

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO**  
**“BENEDICTO XVI”**  
**FACULTAD DE HUMANIDADES**  
**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL**



**EL JUEGO LIBRE Y LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS  
DE 5 AÑOS**

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

**AUTORES:**

**Br. Gil Méndez, Analíha Mariana**  
<https://orcid.org/0009-0007-8802-7767>

**Br. Vera Lujan, Lesly Karen**  
<https://orcid.org/0009-0008-7837-3380>

**ASESOR**

**Dr. Velásquez Cueva, Héctor Israel**  
<https://orcid.org/0000-0002-4953-3452>

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**  
**Educación y Responsabilidad social**

**TRUJILLO – PERÚ**  
**2024**

## DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señor Decano de la Facultad de Humanidades.

Yo, Héctor Israel Velásquez Cueva con DNI N° 70112728 como asesor del trabajo de investigación titulado: “EL JUEGO LIBRE Y LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS”, desarrollada por la egresada Analiha Mariana Gil Méndez con DNI 76468197 y la egresada Lesly Karen Vera Lujan con DNI 75219238, del Programa de Estudios de Educación Inicial, considero que dicho trabajo reúne las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el reglamento de grados y títulos de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de graduación de la Facultad de Humanidades. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.



---

Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva

DNI: 70112728

**AUTORIDADES UNIVERSITARIAS**

**EXCMO MONS. HÉCTOR MIGUEL CABREJOS VIDARTE, OFM**

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller

Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

**DRA. MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO**

Rectora de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

**DRA. ROMY DÍAZ FERNÁNDEZ**

Vicerrectora Académica

**DRA. ENA CECILIA OBANDO PERALTA**

Vicerrectora de Investigación

**DR. HECTOR ISREAL VELÁSQUEZ CUEVA**

Decano de la Facultad de Humanidades

**DRA. TERESA SOFÍA REÁTEGUI MARÍN**

Secretaria General

## **DEDICATORIA**

*A nuestros padres.*

*Por apoyarme incondicionalmente en el transcurso de cada año de mi carrera universitaria para así lograr culminar mi carrera profesional.*

*A nuestras hijas.*

*Que es nuestro orgullo y mi gran motivación que nos impulsan para superarme cada día y ser mejores personas.*

*Las autoras*

## **AGRADECIMIENTO**

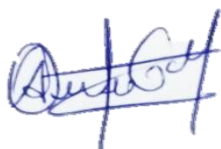
*A nuestra casa educadora Universidad Católica de Trujillo por brindarnos docentes que nos ayudaron en nuestra formación profesional que con sus enseñanzas y la transmisión de sus conocimientos hicieron posible que podamos lograr esta meta.*

*Las autoras*

## DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Nosotras, Analiha Mariana Gil Méndez con DNI 76468197 y Lesly Karen Vera Lujan con DNI 75219238 , egresadas del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, damos fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de Humanidades, para la elaboración y sustentación del informe de Tesis titulado: “EL JUEGO LIBRE Y LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS”, el cual consta de un total de 63 páginas, en las que se incluye 8 tablas, más un total de 11 páginas en anexos.

Dejamos constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizamos que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de nuestra entera responsabilidad.



---

Analiha Mariana Gil Méndez  
DNI: 76468197



---

Lesly Karen Vera Lujan Méndez  
DNI: 75219238

## ÍNDICE

|                                                                   |      |
|-------------------------------------------------------------------|------|
| DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD .....                                | ii   |
| AUTORIDADES UNIVERSITARIAS.....                                   | iii  |
| DEDICATORIA.....                                                  | iv   |
| AGRADECIMIENTO.....                                               | v    |
| DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD.....                                 | vi   |
| ÍNDICE.....                                                       | vii  |
| ÍNDICE DE TABLAS.....                                             | viii |
| ÍNDICE FIGURAS .....                                              | ix   |
| RESUMEN .....                                                     | x    |
| ABSTRACT .....                                                    | xi   |
| I. INTRODUCCIÓN.....                                              | 12   |
| II. METODOLOGÍA .....                                             | 29   |
| 2.5. ....                                                         | 29   |
| 2.6. 2.1. Enfoque y tipo de investigación .....                   | 29   |
| 2.7. 2.2. Diseño de investigación .....                           | 29   |
| 2.3. Población, muestra y muestreo.....                           | 30   |
| 2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de la información ..... | 31   |
| III. RESULTADOS .....                                             | 32   |
| IV. DISCUSIÓN .....                                               | 39   |
| V. CONCLUSIONES .....                                             | 44   |
| VI. RECOMENDACIONES.....                                          | 45   |
| VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....                             | 46   |
| VIII. ANEXOS Y/O APÉNDICES .....                                  | 51   |
| ANEXOS.....                                                       | 51   |

## ÍNDICE DE TABLAS

|                                                                                                |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Tabla 1:</b> Muestra de interes.....                                                        | 34 |
| <b>Tabla 2:</b> Niveles del juego libre y sus dimensiones.....                                 | 34 |
| <b>Tabla 3:</b> Niveles de la creatividad y sus dimensiones.....                               | 35 |
| <b>Tabla 4:</b> Prueba de normalidad de las variables y sus dimensiones.....                   | 36 |
| <b>Tabla 5:</b> Medición de la correlación entre el juego libre y la creatividad.....          | 37 |
| <b>Tabla 6:</b> Medición de la correlación entre el desarrollo afectivo y la creatividad.....  | 38 |
| <b>Tabla 7:</b> Medición de la correlación entre el desarrollo cognitivo y la creatividad..... | 39 |
| <b>Tabla 8:</b> Medición de la correlación entre el desarrollo social y la creatividad .....   | 40 |



## ÍNDICE FIGURAS

|                                                                                 |    |
|---------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Figura 1:</b> Compilado de la variable juegos libres y sus dimensiones. .... | 34 |
| <b>Figura 2:</b> Compilado de la variable creatividad y sus dimensiones.....    | 35 |

## RESUMEN

La finalidad del presente estudio es determinar la relación entre el juego libre y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora 2021. En la metodología se utilizó el enfoque cuantitativo, el tipo de investigación fue aplicada, de diseño no experimental, descriptivo correlacional y de corte transversal. La muestra fue censal conformada de 26 niños con la edad de 5 años. En la recolección de datos se usó una guía de observación de juego libre, y una guía de observación de creatividad, los mismos que fueron validados a juicio de expertos. Los resultados nos permiten concluir que existe relación entre el juego libre y la creatividad, siendo esta una asociación significativa de alta intensidad ( $Rho = 0.887^{**}$  y  $Sig.=0.000$ ), con lo cual, se acepta la hipótesis de investigación y se descarta la hipótesis nula. Así mismo se identificó que el nivel que predomina en el juego libre es el nivel medio con 38%, mientras que, para la variable creatividad, el nivel que predomina es el nivel medio.

**Palabras clave:** Juego libre, creatividad, educación inicial

## ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the relationship between free play and creativity in 5-year-old children of Educational Institution N°112, Florencia de Mora 2021. The quantitative approach was used in the methodology, the type of research was applicative, non-experimental, descriptive correlational and cross-sectional design. The sample was census made up of 26 children aged 5 years. In data collection, a free play observation guide and a creativity observation guide were used, which were validated by experts. The results allow us to conclude that there is a relationship between free play and creativity, this being a significant association of high intensity ( $Rho = 0.887^{**}$  and  $Sig. = 0.000$ ), with which the research hypothesis is accepted, and the hypothesis is discarded. null. Likewise, it was identified that the level that predominates in free play is the medium level with 38%, while, for the creativity variable, the level that predominates is the medium level.

**Keywords:** Free play, creativity, initial education

## I. INTRODUCCIÓN

Hoy en día, la sociedad ha avanzado en la educación a través de una variedad de métodos y procedimientos, lo que ha conllevado a prestar más atención en esta formación. En la infancia es cuando se adquiere una serie de movimientos, expresiones, experiencias y otros aspectos, pues es aquí, el período donde se produce el mayor desarrollo, mediante el juego, lo que permite la puesta en práctica de diversas habilidades, como las emocionales, físicas y sociales. Así mismo, mediante el juego se desarrollan grados patrimoniales y técnicos, mientras se desarrolla todo esto, los niños disfrutan y se divierten (Calvillo, 2013).

El juego libre ayuda a los niños a aprender a interactuar con los demás, compartir, solucionar problemáticas y ser más autosuficientes. Además, ayuda a poder enseñar a los infantes, a tener habilidades de liderazgo y juega un rol fundamental en el aprendizaje ya que mejora con el lenguaje, también desarrolla múltiples habilidades e incluso les ayuda a manejar lo que puedan sentir (Matas, 2018).

En el ámbito internacional, los niños pequeños estadounidenses juegan al aire libre y exploran el mundo natural con menos frecuencia que antes (Head Start, 2019). Así mismo, según Apolítica (2019), los sentimientos de los niños estadounidenses pueden no ser tan comunes entre los estudiantes finlandeses al interrelacionarse con ellos en el ámbito educativo, esto debido a que a Finlandia se la elogia por poseer uno de los mejores sistemas educativos, las pausas regulares y el tiempo libre para jugar son importantes para su éxito, ya que los niños finlandeses suelen hacer las cosas más rápido.

El juego ha desempeñado un rol crucial para que el niño se pueda desarrollar, ya que permite fomentar diversas habilidades, como el de solucionar problemas, ser crítico, poder indagar, ser creativo y observador. Siendo la creatividad, el aspecto que permite que el niño desarrolle habilidades, como la imaginación de actividades que pueda realizar en el día a día, y también le permite expresarse y socializar de manera espontánea a través de la creatividad.

La creatividad es una habilidad que los niños desarrollan y que les permite encontrar soluciones originales y rápidas a situaciones o desafíos. La creatividad es lo que permite a los niños expresar ideas novedosas que los convierten en seres únicos y les permite diferenciarse de los demás porque cada niño utiliza sus habilidades de acuerdo a sus intereses y posibilidades. Los niños tienen la capacidad de enfrentarse al mundo que los rodea, creando nuevas formas de resolver problemas que ayudan a solucionar diversas dificultades que se pueden presentar durante el transcurso de la vida. De acuerdo a lo que afirma Flores (2018),

quien menciona a que a la creatividad se le conoce como el pensamiento original y crítico, de tal forma que su imaginación le permite crear ideas para que solucionen problemáticas (p.21).

