



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Facultad de Educación

Escuela Profesional de Educación Inicial

Especialidad: Educación Inicial y Arte

El juego en el desarrollo de la creatividad en los niños de la Cuna Jardín-Canguritos

Tesis

Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Nivel Inicial

Especialidad: Educación Inicial y Arte

Autora

Janeth Vanesa Carrera Mendoza

Asesora

Dra. Zilda Julissa Flores Carbajal

Huacho – Perú

2024



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

Facultad de Educación
Escuela Profesional de Educación Inicial y Arte

METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Carrera Mendoza, Janeth Vanesa	73899351	13 de Setiembre 2022
DATOS DEL ASESOR:		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	CÓDIGO ORCID
Flores Carbajal, Zilda Julissa	15739748	0000-0001-5881-3782
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	CODIGO ORCID
Bravo Montoya, Julia Marina	15724272	0000-0002-0783-8792
Gavedia García, Gladys Margot	15855951	0000-0003-2514-4572
Vílchez Jaime, Rosa Mercedes	15739512	0000-0002-8142-6788

EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	9%
2	Repositorio.Unjfsc.Edu.Pe Fuente de Internet	3%
3	Submitted to Ministerio de Defensa Trabajo del estudiante	1%
4	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1%
5	Submitted to Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion Trabajo del estudiante	<1%
6	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1%
7	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	<1%
8	repositorio.unasam.edu.pe Fuente de Internet	<1%

DEDICATORIA

A todo los que de una u otra manera ayudaron en este proyecto siendo muy importante en su desarrollo y conclusión debo mencionar de manera especial a mi familia, profesores y amigos ya que sin ellos hubiera sido más complicado este proceso educativo.

Janeth Vanesa

AGRADECIMIENTO

Debo comenzar por mi familia quienes estuvieron en todo momento alentado tanto moral como materialmente en este transcurso formativo.

A los maestros quienes me dieron su ayuda y tiempo transmitiéndome sus conocimientos con paciencia y mucho empeño.

A mis amigos quienes me ayudaron en los momentos más complicados.

Janeth Vanesa

RESUMEN

El trabajo: “EL JUEGO EN EL PROGRESO DE LA CREATIVIDAD EN INFANTES DE LA CUNA JARDIN- CANGURITOS”, es una tarea de estudio y el propósito de alcanzar la licencia en Educación con especialidad en Enseñanza Inicial y Arte en la UNJFSC. La técnica usada se ve en el interior del estudio elemental es de tipo Básico, de condición expresiva, correlativa, no práctica y la suposición proyectada es: “El juego se concierne con el adelanto de las creatividades en educandos de Cuna Jardín - Canguritos.”. en el análisis, el colectivo y modelo de análisis es de 53 infantes. La herramienta esencial que se emplea en el estudio fue las preguntas, que se aplicaron a la 1ra y 2da mudable. Los efectos señalan un lazo en el juego funcional y progreso de creatividad en los educandos de la Cuna Jardín – Canguritos, de una dimensión excelente.

El autor

Palabra clave: juego, funcional, creatividades, desarrollo.

ABSTRACT

The work: "THE GAME IN THE PROGRESS OF CREATIVITY IN INFANTS OF THE CRADLE JARDIN- CANGURITOS", is a study task and the purpose of obtaining a license in Education with a specialty in Initial Teaching and Art at the UNJFSC. The technique used is seen within the elementary study, it is of the Basic type, of an expressive, correlative, non-practical condition and the projected assumption is: "The game is concerned with the advancement of creativities in students of Cuna Jardín - Canguritos." . in the analysis, the collective and analysis model is 53 infants. The essential tool used in the study was the questions, which were applied to the 1st and 2nd changeable. The effects indicate a bond in the functional game and progress of creativity in the students of the Cuna Jardín - Canguritos, of an excellent dimension.

The author

Keywords: game, functional, creativity, development.

INDICE

DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO	vi
RESUMEN.....	vii
ABSTRACT	viii
INDICE.....	ix
INDICE DE TABLAS	xii
INDICE DE FIGURAS	xiii
CAPITULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	16
1.1. Descripción de la realidad problemática	16
1.2. Formulación de problema.....	17
1.2.1. Problema general	17
1.2.2. Problemas específicos	17
1.3. Objetivos	18
1.3.1. Objetivo general.....	18
1.3.2. Objetivos específicos	18
1.4. Justificación	18
1.4.1. Justificación teórica.....	18
1.4.2. Justificación práctica.....	18
1.4.3. Justificación metodológica	19

1.5.	Delimitaciones	19
1.6.	Viabilidad del estudio	19
CAPITULO II MARCO TEÓRICO.....		20
2.1.	Antecedentes de la Investigación.....	20
2.1.1.	Internacionales	20
2.1.2.	Nacionales	22
2.2.	Bases teóricas.....	25
2.2.1.	El Juego	25
2.2.2.	El desarrollo de la Creatividad	30
2.4.	Definición de términos básicos	35
2.4.	Hipótesis.....	36
2.4.1.	Hipótesis general.....	36
2.4.2.	Hipótesis específicas	36
2.5.	Operacionalización de variables	37
CAPITULO III METODOLOGIA.....		39
3.1.	Tipo de estudio.....	39
3.2.	Población y muestra.....	39
3.2.1.	Población	39
3.2.2.	Muestra.....	40
3.3.	Método de investigación	40
3.4.	Técnicas de recolección de datos Instrumentos utilizados	40

3.5. Método de análisis de datos.....	42
CAPITULO IV ANALISIS DE LOS RESULTADOS	44
4.1. Resultados descriptivos de las variables	44
4.2. Generalización entorno la hipótesis central Hipótesis general	50
CAPITULO V	58
CONCLUSIONES.....	60
RECOMENDACIONES.....	61
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	62
5.1. Fuentes documentales	62
5.2. Fuentes Bibliográficas.....	63
5.3. Fuentes Electrónicas.....	64
MATRIZ DE CONSISTENCIA	66
MATRIZ DE DATOS	68
INSTRUMENTO 01 VARIABLE JUEGO	71
INSTRUMENTO 02.....	73

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Operacionalización de la variable X</i>	34
Tabla 2. <i>Operacionalización de la variable Y</i>	35
Tabla 3. <i>Población de estudio</i>	36
Tabla 4. <i>Muestra de estudio</i>	37
Tabla 5. <i>Validez del cuestionario</i>	39
Tabla 6. <i>El juego funcional</i>	41
Tabla 7. <i>Dimensión cognitiva</i>	42
Tabla 8. <i>Dimensión emocional</i>	43
Tabla 9. <i>Dimensión social</i>	44
Tabla 10. <i>Desarrollo de la creatividad</i>	45
Tabla 11. <i>El juego funcional y el desarrollo de la creatividad</i>	47
Tabla 12. <i>La dimensión cognitiva y el desarrollo de la creatividad</i>	49
Tabla 13. <i>La dimensión emocional y el desarrollo de la creatividad</i>	51
Tabla 14. <i>La dimensión social y el desarrollo de la creatividad</i>	53

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. El juego funcional	41
Figura 2. Dimensión cognitiva	42
Figura 3. Dimensión emocional.....	43
Figura 4. Dimensión social.....	44
Figura 5. Desarrollo de la creatividad	45
Figura 6. <i>El juego funcional y el desarrollo de la creatividad</i>	48
Figura 7. La dimensión cognitiva y el desarrollo de la creatividad	50
Figura 8. La dimensión emocional y el desarrollo de la creatividad	52
Figura 9. La dimensión social y el desarrollo de la creatividad.....	54

INTRODUCCIÓN

Una de las acciones más significativas en los niños es el juego creativo, el esparcimiento es vital en el progreso de los infantes, ya que impulsa el desarrollo físico y las habilidades de exploración y de motor, usando el juego los niños perfeccionan sus competencias y capacidades para las actividades físicas como creativas, el juego también promueve el desarrollo mental y nuevas formas de pensamiento y como solucionar desafíos que se presenten durante la realización del juego.

Es fundamental fomentar el juego en niños de temprana edad para promover la creatividad y el progreso personal, por tal motivo se debe implementar actividades lúdicas en programas educativos, la creatividad es la forma de expresión propia, para que un niño exprese su creatividad debe ser libre para comprometerse por completo en el juego.

Piaget menciona que los infantes logran aprender de mejor forma por medio de los juegos, también esta actividad le apoya a vincularse, socializar y fascinarse por el ambiente que lo envuelve y lo perciben, transformado la información de acuerdo a sus experiencias y desarrollando su creatividad e imaginación.

Esta labor de estudios posee como propósito establecer el vínculo en el juego y adelanto de las creatividades en educandos de la cuna jardín- canguritos.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

Actualmente acceder a la enseñanza infantil de 3, 4 y 5 años es usualmente de índole forzoso en el total de infantes es parte de los procesos de inclusión escolar a partir de prematura edad. los reconocimientos relacionados a la trascendencia de la enseñanza inicial en el país son cada día más extendidos y ello se convierte en normativa y otra iniciativa política la cual a partir de las distintas figuras protegen dichas condiciones.

Los juegos son actividades inherentes a los seres humanos. Es la inicial y la primordial acción por la cual nos participamos con los otros, vemos y examinamos la situación que nos envuelve, instituímos vínculos con las cosas, es el ambiente por el cual entienden cómo su ambiente y se integran en él. Los expertos en etología lo identificaron con un viable modelo fijo de conducta, la cual se consolida a través del avance.

En el Perú, la realidad que atraviesa cada niño de la colectividad, y asumiendo la presencia que los juegos sociales son estrategias favorables en el progreso de destrezas sociales, se concluye que es de trascendental significación proyectar y realizar esparcimientos sociales los cuales consigan desplegar las destrezas colectivas primordiales que los niños deben tener.

Mediante los juegos hay un desarrollo en el lenguaje, los vocabularios, el entendimiento del lenguaje, la curiosidad, la ilusión, el enfoque, el control de impulso, la atención, la estrategia para solucionar inconvenientes, la colaboración, las empatías y colaboración en conjunto (Shefatya y Smilansky, 1990).

En el progreso infante, los 3 iniciales años de existencia son decisivos, en dicha etapa sucede la madurez del aparato nervioso céntrico que así mismo queda sometido a cada estímulo del ambiente externo. Las interacciones de los mencionados repercuten en el aspecto social, las coordinaciones, el lenguaje, lo motriz y la cognición del niño. De acuerdo al progreso cognoscitivo, Piaget piensa que se causa por el papel activo del individuo cognitivo en cual compone de modo dialéctico las subjetividades, sensibilidades y razonamientos lógicos en el progreso de la inteligencia, que en un inicial instante son prácticas y después reflexivas.

Por ello, la investigación se realizó en la Cuna Jardín – Canguritos, donde se describió las variables juegos y creatividad.

1.2. Formulación de problema

1.2.1. Problema general

¿Cómo se da la relación entre el juego y el desarrollo e la creatividad en los niños de la Cuna Jardín - Canguritos?

1.2.2. Problemas específicos

¿Cómo se da la relación entre la dimensión Cognitiva del juego y el desarrollo e la creatividad en los niños de la Cuna Jardín - Canguritos?

¿Cómo se da la relación entre la dimensión Emocional del juego y el desarrollo e la creatividad en los niños de la Cuna Jardín - Canguritos?

¿Cómo se da la relación entre la dimensión social del juego y el desarrollo e la creatividad en los niños de la Cuna Jardín - Canguritos?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Determinar la relación entre el juego y el desarrollo e la creatividad en los niños de la Cuna Jardín - Canguritos.

1.3.2. Objetivos específicos

Determinar la relación entre la dimensión Cognitiva del juego y el desarrollo e la creatividad en los niños de la Cuna Jardín - Canguritos.

Establecer la relación entre la dimensión Emocional del juego y el desarrollo e la creatividad en los niños de la Cuna Jardín - Canguritos.

Determinar la relación entre la dimensión social del juego y el desarrollo e la creatividad en los niños de la Cuna Jardín - Canguritos.

1.4. Justificación

1.4.1. Justificación teórica

El análisis contribuye perspectivas teóricas relacionadas al Juego en cada sector y creatividad para los soportes a las prácticas pedagógicas.

