999) “Se definen como obstáculos o trabas que nos impiden lograr algún objetivo. Los problemas pueden ser estructurados y no estructurados. Los primero contiene información y expresa con claridad qué se desea resolver. El segundo es considerado como real y necesitan definirse bien para intentar encontrar la solución” (p. 18).

## CAPITULO III

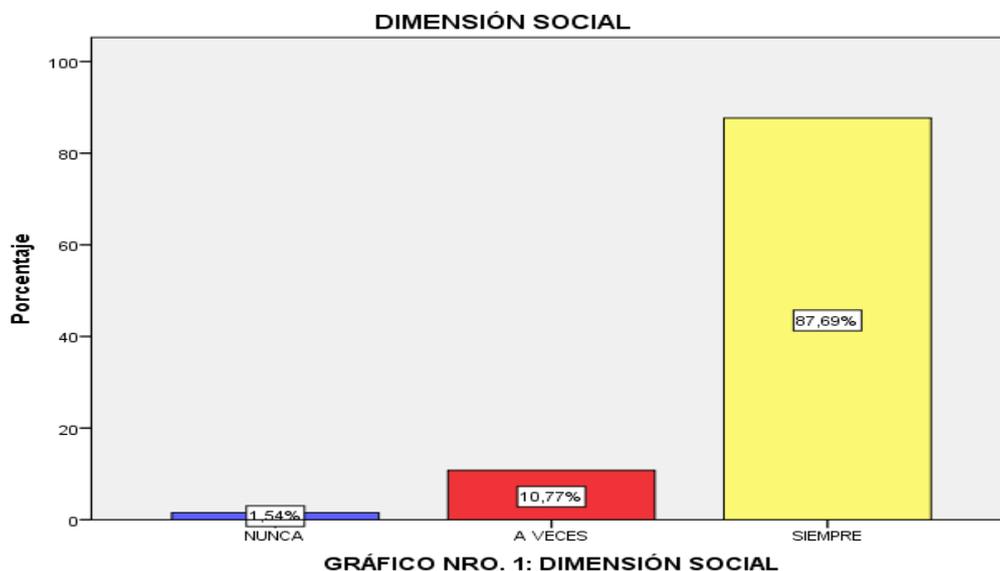
### PRESENTACION, ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 3.1. Tablas y gráficos estadísticos

##### DESCRIPCIÓN DE LA VARIABLE EL JUEGO

Tabla Nro. 2. DIMENSIÓN SOCIAL					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NUNCA	1	1,5	1,5	1,5
	A VECES	7	10,4	10,8	12,3
	SIEMPRE	57	85,1	87,7	100,0
	Total	65	97,0	100,0	
Perdidos	Sistema	2	3,0		
Total		67	100,0		

**Fuente:** Base de datos.

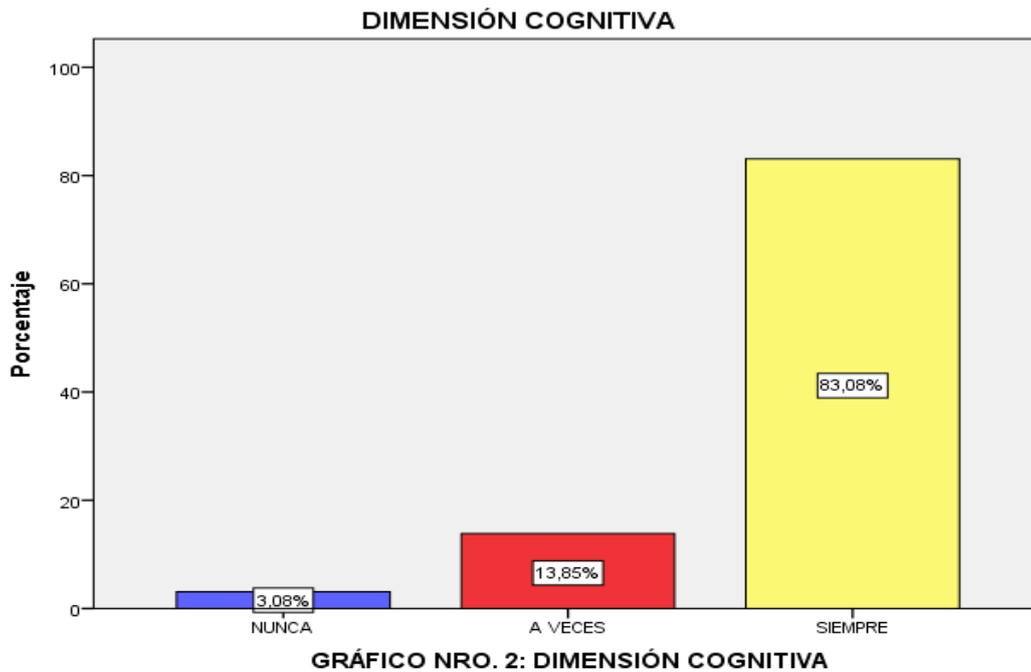


## INTERPRETACIÓN

Los resultados que se observan en la tabla Nro. 2 de la dimensión social del juego, el 1,54 % nunca se integra, 10,77 % a veces y el 87,68 % siempre lo hace. De tal manera, que es elevado el impacto del juego en los niños en su desarrollo social.

Tabla Nro. 3: DIMENSIÓN COGNITIVA					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NUNCA	2	3,0	3,1	3,1
	A VECES	9	13,4	13,8	16,9
	SIEMPRE	54	80,6	83,1	100,0
	Total	65	97,0	100,0	
Perdidos	Sistema	2	3,0		
Total		67	100,0		