Por otra parte, según lo mencionado por diversos educadores en la De acuerdo a lo que afirma Flores (2018), que señala que el pensamiento original es el otro nombre con el cual se le conoce a la creatividad. y crítico, de tal forma que su imaginación le permite crear ideas para que solucionen problemáticas (p.21). La revista LA TERCERA (2020) de Chile, refieren que un niño que esta gran parte del día en el celular, computadora o en el televisor, es un niño que no aprende del mundo que lo rodea y por lo tanto no puede ser imaginativo ni creativo. A menudo, los niños no tienen el espacio, los materiales o los juegos necesarios para su tiempo libre, lo que es fundamental para ellos, ya que así, estarían constantemente buscando ser creativos.

En el ámbito nacional según lo mencionado por el MINEDU (2016), gran parte de los educadores al iniciar su carrera docente, carecen de las estrategias y guías necesarias para que en los niños se fomente la creatividad, teniendo como referente el hecho de que el infante necesita lograr el aprendizaje idóneo e ideal. La creatividad es una de las habilidades que constantemente se debe poner en práctica en aulas de clase, porque permite dar respuestas innovadoras, percibir el mundo de forma distinta, además de ser una técnica excelente, lamentablemente gran parte de los docentes desconoce los beneficios que permite ello.

Además, se afirma que las actividades lúdicas sin un formato específico que tienen lugar en las áreas recreativas cumplen un rol educativo de gran importancia para el infante, pues le brinda espacios delimitados dentro del aula y elementos para su desarrollo, tomando como punto de partida su elaboración por parte de los alumnos y una mínima intervención por parte del docente (MINEDU, 2009).

Por su parte, Según el Currículo Nacional (2017), en respuesta a los desafíos de la formación docente; sugiere formas nuevas de lo que se ha venido estudiando hasta ahora, por ello, resalta que las estrategias y acciones relacionas al aprendizaje se actualicen, para que, los alumnos tengan independencia en el momento de adquirir conocimientos, teniendo como base sus habilidades, destrezas y más que todo sus necesidades. Así mismo, los alumnos son parte del aprendizaje al generar conocimientos nuevos y habilidades como la reflexión y el juicio crítico.

En el ámbito local, en la Institución Educativa N° 112, Florencia De Mora se ha observado el poco fomento de la creatividad a través del juego, esto se debe a que no

incorporan el juego como una actividad en las clases y lo utilizan con otras estrategias, lo que no le da el valor necesario a este importante método de aprendizaje. El tiempo es otro factor que afecta el juego y la creatividad, ya que los maestros priorizan avanzar en las hojas gráficas o libros, dejando de lado a estas dos variables tan importantes. Ante lo mencionado, la intención de lo expuesto es determinar la relación entre las variables de juego libre y creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 112, Florencia De Mora.

Además, se ha formulado el problema general de estudio: ¿De qué manera el juego libre se relaciona con la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora -2021? Y como problemas específicos: ¿Cuál es el nivel de relación en que se encuentra el juego libre en la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora -2021? ¿Cuál es el nivel de relación en que se encuentra la creatividad en la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora -2021? ¿Cuál es el grado de relación entre el desarrollo afectivo y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora -2021? ¿Cuál es el grado de relación entre el desarrollo cognitivo y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora -2021? ¿Cuál es el grado de relación entre el desarrollo social y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora -2021?

Es por ello que, este estudio tiene implicancia práctica, debido a que el análisis permitirá poder conocer cuál es el impacto que tiene el juego para que creatividad se desarrolle, pues al establecer dicha relación, la investigación brindará información necesaria a la institución, para que en base a ello, se tomen las decisiones que le permita mejorar a partir de un proceso de análisis y determinación de logros, para que se implementen acciones en la práctica pedagógica sobre la creatividad y el juego.

De manera similar, el estudio proporciona un aporte metodológico al corroborar la hipótesis mediante el uso de parámetros científicos. Además, se enfoca en un enfoque cuantitativo en el desarrollo de instrumentos confiables, los cuales han sido validado por especialistas. Sumado a ello, se utilizó un diseño correlacional y tipología aplicada. Posteriormente, se usó el programa estadístico SPSS para analizar y procesar datos. Esto permitió comprender cómo se comportan las variables estudiadas y determinar su relación entre sí. Los hallazgos ayudarán a los docentes y autoridades educativas; además podrá servir como fuente para futuras investigaciones.

Por su parte, el estudio tiene relevancia social, puesto que busca abordar la problemática de la Institución Educativa con respecto al estudio de las variables, a fin de

brindarle valor significativo tanto a la creatividad y al juego, como parte del proceso de aprendizaje de los infantes, que conlleva a que el niño se desarrolle de forma independiente, apoyando su autonomía.

Así mismo, la investigación es de conveniencia para la universidad debido a que la tesis se publicará en su repositorio, con lo cual mejorará su imagen, como una casa de estudios que fomenta la investigación, Además es conveniente para la tesista puesto que le permitirá lograr el grado académico y mejorar sus habilidades en lo que respecta al juego y la creatividad.

El principal objetivo de la investigación fue: determinar el grado de relación entre el juego libre y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora -2021. Y como objetivos específicos: determinar el nivel del juego libre en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora -2021. Determinar el nivel de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora -2021. Establecer la relación entre el desarrollo afectivo y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora -2021. Identificar la relación entre el desarrollo cognitivo y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora -2021. Conocer la relación entre el desarrollo social y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora -2021.

El estudio plantea como hipótesis general de investigación: existe relación directa e intensa entre el juego libre y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora -2021. Y como hipótesis nula: no existe relación directa e intensa entre el juego libre y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora -2021. Además, como hipótesis específicas: existe relación directa e intensa entre el desarrollo afectivo y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora -2021. Existe relación directa e intensa entre el desarrollo cognitivo y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora -2021. Existe relación directa e intensa entre el desarrollo social y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora -2021.

Estudios realizados con antelación, fueron el soporte de esta investigación, es así que, a nivel internacional, Luna (2021) En su tesis de Licenciatura, cuyo objetivo fue establecer la relación entre creatividad y pensamiento lógico matemático en niños y niñas de la segunda

sección Kinder de la Unidad Educativa Martín Cárdenas de la ciudad de La Paz. Esta investigación fue de tipo correlacional, diseño no experimental y corte transversal. La muestra estuvo conformada por 20 niños de la institución educativa. En el recojo de información se utilizó dos test como instrumentos, uno por cada variable. Del análisis estadístico según la prueba de correlación de Pearson se obtuvo un  $r=0,741^{**}$  y  $\text{Sig.}=0,000$ , afirmando con ello, que existe correlación directa y alta entre las variables estudiadas.

Bustamante y Mosquera (2021) En su tesis de Licenciatura estableció por objetivo determinar la relación entre el juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo en niños y niñas de nivel preparatoria de la Escuela De Educación Básica Bolivia Benítez. Este estudio tuvo un enfoque cuantitativo, nivel correlacional, diseño descriptivo y método hipotético deductivo. La muestra fue de 4 niños y 2 profesores de preparatoria. Para recolectar datos se usó un cuestionario orientado a los profesores y una ficha de observación para los alumnos de 5 años. Del análisis estadístico se obtuvo que el 50% de niños expresan de forma espontánea sus ideas y son creativos, mientras que el 100% de los profesores conocen sobre el juego simbólico, pero no ha profundidad y cuan beneficioso puede ser.

Román y Procel (2021) en su tesis de Pregrado, cuyo objetivo fue objetivo principal analizar de qué manera el juego simbólico permite desarrollar el pensamiento creativo en niños y niñas de 3 y 4 años. El estudio fue no experimental en su diseño y cualitativa en su enfoque. La muestra consistió en cinco niños de tres a cuatro años, junto con cuatro maestros con el nivel adecuado. Para recabar información se usó una ficha de entrevista y una guía de observación. Los hallazgos permitieron conocer que la creatividad se puede desarrollar si se utiliza diversas acciones relacionadas al juego simbólico, además concluyó que, los infantes durante el tiempo de los juegos simbólicos suelen sentirse felices, seguros y confiados.

Albear y Parra (2019) en su estudio de Pregrado, cuyo objetivo fue determinar la importancia del juego en el desarrollo de la creatividad en los niños de Inicial 2 de la Unidad Educativa “Fe y Alegría” en Riobamba, Ecuador. La investigación siguió un enfoque fue cualitativa, no experimental en su diseño, es decir, se observaron y describieron los hechos sin manipular variables. Fue una investigación de campo, realizada en el contexto real, complementada con una revisión bibliográfica que aportó un sólido marco teórico. La población fue se conformó de veintisiete infantes Inicial 2. La observación fue la técnica, empleando una ficha de observación como instrumento. Tras analizar e interpretar los resultados, se concluyó que el juego es fundamental para fomentar la creatividad infantil,



permitiéndoles explorar, descubrir y crear en un entorno de aprendizaje significativo y lúdico que promueve la libre expresión.

Del mismo modo, a nivel nacional, Poma (2023) en su tesis de licenciatura, cuyo objetivo fue determinar la relación entre el grado del juego libre en los sectores y la creatividad narrativa en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa N°432-159 “San Luis de Tinajeras”. El estudio fue de enfoque cuantitativo, diseño correlacional descriptivo. La muestra fue de 12 niños de 4 años de la institución educativa. Se usó como técnica a la observación y a la lista de cotejo, para recabar datos, la misma que fue validado por especialistas. Del análisis estadístico se obtuvo una de  $r=0,710$  y  $\text{Sig.}=0,000$ , Esto conlleva, a la afirmación de que existe relación significativa y directa entre las variables analizadas.

Por su parte, Alcahuamani & Buiza (2021) en su tesis de Licenciatura, cuyo objetivo fue determinar la relación entre el juego libre y el desarrollo de la creatividad de niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Niño Salvador de El Pedregal, Caylloma Camaná”, Arequipa. Este estudio fue cuantitativo, además no se manipulo variables, por lo que descriptivo y transaccional. Conformaron la muestra 28 niños. Se usó la ficha de observación para recolectar datos, el mismo que se validó por tres especialistas. El análisis estadístico obtuvo un  $\text{Rho}=0,493^{**}$  y  $\text{Sig.}=0,000$ , concluyendo con ello, que hay relación positiva y muy débil.

Comun y Reategui (2020) En su tesis de Licenciatura, estableció por objetivo determinar la relación existente entre el juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 05 años de la IEI.N°423 Virgen María, 2019. El estudio fue de diseño descriptivo correlacional, de tipo no experimental y corte transversal. La muestra estuvo conformada por 30 niños, mediante el muestreo no probabilístico. Para recolectar datos se usó la técnica de la observación y las fichas de observación, así como un cuaderno de campo como instrumentos para ambas variables. En el análisis estadístico según la prueba de correlación de Rho de Spearman se obtuvo un  $\text{Rho}= 0,618^{**}$  y  $\text{Sig.}=0.000$ , concluyendo de ello, que existe relación directa y moderada entre las variables de estudio. Asimismo, según el análisis descriptivo se conoció que un 86.7% de niñas y niños son partícipes en el juego libre, mientras que un 83.3% son considerados que tienen un alto nivel en lo que corresponde a la creatividad.