1.4.2. Justificación práctica

El análisis ofrece instrumentos para optimizar la labor pedagógica relacionado a la ejecución de juegos libres en cada sector a fin de desplegar las creatividades.

1.4.3. Justificación metodológica

El análisis contribuye en el empleo adecuado de los modelos metodológicos que se corresponden desplegar en la destreza en el instante de los juegos continuando las disposiciones del MINEDU. Así mismo orienta en maniobras para desplegar las creatividades.

1.5. Delimitaciones

a. Disponibilidad de tiempo

Siendo estudiantes egresados en la actualidad venimos laborando en instituciones educativas particulares la que hace imposible tener el tiempo suficiente y desarrollar el estudio.

c. Limitados medios económicos

La ejecución del estudio exigió una inversión económica la que, conforme a sus características de ser con autofinanciamiento por la misma analista, tuvo ciertas reservas. pero, considerando la exigencia de emplearla, se alcanzó a asumir cada costo y gasto con recursos particulares.

1.6. Viabilidad del estudio

El análisis se efectuará de modo virtual con educandos del C.E., teniendo de muestra a alumnos, los que ofrecieran la disposición en el acopio de referencias, lo que estará avalado con peculios de la autora.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la Investigación

2.1.1. Internacionales

Vera (2017) en *los juegos en el progreso de las creatividades de infantes y de 2 a 3 años del CIBV Emblemático Chordeleg, 2016- 2017- Ecuador*". El estudio efectuado intenta sentar un corpus revelador de investigación para venideros estudios. Es por ello que se ha ejecutado un análisis escrupuloso de las inconstantes que conforman este agregado social. Las diversas interrogantes expuestas quedan encaminadas a exponer los inconvenientes que brotan en lo cotidiano en el C.E.I. del Buen Vivir. Los efectos han confirmado que cada nexo entre juegos y creatividades todavía se hallan sin relacionar en su conjunto. También, una porción enorme de infantes no alcanza beneficios que les consienta relacionar a los juegos como potenciadores de cada proceso creativo. De dicha forma, las maestras poseen un enorme compromiso ya que en su autoridad reincide la gran exigencia de impulsar a los juegos como instrumentos metodológicos que potencien a las creatividades.

Santos (2017) en "*Juegos y progreso cognoscitivo en infantes de la U.E. "Hualcopo Duchicela" C.- Chimborazo 2016 – 2017*". La colectivo en análisis quedo compuesto por una totalidad de 35 educandos entre infantes e infantas, los antecedentes se consiguieron por medio de una cedula de examen como herramienta investigativa, la orientación pedagógica la cual constituye de acciones fraccionadas en 3 equipos así poseemos a los esparcimientos para desplegar la reminiscencia, esparcimientos para la memoria sensoria y auditiva y juego para desplegar las percepciones, los propios que consintieron el progreso cognoscitivo de los docentes, se comenzó el empleo de las guías en vista que se logró comprobar la presencia de

un inconveniente referente al escaso uso de los juegos como herramientas fundamentales para las enseñanzas - aprendizajes. Dicho análisis se efectuó de manera retrospectiva siendo el propósito desplegar sus conocimientos autónomos. análisis orientado en 2 inconstantes: Autónoma los Juegos las causantes, las cuales explican, influyen, y producen cambios en el progreso cognoscitivo de los infantes y la accesoria el progreso cognoscitivo que es el resultado de la inconstante emancipada. El modelo de indagación que interesó en esta labor fue expresivas, bibliográficas. La técnica que se utilizo fue serio, incierto, razonado, propios que interesaron para descubrir el inconveniente, saber sus orígenes y secuelas de lo específico a lo usual. conforme al anteproyecto el análisis la técnica utilizada es no - práctica lo que se debe a que no existió manejo de las inconstantes, la herramienta aplicada se constituye de 15 ítems en la cual se empleó el método de examen. Al concluir el análisis se logró determinar que los juegos son una de las óptimas maniobras pedagógicas que incita y beneficia el progreso cognoscitivo de infantes e infantas, después del empleo de la guía se contempla que el rango cognoscitivo se realzó, también las sensopercepciones mejoraron de manera notable.

Merchan y Navarro (2016) en *intervención de los juegos en el adelanto de creativities de alumnos de 3 a 4 años*". Es un estudio de campo el cual contesta a un análisis cuantitativo, y se fortifica en bases filosóficas, psicológicas, sociológicas y pedagógicas. En el progreso del estudio se usa como modelo 1 director, 3 profesores y 30 educandos. Dicho plan enfoca su labor en la trascendencia de la elaboración de rangos progresivos de confianza, familiaridad, convivencias armónicas, edificación de ordenamientos de pensamientos y especialmente desarrollar creatividad en niños del C.E. básica Juan E. Vargas. Dicha labor se perfecciona con una proposición que radica en el anteproyecto de Manual de juego en el progreso de habilidades en la creatividad.

2.1.2. Nacionales

Cirilo y Cirilo (2017) en *“los juegos infantiles como medio didáctico en el progreso de las creatividades en educandos de 5 años del C.E.I. 86738 San Martín de P. jurisdicción de Mirgas, Antonio R. 2016”*. La intención céntrica del actual estudio fue calcular la condición de intervención de juegos infantiles como recursos didácticos en el adelanto de creatividades en chicos de 5 años del C.E.I. No 86738 de San M. de Punca, jurisdicción de Mirgas, Antonio R. Ancash. el anteproyecto usado en el estudio es de modelo casi - práctico con conjunto de modelo único. El cálculo de la inconstante manejable se efectuó en relación al fundamento de la pericia del examen, a lo que se confeccionó la Matriz Calificativa como herramienta de elaboración de antecedentes adaptados, con los guías concernientes a la creatividad a rango de la claridad, maleabilidad, singularidad, posibilidad y sensibilidades creativas. Referente a los efectos logrados se expone que de 16 educandos que colaboraron como modelo del estudio, al concluir el transcurso de intervenciones pedagógicas con cada juego infantil se estableció como media completa que 12% se situó en el rango de Inicios, 25% en Procesos, 38% Logrados y 25% Sobresalientes. Se ultima, a la sazón, como necesarias las intervenciones pedagógicas con recurso como en estos casos los juegos, para lograr los rangos más elevados en el progreso de las creatividades.

Común y Reategui (2020) en *los juegos libres en las áreas y el adelanto de creatividades en chicos de 5 años en el I.E.I. 423 Virgen María, Pucallpa 2019”*. El análisis se inquietó especialmente en instituir el lazo existente entre juegos libres en áreas y las creatividades en infantes de 05 años del I.E.I. N.º 423 Virgen María, 2019, dicho estudio fue no práctico con su anteproyecto expresivo correlativo de transacción, por otro lado, quedo compuesto por un colectivo de 90 infantes, con un modelo de muestra no probabilística de 30

educandos. El método empleado es el análisis y el instrumento fue la hoja de análisis y libreta de campo, a fin de calcular la inconstante 1 Juegos libres en las áreas y la inconstante 2 creatividades correspondientemente, en el proceso de los antecedentes conseguidos, se utilizó las estadísticas descriptivas e inferenciales, al propio momento se usó el ensayo de reciprocidad de Rho de spearman a fin de diferenciar y asumir los fallos de aprobación o rebote de la suposición. De los efectos se consiguió que 86.7% de infantes e infantas contemplamos siempre participar en los juegos libres en las áreas y 83.3% poseen un rango elevado de creatividades, respecto a las consecuencias del ensayo de suposición usual, se consiguió una valía estadística Rho similar a 0,618 y p-valía positiva 0.000, lo que instituye un vínculo positivo moderado. A lo que, se perfecciona que hay un vínculo significativo en los juegos libres en las áreas y las creatividades.

Gavidia & Monzón (2018) en *“el juego educativo como estrategias a fin de desplegar las creatividades motrices en infantes del 2do grado en el C.E. 82361 de Cholocal”*. El propósito total es señalar que el Juego Educativo mejora los rangos de Creatividades Motrices en infantes del 2do Grado en el C.E. N.º 82361 de Cholocal., Los fundamentos teóricos científicos que mantienen el estudio es la Hipótesis de E. De Bono, y la hipótesis de la inteligencia múltiple. Las inconstantes de análisis son el juego educativo como mudable autónoma y la inconstante accesoria las creatividades motrices, el modelo quedaras representado por 15 educandos, de 2do Grado del C.E. N.º 82361 de Cholocal, de los QUE 8 son infantes y 7 infantas, el mencionado modelo fluctúa entre 07 y 09 años. El mencionado modelo fue seleccionado no probabilístico y de modo deliberado. Los efectos analíticos, en cada categoría de Disposición espacios temporales 7 de 15 son incompletos, en las categorías interacciones espacios temporales 6 de 15 educandos quedan en el rango incompleto, en las categorías expresividades comunitarias 5 de 15 educandos quedan en el rango incompleto, en

la condición transformaciones comportamentales y simbólicas 5 de 15 educandos quedan en el rango incompleto.

Cáceres y Puma (2021) en el juego casero y el adelanto de creatividades de chicos de 5 años del C.E.P. San Pablo en San Jerónimo, Cusco – 2019”. El propósito de esta labor de estudio es instituir el vínculo que hay entre cada Juego Casero y el adelanto de creatividades de chicos de 5 años del C.E.P. San Pablo en San Jerónimo, Cusco – 2019, en lo que, se efectuó las revisiones bibliográficas relacionados a cada juego casero, trascendencia, beneficio, modelos de esparcimientos en el progreso de las creatividades. A fin de lograr dichos objetivos se hizo un análisis de modelo elemental no práctico de corte colateral, el cual asumió como propósito establecer el vínculo entre las inconstantes de estudios con un modelo de 25 infantes, luego de ser estudiada la herramienta mediante el criterio de peritos y mediante estudios estadísticos SPSS. Se empleo las preguntas a los infantes del salón de 5 años del C.E.P. San Pablo, logrando como efecto que hay un vínculo directo y significativo entre cada juego casero y el progreso de las creatividades.

Lozano y Sajami (2020) en *Juego lúdico en las enseñanzas - aprendizajes en infantes con TEA de 4 años, C.E. Niños Mensajeros de la Paz*”. En dicha labor de estudio se asumió como propósito primordial plantear una escuela de juego lúdico para las enseñanzas – aprendizajes en infantes con TEA de 4 años, en el C.E. No 008 “Niños Mensajeros De La Paz”. En dicho ambiente se buscó el análisis aplicativo técnico de muestra propositiva. El colectivo quedo conformado en 32 educandos del salón sonrisitas de 4 años tal como figuran en los registros de matrículas y el modelo fue no probabilístico. La herramienta para el acopio de antecedentes fueron las guías de examen a fin de saber el rango de aprendizajes de infantes con TEA, la mencionada herramienta fue validada por un experto de la profesión de enseñanza

inicial, el cual consintió su usanza, el que cuenta con 3 ítems. Las Operacionalizaciones fueron realizadas por medio de fundamentos teóricos, que conllevaron a la suposición trazada, es indicar que, las propuestas de una escuela de juego lúdico para los procesos de enseñanzas – aprendizajes en infantes de 4 años con TEA del C.E.I. No 008 “Niños Mensajeros De La Paz”.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. El Juego

2.2.2.1. Definición de Juego

Caba (2004) Dice que en los infantes los juegos son un modo esencial de explorar el ambiente, enlazándose con habilidades visuales, cosas, sujetos, sentimientos. A eso añadirle que el juego es en sí mismo ejercicio creativo de procedimiento de inconvenientes.

Zapata (1990) Piensa que los juegos son una perspectiva fundamental en el progreso del niño, pues queda unido al progreso de los conocimientos, del sentimiento, de las motricidades y de la colectivización del infante, en pocas palabras, los juegos son la existencia misma del infante.