**Fuente:** Base de datos



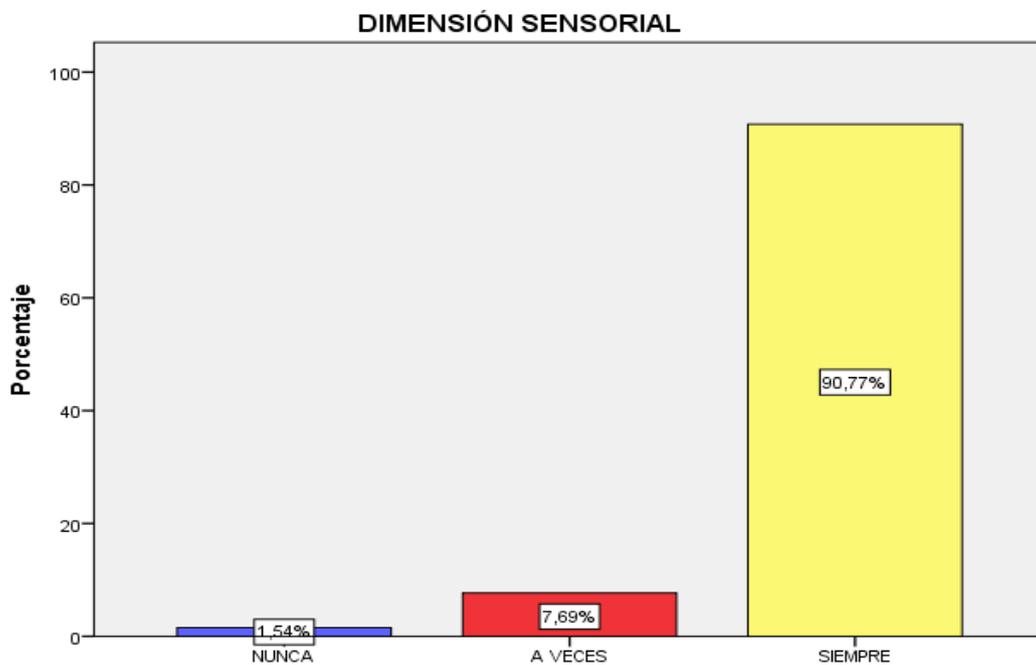
## INTERPRETACIÓN

Los resultados que se observan en la tabla Nro. 2, de la dimensión cognitiva del juego, el 3,08 % nunca recibe estímulo en la habilidad cognitiva, el 13,85 % a

veces, y el 83,08 % siempre. De tal manera, que es sumamente elevado porcentaje de niños que son impactados en sus aspectos cognitivos.

<b>Tabla Nro. 4: DIMENSIÓN SENSORIAL</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NUNCA	1	1,5	1,5	1,5
	A VECES	5	7,5	7,7	9,2
	SIEMPRE	59	88,1	90,8	100,0
	Total	65	97,0	100,0	
Perdidos	Sistema	2	3,0		
Total		67	100,0		

**Fuente:** Base de datos



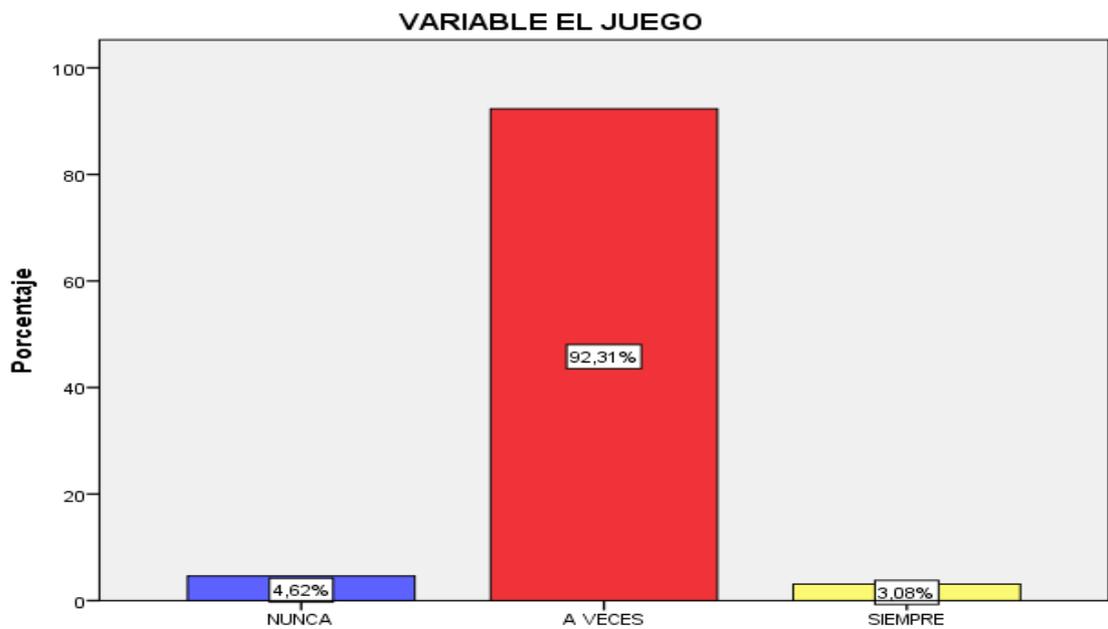
**GRÁFICO NRO. 3: DIMENSIÓN SENSORIAL**

### **INTERPRETACIÓN**

Los resultados que se observan en la tabla Nro. 4 de la dimensión sensorial del juego, el 1,54 % nunca recibe estímulo sensorial, el 7,69 % a veces y el 90,77 % siempre. De tal manera que, como se puede deducir, el juego impacta de una manera elevada en los órganos sensoriales de los niños.

Tabla Nro. 5: VARIABLE EL JUEGO					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válid o	NUNCA	3	4,5	4,6	4,6
	A VECES	2	3,0	3,1	96,9
	SIEMPRE	60	89,6	92,3	100,0
	Total	65	97,0	100,0	
Perdi dos	Sistema	2	3,0		
Total		67	100,0		

**Fuente:** Base de datos



**GRÁFICO NRO. 4: VARIABLE EL JUEGO**

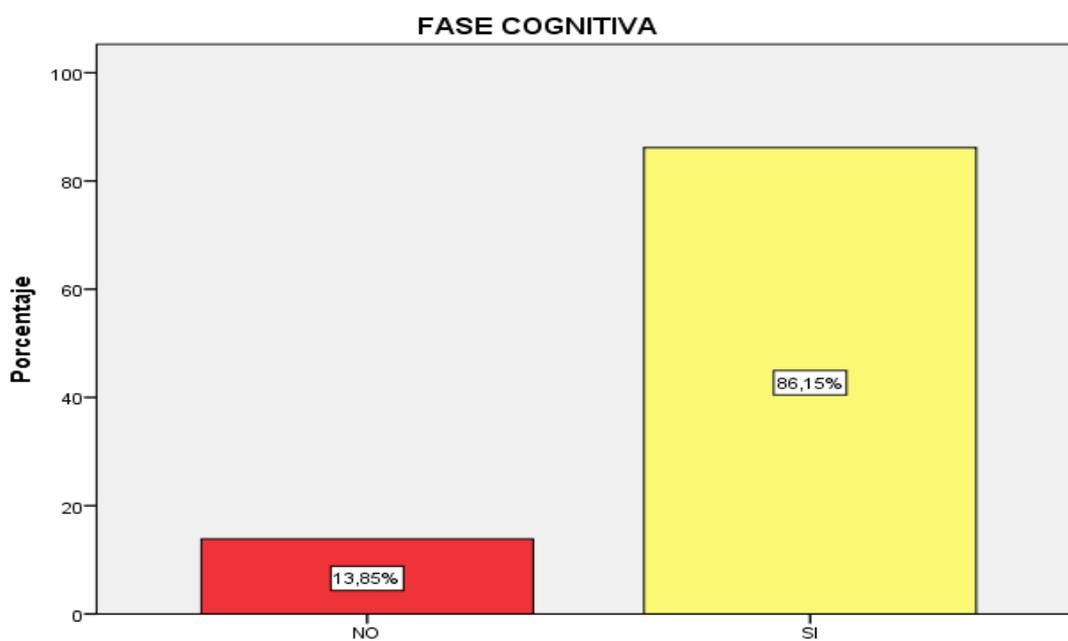
### INTERPRETACIÓN

Los resultados que se observan en la tabla Nro. 5 corresponden a la variable el juego, en donde el 4,62 % nunca es favorecido por el juego, 93,31 % a veces, y el 3,08 % siempre. De tal manera que, de acuerdo con los resultados, es intenso el impacto positivo del juego de manera no sostenida en los niños.