Gutiérrez y Quispe (2021) En su tesis de Licenciatura, cuyo objetivo fue determinar si existe relación entre la hora de juego libre por sectores y el desarrollo de la creatividad,

en niños y niñas de 4 y 5 años de la “Institución Educativa Inicial N° 506 de Tungasuca Canas”, Cusco. No hubo manipulación de variables en el estudio, de tipología básica, correlacional, cuantitativo en su enfoque y transversal. La muestra fue de 16 alumnos entre 4 y 5 años. Se usaron listas de cotejo para recoger datos, y con la finalidad de obtener observaciones adicionales, se usó fichas de observación. Del análisis estadístico se obtuvo  $p=0,675^{**}$  y  $\text{Sig.}= 0,004$ , afirmando de dicho resultado la relación moderada entre la creatividad y el juego libre.

Gálvez (2022) en su tesis para Licenciatura, estableció por objetivo central de esta investigación fue evaluar la relación entre el juego libre y el desarrollo de la creatividad en niños de 4 a 5 años de la “Institución Educativa Inicial N°353 Señor de Arequipa” en Ayacucho. El trabajo fue cuantitativo, correlacional descriptivo, no experimental en su diseño y. La muestra fue de 17 niños. Los hallazgos obtenidos demostraron la existencia de una sólida evidencia estadística e investigativa que respalda la relación directa y positiva entre ambas variables. El análisis estadístico obtuvo un  $Rho= 0.853$  y un valor  $p$  de 0.000, llegando a la conclusión, los resultados indican ambas variables tienen relación alta y directa.

Cáceres y Limache (2022) en su investigación para Licenciatura cuyo objetivo fue examinar la vinculación existente entre el juego libre realizado en los distintos espacios o sectores del aula y el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años pertenecientes a la “Institución Educativa Inicial San José de Cottolengo-Circa”, Arequipa. La investigación fue cuantitativa en su enfoque, correlacional y no se manipularon variables. La muestra fue de veinte 20 niños de 5 años, seleccionados de manera no probabilística. Para recopilar los datos, se emplearon empleo una lista de cotejo para cada variable. Los hallazgos indican un  $p=0,865$  y  $\text{Sig.}= 0,000$ , afirmando con ello, que hay alta significancia y relación directa.

Loayza (2020) en su estudio de Pregrado, estableció analizar la relación existente entre el juego libre desarrollado en los diferentes sectores o rincones del aula y la creatividad en niños de 5 años pertenecientes a la Institución Educativa N°80437 "Eusebio Romero Vásquez". fue una investigación no experimental en su diseño, transaccional y correlacional en su tipo. 15 niños de 5 años conformaron la muestra. Se utilizó un test para recabar información, que fue administrado de forma individual a cada niño participante. Los resultados obtenidos evidenciaron un  $Rho= 0,793^{**}$  y  $\text{Sig.}$  menor a 0,05. Estos hallazgos permitieron concluir que, si se aplica los constantemente el juego libre, mayor será el desarrollo de la creatividad.

Así mismo, a nivel local, Sanchez y Zavaleta (2023) En su estudio de Licenciatura cuyo objetivo fue determinar la relación existente entre el juego libre y el aprendizaje significativo en niños del nivel inicial de Instituciones Educativas Privadas de Trujillo durante el año 2022. El estudio fue descriptivo, cuantitativo en su enfoque, correlacional en su diseño. La población consistió de 105 niños de 3 a 5 años pertenecientes a diversos colegios iniciales de la ciudad. Esto permitió obtener información relevante sobre las variables de interés. La lista de cotejo fue el Instrumento para recabar datos. Los hallazgos muestran un  $p=0,456$  y  $\text{Sig.}=0,000$ , Concluyendo que, hay moderada relación entre las variables.

Guarniz y Loyaga (2022) En su tesis de Licenciatura, estableció por objetivo determinar la relación existente entre el juego y la creatividad en niños de 3, 4 y 5 años pertenecientes al nivel inicial en el distrito de Huanchaco durante el año 2022. Se trató de una investigación cuantitativa, correlacional en su diseño y transversal. 127 niños de los jardines "Nuevo Milenio" y "Karl Frederich Gauss" formaron la muestra. Para la recolección de datos, se utilizó la técnica de la observación y se aplicaron dos listas de cotejo denominadas, las cuales fueron previamente validadas mediante juicio de expertos utilizando el coeficiente V de Aiken. Los hallazgos muestran un  $\text{Rho}= 0.582$  y  $\text{Sig.}= 0.000 < 0.05$ . Concluyendo que las variables tienen relación moderada y positiva.

Rojas y Carbajal (2022) en su estudio de Pregrado, tuvo como objetivo determinar la relación entre el juego y la creatividad en niños de 3 años de la "Institución Educativa N° 211 Santísima Niña María". El estudio fue correlacional en su diseño, cuantitativo en su enfoque y no experimental en su diseño, 63 niños conformaron la muestra. Para cada variable se usó un cuestionario como instrumento. Los hallazgos obtenidos muestran un  $\text{Rho}= -0,125$  y  $\text{Sig.}=0,399$ , afirmando de ello que, hay relación negativa y muy baja, por ende, no hay relación entre el juego y la creatividad en la muestra estudiada.

Gutiérrez y Tapia (2020) en su tesis de Pregrado, tuvo como objetivo principal determinar la relación existente entre la inteligencia creativa y la expresión oral en una Institución Educativa de nivel inicial, La Esperanza. La metodología fue experimental, correlacional en su diseño y transversal, 22 niños de 5 años formaron la muestra. Se recolectó datos a través de dos cuestionarios, los mismos que se validaron por especialistas. Los hallazgos muestran un  $\text{Rho}= 0,729^{**}$  y  $\text{Sig. } 0,000$ . Se concluyó que la expresión oral y la inteligencia creativa tienen relación alta y positiva.

Los fundamentos teóricos que respaldaron este estudio en cuanto al juego, según lo expresado por Silva (2004), indican que "es una acción voluntaria que requiere que los niños participen, por lo que se enfoca en el proceso en lugar de la meta". En otras palabras, esta experiencia lúdica brinda al menor diversas oportunidades que le permiten desarrollar su potencial creativo, su capacidad de aprendizaje y sus habilidades generales.

De acuerdo con lo expuesto por el MINEDU (2010), "el juego es la forma en que los niños se expresan y se sienten seguros de mostrarse como son. Es un ejercicio que les ayuda a aprender". En otras palabras, el juego representa para los niños un medio natural de expresión y exploración de su propia identidad, a la vez que facilita su proceso de aprendizaje.

Vengas et al. (2018), refiere que el juego se manifiesta de manera espontánea y se refleja en el desarrollo afectivo, cognitivo, psicomotor y social, permite al infante expresar sus sentimientos, comprender las normas, desarrollar la memoria y la atención y aprender o imitar comportamientos sociales. En otras palabras, estos autores plantean que la actividad lúdica aparece naturalmente en los niños y produce efectos positivos en diversas áreas de su desarrollo integral. El juego les brinda la oportunidad de canalizar sus emociones, interiorizar reglas, potenciar habilidades cognitivas como la memoria y la concentración, además de adquirir por imitación patrones de conducta social.

Para Piaget (1961) El juego constituye un componente esencial de la inteligencia infantil, ya que representa la forma en que los niños asimilan e interiorizan la realidad que los rodea, en concordancia con su estadio evolutivo particular. De este modo, el juego actúa como un vehículo que permite a los infantes adquirir conocimientos, desarrollar habilidades y construir esquemas mentales sobre su entorno.

Montero (2017), refiere que es fundamental el juego en el adecuado desarrollo del niño. Además de su naturaleza recreativa y placentera, el juego contribuye a que los pequeños desplieguen sus capacidades físicas, motoras y técnicas, así como sus dimensiones emocional y social. Por su parte, Calero (2008) plantea que el juego libre es un instrumento que permite fomentar las habilidades en las actividades de los estudiantes.

Guidotti y Granados (2010) complementan indicando que el juego son las actividades y acciones que realiza un niño mientras descubre su mundo, el mismo que se relaciona con su entorno y las influencias familiares y sociales que lo rodean.

Según lo expuesto por Garvey (1985), el juego constituye una actividad muy placentera para el niño, que le permite disfrutar de diversas maneras. El autor destaca que el

juego surge de forma espontánea y voluntaria, requiriendo la participación activa del pequeño.

En sus palabras, el autor Calvo (2018) señala que el juego constituye un derecho fundamental para todos los individuos, ya que se trata de actividades realizadas por decisión propia. Asimismo, indica que el juego posee ciertas limitaciones que definen el entorno y período en los cuales cada persona acepta voluntariamente las pautas o reglas establecidas, con el fin último de experimentar diversión y entretenimiento.

Según Herradora et al (2013), el juego libre constituye una experiencia valiosa para el aprendizaje y el desarrollo saludable de la personalidad infantil. Algunas de sus características fundamentales: se realiza por propia voluntad, sin imposición alguna; los propios niños deciden dónde llevarlo a cabo, ya sea mediante acuerdos previos o improvisando durante el juego; así mismo, surge de manera espontánea, creativa y original, con desenlaces variables que motivan a los pequeños; sumado a ello, carece de propósitos ulteriores y los niños participan sin temor al fracaso, con lo cual, permite a los niños desarrollar un mundo imaginario que los transporta fuera de su rutina cotidiana; se fundamenta en acuerdos establecidos por los infantes, quienes crean los juegos y definen las reglas por consenso y surge de acuerdos establecidos entre los propios niños, quienes crean los juegos y definen las reglas por consenso.

Reyes (2018) destaca la importancia del juego libre, ya que estas actividades poseen la capacidad de incrementar los niveles de atención de los niños hacia las asignaturas y despertar su interés. Al plantear desafíos o conflictos durante el juego, los pequeños tienen la oportunidad de identificar sus errores de una manera amena, sin sentirse mal, sino disfrutando de las tareas o actividades propuestas por el docente. Esta experiencia lúdica contribuye al desarrollo de cualidades como la paciencia y el autocontrol en el ámbito escolar y personal, a través de dinámicas motivadoras.

Según Dionicio (2017) hace mención de las siguientes teorías psicológicas del juego, que se detallan a continuación:

En el enfoque de Spencer, Es el espacio natural en donde los infantes pueden expresarse libremente, incluso recreando interacciones y comportamientos propios de los animales, algo característico de su etapa infantil. Desde el enfoque de Freud, se destaca que el juego brinda la posibilidad de experimentar satisfacción y disfrute a través de la estructuración de procedimientos y reglas que permiten una expresión placentera. Mientras que el enfoque de Winnicott señala que el juego facilita que los niños puedan manipular

objetos, lo cual contribuye a procesos cognitivos como recordar y representar mentalmente aquellos elementos utilizados durante el juego.