Blanchard y Cheska (1986) “los juegos son fenómenos no únicamente totales de las personas, sino que es usual, también en animales. La mayor parte de variedades de animales realizan, infrecuentemente, algunas maneras de juegos, principalmente a lo largo de los años prematuros de sus ciclos vitales. Muchos expertos en etología han analizado los juegos sociales en los animalitos, siendo, pocas las tesis amenas de dichas acciones”

Huizinga (1972) Que por los juegos se conocen los espíritus; los juegos se pueden cambiar en la conducta completa, expresiones de las creatividades del ser humano como efecto de los sentimientos, de cada sentido, de los pensamientos, sentimientos, plasmadas en la labor

de la existencia, en las obras de los juegos. Piensa, quiere y realiza, todo logra ser, los juegos hacen cultura, la cultura hace existencia, los juegos son existencia y la vida cultura.

Los juegos son cultura, se piensa los juegos como la manera de cultura más que un elemento serio de la cultura. Los juegos, por ende, debieran ser autosuficientes y dispondrían de su misma significancia y justificaciones. Los juegos permiten que se manifiesten otros aspectos de la cultura: rituales, derecho, sanidad, política, amor. Huizinga (1972)

¿Cómo ayudar a los niños a ser creativos?

En los infantes, los aprendizajes se hacen más fáciles mediante los juegos. Y desde acá, se logra contener fijas materias en acción del progreso que indagamos en ello.

Evidentemente, conseguir que un infante pretenda efectuar una acción solamente será viable si logramos estimularle. La estimulación es una pauta esencial en los juegos y, en los pequeños, lo importante para estimularla está en llamar su curiosidad y crearles atención.

Teniendo en cuenta que los infantes son animosos expedicionarios que tratan de conseguir contestaciones el ambiente que les rodea. Así, inspeccionan las cosas al máximo de su posibilidad, tocándolo y reconociéndolo mediante sus sentidos. En el momento en que empiezan a conversar, efectúan una interrogante tras otra. Su atención es insatisfecha y, por eso, es esencial continuar estimulándolos a fin de que continúen analizando y experimentando hasta comprenderse bien de manera propia.

En los juegos creativos, el niño debe ser el actor. Lo cual involucra dejarlo que retoce solito o en sociedad de los demás infantes, siempre los demás del equipo logre una actividad concreta. Así mismo, quedaremos proporcionando la cortesía de los niños y, también, irán revelando sus destrezas y colaborando sus recientes sapiencias e impresión con los otros.

Los mayores logramos valer de guías para que comiencen las actividades. Es sustancial hacer que conserven los protagonismos, procediendo como espectadores en el instante en que pretendan formar recientes pautas del juego. Solamente haremos intervención si los pequeños lo exigen, pero jamás intentándolo hacer cambios en sus dinámicas, salvo que requieran un estímulo.

¿Cómo hacer que una actividad sea creativa?

En las creatividades, animar la ilusión es indispensable. En dicho sentido, logramos comenzar acciones innovadoras ubicando al pequeño en un ambiente asombroso. Para muestra tenemos que, logramos mencionarle que se suponga que va andando por la selva. luego de un trecho, impensadamente, se localiza con cosas mágicas. Suceso continuo, le curiosearemos por dichas cosas y su trabajo. El propósito será estimularle y hacer que fantasee, de manera que cavile en las practicidades de determinado elemento.

Tendremos que ser, escuetamente, su orientador, dejándolo que el niño inquiete y solucione las dificultades que vaya advirtiendo. El trabajo nuestro radica en que además de saber cómo atenuar las excesivas frustraciones. Sin embargo, conmemora que no perennemente es excelente solucionarle todas las cosas. Por tal motivo, los juegos creativos buscan que los niños sean capaces de asimilar a solucionar dificultades y, evidentemente, de recrearse.

Aprendizaje de los niños a través de los juegos

Xinaipi (2017) Los juegos hacen que cada bebé y niño pequeño aprenda a saber de su organismo, cada límite de él y de su ambiente.

- El juego, en los más chicos, les proporciona el entendimiento del ambiente y cómo deberían desarrollarse en él.
- Favorecerá las exploraciones del mundo que les envuelve.

- Aproxima a los infantes y a infantas al ambiente colectivo y la naturaleza, beneficiando sus progresos sensoriales y mentales: por medio de la diferencia de maneras, distancia, peso, tamaño, color, texturas, sabor y olor.
- Estimular las capacidades de entender su ambiente.
- Desarrollar las creativities e ilusión.
- Desarrollar sus coordinaciones psicomotrices y las motricidades gruesa y fina.
- Formar costumbres de colaboración.
- Iniciar los procesos de socializar, la valía de cada regla y norma para vincularse con los demás.
- Canalizar emociones, temor, deseo e inquietud.
- Incentivar cada capacidad cognitiva: curiosidad, percepciones, memorias, solución de inconvenientes, entendimiento, etc.
- Ejercitar recientes relaciones.
- Favorecer el progreso del lenguaje y las comunicaciones.

Funciones psicológicas del juego

El juego en el infante posee incidencias directas y positivas en el progreso de las psicomotricidades; permitiendo al discernimiento completo del ambiente externo del cual es parte consintiendo, a partir del enfoque psíquico el develamiento propio.

En el presente hay distintas directrices psíquicas que buscan de atraer el rol que rinden los juegos en el progreso de lo psíquico particular que va a establecer el temperamento de la persona.

El inglés Henry Bett manifiesta: el juego es un renacimiento instintivo de tendencias importantes que se perdieron hoy su significado; para los demás, los juegos son las actividades

funcionales de distensiones, o bien el recurso de variar los excedentes de energías que las acciones de conservación no logran, o ya no consiguen, captar (UNESCO, 1999: 07).

Los juegos de un infante surgen naturalmente de cada incitación instintiva el cual representa exigencias progresivas. Preparar para madurar. Es un adiestramiento oriundo y satisfactorio del poder en desarrollo. Ninguno requiere instruir a un infante a retozar, inclusive una criatura de algunas semanas sabe realizarlo (Calero, 1999).

Beneficios del juego

Es innumerable las ventajas que posee cada juego en la mejora física y psicológica de los infantes, y lo indica, Calero (1999:24) en Enseñar Retozando:

- Crean en el infante el concepto de ordenanza, es ordenanza.
- Fomenta en el infante la experiencia y el discernimiento del ambiente que le es más contiguo.
- Compensa las exigencias primordiales de ejercicios físicos
- Es una senda buena para decir y efectuar sus pretensiones
- Las imaginaciones de los juegos facilitan los posicionamientos morales y madurez de pensamientos.
- Es un conducto de expresiones y descargas de emociones, positivas y negativas, apoyando a la mesura sentimental.
- Con el juego de imitar ensaya y ejercita la vida de los adultos.
- En el momento en que juega con los demás infantes e infantas se colectiviza y gestan sus venideras destrezas colectivas.

- El esparcimiento es un conducto para saber las conductas del infante y así lograr dirigir o recompensar costumbres.
- Es muy significativo tener participación en los juegos con ellos, pues consolidan el temperamento; despliega cada valor de colaboración, apoyo, fraternidad, rectitud, la obediencia a las normas pactadas o tácitas.
- Los juegos desarrollan en los infantes la ecuanimidad sentimental o autocontrol.

2.2.2. El desarrollo de la Creatividad

2.2.2.1. Definición de Creatividad

Woolfolk, A. (1997), Piensa que la expresión desarrollo se menciona a ciertas permutaciones que ocurren en los sujetos (animales) desde la concepción hasta el deceso, y de cada cambio se da de modo metódico y persisten por espacio de duración prudente.

Papalia, D. (1998), manifiesta, desarrollo, son las permutaciones que se proporcionan y su continuidad mediante los tiempos. dichas permutaciones se proporcionan en dos particularidades:

Gallardo (2014) refiere a las creatividades como procesos integracionistas, refieren que, al tener interacción al sujeto con esencia del ejercicio, se activa las magnitudes cognoscitivas, afectivas, motivacionales, volitivas, sentimentales y los demás componentes que tienen interacción en las creatividades de manera que se integran las personas, los procesos, los productos como un total.

Nelly Calvas (2011) piensa que las creatividades son productos de pensamientos que poseen en la cognición quienes dan un rol irrefutable en los productos por establecer y se

alcanza ratificar que hacer una creación es una tarea útil que se elabora gradualmente a través de la existencia.

Papalia y Olds (1990) Relata las creatividades como la destreza para poderse dar cuenta de los sucesos, conforme a un rumbo nuevo y no frecuente, y revelar dificultades que tal vez ninguno haya conocido que hay y para enfrentar esas dificultades con procesos nuevos no acostumbrados y serios. Las creatividades implican instintos contrarios, más que unidas, en técnicas de Guilford (1959) en vez de buscar dar una réplica educada al sujeto que crea intenta analizar en cada dificultad tantas rutas como sea posible, y ubicar nuevas elecciones de proceso.

Características de la creatividad

Menchen D. y Martinez (1984, pág. 128) dicen es un suceso que unos sujetos son muy creadores y otros usuales. Un análisis de los rasgos de los pensamientos, pueden esclarecer las dinámicas de las creatividades, y la razón de que exista distintos rangos de creatividades en diversos sujetos.

Dimensiones de la creatividad

a) **Fluidez:** Destreza para crear una cifra elevada de pensamientos relacionados a un asunto concluyente. La forma de potenciar en las áreas escolares, serias, así tenemos, solicitándole al educando que concierna entre acontecimientos, frases, hechos.

b) **Flexibilidad:** Particularidad de las creatividades por medio de la que se convierten los procesos para alcanzar el modo de la dificultad. En el interior del contorno escolar se desplegarían demandándole al alumno no simplemente una enorme cifra de pensamientos, sino sumando condiciones y modelos distintos de replicas o procesos.

Una muestra para laborarla es el que sigue: damos al alumno distintas fotos y alterando la forma debería crear diversos cuentos.

c) **Originalidad:** Rasgo que concreta al pensamiento, procesos o productos, como algo especial o distinto. Elaboración de contestaciones perspicaces o raras. En el interior del medio escolar se vigoriza estimulando las nuevas ideas que el educando traza.

d) **Viabilidad:** Facultad de elaborar idea y solución la cual sea realizable en cada práctica.

e) **Elaboración:** Es la condición de los detalles, adelanto o entorpecimiento de cada idea creativa. Y animarlo en el interior del aula, se le revelan al estudiante educaciones de relatos con diseños en los que tenga que señalar de cada detalle.

Factores que influyen en la creatividad

Bennett S. (1973) y después Cohen S. y Oden S. (1974), las creatividades son importantes para los excelentes colocaciones individuales y colectivos que todos los que impiden su adelanto sea expuesto en el instante en que los contextos ambientales alientan el adelanto de severidad intelectual o pensamientos convergentes, impedirán el adelanto de las flexibilidades mentales o cada pensamiento divergente (HURLOCK, E, 1988).

De la misma manera dice Chambers (1972), Ripple (1989), Westby y Davison (1995), exponen la trascendencia de la naturaleza en la destreza de las personas para ser más inventores, ya que el que tengan la ocasión para examinar el medio les suministra a los pequeños las informaciones necesarias para realizar asociación novedosa la cual es muy importante en el progreso innovador, si contrariamente quedara imposibilitado de efectuar cada agrupación, destreza creativa se perciben contenidas.

Torrance P. (1962) en el adelanto de las creatividades de sujetos todos son importantes de saber sus interacciones en el campo afectos, socioculturales y los medios físicos para descubrir así la intervención real o perjudicial que estos poseen de las creatividades.

Entre ellos hay:

1) Factores Positivos:

a) Físico:

Se incita la creatividad en el instante en que el sujeto se localiza en el interior de un espacio favorable, como en el momento en que está en analogía al medio, paseo de recreo, viaje, congreso, etc.; lo que consiente asimilarse y estimularse los pensamientos creativos

b) Cognoscitivo:

El ambiente erudito- familiar interviene en los pensamientos creativos. El poseer progenitores con un rango de intelecto, con extensa atención por la cultura creativa hace favorable la motivación de los niños

c) Afectivo:

Los sujetos que tienen la libertad de ser permitidos y vienen en colmada seguridad de su acción despliegan sus creatividades en el medio en que se desenvuelven, ya sean en los estudios, trabajos. Hogar, etc.

d) Socio- cultural:

Desplegarse en el interior de una colectividad intervenga en el progreso creativo del individuo, pues una comunidad intranquila y ansiosa, es un ambiente propio para estimular las creatividades.