## DESCRIPCIÓN DE LA VARIABLE CREATIVIDAD

Tabla Nro. 6: DIMENSIÓN FASE COGNITIVA					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válid o	NO	9	13,4	13,8	13,8
	SI	56	83,6	86,2	100,0
	Total	65	97,0	100,0	
Perdi dos	Sistema	2	3,0		
Total		67	100,0		

**Fuente:** Base de datos



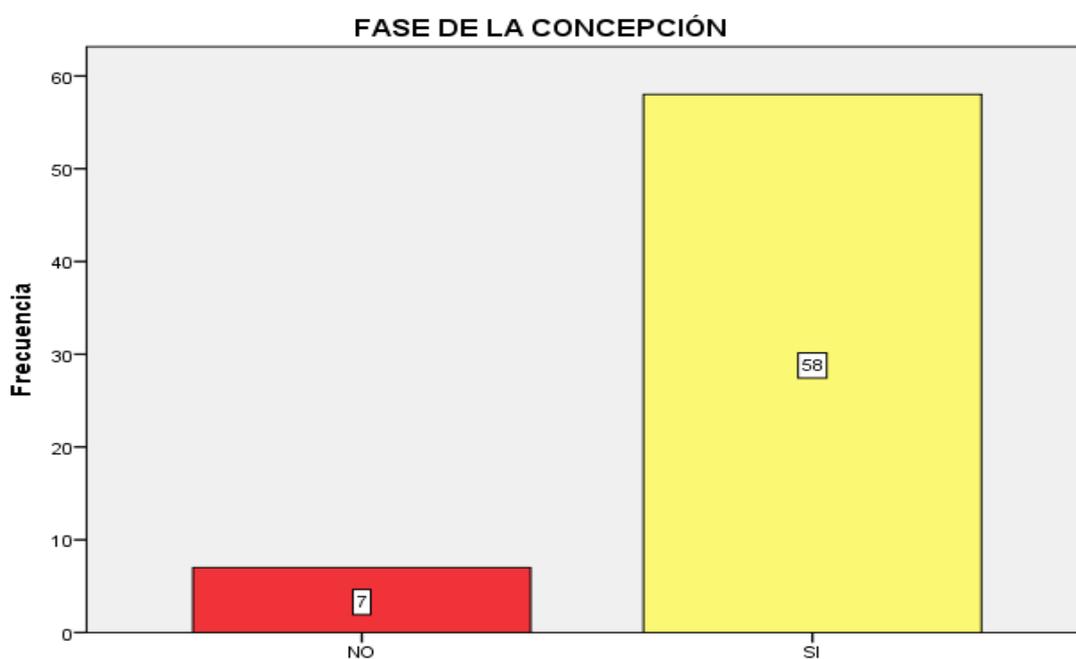
**GRÁFICO NRO. 5: FASE COGNITIVA**

### INTERPRETACIÓN

Los resultados que se muestran en la tabla Nro. 6, relacionados con la fase cognitiva del proceso creativo, el 13,85 % de los niños no piensan el tema por resolver y el 86,15 % sí. De tal manera que está cerca del 100 % quienes sí se informan.

Tabla Nro. 7: DIMENSIÓN FASE DE LA CONCEPCIÓN					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NO	7	10,4	10,8	10,8
	SI	58	86,6	89,2	100,0
	Total	65	97,0	100,0	
Perdidos	Sistema	2	3,0		
Total		67	100,0		

**Fuente:** Base de datos



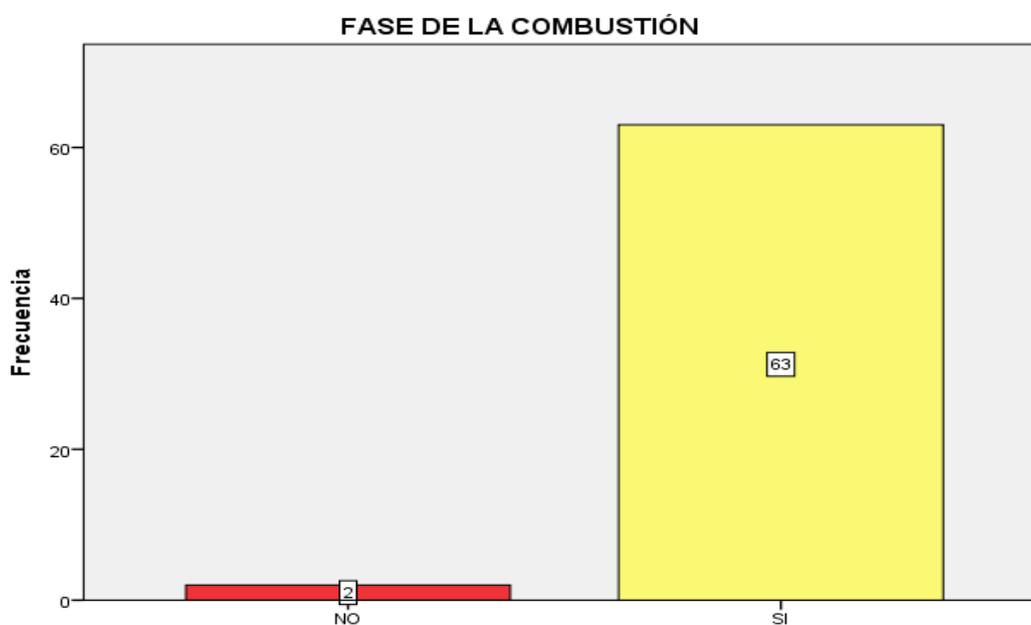
**GRÁFICO NRO. 6: FASE DE LA CONCEPCIÓN**

### INTERPRETACIÓN

Los resultados de la tabla Nro. 7, de la fase de la concepción de la creatividad, el 10,8 % no busca ni explora soluciones al problema por resolver, y el 89,2 % sí. De acuerdo con este resultado, es elevado el porcentaje de niños que si buscan soluciones e ideas en relación con los que no.