En síntesis, estas perspectivas resaltan el juego como un espacio natural de libre expresión, satisfacción emocional y desarrollo cognitivo en la infancia, a través de la interacción espontánea, la estructuración de reglas y la manipulación de objetos.

Por su parte, Castro (2018), menciona los tipos de juego, como son: juego cognitivo, juego afectivo, juego motor, y juego social.

**Juego motor:** El niño interacciona con su cuerpo, ello le permite experimentar que siente al jugar, como correr, saltar, bailar, tirar la pelota, etc. (Dionicio, 2017). Por otra parte, Baena (2016) considera el juego como una herramienta pedagógica que permite poner en práctica habilidades de comprensión y creatividad relacionadas con el lenguaje, favoreciendo así el desarrollo de aspectos fundamentales de la personalidad del alumno, tales como sus capacidades motoras, físicas, sociales y de carácter. Esta experiencia lúdica le brinda autonomía y facilita su rápida adaptación a diversas situaciones. Además, Castro (2018) destaca que existe una relación entre los procesos motores y psíquicos, ya que la actividad corporal fomenta que las capacidades motoras se desarrollen.

**Juego cognitivo:** desde su llegada al mundo, los pequeños comienzan a interactuar con los objetos que conforman su entorno, manipulándolos y descubriendo sus capacidades intelectuales por medio de estos contactos. A través de estas experiencias, los niños desarrollan habilidades cognitivas fundamentales, tales como la imaginación, la experimentación, la construcción de conceptos, lenguaje y la memoria (Castro, 2018).

**Juego afectivo:** esto se debe a que involucra el desarrollo de aspectos emocionales y afectivos, así como el fomento del amor propio y la construcción del autoconcepto. Durante la infancia, cobran especial relevancia los juegos enfocados en la autoestima y las representaciones dramáticas, ya que permiten exteriorizar y procesar sentimientos y emociones. (Castro, 2018)

**Juego social:** los niños interactúan con su entorno mediante el juego y empiezan a distinguir lo correcto de lo incorrecto, como esperar su turno para participar y buscar a sus compañeros para integrarse. En otras palabras, el juego grupal promueve la integración de los grupos y, por consiguiente, fomenta la socialización. Dentro de los llamados juegos simbólicos se encuentran los juegos cooperativos, de reglas y de representación simbólica. (Castro, 2018)

Pecci et. al (2010) mencionan que el juego brinda al infante momentos de distracción y placer; pues, es una acción que fomenta y requiere de diversos componentes del desarrollo en el niño. (p.39).

Para variable juegos libres se tomado como dimensiones a los beneficios en el desarrollo del niño, los cuales son mencionados por Pecci et. al (2010), quien, considera al desarrollo afectivo, desarrollo cognitivo y desarrollo social.

Para la dimensión desarrollo afectivo según Pecci et. al (2010) mencionan que, durante el juego, el niño asume un rol protagónico al decidir la trama y las acciones de los personajes que crea. Es él quien determina qué hacen estos personajes, cuánto tiempo dura la narrativa, la forma que adopta el juego y los vínculos entre los distintos roles o figuras involucradas. Además, el pequeño proyecta sus propios sentimientos y emociones en este mundo lúdico, convirtiéndolo en un medio de expresión genuina. (p.40). En otras palabras, se destaca que el juego contribuye a mantener un equilibrio emocional saludable en los niños, al propiciar un estado de felicidad y bienestar que es constantemente buscado a través de estas experiencias lúdicas. La posibilidad de explorar, crear e imaginar libremente durante el juego genera sensaciones positivas que repercuten favorablemente en la estabilidad emocional infantil. Así mismo Gonzáles (2016) indica que el desarrollo afectivo comprende al conjunto de actitudes, emociones, comportamientos e interacciones con el entorno que el ser humano va adquiriendo y moldeando desde sus primeros años de vida. En este proceso evolutivo, resulta difícil delimitar con precisión los periodos de cambio entre las distintas etapas, ya que no existen registros científicos que marquen un inicio y fin definidos, pues esto varía de acuerdo a cada individuo. Cabe resaltar que los cimientos que definirán el desarrollo emocional a lo largo de la vida de la persona se forjan principalmente durante la primera infancia. Es en esos años iniciales cuando se sientan las bases y pilares fundamentales que determinarán las capacidades emocionales y su desenvolvimiento en el futuro. Por lo tanto, esta etapa temprana reviste una importancia crucial en el cultivo y consolidación de las habilidades emocionales del ser humano.

Para la dimensión desarrollo cognitivo según Pecci et. al (2010) mencionan que el juego brinda al niño la oportunidad de comprender su entorno y potenciar sus habilidades de pensamiento. A través del juego, los infantes pueden explorar, experimentar y procesar la información que los rodea, lo cual estimula su capacidad cognitiva para interpretar y entender el mundo que los rodea. Esta interacción lúdica fomenta el pensamiento, el razonamiento y la adquisición de nuevos conocimientos, aspectos fundamentales para su

crecimiento intelectual. (p.39). En otras palabras, al jugar, los niños ponen en práctica y ejercitan la resolución de problemas, la memoria, el pensamiento creativo, entre otras. Esto les permite desarrollar gradualmente su capacidad de comprender conceptos, establecer relaciones, formular hipótesis y encontrar soluciones, habilidades esenciales para su desarrollo cognitivo integral. Además, los autores Agudelo et al. (2017) indican que el desarrollo cognitivo es el aprendizaje que surge a través de la integración social y el contacto con el entorno circundante. Dicho de otro modo, es un camino por el cual el infante capta, ordena y asimila nuevos conocimientos que posibilitan su progreso tanto a nivel intelectual como en términos de madurez general.

Finalmente, para la dimensión desarrollo social según Pecci et. al (2010) hacen referencia a la interacción a través del juego, ya sea con adultos o con otros niños, se convierte en una valiosa herramienta que promueve el desarrollo social de los infantes. Mediante estas experiencias lúdicas compartidas, los niños tienen la oportunidad de aprender sobre conceptos fundamentales como la reciprocidad, el dar y recibir, así como la capacidad de ser empáticos y comprender las perspectivas de los demás. (p.39). En este sentido, el juego compartido se convierte en un entorno propicio para que los niños adquieran gradualmente competencias sociales y emocionales cruciales para su integración en la sociedad, al tiempo que fomenta el compañerismo, solidaridad y empatía, todos ellos factores clave para su adecuado desarrollo social. Las destrezas sociales guardan una conexión directa con el desempeño académico. Por su parte Álvarez (1997) menciona que para que el juego resulte verdaderamente significativo, se requiere que el niño o niña asuma una actitud autónoma, con confianza en sí mismo y motivación por explorar su entorno circundante, por ello es necesario que desarrolle una adecuada competencia social. Lo mencionado resalta la importancia del rol pedagógico para hacer sentir al estudiante seguro e independiente, brindándole oportunidades en las que pueda demostrar su capacidad para realizar actividades por cuenta propia. Esto lo encaminará a ser autosuficiente y, al mismo tiempo, exteriorizar cualidades positivas hacia sus compañeros y adultos, propiciando así relaciones interpersonales adecuadas.

Las teorías que sirvieron como fundamento para la variable creatividad, según Torres (2012) es una capacidad inherente a toda persona, presente en mayor o menor grado, que puede ser potenciada y desarrollada mediante la práctica constante y el entrenamiento adecuado. No se limita únicamente al uso de la razón, sino que trasciende este ámbito e impacta en la forma que se interpreta lo que está a nuestro alrededor. Esta habilidad comienza



a manifestarse desde la etapa infantil, por lo que es fundamental estimularla y cultivarla empleando diversas técnicas y enfoques.

Por su parte, Álvarez (2018) considera que la creatividad es más común de lo que parece, ya que forma parte de las actividades cotidianas, empleándola de manera directa o indirecta. Lamentablemente, existen algunos entornos sociales que no propician su desarrollo adecuado. En ese sentido, se observa que los niños en el ámbito familiar suelen verse limitados en el fomento de su creatividad durante su rutina diaria.

Ladish (2008), por su parte, menciona que la creatividad es crucial para el mejoramiento del aspecto social, ya que implica la capacidad de transformar las cosas y constituye la clave para que los seres humanos encuentren soluciones y respuestas a los problemas que se les presentan, permitiéndoles avanzar y progresar en el entorno social y, por ende, en la sociedad.

Asimismo, Trigo et al. (1999) coinciden en que la creatividad es común, al considerarse parte de la vida diaria, empleándola directa o indirectamente en las actividades cotidianas. Sin embargo, advierten que existen diversos entornos sociales que no propician su desarrollo adecuado. En ese sentido, los niños en el hogar suelen verse limitados, ya que no se fomenta la creatividad en su rutina diaria.

Finalmente, Vygotsky (1997) concibe la creatividad como una habilidad que puede desarrollarse mediante actividades comunicativas, de observación y encaminadas a que el infante pueda resolver asignaciones en su nivel real, mientras que en el nivel potencial se refiere a motivar al alumno que no cuenta con los recursos para desarrollar por sí mismo las asignaciones, requiriendo de la guía del docente, familiares u otros, que apoyen su desarrollo integral.

Según Martínez (2008), es la habilidad de las personas para pensar y actuar de forma distinta frente a situaciones poco conocidas, brindando soluciones rápidas. Esto requiere tener criterio ante las dificultades y ser sensible en todos los aspectos.

Por su parte, Martínez y Pérez (2005) mencionan que son un conjunto de acciones, como creaciones artísticas, descubrimientos o inventos, reconociendo que algunos individuos tienen una predisposición genética más alta, pero que todos, dadas las condiciones adecuadas, pueden fortalecerla. Por ello, resaltan la importancia de identificar a los sujetos creativos para brindarles una respuesta acorde a sus demandas.

En cuanto a Artola & Hueso (2006), resaltan la importancia de la creatividad en los niños, quienes deben ser creativos para tener confianza en su propio esfuerzo y poder realizar

las cosas por sí mismos. Las experiencias relacionadas con la creatividad ayudan al infante a expresarse y manejar sus emociones. La creatividad en las acciones de los niños permite al docente percibir lo que están sintiendo o pensando, además de favorecer su desarrollo mental, generando nuevas formas de pensar, ideas novedosas y habilidades para resolver problemas (p. 62).