2) Factores Negativos:

a) Físico:

Un recurso aburrido calmoso, paralizado forma una dificultad para las creatividades pues la escasez de incitaciones produce resistencias menesterosas, acostumbradas, perezosos estereotipados

b) Cognoscitivos:

Un medio de prejuicio, superstición, tradicionalismos, escepticismos y rechazos sistemáticos a los nuevos, van a perjudicando el progreso creativo

c) Afectivo:

Hay impulsos que solidifican las creatividades de un sujeto:

- La vacilación, un sujeto con miedo a tener equivocación, con temor al grotesco y a la frustración no podrán desplegar sus creatividades.
- Sentimiento vago de culpabilidad, las creatividades pueden ser perseguidas como un reto o indisciplina por el individuo pues esta intenta cambiar las vicisitudes y esconde una porción del entorno; creando así sentimientos de culpabilidad lo que no favorece las creatividades.

d) Socio-cultural:

Una comunidad irrefutable y administradora llega a crear aprietos en sujetos pues un medio perennemente representa mengua en la persona de la facultad de afrontar y remediar condiciones nuevas, derrochan así su maleabilidad mental.

2.4. Definición de términos básicos

Juego simbólico. Se basa en suplantar las funcionalidades básicas de una cosa por otra ficticia. Así tenemos, utilizar un cajón de cartones como si fuera una morada, o una tubería como si fuera un cañón. Son esparcimientos que se fundamentan en las creatividades e imaginaciones del infante. Dichos esparcimientos van escoltados de protagonistas imaginarios o amistades que no se ven los cuales forman ellos y los acompaña en cada juego.

Juego reglado. Predomina de 6 a 12 años, desde 6 a los 12 cada regla se va enmarañando. Dicho modelo de juego consiente que los infantes tengan interactuación entre ellos, entienden cada regla e incentiva los pensamientos estratégicos y las planificaciones. Antes de 6 años los infantes ya fueron desplegando ciertas destrezas las cuales les consienten comprender a continuación dicho modelo de juego. El antes mencionado es el modelo de juego más después, entra a la última etapa de su fase pueril.

Juego de bloque o de construcción. En dicho modelo de juego los infantes forman edificaciones, coches o algún modelo de objetos por medio de la suma de minúsculos fragmentos de diversos volúmenes, colores y formas.

En cada juego de construcciones se concentran componentes de los juegos simbólicos, pero más complicados y con más detalles. Si antes, con cada juego simbólico, un cajón de cartones simbolizaba un carro, actualmente son un agregado de pedazos con semejanza a un carro, inclusive posee ya 4 llantas. El juego de construcciones, conforme van evolucionando, se van igualando a la construcción al objeto real.

2.4. Hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

El juego se relaciona con el desarrollo e la creatividad en los niños de la Cuna Jardín - Canguritos.

2.4.2. Hipótesis específicas

La dimensión Cognitiva del juego se relaciona con el desarrollo e la creatividad en los niños de la Cuna Jardín - Canguritos.

La dimensión Emocional del juego se relaciona con el desarrollo e la creatividad en los niños de la Cuna Jardín - Canguritos.

La dimensión social del juego se relaciona con el desarrollo e la creatividad en los niños de la Cuna Jardín - Canguritos.

2.5. Operacionalización de variables

Tabla 1. Operacionalización de la variable X

Dimensión	Indicador	N ítem	Categoría	Intervalo
Dimensión cognitiva	• Coordinación	4	Mala	4 -6
	• Pensamiento lógico		Media	7 -9
			Buena	10 -12
Dimensión emocional	• Satisfacción emocional	4	Mala	4 -6
	• Resolución de conflictos		Media	7 -9
			Buena	10 -12
Dimensión social	• Socializa con sus pares	4	Mala	4 -6
	• Juega con sus padres		Aceptable	7 -9
			Bueno	10 -12
			Malo	12 -19
	El juego funcional	12	Aceptable	20 -27
			Bueno	28 -36

Tabla 2. *Operacionalización de la variable Y*

Dimensión	Indicador	N ítem	Categoría	Intervalo
Originalidad	• Completa los dibujos desde la figura	3	Bajo	3 -4
			Medio	5 -6
			Alto	7 -9
Elaboración	• En bases a los dibujos completa los demás elementos	3	Baja	3 -4
			Media	5 -6
			Alta	7 -9
Fluidez	• Agrega detalle a los dibujos dados	3	Bajo	3 -4
			Medio	5 -6
			Alto	7 -9
Flexibilidad	• Adornar los dibujos como te guste	3	Bajo	3 -4
			Medio	5 -6
			Alto	7 -9
Desarrollo de las creatividades		12	Baja	12 -19
			Media	20 -27
			Alta	28 -36

CAPITULO III

METODOLOGIA

3.1. Tipo de estudio

Aludiendo la codificación que exhiben Sánchez y Reyes (2002), acorde al medio de las dificultades, este es una labor de tipo característico pues trata de contestar a dificultades hipotéticas, son nociones y leyes totales las que toleren hacer una teoría seria y quedar encauzada a narrar, mostrar o avisar.

Y es **continua** a lo que está conectada en instituir por medio de un tipo de sujeto, la condición de vinculo presente entre cada variable identificada.

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

Es el unido completo de los elementos a quienes se indica el análisis. Así también la concreta B. Acuña (1998) en “Un grupo preciso o perenne de sujetos, cosas o elementos que revelan rasgos frecuentes” (p.123).

El agrupado quedo formado en 76 los infantes de Cuna Jardín - Canguritos.

Tabla 3. *Población de estudio*

N	Edad	Subpoblación
1	3	15
2	4	18
3	5	20
Total		53

3.2.2. Muestra

Será por censo, es indicar todo el colectivo constituido por 53 niños.

Tabla 4. *Muestra de estudio*

N	Edad	Subpoblación
1	3	15
2	4	18
3	5	20
Total		53

3.3. Método de investigación

Se utilizo en esta investigación la manera deductiva, pues se hizo una producción teórica de la esencia del examen, también, el plan explícito - correlativo, las operacionalizaciones de cada variable y las discusiones de las consecuencias son concluyentes por la producción hecha relacionada a los datos acumulados por la herramienta. (Hernández et al, 2010).

3.4. Técnicas de recolección de datos

Instrumentos utilizados

Se empleo en el adelanto de este examen las encuestas y el utensilio aplicado es las preguntas.

En el cálculo la mudable Juego funcional, se consideró la sucesión de Likert: Siempre (4), Cuasi siempre (3), A. veces (2), Nunca (1)

Ficha Técnica 01:

Nombre Original:	Preguntas en la mudable Juego
Autores:	Janet Vanesa Carrera Mendoza
Procedencias:	Huacho - Perú, 2021
Objetivos:	Instituir el vínculo en el juego y el progreso en la creatividad en infantes de la Cuna Jardín - Canguritos.
Administración:	Específico y agrupada
Duración:	Cerca de 25 a 30 min.
Edad:	Chicos de la Cuna Jardín – Canguritos

En el cálculo de la mudable Desarrollo de la creatividad, se tomó en consideración la sucesión de Likert: Siempre (4), Casi siempre (3), A. veces (2), Nunca (1)

Ficha Técnica 02:

Nombre Original:	Consultas en la mudable Desarrollo intelectual
Autor:	Janet Vanesa Carrera Mendoza
Procedencias:	Huacho - Perú, 2022
Objetivos:	Establecer el vínculo entre el juego y el progreso y la creatividad en infantes de la Cuna Jardín - Canguritos.

Administración:	Específico y agrupada
Duración:	Cerca de 25 a 30 min.
Edad:	Infantes de la Cuna Jardín – Canguritos

a) Validez del instrumento

Eficiencia de las interrogantes relacionadas al mudable juego, será sometida a examen de un conjunto de Expertos, y lo integran profesores Magísteres y Doctores en Educación y obran en la UNJFSC, en conformidad a su experiencia y práctica en estudios.

Tabla 5. *Validez del cuestionario*

Experto	Suficiencia del instrumento	Aplicabilidad de los instrumentos
1	Hay Suficiencias	Aplica
2	Hay Suficiencias	Aplica
3	Hay Suficiencias	Aplica

Fuente: Ejecución específica.

3.5. Método de análisis de datos

a. Descriptiva

Luego de la recogida de referencias, se procedió a los procesamientos de las informaciones, con la ejecución de marcos y modos estadísticos, se usó en ello el SPSS.

b. Inferencial

Se sometió a prueba:

- Las Hipótesis
- estudio de cuadros de doble entrada
- Coeficiente de correlación de Spearman,

CAPITULO IV

ANALISIS DE LOS RESULTADOS

4.1. Resultados descriptivos de las variables

Tabla 6. *El juego funcional*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acopiado
Válidos				
Alta	29	54,7	54,7	54,7
Baja	7	13,2	13,2	67,9
Medio	17	32,1	32,1	100,0
Total	53	100,0	100,0	

Fuente: Hoja de ensayo usada en alumnos de la Cuna Jardín – Canguritos.

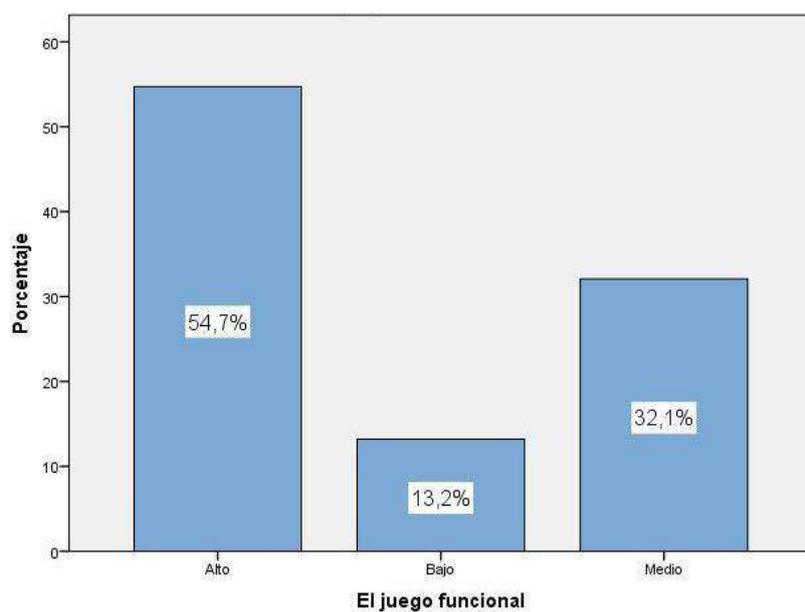


Figura 1. *El juego funcional*

De la fig. 1, el 54,7% de chicos de la Cuna Jardín – Canguritos muestran rango elevado en la variable juego funcional, 32,1% alcanzaron el rango regular y 13,2% alcanzaron la condición baja.

Tabla 7. *Dimensión cognitiva*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje recolectado
Válido	Alta	21	39,6	39,6
	Baja	7	13,2	52,8
	Media	25	47,2	100,0
	Total	53	100,0	100,0

Fuente: Hoja de ensayo usada en alumnos de la Cuna Jardín – Canguritos.