<b>Tabla Nro. 8: DIMENSIÓN FASE DE LA COMBUSTIÓN</b>					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NO	2	3,0	3,1	3,1
	SI	63	94,0	96,9	100,0
	Total	65	97,0	100,0	
Perdidos	Sistema	2	3,0		
Total		67	100,0		

**Fuente:** Base de datos



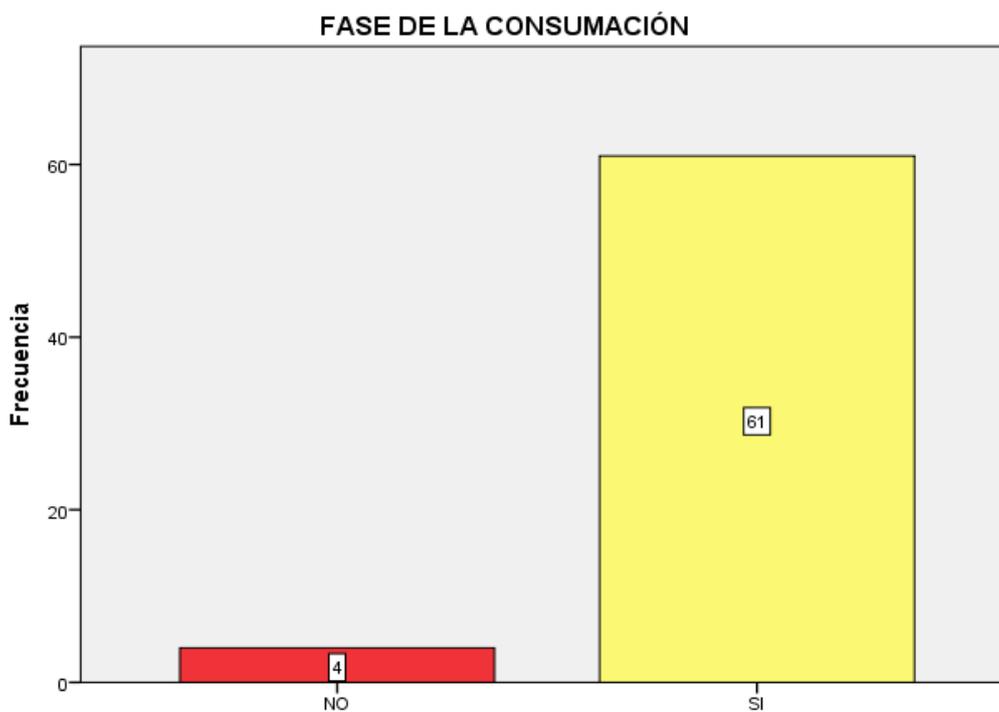
**GRÁFICO NRO. 7: FASE DE LA COMBUSTIÓN**

### **INTERPRETACIÓN**

Los resultados de la tabla Nro. 8 de la dimensión fase de combustión de la creatividad, 3,1% no solucionan el problema creativamente, y el 96,9 % sí, de lo cual se deduce que cerca del 100 % de los niños llegan a resultados favorables de creatividad.

Tabla Nro. 9: DIMENSIÓN FASE DE LA CONSUMACIÓN					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NO	4	6,0	6,2	6,2
	SI	61	91,0	93,8	100,0
	Total	65	97,0	100,0	
Perdidos	Sistema	2	3,0		
Total		67	100,0		

**Fuente:** Base de datos



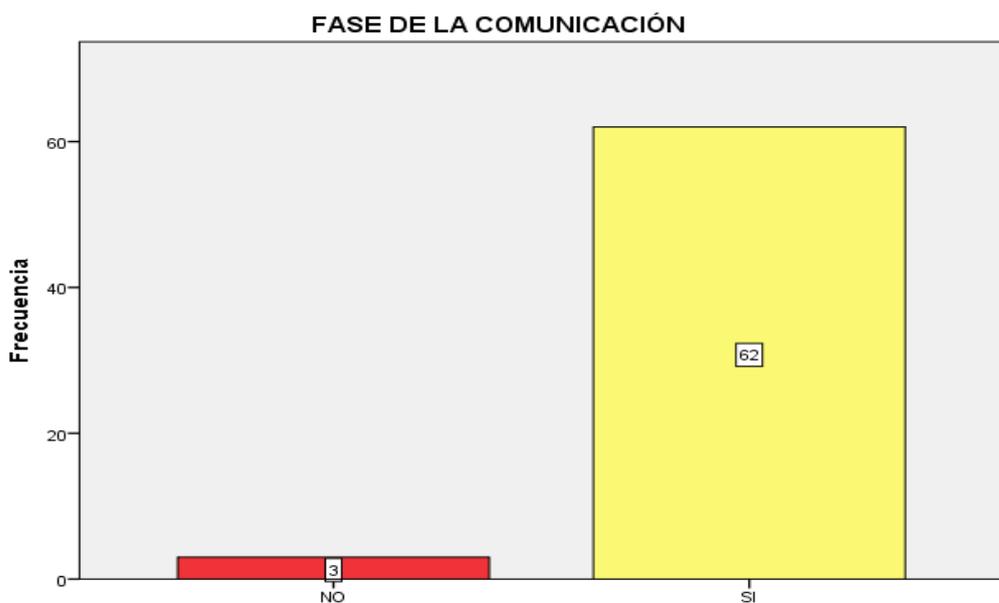
**GRÁFICO 8: FASE DE LA CONSUMACIÓN**

### INTERPRETACIÓN

Los resultados expuestos en la Tabla nro. 9 de la dimensión fase de consumación de la creatividad, el 6,2 % no elaboran bien sus resultados finales de la creatividad, y el 93,8 % sí. De tal manera que es muy alto el porcentaje de niños que desarrollan sus ideas creativas en relación con los que no en la muestra de la investigación.