Por su parte, Anastasio (2020) menciona algunas ventajas de la creatividad, como favorecimiento del mejoramiento de la autoestima, conduciendo a una mayor autoconciencia; permite desarrollar habilidades comunicativas y de desenvolvimiento en entornos sociales; asimismo, posibilita que se expresen emociones y el descubrimiento de nuevos conocimientos, por lo que es necesario potenciar constantemente esta capacidad.

Con respecto a la variable creatividad, se han tomado como dimensiones las características de las personas creativas. Según el autor Goñi (2000), la flexibilidad, fluidez, originalidad, motivación y elaboración constituyen un pensamiento divergente vinculado estrechamente con la creatividad (p. 104).

Para la dimensión fluidez según Goñi (2000) se refiere a la capacidad de generar, expresar y asociar ideas con facilidad y de manera fluida. Esta habilidad implica poder formular conceptos, encontrar palabras adecuadas para comunicarlos y establecer conexiones entre ellos de forma ágil y espontánea (p. 138). Así mismo Romero (2015) define a la fluidez como la habilidad ilimitada para aportar ideas y respuestas simultáneas ante pensamientos y cuestionamientos planteados. En otras palabras, esta capacidad permite al niño expresarse con destreza y habilidad, manifestando sus necesidades, emociones e intereses en el contexto en el que se desenvuelve.

Con respecto a la dimensión flexibilidad según Obradors (2018) se presenta como el opuesto a la rigidez y la inmovilidad. Se trata de la habilidad para adaptarse y amoldarse a diversas situaciones y contextos, quien posee flexibilidad goza de la capacidad de ajustar sus comportamientos, acciones y actitudes según las circunstancias cambiantes que se presenten (p.80). Para el autor Romero (2015) la flexibilidad es hallar diversas soluciones a partir de opciones innovadoras, ampliando el panorama respecto a una problemática determinada. En ese sentido, esta habilidad posibilita que el niño pueda adaptarse a diferentes situaciones de acuerdo con sus intereses y necesidades particulares.

Con respecto a la dimensión originalidad Obradors (2018) menciona que es un rasgo distintivo que se asocia estrechamente con la capacidad creativa de una persona. El término "original" conlleva múltiples significados que guardan estrecha relación con la definición

generalizada de creatividad. Ser original implica la habilidad de generar ideas, conceptos, enfoques o productos novedosos, únicos y diferentes a lo establecido convencionalmente. Supone poder apartarse de los patrones tradicionales y concebir propuestas genuinamente nuevas e inusuales (p.81). Lo antes mencionado, es complementado por Romero (2015) quien menciona, que la originalidad es la capacidad de las personas para tener un panorama de sus dificultades y problemas de una manera diferente a lo habitual, buscando en todo momento tener ideas nuevas, y proponer diversas soluciones. Por lo tanto, ser original permite al niño recrear el juego con conceptos nuevos y crear y transformar nuevas situaciones de juego en la vida diaria.

La dimensión motivación según Marin (1996) lo define, como la interrelación entre lo afectivo y lo cognitivo con base en la solución de una problemática que el infante busca solucionar, es un rasgo que impulsa a las personas a buscar una solución y mantenerse comprometidas hasta alcanzar su objetivo; este proceso se refuerza únicamente si la persona obtiene buenos resultados y se siente parte de los beneficiados al resolver el problema experimentando un sentido de pertenencia al grupo social o situacional. En otras palabras, ese motor de impulso se convierte en una necesidad que no lo abandona hasta lograr la meta propuesta. Así mismo, los autores Davis y Newstrom (2001) mencionan que la motivación es la fuerza impulsora que guía al ser humano a tomar decisiones y ejecutar determinadas acciones entre las diversas alternativas que se dan diariamente. Es el estímulo interior que lo mueve a actuar en pos de alcanzar un propósito u objetivo anhelado. En esencia, la motivación implica los procesos psicológicos responsables de instigar, direccionar y mantener la actividad física y mental orientada hacia el logro de ciertos fines determinados por las metas, intereses y expectativas particulares de cada individuo.

Con respecto a la dimensión elaboración Esquivias (2015) menciona que es la capacidad que tienen las personas para generar soluciones novedosas y creativas ante eventos que puedan resultar problemáticas o desafiantes para los niños. Es decir, esta capacidad implica poder idear alternativas originales e ingeniosas que les permitan a los infantes abordar y resolver los distintos obstáculos o dificultades a los que se enfrentan en su desarrollo y crecimiento. Así mismo Kim (2006) refiere que la elaboración abarca ciertos elementos y actores que posibilitan el crecimiento intelectual de las personas, permitiéndoles arribar a nuevos productos. El acto creativo ha ido transformándose de la mano con la globalización, dado que esta ha brindado a la humanidad herramientas para entender fenómenos y circunstancias que los habilitan para edificar nuevas realidades.

Referente a la operacionalización de variables, los juegos libres, en su definición conceptual según Piaget (1961) El juego constituye un componente esencial de la inteligencia infantil, ya que representa la forma en que los niños asimilan e interiorizan la realidad que los rodea, en concordancia con su estadio evolutivo particular. De este modo, el juego actúa como un vehículo que permite a los infantes adquirir conocimientos, desarrollar habilidades y construir esquemas mentales sobre su entorno, en un proceso continuo de asimilación funcional y reproductiva de la realidad circundante.

En lo que respecta a su definición operacional lo mencionado por Pecci et al. (2010), quien establece los beneficios en el desarrollo del niño, como son: el desarrollo afectivo, desarrollo cognitivo y desarrollo social.

Por su parte la creatividad, en su definición conceptual según Torres (2012) menciona que es una habilidad que tenemos todos en alguna medida y que se potencia mediante la práctica y el adiestramiento. La creatividad es más que simplemente usar la razón; es un hecho humano que tiene múltiples efectos en nuestra comprensión del mundo.

En lo que respecta a su definición operacional se ha considerado como dimensiones a las características de las personas creativas, que según el autor Goñi (2000) considera a la flexibilidad, fluidez, originalidad, motivación y elaboración.

## II. METODOLOGÍA

### 2.5.

#### 2.6.2.1. Enfoque y tipo de investigación

##### Enfoque y tipo

El enfoque cuantitativo según Berna (2006) tiene su fundamento en la estadística, parte de un marco conceptual relacionado con el problema a analizar, del cual se derivan hipótesis y se establecen relaciones entre las variables involucradas mediante un razonamiento deductivo. Por ello, Esta investigación se enmarca dentro de un enfoque cuantitativo, dado que lo obtenido, demanda un tratamiento numérico y estadístico.

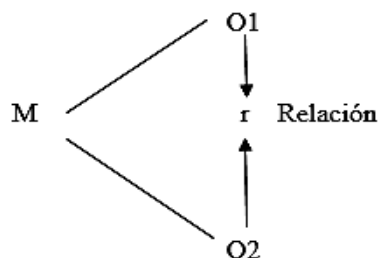
El estudio es básico básicos o teóricos. Según los aportes conceptuales de Relat (2010), los estudios básicos parten de un sustento teórico previo y permanecen anclados en ese marco referencial. Su finalidad principal no es la aplicación práctica de los conocimientos, sino más bien profundizar y ampliar la comprensión teórica de los investigadores sobre un tema específico. En consecuencia, el propósito central de este tipo de indagaciones es acrecentar el acervo de conocimientos existente en lugar de buscar una implementación inmediata.

#### 2.7.2.2. Diseño de investigación

El estudio utilizo el método el hipotético–deductivo, puesto que va de lo general a lo particular, que según Hernández y Mendoza (2018), mencionan que este método usa el estudio científico, para comparar la hipótesis, haciendo uso de la estadística.

El diseño es no “experimental-correlacional; no experimental que según Hernández et al. (2014), menciona que los estudios con diseño no experimental no manipulan de forma deliberada las variables (p.152). Correlacional, porque se busca determinar la relación existente entre las variables, y de corte transversal, debido a que el recojo de información se estableció en un tiempo único y establecido.

Hernández et al. (2014) presenta este modelo de estudio. (p. 110)



Donde:

**M:** 26 niños de 5 años de la Institución Educativa N° 112

**O1:** Juego libre

**O2:** Creatividad

**r:** Relación entre variables

## **2.3. Población, muestra y muestreo**

### **Población**

Según Hernández et al. (2014), mencionan que el grupo o conjunto que forma parte de un lugar determinado se considera como población. (p.174).

**Tabla 1**

*Población de niños de 5 años de la Institución Educativa N°112*

| <b>Nivel inicial</b> | <b>Niños</b> | <b>%</b> | <b>Niñas</b> | <b>%</b> | <b>Total</b> |
|----------------------|--------------|----------|--------------|----------|--------------|
| Cinco años           | 15           | 57.69%   | 11           | 42.31%   | 26           |

*Nota: Data obtenida de la Institución Educativa N°112*

### **Muestra**

Según Hernández et al. (2014), mencionan que escoger un grupo más pequeño dentro de un total de elementos, se considera como muestra, esto se realiza con el fin de descubrir datos que permitan medir el objeto estudiado. Al ser una población pequeña se optó por utilizar el total de la población como muestra.

## **2.4. Técnica e instrumentos de recojo de datos**

### **Técnica de recojo de datos**

Para ambas variables se usó la técnica de la observación, que según Hernández et. al (2014), menciona que la observación se realiza a través de un registro y rastreo constante, los cuales deben tener un nivel de confiabilidad y validez con respecto a lo que se busca medir mediante los items.

### **Instrumento de recojo de datos**

Según Campos et al. (2012) la guía de observación permite poder medir aspectos que se relacionan a la autonomía del infante, por lo cual se usa los sentidos, para analizar,

describir y poder dar explicación a la problemática que se plantea para que haga viable el estudio.

Se usó una guía de observación de juegos libres como instrumento, la cual, estuvo conformada por tres dimensiones: desarrollo afectivo, desarrollo cognitivo y desarrollo social; estructurado de 14 preguntas con una escala de Likert de 5 opciones: Muy adecuado (5), bastante adecuado (4) adecuado (3) poco adecuado (2) y nada adecuado (1). Además, se estableció la confiabilidad del alfa de Cronbach determinando un 0,963, con lo cual, se evidencia un alto nivel de confiabilidad. Así mismo, para la variable creatividad se usó una guía de observación, que estuvo conformada por cinco dimensiones: fluidez, flexibilidad, originalidad, motivación y elaboración; estructurado de 17 preguntas con una escala de Likert de 5 opciones: Muy adecuado (5), bastante adecuado (4) adecuado (3) poco adecuado (2) y nada adecuado (1). Así mismo, se estableció la confiabilidad del alfa de Cronbach determinando un 0,967, con lo cual, se evidencia un alto nivel de confiabilidad. Ambas guías de observación se validaron a través del juicio de especialistas, quedando así, apto para ser aplicado a los niños que forman parte de la muestra de estudio.