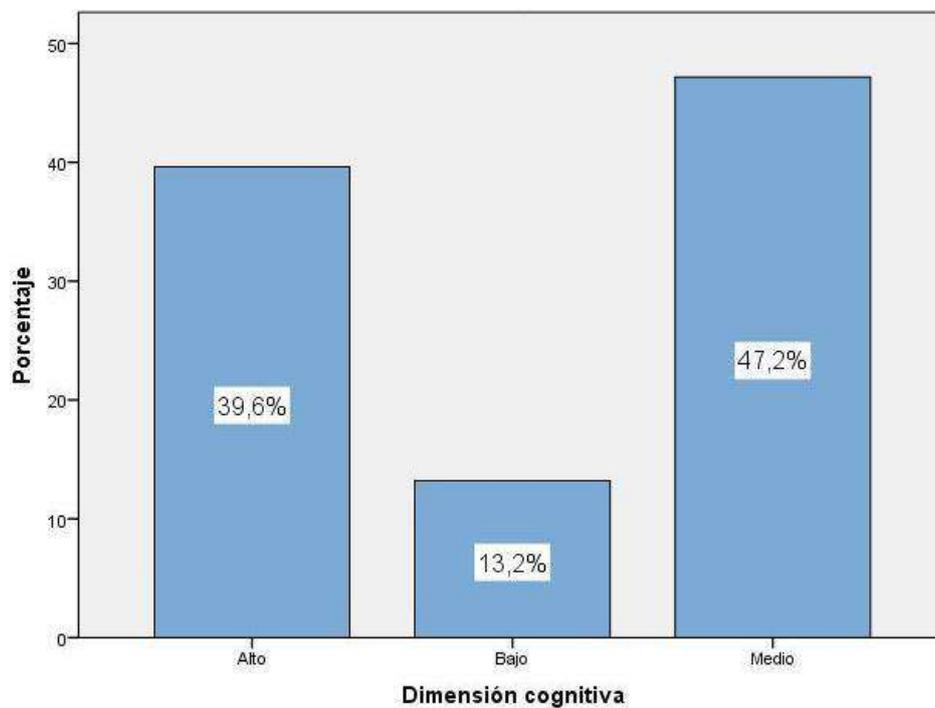


Figura 2. *Dimensión cognitiva*

En la fig. 2, el 47,2% de infantes de la Cuna Jardín – Canguritos muestran rango regular en la magnitud Cognitiva de juego funcional, 39,6% alcanzaron el rango elevado y 13,2% lograron el rango escaso.

Tabla 8. *Dimensión emocional*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acopiado
Válidos				
Alta	24	45,3	45,3	45,3
Baja	4	7,5	7,5	52,8
Media	25	47,2	47,2	100,0
Total	53	100,0	100,0	

Fuente: Hoja de ensayo usada en alumnos de la Cuna Jardín – Canguritos.

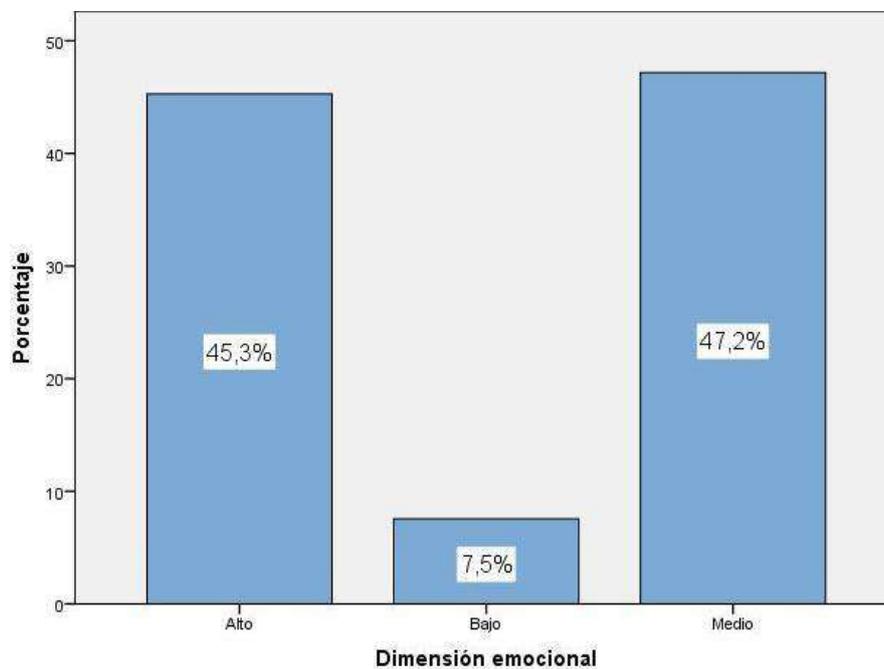


Figura 3. *Dimensión emocional*

En la fig. 3, el 47,2% de los infantes de la Cuna Jardín – Canguritos muestran un rango regular en la dimensión emocional de los juegos funcionales, 45,3% lograron un rango elevado y 7,5% lograron condición baja.

Tabla 9. *Dimensión social*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje recolectado
Válidos				
Alta	27	50,9	50,9	50,9
Baja	12	22,6	22,6	73,6
Media	14	26,4	26,4	100,0
Total	53	100,0	100,0	

Fuente: Hoja de ensayo usada en alumnos de la Cuna Jardín – Canguritos.

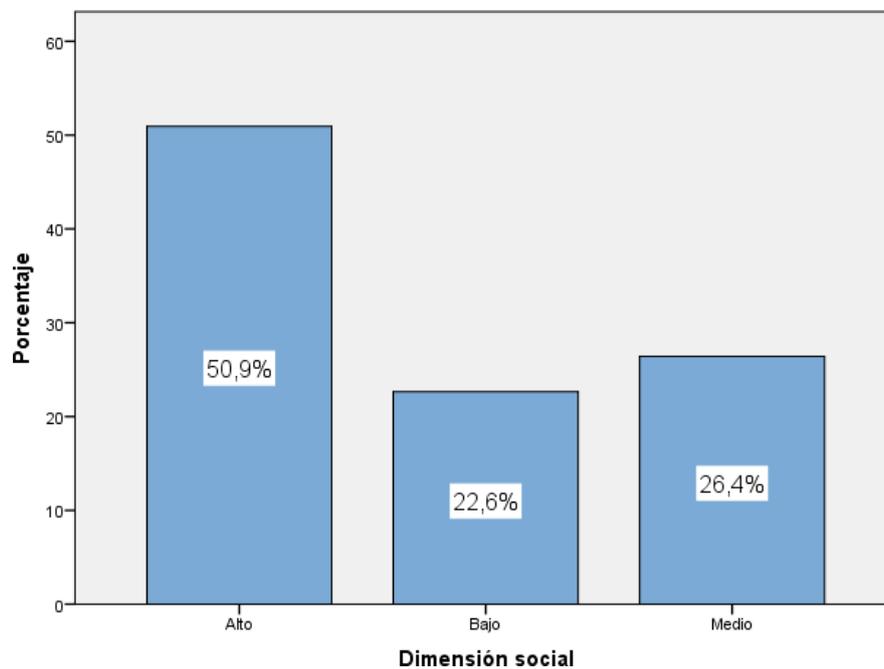


Figura 4. *Dimensión social*

En la fig. 4, el 50,9% de los infantes de la Cuna Jardín – Canguritos muestran rango regular en la magnitud social del juego funcional, 26,4% consiguieron el rango medio y 22,6% obtuvieron un rango escaso.

Tabla 10. *Desarrollo de la creatividad*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje recolectado
Válidos				
Alta	26	49,1	49,1	49,1
Baja	14	26,4	26,4	75,5
Media	13	24,5	24,5	100,0
Total	53	100,0	100,0	

Fuente: Hoja de ensayo usada en alumnos de la Cuna Jardín – Canguritos.

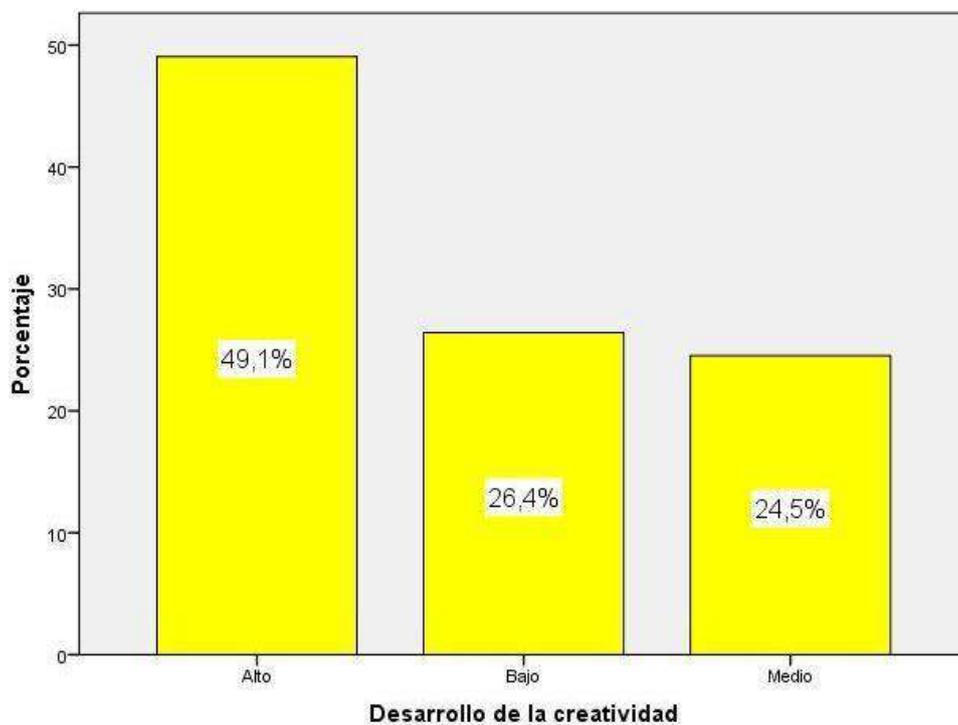


Figura 5. *Desarrollo de la creatividad*

En la fig. 5, el 49,1% de infantes de la Cuna Jardín – Canguritos revelan un rango normal en el desarrollo de la creatividad, 26,4% alcanzaron una condición baja y 24,5% consiguieron un rango medio.

4.2. Generalización entorno la hipótesis central

Hipótesis general

H_a: El juego se relaciona con el desarrollo de la creatividad en los niños de la Cuna Jardín - Canguritos.

H₀: El juego NO se relaciona con el desarrollo de la creatividad en los niños de la Cuna Jardín - Canguritos.

Tabla 11. *El juego funcional y el desarrollo de la creatividad*

		Correlaciones	
		El juego funcional	Desarrollo de las creatividades
El juego funcional	Cifra de similitud	1,000	,650**
	Sig. (doble)	.	,000
Rho de Spearman	N	53	53
Desarrollo de la creatividad	Cifra de similitud	,650**	1,000
	Sig. (doble)	,000	.
	N	53	53

** . La similitud es explicativa a la condición 0,01 (doble).

El cuadro 11 tipo la similitud de $r = 0,650$ y un valor $\text{Sig} < 0,05$ y se consiente la teoría antagónica y se refuta la teoría anulada. Donde se logra demostrar de modo estadístico la conexión en el juego funcional y el desarrollo de las creatividades en chicos de la Cuna Jardín - Canguritos. La similitud es de capacidad optima.

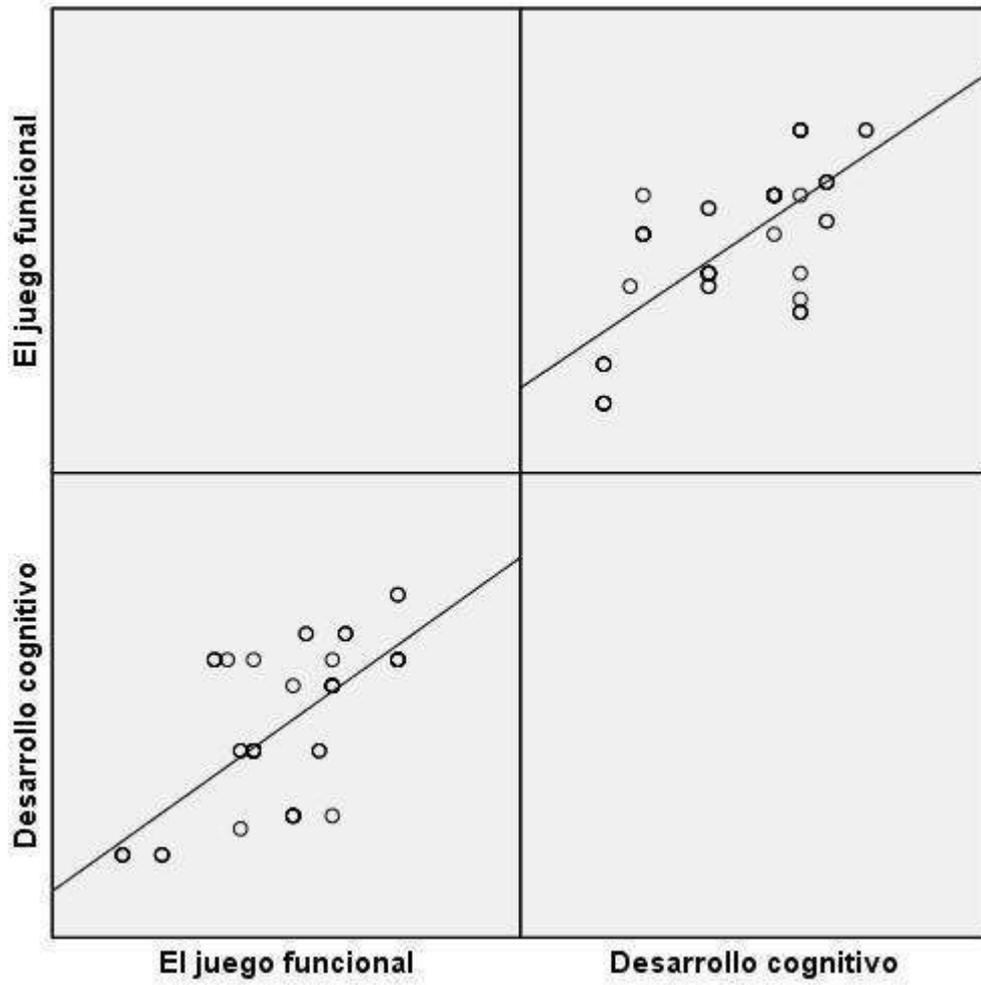


Figura 6. *El juego funcional y el desarrollo de la creatividad*

Hipótesis específica 1

H_a: La dimensión Cognitiva del juego se relaciona con el desarrollo e la creatividad en los niños de la Cuna Jardín - Canguritos.