Tabla Nro. 10: DIMENSIÓN FASE DE LA COMUNICACIÓN					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NO	3	4,5	4,6	4,6
	SI	62	92,5	95,4	100,0
	Total	65	97,0	100,0	
Perdidos	Sistema	2	3,0		
Total		67	100,0		

**Fuente:** Base de datos



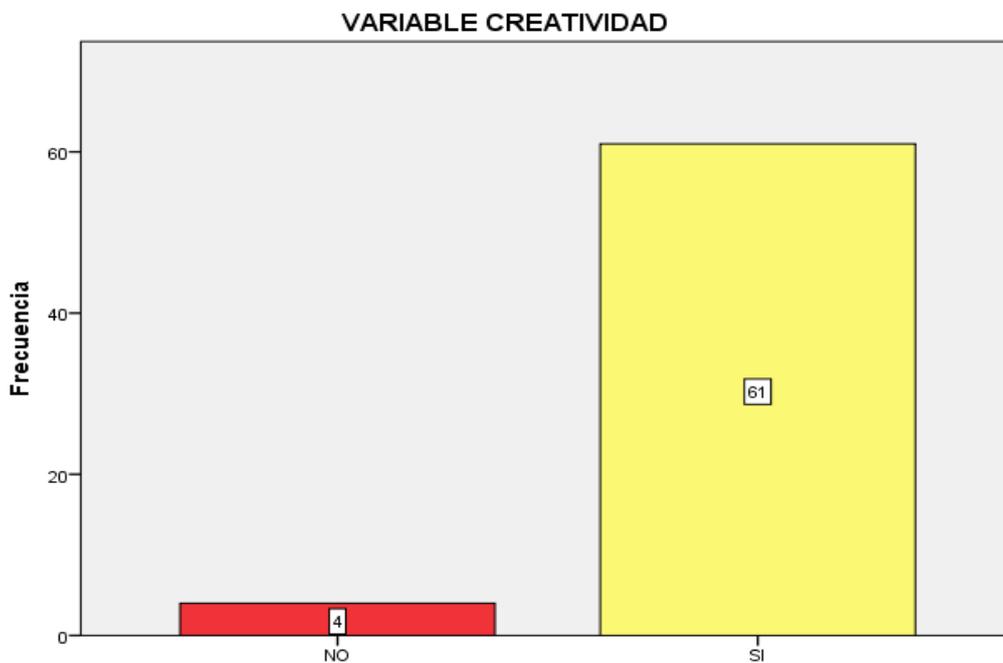
**GRÁFICO NRO. 9: FASE DE LA COMUNICACIÓN**

### INTERPRETACIÓN

Los resultados que se observan en la tabla Nro. 10 de la dimensión fase de la comunicación de la creatividad, el 4,6 % no comunica sus resultados finales de su creatividad, y el 95,4 % sí. De tal manera, que es alto el porcentaje de niños que dan a conocer sus resultados en la muestra investigada.

Tabla Nro. 11: VARIABLE CREATIVIDAD					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NO	4	6,0	6,2	6,2
	SI	61	91,0	93,8	100,0
	Total	65	97,0	100,0	
Perdidos	Sistema	2	3,0		
Total		67	100,0		

**Fuente:** Base de datos



**GRÁFICO NRO. 10: VARIABLE CREATIVIDAD**

### INTERPRETACIÓN

Los resultados que se observan en la tabla Nro. 11 de la variable creatividad, el 6,2 % no muestran ser creativos y el 93,8 % sí. De tal manera que casi el 100 % de los niños de la muestra reflejan ser creativos.

### 3.2. Contrastación de la hipótesis de la investigación

#### a. Hipótesis general

**Ho:**  $r_{xy} = 0$  No existe una relación positiva entre el juego y la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Policía Nacional del Perú “Virgen de Fátima”, del Distrito del Rímac – Lima, 2019.

**H1.**  $r_{xy} \neq 0$  Existe una relación positiva entre el juego y la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Policía Nacional del Perú “Virgen de Fátima”, del Distrito del Rímac – Lima, 2019.

**Tabla Nro. 12: Correlación de la hipótesis general**

			VARIABLE EL JUEGO	VARIABLE CREATIVIDAD
Rho de Spearman	VARIABLE EL JUEGO	Coeficiente de correlación	1,000	,683**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	65	65
	VARIABLE CREATIVIDAD	Coeficiente de correlación	,683**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	65	65

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

**Fuente:** Base de datos de la investigación

#### DECISIÓN

Como  $p = 0,000$  (Según el SPSS); rechazaremos la hipótesis nula y aceptaremos la alterna, es decir, que existe una relación positiva y significativa entre las variables el juego y la creatividad de los niños de la muestra, a un nivel de significancia de  $\alpha = 0,01$

## b. Hipótesis específicas

### Hipótesis específica 1:

**Ho:**  $r_{xy} = 0$  No existe una relación positiva entre la dimensión social del juego con la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Policía Nacional del Perú “Virgen de Fátima”, del Distrito del Rímac – Lima, 2019.

**H1:**  $r_{xy} \neq 0$  Existe una relación positiva entre la dimensión social del juego con la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Policía Nacional del Perú “Virgen de Fátima”, del Distrito del Rímac – Lima, 2019.

**Tabla Nro. 13: Correlación de la hipótesis específica 1**

			VARIABLE CREATIVIDA D	DIMENSIÓN SOCIAL
Rho de Spearman	VARIABLE CREATIVIDAD	Coeficiente de correlación	1,000	,311*
		Sig. (bilateral)	.	,012
		N	65	65
	DIMENSIÓN SOCIAL	Coeficiente de correlación	,311*	1,000
		Sig. (bilateral)	,012	.
		N	65	65

\*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

**Fuente:** Base de datos de la investigación

## DECISIÓN

Como  $p = 0,012$  (Según el SPSS); rechazaremos la hipótesis nula y aceptaremos la alterna, es decir, que existe una relación positiva y significativa entre las variables creatividad y la dimensión social del juego en los niños de la muestra, a un nivel de significancia de  $\alpha = 0,05$

## Hipótesis específica 2

**Ho:**  $r_{xy} = 0$  No existe una relación positiva entre la dimensión cognitiva del juego con la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Policía Nacional del Perú “Virgen de Fátima”, del Distrito del Rímac – Lima, 2019.

**H1:**  $r_{xy} \neq 0$  Existe una relación positiva entre la dimensión cognitiva del juego con la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Policía Nacional del Perú “Virgen de Fátima”, del Distrito del Rímac – Lima, 2019.

**Tabla Nro. 14. Correlación de la hipótesis específica 2**

			VARIABLE CREATIVIDAD	DIMENSIÓN COGNITIVA
Rho de Spearman	VARIABLE CREATIVIDAD	Coeficiente de correlación	1,000	,438**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	65	65
	DIMENSIÓN COGNITIVA	Coeficiente de correlación	,438**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	65	65

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

**Fuente:** Base de datos de la investigación

## DECISIÓN

Como  $p = 0,000$  (Según el SPSS); rechazaremos la hipótesis nula y aceptaremos la alterna, es decir, que existe una relación positiva y significativa entre las variables creatividad y la dimensión cognitiva del juego en los niños de la muestra, a un nivel de significancia de  $\alpha = 0,01$

## Hipótesis específica 3

**Ho:**  $r_{xy} = 0$  No existe una relación positiva entre la dimensión sensorial del juego con la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Policía Nacional del Perú “Virgen de Fátima”, del Distrito del Rímac – Lima, 2019.