## **2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de la información**

### **Técnicas de procesamiento de datos**

Luego de obtenida la información, se usó el programa Microsoft Excel para elaborar hojas de datos con dicha información, que posteriormente se trasladó al programa estadístico SPSS v.27, a fin de poder determinar tanto la estadística descriptiva como la inferencial.

### **Análisis de datos**

Para la revisión de los datos recolectados; después de su procesamiento, se estableció que prueba de normalidad se tenía que usar, la misma que determinó la prueba de hipótesis a utilizar, posteriormente, se analizó e interpretó la estadística inferencial y descriptiva.

## **2.6. Aspectos éticos de la investigación**

El estudio tiene principios éticos, como proteger a los entrevistados y garantizar que la información utilizada sea confiable. Por lo tanto, los encuestados serán mantenidos completamente anónimos, además, es importante destacar que se buscó que los encuestados colaboraran sin presión alguna y de manera voluntaria.

### III. RESULTADOS

#### Estadística descriptiva

**Tabla 2**

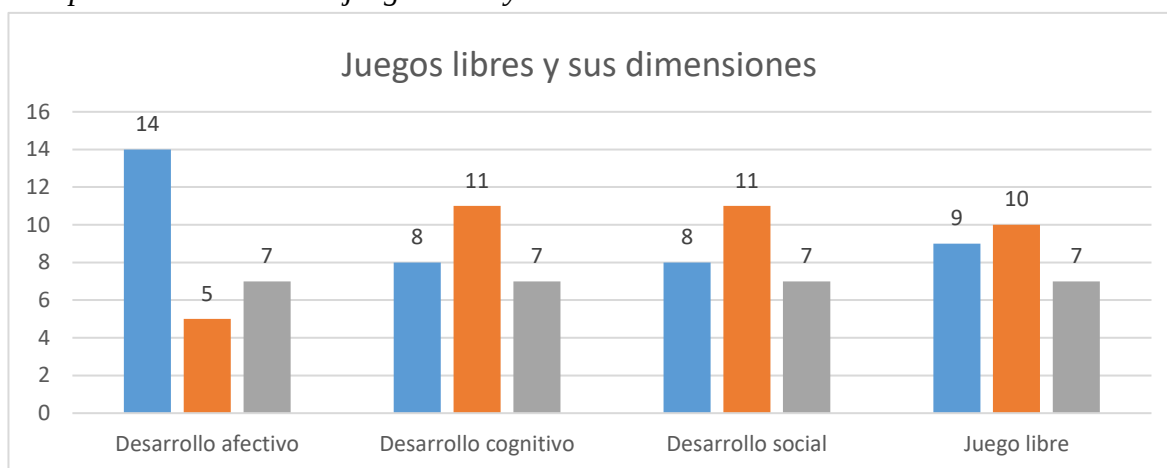
*Niveles del juego libre y sus dimensiones*

| Dimensión/variable   | Niveles del juego libre |       |       |       |      |       |       |        |
|----------------------|-------------------------|-------|-------|-------|------|-------|-------|--------|
|                      | Bajo                    |       | Medio |       | Alto |       | Total |        |
|                      | Nº                      | %     | Nº    | %     | Nº   | %     | Nº    | %      |
| Desarrollo afectivo  | 14                      | 54.0% | 5     | 19.0% | 7    | 27.0% | 26    | 100.0% |
| Desarrollo cognitivo | 8                       | 31.0% | 11    | 42.0% | 7    | 27.0% | 26    | 100.0% |
| Desarrollo social    | 8                       | 31.0% | 11    | 42.0% | 7    | 27.0% | 26    | 100.0% |
| <b>Juego libre</b>   | 9                       | 35.0% | 10    | 38.0% | 7    | 27.0% | 26    | 100.0% |

*Nota:* Distribución de frecuencias y porcentajes del juego libre y sus respectivas dimensiones, en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa N° 112, Florencia de Mora

**Figura 1**

*Compilado de la variable juegos libre y sus dimensiones*



*Nota:* La figura muestra los niveles de la variable juegos libres y dimensiones.

#### Interpretación:

En la tabla 2, se puede apreciar que para la variable juego libre predominó el nivel medio con 38% (10 niños), seguido del nivel bajo con un 35% (9 niños), y el nivel alto con un 27% (7 niños).

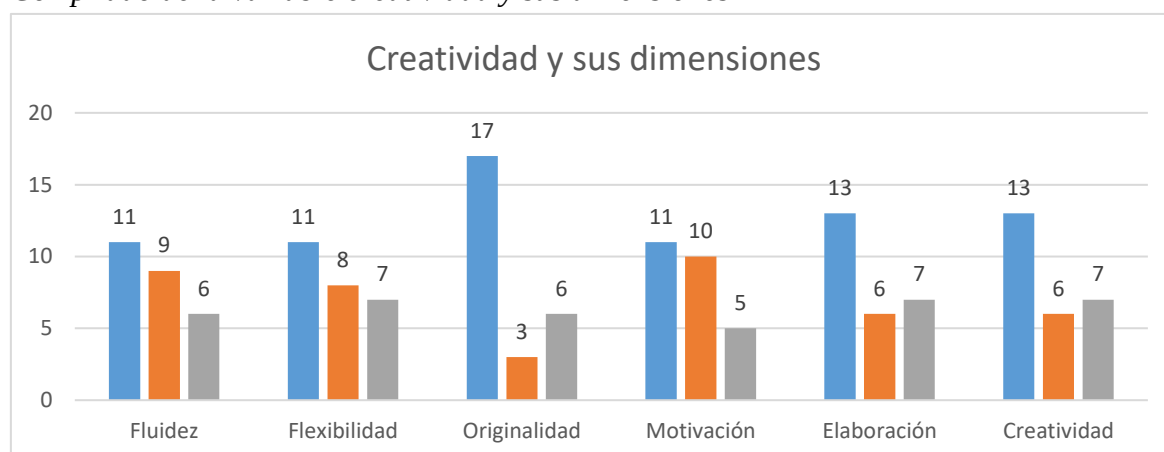
En lo concerniente a las dimensiones, con respecto a la dimensión desarrollo afectivo destacó el nivel bajo 54% (14 niños). Con respecto a la dimensión desarrollo cognitivo destacó el nivel medio 42% (11 niños). Y finalmente con respecto a la dimensión desarrollo social destacó el nivel medio con 42% (11 niños).



**Tabla 3***Niveles de la creatividad y sus dimensiones*

| Dimensión/variable | Niveles de la creatividad |       |       |       |      |       |       |        |
|--------------------|---------------------------|-------|-------|-------|------|-------|-------|--------|
|                    | Bajo                      |       | Medio |       | Alto |       | Total |        |
|                    | Nº                        | %     | Nº    | %     | Nº   | %     | Nº    | %      |
| Fluidez            | 11                        | 42.0% | 9     | 35.0% | 6    | 23.0% | 26    | 100.0% |
| Flexibilidad       | 11                        | 42,0% | 8     | 31,0% | 7    | 27,0% | 26    | 100.0% |
| Originalidad       | 17                        | 65.0% | 3     | 12.0% | 6    | 23.0% | 26    | 100.0% |
| Motivación         | 11                        | 42.0% | 10    | 39.0% | 5    | 19.0% | 26    | 100.0% |
| Elaboración        | 13                        | 50.0% | 6     | 23.0% | 7    | 27.0% | 26    | 100.0% |
| <b>Creatividad</b> | 13                        | 50.0% | 6     | 23,0% | 7    | 27,0% | 26    | 100.0% |

*Nota:* Distribución de frecuencias y porcentajes de la creatividad y sus respectivas dimensiones, en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa N° 112, Florencia de Mora

**Figura 2***Compilado de la variable creatividad y sus dimensiones*

*Nota:* La figura muestra los niveles de la variable creatividad y dimensiones.

**Interpretación:**

En la tabla 3 y figura 2, se puede apreciar que para la variable creatividad predominó el nivel bajo con 50% (13 niños), seguido del nivel alto con un 27% (7 niños), y el nivel medio con un 23% (6 niños).

En lo concerniente a las dimensiones, con respecto a la dimensión fluidez destacó el nivel bajo 42% (11 niños). Con respecto a la dimensión flexibilidad destacó el nivel bajo 42% (11 niños). En relación a la dimensión originalidad destacó el nivel bajo con 65% (17 niños). En lo que respecta a la dimensión motivación resalta el nivel bajo con un 42% (11 niños). Finalmente, respecto a la dimensión elaboración destacó el nivel bajo con 50% (13 niños).

## Prueba de normalidad para determinar el estadígrafo a utilizar en el análisis inferencial

**Tabla 4**

*Prueba de normalidad de las variables y sus dimensiones*

|                      | Prueba de normalidad |    |       |
|----------------------|----------------------|----|-------|
|                      | Shapiro-Wilk         |    |       |
|                      | Estadístico          | gl | Sig.  |
| <b>Juego libre</b>   | .805                 | 26 | .023  |
| Desarrollo afectivo  | .722                 | 26 | .677  |
| Desarrollo cognitivo | .812                 | 26 | .052  |
| Desarrollo social    | .812                 | 26 | .010  |
| <b>Creatividad</b>   | .746                 | 26 | <.001 |
| Fluidez              | .788                 | 26 | .001  |
| Flexibilidad         | .836                 | 26 | <.001 |
| Originalidad         | .645                 | 26 | .003  |
| Motivación           | .872                 | 26 | <.001 |
| Elaboración          | .746                 | 26 | <.001 |

\*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

### Interpretación:

Los resultados de la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, presentados en la Tabla 4, revelaron la presencia de valores de significancia (sig.) tanto inferiores como superiores a 0.05. Aquellos menores a 0.05 se consideran no normales, mientras que los mayores a dicho umbral se catalogan como normales. Esta mezcla de valores condujo a la deducción de que la prueba de hipótesis a usar fue la no paramétrica. En consecuencia, se optó por emplear la prueba de correlación de Rho Spearman para el análisis de las hipótesis planteadas. Cabe destacar que, al trabajar con una muestra inferior a 50 individuos, la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk resulta la herramienta idónea para determinar el tipo de prueba de hipótesis a utilizar.