H₀: La dimensión Cognitiva del juego no se relaciona con el desarrollo e la creatividad en los niños de la Cuna Jardín - Canguritos.

Tabla 12. *La dimensión cognitiva y el desarrollo de la creatividad*

		Correlaciones	
		Dimensión cognoscitiva	Desarrollo de la creatividad
Rho de Spearman	Dimensión cognitiva	Cifra de similitud	1,000
		Sig. (doble)	,567**
		N	. 53
Spearman	Desarrollo de las creatividades	Cifra de similitud	53 1,000
		Sig. (doble)	,000 .
		N	53 53

** . La similitud es explicativa a la condición 0,01 (doble).

El cuadro 12 expone la similitud de $r = 0,567$ y un valor $\text{Sig} < 0,05$ y se accede la suposición antagónica y se refuta la suposición revocada. A lo que se logra indicar de modo estadístico la existencia una conexión en la magnitud cognitiva de juego funcional y el progreso de la creatividad en infantes en la Cuna Jardín - Canguritos. La similitud es de dimensión moderada.

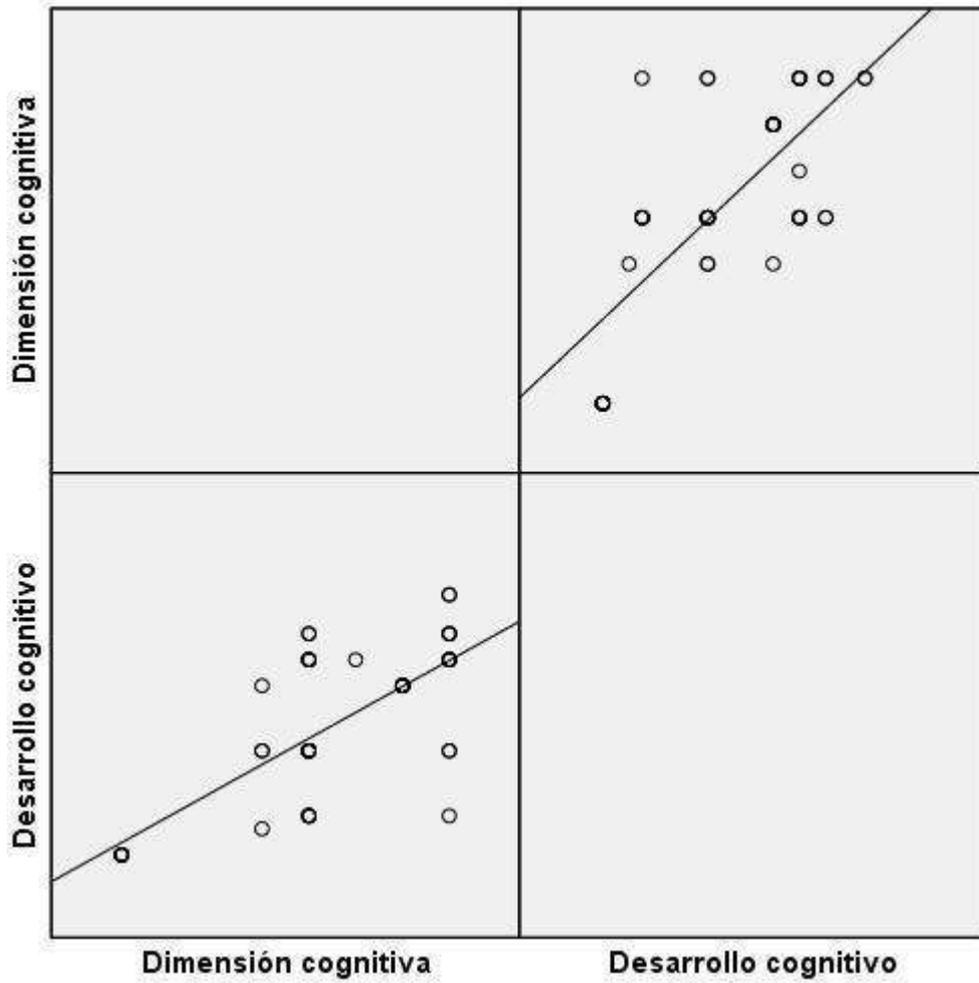


Figura 7. *La dimensión cognitiva y el desarrollo de la creatividad*

Hipótesis específica 2

H_a: La dimensión Emocional del juego se relaciona con el desarrollo de la creatividad en los niños de la Cuna Jardín - Canguritos.

H₀: La dimensión Emocional del juego no se relaciona con el desarrollo e la creatividad en los niños de la Cuna Jardín - Canguritos.

Tabla 13. *La dimensión emocional y el desarrollo de la creatividad*

			Correlaciones	
			Dimensión emocional	Desarrollo de la creatividad
Rho de Spearman	Dimensión emocional	Cifra de similitud	1,000	,619**
		Sig. (doble)	.	,000
		N	53	53
	Desarrollo de las creatividades	Cifra de similitud	,619**	1,000
		Sig. (doble)	,000	.
		N	53	53

** . La similitud es explicativa a la condición 0,01 (doble).

El cuadro 13 expone la similitud de $r = 0,619$ y un valor $\text{Sig} < 0,05$ y se admite la suposición antagónica y se refuta la suposición anulada. A lo que se logra indicar de modo estadístico la existencia de la conexión en la magnitud emocional de juego funcional y progreso de la creatividad en infantes en la Cuna Jardín - Canguritos. La similitud es de capacidad optima.

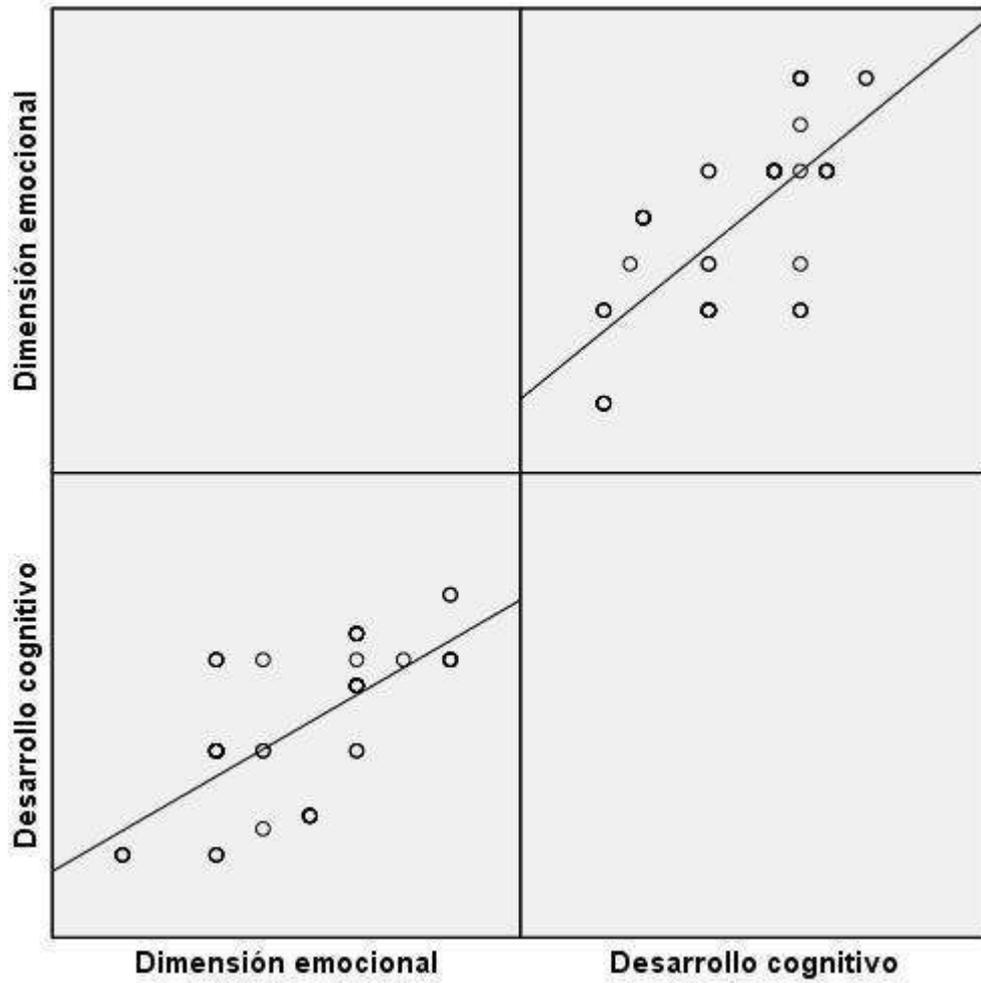


Figura 8. *La dimensión emocional y el desarrollo de la creatividad*

Hipótesis específica 3

Ha: La dimensión social del juego se relaciona con el desarrollo e la creatividad en los niños de la Cuna Jardín - Canguritos.

H₀: La dimensión social del juego no se relaciona con el desarrollo e la creatividad en los niños de la Cuna Jardín - Canguritos.

Tabla 14. *La dimensión social y el desarrollo de la creatividad*

		Correlaciones	
		Dimensión social	Desarrollo de las creatividades
Dimensión social	Cifra de similitud	1,000	,546**
	Sig. (doble)	.	,000
	N	53	53
Desarrollo de las creatividades	Cifra de similitud	,546**	1,000
	Sig. (doble)	,000	.
	N	53	53

** . La similitud es explicativa al rango 0,01 (doble).

La tabla 14 expone la similitud de $r = 0,546$ y un valor $\text{Sig} < 0,05$ y se concede la teoría antagónica y se rebate la teoría anulada. A lo que, se logra probar de modo estadístico la presencia de una conexión en la magnitud social de juego funcional y el adelanto de la creatividad en infantes de la Cuna Jardín - Canguritos. La similitud es de dimensión moderada.