**H1:**  $r_{xy} \neq 0$  Existe una relación positiva entre la dimensión sensorial del juego con la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Policía Nacional del Perú “Virgen de Fátima”, del Distrito del Rímac – Lima, 2019.

**Tabla Nro. 15: Correlación de la hipótesis específica 3**

			VARIABLE CREATIVIDAD	DIMENSIÓN SENSORIAL
Rho de Spearman	VARIABLE CREATIVIDAD	Coefficiente de correlación	1,000	,592**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	65	65
	DIMENSIÓN SENSORIAL	Coefficiente de correlación	,592**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	65	65

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

**Fuente:** Base de datos de la investigación

## DECISIÓN

Como  $p = 0,000$  (Según el SPSS); rechazaremos la hipótesis nula y aceptaremos la alterna, es decir, que existe una relación positiva y significativa entre las variables creatividad y la dimensión sensorial del juego en los niños de la muestra, a un nivel de significancia de  $\alpha = 0,01$

## CONCLUSIONES

- Primera.** Con una confianza de 95 % se planteó la prueba de la hipótesis para el logro del objetivo general. El resultado permite decidir que: como  $p = 0,000$  (Según el SPSS); rechazaremos la hipótesis nula y aceptaremos la alterna, es decir, que existe una relación positiva y significativa entre las variables el juego y la creatividad de los niños de la muestra, a un nivel de significancia de  $\alpha = 0,01$
- Segunda.** Con una confianza de 95 % se planteó la prueba de la hipótesis para el logro del objetivo específico 1. El resultado permite tomar la decisión de: como  $p = 0,012$  (Según el SPSS); rechazaremos la hipótesis nula y aceptaremos la alterna, es decir, que existe una relación positiva y significativa entre las variables creatividad y la dimensión social del juego en los niños de la muestra, a un nivel de significancia de  $\alpha = 0,05$
- Tercera.** Con una confianza de 95 % se planteó la prueba de la hipótesis para el logro del objetivo específico 2. El resultado permite tomar la decisión de: como  $p = 0,000$  (Según el SPSS); rechazaremos la hipótesis nula y aceptaremos la alterna, es decir, que existe una relación positiva y significativa entre las variables creatividad y la dimensión cognitiva del juego en los niños de la muestra, a un nivel de significancia de  $\alpha = 0,01$
- Cuarta.** Con una confianza de 95 % se planteó la prueba de la hipótesis para el logro del objetivo específico 3. El resultado permite tomar la decisión de: como  $p = 0,000$  (Según el SPSS); rechazaremos la hipótesis nula y aceptaremos la alterna, es decir, que existe una relación positiva y significativa entre las variables creatividad y la dimensión sensorial del juego en los niños de la muestra, a un nivel de significancia de  $\alpha = 0,01$

## RECOMENDACIONES

- Primera.** A las autoridades de la Institución Educativa Policía Nacional del Perú “Virgen de Fátima”, del Distrito del Rímac – Lima, se le recomienda que pueda implementar innovaciones en sus políticas educativas orientadas a incorporar planes de estudio experimentales en los que la creatividad este formando parte de las competencias principales en la formación de los niños desde temprana edad. Estas medidas deben buscar sumar esfuerzos entre los diferentes docentes de las áreas curriculares para que se muestra un trabajo integral. Por otro lado, se debe generar mejoras en la planificación curricular del centro para impulsar la innovación de estrategias para desarrollar las actividades lúdicas en los niños.
- Segunda.** A los profesores de la Institución Educativa Policía Nacional del Perú “Virgen de Fátima”, del Distrito del Rímac – Lima, se les recomienda la formación constante en cuenta a la especialización en el desarrollo de actividades que promuevan la vida social del niño a través del juego, teniendo en consideración que actualmente se privilegia mucho más que el conocimiento las habilidades sociales para desenvolverse y adaptarse armónicamente en el grupo social.
- Tercera.** A las instancias del Ministerio de Educación de Lima, se le recomienda colaborar con el proceso formativo de los docentes por medio de programa de formación continua orientados a las estrategias para aprender técnicas de creatividad vinculadas al juego de desarrollo de la cognición, como es el ajedrez, juego matemático, adivinanzas, de tal manera que los docentes estén preparados para enseñar a los niños a aprender para el desarrollo de su pensamiento.
- Cuarta.-** A los padres de familia de los estudiantes de la Institución Educativa Policía Nacional del Perú “Virgen de Fátima”, del Distrito del Rímac – Lima se les recomienda que, en coordinación con las autoridades y docentes, se pueda organizar jornada de escuela de padres, para

sensibilizar a los padres a atender a los niños en sus necesidades de juego natural, respetando sus horarios de recreación y alentándolos a practicar actividades lúdicas con sus amigos en espacios apropiados, sin mayores restricciones que las que deriven de la seguridad y control en beneficio de los niños.

## FUENTES DE INFORMACIÓN

Alvear, A. (2013). *El juego y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 a 6 años del Instituto Albert Einstein de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2011-2012*. Loja: Universidad Nacional de Loja.

Amegan M. (1999). *Para una pedagogía activa y creativa*. México: Trillas.

Borroto G. *Las investigaciones sobre la creatividad*.  
[gborroto@tesla.cujae.edu.cu](mailto:gborroto@tesla.cujae.edu.cu) (Consulta: 2007, junio 17)

Boulangger, P. (2013). *Aplicación de juegos motrices basados en el enfoque colaborativo utilizando material concreto para la mejora de la motricidad gruesa en niños de inicial de 5 años en la institución Educativa Estatal N° 1617 comprendida en el pueblo joven Florida Alta del distrito de Chimbote en el año 2012*. Chimbote: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Caballero, A. et al. (2010). *El juego, para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años del Jardín Infantil Mis Pequeñas Estrellas del distrito de Barranquilla*. Bogotá: Universidad de Bogotá.

Carrasco S. (2008). *Metodología de la investigación científica*. Lima: San Marcos;

Castañeda J. (1997), *Métodos de Investigación II*. México: Mc Graw Hill.

Calero, M. (2005). *Educar jugando*. Lima: Alfaomega.

Camacho, L. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.

Castilla Rosa Pérez E. (2004). *Teoría de la educación*. Lima: San Marcos

Coll C. (1991), *Psicología y currículum*. Madrid: Paidós

Dadamia O. (2001). *Educación y creatividad*. Argentina: Magisterio del Río de la Plata.

Decroy, O. y Monchamp, E. (2010) *Juego educativo*. Tomo 1. México D.F.: Alfaomega.

Delgado, I. (2011). *El juego y su metodología*. Asturias: Paraninfo S.A.

Díaz F. (1998), *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*. México: Mc Graw Hill.

Flórez MH. (2004). *Creatividad y Educación*. México: Alfaomega.