## Estadística inferencial

**Tabla 5**

*Medición de la correlación entre el juego libre y la creatividad*

|                 |             |                            | Juego libre | Creatividad |
|-----------------|-------------|----------------------------|-------------|-------------|
| Rho de Spearman | Juego libre | Coeficiente de correlación | 1.000       | .887**      |
|                 |             | Sig. (bilateral)           | .           | <.000       |
|                 |             | N                          | 26          | 26          |
|                 | Creatividad | Coeficiente de correlación | .887**      | 1.000       |
|                 |             | Sig. (bilateral)           | <.000       | .           |
|                 |             | N                          | 26          | 26          |

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

### Interpretación:

En la tabla 5, se observa que existe correlación directa y muy alta entre el control el juego libre y la creatividad en la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora ( $r=0.887^{**}$ ). En otras palabras, la creatividad mejora a medida que se mejoran los juegos libres; además, hay una fuerte relación entre las variables de estudio. Por otra parte, se observa un Sig. bilateral menor a 0.00, lo que indica un nivel de fiabilidad de resultados del 99%. Por lo tanto, la investigación es muy significativa.

**Tabla 6***Medición de la correlación entre el desarrollo afectivo y la creatividad*

|                 |                     | Desarrollo afectivo        |        | Creatividad |
|-----------------|---------------------|----------------------------|--------|-------------|
| Rho de Spearman | Desarrollo afectivo | Coeficiente de correlación | 1.000  | .817**      |
|                 |                     | Sig. (bilateral)           | .      | <.000       |
|                 |                     | N                          | 26     | 26          |
|                 | Creatividad         | Coeficiente de correlación | .817** | 1.000       |
|                 |                     | Sig. (bilateral)           | <.000  | .           |
|                 |                     | N                          | 26     | 26          |

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

En la tabla 6, se observa que existe correlación directa y alta entre el desarrollo afectivo y la creatividad en la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora ( $r=0.817^{**}$ ), en otras palabras, la creatividad mejora a medida que se mejora el desarrollo afectivo; además, hay una fuerte relación entre las variables de estudio. Por otra parte, se observa un Sig. bilateral menor a 0.00, lo que indica un nivel de fiabilidad de resultados del 99%. Por lo tanto, la investigación es muy significativa.

**Tabla 7***Medición de la correlación entre el desarrollo cognitivo y la creatividad*

|                    |                         | Desarrollo<br>cognitivo       |        | Creatividad |
|--------------------|-------------------------|-------------------------------|--------|-------------|
| Rho de<br>Spearman | Desarrollo<br>cognitivo | Coeficiente de<br>correlación | 1.000  | .868**      |
|                    |                         | Sig. (bilateral)              | .      | <.000       |
|                    |                         | N                             | 26     | 26          |
|                    | Creatividad             | Coeficiente de<br>correlación | .868** | 1.000       |
|                    |                         | Sig. (bilateral)              | <.000  | .           |
|                    |                         | N                             | 26     | 26          |

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

En la tabla 7, se observa que existe correlación directa y alta entre el desarrollo cognitivo y la creatividad en la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora ( $r=0.868^{**}$ ), en otras palabras, la creatividad mejora a medida que se mejora el desarrollo cognitivo; además, hay una fuerte relación entre las variables de estudio. Por otra parte, se observa un Sig. bilateral menor a 0.00, lo que indica un nivel de fiabilidad de resultados del 99%. Por lo tanto, la investigación es muy significativa.

**Tabla 8***Medición de la correlación entre el desarrollo social y la creatividad*

|                 |                   | Desarrollo social          |        | Creatividad |
|-----------------|-------------------|----------------------------|--------|-------------|
| Rho de Spearman | Desarrollo social | Coeficiente de correlación | 1.000  | .796**      |
|                 |                   | Sig. (bilateral)           | .      | <.000       |
|                 |                   | N                          | 26     | 26          |
|                 | Creatividad       | Coeficiente de correlación | .796** | 1.000       |
|                 |                   | Sig. (bilateral)           | <.000  | .           |
|                 |                   | N                          | 26     | 26          |

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

En la tabla 8, se observa que existe correlación directa y alta entre el desarrollo cognitivo y la creatividad en la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora ( $r=0.817^{**}$ ), en otras palabras, la creatividad mejora a medida que se mejora el desarrollo cognitivo; además, hay una fuerte relación entre las variables de estudio. Por otra parte, se observa un Sig. bilateral menor a 0.00, lo que indica un nivel de fiabilidad de resultados del 99%. Por lo tanto, la investigación es muy significativa.

#### IV. DISCUSIÓN

Este apartado se compara los hallazgos del estudio con estudios previos, teorías y bases teóricas. Se buscan similitudes o diferencias entre los estudios que han examinado cómo los juegos libres y la creatividad se relacionan. A continuación, se examinarán los hallazgos de la investigación.

En relación al objetivo general, que dice: determinar el grado de relación entre el juego libre y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora -2021. Los hallazgos muestran que existe relación directa y muy significativa entre el juego libre y la creatividad ( $Rho=0.887^{**}$  y  $Sig.=0.000$ ); dejando en evidencia que el correcto uso de los juegos libres que pueda realizar la Institución Educativa N°112 permitirá que los niños puedan desarrollar la creatividad. Es así, que esta investigación es similar con el estudio realizado por Gálvez (2022) quien estableció relación directa y con alta significancia entre la creatividad y los juegos libres ( $Rho=0.853^{**}$  y  $Sig.=0.000$ ). al igual que, para Loayza ( $Rho=0.793^{**}$  y  $Sig.=0.000$ ); sin embargo, difieren con los resultados obtenidos por Sanchez y Zavaleta (2023) quien identificó una relación positiva y moderada entre las mismas variables de estudio ( $Rho=0.456^{**}$  y  $Sig.=0.000$ ), lo mismo sucede con Guarniz y Loyaga (2022) quien identificó una relación directa y moderada entre las variables ( $Rho=0.687^{**}$  y  $Sig.=0.000$ ), llegando a la afirmación de que para fomentar la creatividad en los niños, es necesario fomentar los juegos libres. Además, los resultados coinciden con lo expuesto por el autor Garvey (1985) el cual menciona que el juego es muy gratificante, porque se puede disfrutar de muchas maneras, además de que es espontáneo y voluntario, y que es necesario de que el participante intervenga activamente, lo cual se relaciona con el aprendizaje de la expresión oral y la mejora de la creatividad. Ante lo mencionado, se confirma la importancia del juego libre como herramienta para fomentar la creatividad en los niños de temprana edad, debido a que los infantes que participan en juegos libres desarrollan habilidades creativas como la imaginación, la originalidad, la flexibilidad y la fluidez de pensamiento.

En lo concerniente al primer objetivo específico descriptivo, el cual es, determinar el nivel del juego libre en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora -2021, los hallazgos permiten saber que, del 100% de niños que fueron partícipes de la guía de observación, el 38% se encuentra en un nivel medio, mientras que un 35% está en

un nivel bajo y un 27% está en un nivel alto, lo cual pone en evidencia que los juegos libres y las dimensiones que forman parte de ella, como son: el desarrollo afectivo, desarrollo cognitivo y el desarrollo social, se están desarrollando de manera regular en la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora. Esta investigación guarda relación con el estudio realizado por Gálvez (2022) quien identificó que el nivel de los juegos libres en la Institución Educativa Inicial N°353, está en un nivel alto con un 65%, mientras que un 20% está en un nivel medio y un 15% en un nivel bajo. Así mismo guarda relación con el estudio realizado Cáceres y Limache (2022) quienes identificaron que un 60% de niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial San José de Cottolengo, se encuentra en un nivel regular mientras que el 40% en un nivel deficiente. Esto concuerda con lo expuesto por el autor Piaget (1961) el cual, menciona que el juego constituye un componente esencial de la inteligencia infantil, ya que representa la forma en que los niños asimilan e interiorizan la realidad que los rodea, en concordancia con su estadio evolutivo particular. De este modo, el juego actúa como un vehículo que permite a los infantes adquirir conocimientos, desarrollar habilidades y construir esquemas mentales sobre su entorno, en un proceso continuo de asimilación funcional y reproductiva de la realidad circundante. Esto da a entender, el rol fundamental del juego en el aprendizaje y más que todo en el desarrollo cognitivo infantil, pues a través del juego, los niños no solo se divierten, sino que también incorporan información nueva, practican destrezas y construyen esquemas mentales más complejos sobre el mundo que los rodea.

En lo que respecta al segundo objetivo específico descriptivo, el cual es, determinar el nivel de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora -2021, los hallazgos permiten saber que, del 100% de niños que fueron partícipes de la guía de observación, el 50% se encuentra en un nivel bajo, mientras que un 27% en un nivel alto y un 23% en un nivel medio, lo que indica que la creatividad y las dimensiones que forman parte de ella, como son: fluidez, flexibilidad, originalidad, motivación y elaboración se está desarrollando en un nivel bajo y regular en la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora. Esta investigación es similar al estudio realizado por Loayza (2020) quien identificó que la variable creatividad se encuentra en proceso de inicio con un 54% y en desarrollo un 46% en la institución que fue objeto de estudio. Sin embargo, difiere con el estudio que realizó Comun y Reategui (2020) quienes identificaron que los niños que fueron objeto de estudio se encuentran en un nivel alto con un 83.3% con respecto a la variable creatividad. Esto guarda relación con el planteamiento del autor Ladish (2008) que



menciona que la creatividad es crucial para el mejoramiento del aspecto social, ya que implica la capacidad de transformar las cosas y constituye la clave para que los seres humanos encuentren soluciones y respuestas a los problemas que se les presentan, permitiéndoles avanzar y progresar en el entorno social y, por ende, en la sociedad. Cabe resaltar la importancia de la creatividad como una habilidad valiosa y necesaria en la actualidad, y la necesidad de fomentarla desde los primeros años de vida a través de la imaginación.

Con relación al primer objetivo específico correlacional, el cual es, establecer la relación entre el desarrollo afectivo y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora -2021. Los hallazgos muestran la existencia de relación directa e intensa entre la dimensión desarrollo afectivo y la variable creatividad ( $Rho=0.817^{**}$  y  $Sig.=0.000$ ), Esta investigación es similar al estudio que realizó Gálvez (2022) quien determinó la existencia de relación alta y directa entre la dimensión y la variable ( $Rho=0.668^{**}$  y  $Sig.=0.002$ ). Pero difieren con los resultados obtenidos por Sanchez y Zavaleta (2023) quien identificó una correlación positiva de baja intensidad entre su dimensión y variable ( $Rho=0.359^{**}$  y  $Sig.=0.001$ ), concluyendo que, los juegos libres apoyan el desarrollo afectivo, pues permiten a los niños poner en práctica habilidades cruciales como la creatividad, la innovación y el pensamiento crítico, lo que les ayuda a explotar y aplicar sus nuevos conocimientos de manera significativa. Por lo tanto, se puede afirmar que la creatividad en el juego libre contribuye positivamente al aprendizaje significativo de los niños. Esto guarda relación con lo mencionado por los autores Pecci et. al (2010) quienes mencionan que el juego desempeña un papel relevante en mantener una salud emocional equilibrada en los niños, ya que fomenta un estado de alegría y bienestar que es continuamente perseguido a través de estas vivencias de juego. Ante lo cual, coincidimos con el autor, puesto que, el juego fomenta el desarrollo emocional de los niños, debido a que les brinda un espacio seguro y enriquecedor para explorar, expresar y regular sus emociones de manera saludable, lo cual es fundamental para su bienestar emocional a largo plazo.