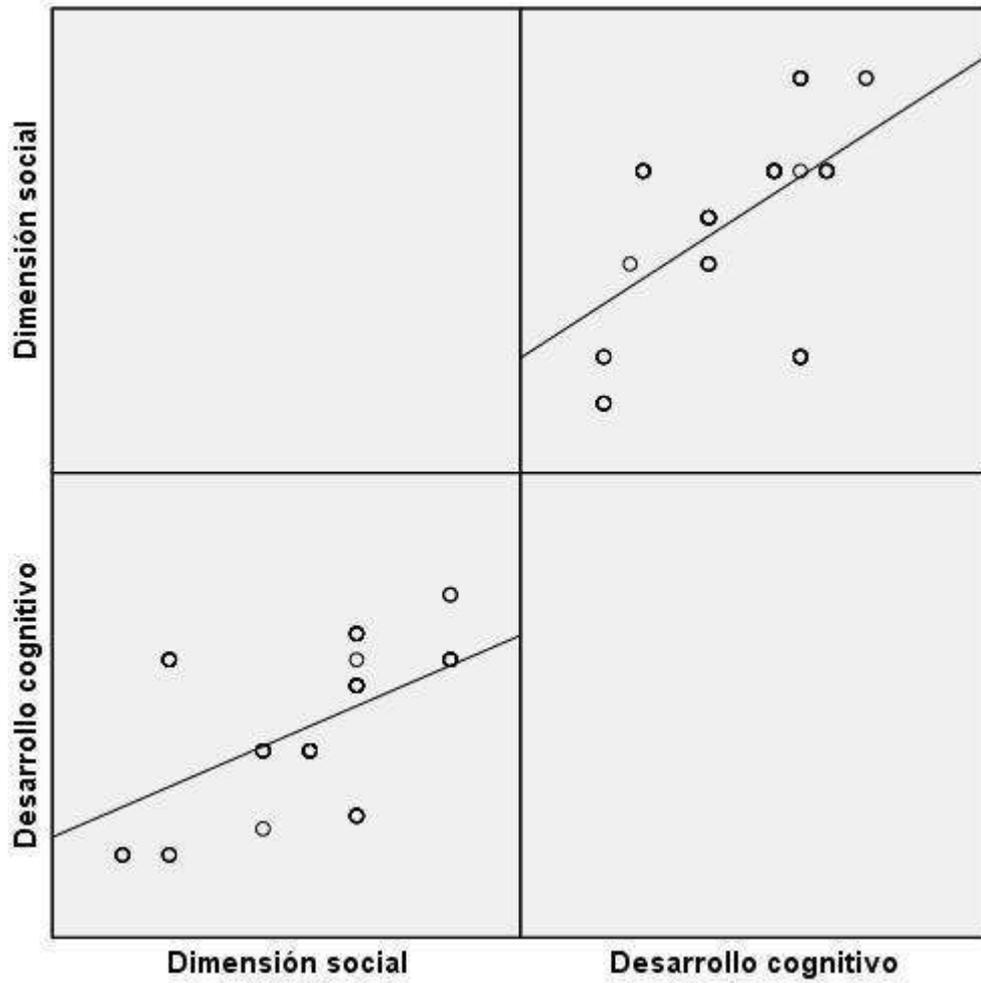


Figura 9. *La dimensión social y el desarrollo de la creatividad*

CAPITULO V

DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

DISCUSIÓN

Los juegos son prácticas universales existentes en toda cultura y civilización, que se determina por ser actividades libres que están presentes a lo largo del progreso pueril.

Luego de los análisis hechos se alcanza a indicar la presencia de una conexión en el juego funcional y el progreso de la creatividad en infantes de la Cuna Jardín - Canguritos. La similitud es de dimensión buena. Semejantes resultados se localizaron en. (Vera, 2017) en los juegos en el adelanto de las creatividades de infantes de 2 a 3 años del CIBV Emblemático Chordeleg, 2016- 2017- Ecuador”. Las consecuencias demostraron que cada nexo entre juegos y creatividades todavía se hallan sin asemejar en su conjunto. También, un fragmento enorme de infantes no alcanza beneficios que les consienta aprender al juego como una capacidad de cada proceso creativo. De dicha forma, cada educadora tiene un enorme compromiso ya que en su dominio cae la imperiosa exigencia de impulsar al esparcimiento como un instrumento metodológico que fomente a las creatividades.

Y en la de (Cirilo & Cirilo, 2017) en “los juegos infantiles como medio didáctico en el progreso de las creatividades en los estudiantes de 5 años del C.E.I. 86738 San Martín de Punca, jurisdicción de Mirgas, Antonio R. 2016”. El cálculo de la inconstante manejable se efectuó sobre el fundamento del método del examen, en lo que se confeccionó la Matriz Calificativa como herramienta de proceso de antecedentes adaptados, con cada indicador referido a las creatividades a rango de la facilidad, maleabilidad, singularidad, posibilidad y sensibilidades creativas. Referente a los efectos logrados se expone que de 16 educandos que tuvieron

participación como modelo del estudio, al concluir los procesos de intervenciones pedagógicas con cada juego infantil se estableció como media total que 12% se situó en el rango de comienzo, 25% en Procesos, 38% en Logrados y 25% en el rango Destacado. Se ultima, en aquel momento, como precisa el estudio pedagógico con medios como en el presente caso los juegos, a fin de lograr cada nivel más alto en el progreso de las creatividades.

Por ello, el infante efectúa hechos motrices para examinar varias cosas y contestar a incitaciones que toma. Dicha muestra de juegos suscita el adelanto sensorial, las coordinaciones motrices gruesa y fina, la persistencia de la esencia y el suceso de examinar causas - efectos.

CONCLUSIONES

Primera: Hay una conexión en el juego funcional y progreso de la creatividad en infantes en la Cuna Jardín - Canguritos. La correlación es de una capacidad aceptable.

Segunda: Hay una conexión en la capacidad cognoscitiva de los juegos funcionales y el adelanto de la creatividad en los infantes de la Cuna Jardín - Canguritos. La correlación es de una capacidad modosa.

Tercera: Hay una conexión en la capacidad emocional de juego funcional y el progreso de la creatividad en infantes de la Cuna Jardín - Canguritos. La correlación es de una capacidad aceptable.

Cuarta: Hay una conexión en la magnitud social de juego funcional y el adelanto de la creatividad en infantes de la Cuna Jardín - Canguritos. La similitud es de dimensión moderada.

RECOMENDACIONES

Primera: A cada directivo de los CC.EE, se le encomienda suscitar y perfeccionar las enseñanzas académicas con maniobras oportunas para desplegar las creatividades de infantes preescolares.

Segunda: A cada docente del C.E., se sugiere usar el examen de los pensamientos creativos de Torrance a fin de valorar cómo quedan en sus creatividades y así lograr potenciar con estrategias oportunas según a sus edades.

Tercera: A los padres de familia, sugerirles desplegar a partir de cada edad temprana los ordenamientos cognoscitivos a fin de vincularse con el ambiente externo, como con temprar, advertir, acordarse, cotejar, reconocer elementos de cada objeto, etc., con el propósito de proporcionar una enseñanza de cada representación mental más rica y variada.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

5.1. Fuentes documentales

- Bekiapadres. (2018). *El juego funcional y su importancia*.
<https://www.bekiapadres.com/articulos/juego-funcional-beneficia/>.
- Cáceres, N., & Puma, C. (2021). *Teoría: el juego casero y el adelanto de creativities de niños de 5 años del CE.P. San Pablo de San Jerónimo, Cusco – 2019*. Cusco. Perú: U. Andina del Cusco.
- Cirilo, M., & Cirilo, T. (2017). *Tesis: Los juegos infantiles como medio didáctico en el progreso de las creativities en educandos de 5 años del C.E.I. 86738 San Martín de Punca, jurisdicción de Mirgas, Antonio R. 2016*. Huaraz- Perú: U. Nacional Santiago Antunez de M.
- Común, S., & Reategui, M. (2020). *Tesis: los juegos libres en cada sector y el adelanto de las creativities en niños de 5 años en el C.E.I. 423 Virgen María, 2019*. Pucallpa. Perú: U. Nacional de Ucayali.
- CRConline. (2018). *Desarrollo intelectual*. <https://centros-psicotecnicos.es/informacion-psicologica/desarrollo-intelectual>.
- Gabriel&Adrian. (2016). *Tipos de juego en infantes*. <https://gabrielyadrian.com/tipo-juego-niños/#t-1636774045487>.
- Gavidia, A., & Monzón, Y. (2018). *Tesis: el juego educativo como maniobra para desplegar las creativities motrices en infantes del 2do grado en el C.E. 82361 de Cholocal*. Cajabamba. Perú: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.

- Guiainfantil.com. (2019). *Favorecer el progreso intelectual de niños*.
<https://www.guiainfantiles.com/bebe/etapa/guia-para-favorecer-el-adelanto-intelectual-de-niños-segun-su-edad/>.
- Kidi. (2018). *El juego funcional*. Lima: <http://www.okidilogopedia.com/los-juegos-funcional-en-el-niño/>.
- Lozano, K., & Sajami, J. (2020). *Tesis: Juego lúdico en las enseñanzas - aprendizajes en infantes con TEA de 4 años, C.E. Niños Mensajeros de la Paz*. Chiclayo. Perú: Universidad César Vallejo.
- Merchan, G., & Navarro, E. (2016). *Tesis: intervencion de los juegos en el progreso de las creatividades de infantes de 3 a 4 años*. Milagro. Ecuador: U. Estatal de Milagro.
- Vera, D. (2017). *teoria: los juegos en el progreso de las creatividades de infantes de 2 a 3 años de edad del CIBV Emblemático Chordeleg, 2016- 2017*. Cuenca. Ecuador: U. Politécnica Salesiana.
- Vithas. (2016). *El juego funcional o de ejercicio*. <https://neurorhb.com/blogs-dano-cerebral/adelanto-y-evolucion-de-los-niños-a-traves-de-los-juegos/>.
- Wikipedia. (03 de 01 de 2020).. Obtenidos de: <https://es.wikipedia.org>.
- Xinaipi. (2017). *El juego en la Ira infancia*.
<https://www.inaipi.gob.do/index.php/documento/publicacion/244-pregunta-y-respuesta-sobre-los-juegos-en-la-primera-infancia>.

5.2. Fuentes Bibliográficas

- Claparede, E. (1932). *La enseñanza funcional*. Madrid. España: Espasa.

Gross, K. (1901). *The play of man*. Nueva York: Appleton.

Orellano, O. (1998). *progreso Cognoscitivo*. 1ra Edición.

Vigotsky, L. (1979). *El progreso de cada Proceso Psicológico Superior*. México: Editorial Grijalbo.

5.3. Fuentes Electrónicas

Wikipedia. (03 - 01 - 2020). Obtenidos de: <https://es.wikipedia.org>.

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE LA CUNA JARDIN- CANGURITOS

Problemas	Objetivos	Hipótesis	VARIABLE E INDICADOR			
<p><u>Problema general</u></p> <p>¿hay conexión en el juego y el adelanto y la creatividad en niños en la Cuna Jardín - Canguritos?</p>	<p><u>Objetivo general</u></p> <p>Establecer la conexión en el juego y el progreso y la creatividad en infantes de la Cuna Jardín - Canguritos.</p>	<p><u>Hipótesis general</u></p> <p>El juego se vincula al progreso de las creativities en infantes de la Cuna Jardín - Canguritos.</p>	VARIABLE INDEPENDIENTE (X):			
			El juego			
<p><u>Problemas específicos</u></p> <p>¿Cómo se da el vínculo en la magnitud Cognitiva de los juegos y el progreso y la creatividad en niños de la Cuna Jardín - Canguritos?</p>	<p><u>Objetivo específico</u></p> <p>Instituir la conexión en la dimensión Cognitiva de juegos y el adelanto y la creatividad en infantes de la Cuna Jardín - Canguritos.</p>	<p><u>Hipótesis específica</u></p> <p>La dimensión Cognitiva de juegos se enlaza al adelanto y las creativities en niños de la Cuna Jardín - Canguritos.</p>	Dimensiones	Indicadores	Ítem	Índices
			Dimensión cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación • Pensamiento lógico 	4	S: Siempre CS:
			Dimensión emocional	<ul style="list-style-type: none"> • Satisfacción emocional • Resolución de conflictos 	4	Cuasi siempre
			Dimensión social	<ul style="list-style-type: none"> • Socializa con sus pares • Juega con sus padres 	4	AV: A veces
			Total			12
VARIABLE DEPENDIENTE (Y):						