Garaigordovill M, Torres E. *Evaluación de la creatividad en sus correlatos con la inteligencia y el rendimiento académico*. *Revista de Psicología Universitas Terraconensis*. 1996; XVIII (1/1996): 14. (Revista en internet). [http://77www.sc.ehu.es/ptwgalam/art\\_completo/tarraco1.PDF](http://77www.sc.ehu.es/ptwgalam/art_completo/tarraco1.PDF)

Garaigordobil, M. (2010). *Juego y desarrollo infantil*. Madrid: Seco Olea.

Jimeno, J. y Pérez, A. (2008). *Comprender y transformar la enseñanza*. Madrid: Morata.

Guerrero J. *La historia de la creatividad*. Gris líquido Nro. 6. [Revista en línea]. Disponible: [http://vereda.hacer.ula.ve/historia\\_arte/gris\\_liquido/grisliquido6/creativ/creatividad.htm](http://vereda.hacer.ula.ve/historia_arte/gris_liquido/grisliquido6/creativ/creatividad.htm) [Consulta: 2007, Junio 08]

Guilford JP. (1980). *La creatividad*. Madrid: Narcea

Gonzales M del P. Tesis doctoral: La educación de la creatividad (técnicas y cambio de actitud en el profesorado), [http://biopsychology.org/tesis\\_pilar/index.html](http://biopsychology.org/tesis_pilar/index.html) [Consulta: 2007, Junio 03]

Hernández R, Fernández C, Baptista P. (2000). *Metodología de la investigación*. (Segunda edición). México: Mac Graw Hill.

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. Sexta edición. México, D.F.: McGraw Hill Interamericana.

Ministerio de Educación.(2005). *Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular*. Lima: Dineip – Dinesst.

OSHO (2001). *Creatividad: Liberando las fuerzas internas*. España: Debate.

Palacios, M. (2011). *La estimulación temprana y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños, del primer año de educación básica del instituto superior tecnológico experimental Luis A. Martínez*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.

Papalia, D. (2001). *Psicología del desarrollo*. Colombia: McGraw Hill

Pedragio J, Forns S, Luna W. (2001). *Materiales de enseñanza*. Lima: Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.

Piaget, J. (2002). *Aportaciones del padre de la Psicología Genética*. Disponible en: [www.cnep.org.mx](http://www.cnep.org.mx).

Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD).(2002). *Informe sobre desarrollo humano, Perú 2002*. Perú: Fimart.

- Pugmire-Stoy, M. (1996). *El juego espontáneo en la primera infancia*. Madrid: Nancea.
- Quintero T. *Historia de la creatividad*.  
<http://www.iprm.upol.edu.ve/creatividad.htm> [Consulta: 2007, Junio 06]
- Recio H. (1999), *Creatividad en la solución de problemas*. México: Trillas.
- Ruitón y Tamayo (2015). *Juegos lúdicos para la mejora de la motricidad gruesa*. Chimbote: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Sánchez JC. (2008). *Compendio de didáctica general*. Madrid: CCS.
- Sánchez M. (2003). *Desarrollo de habilidades de pensamiento – Creatividad*. México: Trillas.
- Toffler A. (1993). *La tercera ola*. España: Plaza & Janes Editores.
- UNESCO (2015). *El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. N° 24. Estudios y documentos de educación. Disponible en:  
<http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.PDF>

## **ANEXOS**

### MATRIZ DE CONSISTENCIA

**TÍTULO:** RELACIÓN ENTRE EL JUEGO Y LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA POLICÍA NACIONAL DEL PERÚ “VIRGEN DE FÁTIMA”, DEL DISTRITO DEL RÍMAC – LIMA, 2019.

**AUTOR:** MAYTÉ GARCÍA ALVARADO

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables y dimensiones	Metodología	Informantes
<p><b>1.1. Problema general:</b> ¿ Cómo es la relación entre el juego y la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Policía Nacional del Perú “Virgen de Fátima”, del Distrito del Rímac – Lima, 2019?</p> <p><b>1.2. Problemas específicas:</b> PE1. ¿ Cómo es la relación entre la dimensión social del juego con la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Policía Nacional del Perú “Virgen de Fátima”, del Distrito del Rímac – Lima, 2019?</p> <p>PE2. ¿ Cómo es la relación entre la dimensión cognitiva del juego con la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Policía Nacional del Perú “Virgen de Fátima”, del Distrito del Rímac – Lima, 2019?</p> <p>PE3. ¿ Cómo es la relación entre la dimensión sensorial del juego con la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución</p>	<p><b>2.1. Objetivo general:</b> Verificar la relación entre el juego y la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Policía Nacional del Perú “Virgen de Fátima”, del Distrito del Rímac – Lima, 2019.</p> <p><b>2.2. Objetivos específicos:</b> PE1. Verificar la relación entre la dimensión social del juego con la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Policía Nacional del Perú “Virgen de Fátima”, del Distrito del Rímac – Lima, 2019.</p> <p>PE2. Verificar la relación entre la dimensión cognitiva del juego con la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Policía Nacional del Perú “Virgen de Fátima”, del Distrito del Rímac – Lima, 2019</p> <p>PE3. &lt;verificar la relación entre la dimensión sensorial del juego con la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa</p>	<p><b>3.1. Hipótesis General:</b> Existe una relación positiva entre el juego y la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Policía Nacional del Perú “Virgen de Fátima”, del Distrito del Rímac – Lima, 2019.</p> <p>Ho: No Existe una relación positiva entre el juego y la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Policía Nacional del Perú “Virgen de Fátima”, del Distrito del Rímac – Lima, 2019.</p> <p><b>3.1. Hipótesis específicas</b> PE1. Existe una relación positiva entre la dimensión social del juego con la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Policía Nacional del Perú “Virgen de Fátima”, del Distrito del Rímac – Lima, 2019.</p> <p>PE2. Existe una relación positiva entre la dimensión cognitiva del</p>	<p><b>Variable relaciona 1:</b> EL JUEGO</p> <p>DIMENSIONES</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Social</li> <li>✓ Cognitiva</li> <li>✓ Sensorial</li> </ul> <p><b>Variable relacional 2:</b> LA CREATIVIDAD</p> <p>DIMENSIONES</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Fase cognitiva</li> <li>✓ Fase de la concepción</li> <li>✓ Fase de la combustión</li> <li>✓ Fase de la consumación</li> <li>✓ Fase de la comunicación</li> </ul>	<p><b>DISEÑO:</b> No experimental correlacional descriptivo</p> <p><b>TIPO</b> Cuantitativo</p> <p><b>NIVEL</b> Correlacional</p> <p><b>MÉTODO</b> Hipotético deductivo</p> <p><b>POBLACIÓN</b> Estuvo conformada por 35 niños de 4 y 30 de 5 años de la Institución Educativa Policía Nacional del Perú “Virgen de Fátima”, del Distrito del Rímac – Lima, 2019.</p> <p><b>MUESTRA</b></p>	<p>V1 y V2</p> <p>Estudiantes de la muestra censal</p>