			Desarrollo de la Creatividad			
			Dimensiones	Indicadores	Ítem	Índices
¿Cómo se da el vínculo en la magnitud Emocional de los juegos y el progreso y la creatividad en niños de la Cuna Jardín - Canguritos?	Establecer el vínculo en la magnitud Emocional de los juegos y el progreso y las creatividades en chicos de la Cuna Jardín - Canguritos.	La dimensión Emocional de los juegos se vincula al progreso y las creatividades en infantes de la Cuna Jardín - Canguritos.	Originalidad	<ul style="list-style-type: none"> Perfecciona los dibujos desde las figuras 	3	S: Siempre CS: Casi siempre AV: A veces N: Nunca
			Elaboración	<ul style="list-style-type: none"> En base a los dibujos perfecciona otros componentes 	3	
¿Cómo se da el vínculo en la magnitud social del juego y el progreso e la creatividad en niños de la Cuna Jardín - Canguritos?	Instituir el lazo en la capacidad social de los juegos y el progreso y la creatividad en infantes de la Cuna Jardín - Canguritos.	La dimensión social de los juegos se vincula al progreso y las creatividades en infantes de la Cuna Jardín - Canguritos.	Fluidez	<ul style="list-style-type: none"> Añade pormenores a los dibujos dados 	3	
			Flexibilidad	<ul style="list-style-type: none"> Adornan los dibujos como más te agrade 	3	
			Total		9	

MATRIZ DE DATOS

N	El juego funcional														V1	Desarrollo de la creatividad														V2					
	Dimensión cognitiva					Dimensión emocional					Dimensión social					ST1	Originalidad				Elaboración				Fluidez				Flexibilidad				ST2		
	1	2	3	4	S1	5	6	7	8	S2	9	10	11	12			S3	1	2	3	S4	4	5	6	S5	7	8	9	S5		10	11		12	S5
1	3	3	3	3	12	2	3	3	2	10	2	3	2	3	10	32	Alto	3	3	3	9	2	3	3	8	2	3	3	8	2	3	3	8	33	Alto
2	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	24	Medio	2	2	2	6	2	1	1	4	2	1	1	4	2	1	1	4	18	Bajo
3	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	36	Alto	3	2	2	7	3	2	3	8	3	2	3	8	3	2	3	8	31	Alto
4	3	2	2	2	9	2	2	2	3	9	2	2	3	3	10	28	Alto	3	2	2	7	2	1	1	4	2	1	1	4	2	1	1	4	19	Bajo
5	3	3	3	2	11	2	3	2	3	10	2	2	3	3	10	31	Alto	3	2	3	8	3	2	2	7	3	2	2	7	3	2	2	7	29	Alto
6	1	1	2	1	5	2	1	1	1	5	1	1	2	1	5	15	Bajo	2	1	1	4	2	1	1	4	2	1	1	4	2	1	1	4	16	Bajo
7	3	2	2	2	9	2	2	2	1	7	2	3	2	2	9	25	Medio	3	2	1	6	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	24	Medio
8	1	1	1	2	5	2	1	3	1	7	2	2	1	1	6	18	Bajo	2	1	1	4	2	1	1	4	2	1	1	4	2	1	1	4	16	Bajo
9	3	2	2	2	9	2	2	2	3	9	2	2	3	3	10	28	Alto	3	2	2	7	2	1	1	4	2	1	1	4	2	1	1	4	19	Bajo
10	3	2	3	2	10	3	3	2	3	11	3	2	3	2	10	31	Alto	3	2	2	7	3	2	3	8	3	2	3	8	3	2	3	8	31	Alto
11	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	24	Medio	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	24	Medio
12	3	3	3	3	12	2	3	3	2	10	2	3	2	3	10	32	Alto	3	3	3	9	2	3	3	8	2	3	3	8	2	3	3	8	33	Alto
13	3	3	3	2	11	2	3	2	3	10	2	2	3	3	10	31	Alto	3	2	3	8	3	2	2	7	3	2	2	7	3	2	2	7	29	Alto
14	3	2	2	2	9	2	2	2	1	7	2	3	2	2	9	25	Medio	3	2	1	6	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	24	Medio
15	3	2	2	2	9	2	2	2	2	8	2	2	1	1	6	23	Medio	3	2	2	7	2	3	3	8	2	3	3	8	2	3	3	8	31	Alto
16	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	36	Alto	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	36	Alto
17	3	3	1	1	8	2	3	2	3	10	2	2	3	3	10	28	Alto	3	2	3	8	3	2	2	7	3	2	2	7	3	2	2	7	29	Alto
18	3	3	3	3	12	3	3	3	1	10	3	3	1	1	8	30	Alto	3	3	3	9	3	1	1	5	3	1	1	5	3	1	1	5	24	Medio

19	2	2	2	3	9	2	3	3	2	10	2	3	2	3	10	29	Alto	3	3	3	9	2	3	3	8	2	3	3	8	2	3	3	8	33	Alto
20	3	2	2	2	9	2	2	2	1	7	2	3	2	2	9	25	Medio	3	2	1	6	2	2	2	6	2	2	2	2	2	2	6	24	Medio	
21	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	36	Alto	3	2	2	7	3	2	3	8	3	2	3	8	3	2	3	8	31	Alto
22	3	3	3	2	11	2	3	2	3	10	2	2	3	3	10	31	Alto	3	2	3	8	3	2	2	7	3	2	2	7	3	2	2	7	29	Alto
23	3	2	2	2	9	2	2	2	1	7	2	2	1	1	6	22	Medio	3	2	2	7	2	3	3	8	2	3	3	8	2	3	3	8	31	Alto
24	1	1	2	1	5	2	1	1	1	5	1	1	2	1	5	15	Bajo	2	1	1	4	2	1	1	4	2	1	1	4	2	1	1	4	16	Bajo
25	3	3	3	2	11	2	3	2	3	10	2	2	3	3	10	31	Alto	3	2	3	8	3	2	2	7	3	2	2	7	3	2	2	7	29	Alto
26	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	36	Alto	3	2	2	7	3	2	3	8	3	2	3	8	3	2	3	8	31	Alto
27	3	2	2	2	9	2	2	2	3	9	2	2	3	3	10	28	Alto	3	2	2	7	2	1	1	4	2	1	1	4	2	1	1	4	19	Bajo
28	3	2	2	2	9	2	2	2	1	7	2	3	2	2	9	25	Medio	3	2	1	6	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	24	Medio
29	1	1	2	1	5	2	2	1	2	7	1	1	2	2	6	18	Bajo	2	1	1	4	2	1	1	4	2	1	1	4	2	1	1	4	16	Bajo
30	3	2	2	2	9	2	2	2	1	7	2	2	1	1	6	22	Medio	3	2	2	7	2	3	3	8	2	3	3	8	2	3	3	8	31	Alto
31	1	1	2	1	5	2	1	1	1	5	1	1	2	1	5	15	Bajo	2	1	1	4	2	1	1	4	2	1	1	4	2	1	1	4	16	Bajo
32	3	2	2	2	9	2	2	2	3	9	2	2	3	3	10	28	Alto	3	2	2	7	2	1	1	4	2	1	1	4	2	1	1	4	19	Bajo
33	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	36	Alto	3	2	2	7	3	2	3	8	3	2	3	8	3	2	3	8	31	Alto
34	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	24	Medio	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	24	Medio
35	3	3	3	3	12	2	3	3	2	10	2	3	2	3	10	32	Alto	3	3	3	9	2	3	3	8	2	3	3	8	2	3	3	8	33	Alto
36	3	2	2	2	9	2	2	2	1	7	2	3	2	2	9	25	Medio	3	2	1	6	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	24	Medio
37	3	3	3	3	12	2	2	2	3	9	2	2	3	3	10	31	Alto	3	2	2	7	2	1	1	4	2	1	1	4	2	1	1	4	19	Bajo
38	3	2	2	2	9	2	2	3	3	10	2	2	1	1	6	25	Medio	3	2	2	7	2	3	3	8	2	3	3	8	2	3	3	8	31	Alto
39	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	36	Alto	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	36	Alto
40	3	2	2	2	9	2	2	2	1	7	2	3	2	2	9	25	Medio	3	2	1	6	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	24	Medio
41	3	3	3	3	12	3	3	3	1	10	3	3	1	1	8	30	Alto	3	3	3	9	3	1	1	5	3	1	1	5	3	1	1	5	24	Medio
42	2	2	2	3	9	2	3	3	2	10	2	3	2	3	10	29	Alto	3	3	3	9	2	3	3	8	2	3	3	8	2	3	3	8	33	Alto
43	3	2	2	2	9	2	2	2	3	9	2	2	3	3	10	28	Alto	3	2	2	7	2	1	1	4	2	1	1	4	2	1	1	4	19	Bajo
44	3	2	2	2	9	2	2	2	1	7	2	3	2	2	9	25	Medio	3	2	1	6	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	24	Medio
45	3	3	3	2	11	2	3	2	3	10	2	2	3	3	10	31	Alto	3	2	3	8	3	2	2	7	3	2	2	7	3	2	2	7	29	Alto

46	3	2	2	2	9	2	2	2	1	7	2	2	1	1	6	22	Medio	3	2	2	7	2	3	3	8	2	3	3	8	2	3	3	8	31	Alto
47	1	1	2	1	5	2	1	1	1	5	1	1	2	1	5	15	Bajo	2	1	1	4	2	1	1	4	2	1	1	4	2	1	1	4	16	Bajo
48	3	3	3	2	11	2	3	2	3	10	2	2	3	3	10	31	Alto	3	2	3	8	3	2	2	7	3	2	2	7	3	2	2	7	29	Alto
49	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	36	Alto	3	2	2	7	3	2	3	8	3	2	3	8	3	2	3	8	31	Alto
50	3	2	2	2	9	2	2	2	1	7	2	3	2	2	9	25	Medio	3	2	1	6	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	24	Medio
51	3	3	3	2	11	2	3	2	3	10	2	2	3	3	10	31	Alto	3	2	3	8	3	2	2	7	3	2	2	7	3	2	2	7	29	Alto
52	1	1	2	1	5	2	2	1	2	7	1	1	2	2	6	18	Bajo	2	1	1	4	2	1	1	4	2	1	1	4	2	1	1	4	16	Bajo
53	3	2	2	2	9	2	2	2	1	7	2	3	2	2	9	25	Medio	3	2	1	6	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	24	Medio



UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
FACULTAD DE EDUCACION

INSTRUMENTO 01

VARIABLE JUEGO

Agradecida de manera anticipada por su favor, y comprometiéndose a que las referencias expuestas por Ud. son anónimas y quedaran en estado discreto.

Siempre	A. veces	Nunca
3	2	1

Dimensión cognitiva		3	2	1
1.	Mejora la coordinación del movimiento			
2.	Desarrolla el pensamiento lógico			
3.	Desarrolla la manipulación de objetos			
4.	Desarrolla el lenguaje.			
Dimensión emocional		3	2	1
5.	El juego produce satisfacción emocional			

6.	El juego proporciona las resoluciones de inconvenientes			
7.	El juego proporciona modelos de identificación			
8.	El niño quiere aprender a andar en Bicicleta.			
Dimensión social		3	2	1
9.	El juego desarrolla el proceso de comunicación			
10.	El niño socializa con sus pares en el aula de clase.			
11.	Aprende a jugar con sus padres			
12.	El juego disminuye las conductas agresivas y pasivas			



UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
FACULTAD DE EDUCACION

INSTRUMENTO 02
VARIABLE DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

Reconociéndole de manera anticipada su ayuda, asegurándole que las referencias que Ud. nos proporciona son de incógnita y discretas.

Siempre	A. veces	Nunca
3	2	1

Originalidad		3	2	1
1.	Perfecciona los dibujos desde las figuras			
2.	En base a los dibujos perfecciona otros componentes			
3.	realiza dibujo desde cada punto			
Elaboración		3	2	1
4.	Realiza una flor usando distintos recursos			
5.	Forma de manera libre dibujo comprensible			

6.	forma distintas figuras de su beneficio			
Fluidez		3	2	1
7.	Propone diferentes soluciones para llegar de oruga a mariposa (mínimamente 3)			
8.	Contesta a interrogantes coherentemente			
9.	Manifiesta regocijo al efectuar acciones de pinturas			
Flexibilidad		3	2	1
10.	Arregla los dibujos como más te agrada			
11.	Colabora de manera espontánea en pláticas con sus pares			
12.	Explora, aprecia y reformula su plan creativo de inicio antes de trasladar sus ideas a las prácticas.			