<p>Educativa Policía Nacional del Perú “Virgen de Fátima”, del Distrito del Rímac – Lima, 2019?</p>	<p>Policía Nacional del Perú “Virgen de Fátima”, del Distrito del Rímac – Lima, 2019.</p>	<p>juego con la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Policía Nacional del Perú “Virgen de Fátima”, del Distrito del Rímac – Lima, 2019.</p> <p>PE3. Existe una relación positiva entre la dimensión sensorial del juego con la creatividad en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Policía Nacional del Perú “Virgen de Fátima”, del Distrito del Rímac – Lima, 2019.</p>		<p>Es de tipo no probabilístico censal, el 100 % de la población</p> <p><b>TÉCNICA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- V1: Observación sistémica</li> <li>- -V2: Encuesta</li> </ul> <p><b>INSTRUMENTOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- V1: Ficha de observación</li> <li>- V2: Cuestionario</li> </ul>	
---	---	--	--	---	--

# INSTRUMENTOS

## FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE EL JUEGO

Nombre: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

### INSTRUCCIONES

Anote una "X" a la derecha de cada ítem, según su observación.

N	ITEMS	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
		3	2	1
DIMENSIÓN SOCIAL				
1	Se integra con sus compañeros durante el juego			
2	Juega valiéndose por sí mismo			
3	Siempre juega con los mismos compañeros			
4	Imita a sus compañeros cuando juega			
DIMENSIÓN COGNITIVA				
5	Identifica semejanzas y diferencias de forma, color y tamaño cuando juega.			
6	Piensa y comunica sus deseos cuando juega			
7	Crea situaciones apoyándose en la vida real cuando juega			
DIMENSIÓN SENSORIAL				
9	Lanza la pelota en función de la distancia cuando juega			
10	Moldea figuras con el barro cuando juega			
11	Imita la naturaleza cuando juega: sonidos, lluvia, llanto, etc.			

## FICHA PARA LA EVALUACIÓN DE LA CREATIVIDAD

### INSTRUCCIONES

**Nombre:** \_\_\_\_\_

**Fecha:** \_\_\_\_\_

Deberá responder las preguntas anotando una "X" si el niño lo hace o no lo hace en las casillas respectivas

N	ITEMS	SÍ	NO
		1	0
<b>COGNICIÓN</b>			
1	¿Se interesa por los temas que le gustan?		
2	¿Asume compromisos con los trabajos que le dejan?		
3	¿Se compromete hasta el final de la tarea?		
4	¿Muestra predisposición en las actividades ?		
<b>CONCEPCIÓN</b>			
5	¿Busca un ambiente apropiado durante la tarea?		
6	¿Acepta las sugerencias de sus maestros?		
7	¿Utiliza el tiempo adecuado en las actividades?		
8	¿Trabaja responsablemente?		
<b>COMBUSTIÓN</b>			
9	¿Emplea todos los recursos que puede en la tarea?		
10	¿Tiene confianza en sus posibilidades?		
11	¿Solicita ayuda cuando es necesario?		
12	¿Presta atención al trabajo grupal?		
<b>CONSUMACIÓN</b>			
13	¿Razona lo adecuado sobre la tarea?		
14	¿Sabe escuchar las recomendaciones que le hacen?		
15	¿Pide opinión crítica sobre sus resultados?		
16	¿Es exigente con el mismo durante la tarea?		
<b>COMUNICACIÓN</b>			
17	¿Muestra satisfacción de los trabajos que realiza?		
18	¿Sabe hacer uso de la libertad cuando trabaja la tarea?		
19	¿Le da importancia a la organización de la tarea?		
20	¿Muestra disposición para la superación?		

## BASE DE DATOS

VARIABLE I: EL JUEGO										
NRO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	1	1	2	1	1	1	3	1	1
2	3	3	2	3	3	2	2	1	3	3
3	3	3	2	3	3	3	3	1	3	3
4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
5	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
6	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
7	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
8	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
9	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
10	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
11	1	1	1	2	1	1	1	3	1	1
12	3	3	2	3	3	2	2	1	3	3
13	1	1	1	2	1	1	1	3	1	1
14	1	1	1	2	1	1	1	3	1	1
15	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
16	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
17	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
18	1	1	1	2	1	1	1	3	1	1
19	3	3	2	3	3	2	2	1	3	3
20	1	1	1	2	1	1	1	3	1	1
21	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
22	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
23	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
24	1	1	1	2	1	1	1	3	1	1
25	3	3	2	3	3	2	2	1	3	3
26	1	1	1	2	1	1	1	3	1	1
27	1	1	1	2	1	1	1	3	1	1
28	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
29	1	1	1	2	1	1	1	3	1	1
30	3	3	2	3	3	2	2	1	3	3
31	3	3	2	3	3	2	2	1	3	3
32	3	3	2	3	3	2	2	1	3	3
33	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
34	1	1	1	2	1	1	1	3	1	1
35	3	3	2	3	3	2	2	1	3	3
36	3	3	2	3	3	2	2	1	3	3
37	3	3	2	3	3	2	2	1	3	3
38	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
39	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
40	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
41	1	1	1	2	1	1	1	3	1	1
42	3	3	2	3	3	2	2	1	3	3
43	3	3	2	3	3	2	2	1	3	3

44	3	3	2	3	3	2	2	1	3	3
45	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
46	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
47	3	3	2	3	3	2	2	1	3	3
48	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
49	1	1	1	2	1	1	1	3	1	1
50	3	3	2	3	3	2	2	1	3	3
51	3	3	2	3	3	2	2	1	3	3
52	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
53	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
54	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
55	1	1	1	2	1	1	1	3	1	1
56	3	3	2	3	3	2	2	1	3	3
57	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
58	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
59	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
60	1	1	1	2	1	1	1	3	1	1
62	3	3	2	3	3	2	2	1	3	3
62	3	3	2	3	3	2	2	1	3	3
63	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
64	1	1	1	2	1	1	1	3	1	1
65	3	3	2	3	3	2	2	1	3	3

VARIABLE 2 "LA CREATIVIDAD"																				
NRO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
32	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1
34	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
35	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
36	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
37	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
38	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
39	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
40	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
41	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
42	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1
43	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1

44	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
45	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
46	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
47	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
48	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
49	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
50	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1
51	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
52	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
53	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
54	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
55	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1
56	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
57	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
58	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
59	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
60	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1
61	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
62	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
63	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
64	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
65	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1

## Fotografías