En relación al segundo objetivo específico correlacional, el cual es, identificar la relación entre el desarrollo cognitivo y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora -2021. Los resultados que se obtuvieron indican que hay relación directa e intensa entre la dimensión desarrollo cognitivo y la variable

creatividad ( $Rho=0.868^{**}$  y  $Sig.=0.000$ ). El estudio es similar a la investigación que realizó Cáceres y Limache (2022) quienes identificaron relación directa y alta entre la dimensión y variable ( $Rho=0,687^{**}$  y  $Sig.=0,000$ ). Además, guarda relación con el estudio hecho por Bustamante y Mosquera (2021) quienes llevaron a cabo un estudio sobre el juego simbólico y su vínculo con el desarrollo del pensamiento creativo en niños de nivel preparatorio, los hallazgos de su investigación demostraron que existe una relación entre estas dos variables. Esto coincide con lo expuesto por los autores Pecci et. al (2010), quienes mencionan que el juego es una actividad que promueve el desarrollo cognitivo en los niños, ya que les brinda la oportunidad de comprender su entorno y potenciar sus habilidades de pensamiento. A través del juego, los infantes pueden explorar, experimentar y procesar la información que los rodea, lo cual estimula su capacidad cognitiva para interpretar y entender el mundo que los rodea. Esta interacción lúdica fomenta el pensamiento, el razonamiento y la adquisición de nuevos conocimientos, aspectos fundamentales para su crecimiento intelectual. Ante lo cual estamos de acuerdo pues, el juego es fundamental en el desarrollo cognitivo de los niños, debido a que es una actividad natural y esencial que le brinda al infante la oportunidad de explorar, aprender y comprender el mundo que los rodea de una manera lúdica y enriquecedora.

Finalmente, en lo concerniente al tercer objetivo correlacional específico, el cual es, Conocer la relación entre el desarrollo social y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora -2021. Los resultados obtenidos indican la existencia de relación directa e intensa entre la dimensión desarrollo social y la variable creatividad ( $Rho=0.796^{**}$  y  $Sig.=0.000$ ). La investigación guarda similitud con el estudio que realizó Loayza (2020) quien identificó relación positiva considerable ( $Rho=0.793^{**}$  y  $Sig.=0.000$ ). Sin embargo, difieren con los resultados que obtuvieron Guarniz y Loyaga (2022) quienes identificaron relación directa y moderada ( $Rho=0.582^{**}$  y  $Sig.=0.000$ ). En otras palabras, cuanto más se promueva el juego libre en los diferentes espacios o sectores de la clase, mayor será el nivel de creatividad lúdica que desarrollen los niños. Además, los resultados obtenidos a través del coeficiente de correlación de Spearman respaldan esta afirmación. Esto coincide con lo afirmado por Pecci et. al (2010) quienes mencionan que la interacción lúdica, ya sea con adultos o con otros niños, se convierte en un valioso instrumento que impulsa el desarrollo social de los infantes. A través de estas experiencias recreativas compartidas, los niños tienen la oportunidad de aprender conceptos fundamentales como la reciprocidad, el dar y recibir, así como desarrollar la capacidad de

ser empáticos y comprender los puntos de vista ajenos. Ante lo cual, estamos de acuerdo, puesto que el autor resalta los beneficios del juego, particularmente el simbólico y grupal, para el desarrollo socioemocional, cognitivo y creativo de los niños pequeños. Promueve el uso del juego como estrategia de aprendizaje y formación integral durante la primera infancia.

## V. CONCLUSIONES

En lo que respecta al objetivo general, el estudio ha demostrado una correlación directa y muy significativa entre los juegos libres y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora. Esta fuerte conexión se evidencia por un coeficiente de correlación Rho de 0.887\*\* y Sig.=0.000.

En lo concerniente al primer objetivo específico descriptivo, se ha podido determinar el nivel de la variable juegos libres y se observa que el 73%, según la guía de observación se encuentra en un nivel medio y bajo.

Acerca del segundo objetivo específico descriptivo, se ha podido determinar el nivel de la variable creatividad y se observa que el 72%, según la guía de observación se encuentra en un nivel medio y bajo.

En lo que refiere al primer objetivo específico correlacional, se podido establecer que existe relación directa y alta entre la dimensión desarrollo afectivo y la variable creatividad en la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora (Rho=0.817\*\* y Sig.=0.00).

En lo alusivo al segundo objetivo específico correlacional, se podido establecer que existe relación directa y alta entre la dimensión desarrollo cognitivo y la variable creatividad en la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora (Rho=0.868\*\* y Sig.=0.00).

Respecto al tercer objetivo específico correlacional, se podido identificar que existe relación directa y alta entre la dimensión desarrollo social y la variable creatividad en la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora (Rho=0.796\*\* y Sig.=0.00).

## **VI. RECOMENDACIONES**

Se recomienda realizar una investigación mixta (cuantitativa y cualitativa) que permita comprender completamente y desde una perspectiva más clara y profunda a las variables analizadas, ya que se ha demostrado que existe una correlación positiva y alta entre los juegos libres y la creatividad.

Se recomienda a futuros investigadores continuar analizando de manera exhaustiva la relación entre el juego libre y el desarrollo de la creatividad en niños de diferentes edades y entornos educativos del Estado Peruano, enfocándose en estudios longitudinales que permitan comprender cómo evolucionan estas habilidades a lo largo del tiempo y en distintas etapas del desarrollo infantil.

Se aconseja a los directivos de las instituciones educativas crear un área designada con juegos y actividades donde los niños puedan disfrutar de manera sana durante los períodos de recreación y esparcimiento.

Se sugiere desarrollar las habilidades profesionales y didácticas de los maestros de la institución educativa, enfocándose en la enseñanza preescolar, en donde se debe abordar los dos ejes fundamentales: el juego espontáneo y el fomento de la creatividad infantil. Así mismo, los docentes pueden elaborar un plan de enseñanza centrado en estrategias lúdicas, lo que les facilitaría impartir clases más amenas y divertidas para los estudiantes.

Se recomienda organizar talleres dirigidos a los padres de familia, en los cuales se les instruya sobre cómo educar a sus hijos de forma más entretenida y lúdica, evitando el uso excesivo de la tecnología y enseñándoles a diseñar juegos y actividades que puedan realizar en el hogar.

## VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agudelo Gómez, L., Pulgarín Posada, L. A., & Tabares Gil, C. (2017). La estimulación sensorial en el desarrollo cognitivo de la primera infancia. *Fuentes*, 19 (1), 73-83.
- Alcahuamani Saxi, H., & Buiza Torres, B. Y. (2019). *El juego libre y el desarrollo de la creatividad en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Niño Salvador” del Pedregal Caylloma–Arequipa 2018*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. <https://hdl.handle.net/20.500.12773/17122>
- Álvarez, R. (2018). *Creatividad infantil y entorno familiar*. Editorial Síntesis.
- Anastasio, P. (2020). La importancia de la creatividad en el desarrollo integral del niño. *Revista Iberoamericana de Educación*, 83(1), 53-72. <https://doi.org/10.35362/rie8313527>
- Artola, T. & Hueso, A. (2006). Cómo desarrollar la creatividad en la escuela. En M. A. Verdugo (Coord.), *Nuevas aportaciones de la Psicología en el ámbito del desarrollo* (pp. 57-78). Salamanca: Amarú Ediciones.
- Baena, R. (2016). *El juego como herramienta pedagógica en la educación inicial*. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 12(2), 111-131.
- Bernal, C. A. (2006). *Metodología de la investigación: para administración, economía, humanidades y ciencias sociales* (10ma, Edicion). Editorial.
- Caceres Puntaca, S. T., & Limachi Ccoto, F. E. (2020). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años en la institución educativa inicial San José de Cottolengo-circa distrito de Cerro Colorado, Arequipa-2019*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional San Agustín de Arequipa]. <http://hdl.handle.net/20.500.12773/12185>
- Calvo, A. (2018). *El juego como derecho y el derecho al juego*. Editorial Playground.
- Calvillo, A. (2013). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Valladolid, Valladolid, España. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/3685/TFG-B.277.pdf>

- Campos, G., Lule, N., Vizcarra, C., y Muñoz, A. (2012). *La observación, un método para el estudio de la realidad*. *Xihmai*, 7(13), 45-60.  
[https://www.lajpe.org/mar12/7\\_L\\_LULE\\_2012\\_resu\\_Xihmai.pdf](https://www.lajpe.org/mar12/7_L_LULE_2012_resu_Xihmai.pdf)
- Carbajal Arteaga, C. L. (2022). *El juego y la creatividad en los niños de 3 años de la IE N° 211, Trujillo-2022*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Cesar Vallejo].  
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/99085>
- Castro, A. (2018). *Los diferentes tipos de juego en la infancia*. Editorial Paraninfo
- Comun Cuba, S. S., & Reategui Saavedra, M. L. (2020). *El juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 05 años IEI. N 423 Virgen María, Pucallpa 2019*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Ucayali].  
<https://hdl.handle.net/20.500.14005/8694>
- Davis, K. y Newstrom, J.W. (2001). *Comportamiento humano en el trabajo*. México, D.F.: McGraw-Hill
- Dionicio, E. (2017). *Teorías psicológicas del juego infantil*. Editorial Trillas.
- Flores, J. (2018). *La creatividad y el desarrollo de competencias en estudiantes universitarios*. *Revista Iberoamericana de Educación*, 76(1), 19-38.  
<https://doi.org/10.35362/rie7613371>
- García, A., Murcia, P. A., & González, M. (2018). *El juego infantil y su metodología*. Editorial McGraw-Hill.
- Garvey, C. (1985). *El juego infantil (Vol. 7)*. Ediciones Morata.
- González-Moreno, C. X., & Solovieva, Y. (2016). Caracterización del nivel de desarrollo de la función simbólica en niños preescolares. *CES Psicología*, 9(2), 80-99.
- Goñi, A. (2000). *Desarrollo de la creatividad*. San Sebastián, España: Erein.
- Guarniz Villalobos, C. M., & Loyaga Mauricio, S. L. (2023). *El juego y la creatividad en los niños del nivel inicial de las Instituciones Educativas del distrito de Huanchaco—2022*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Privada Antenor Orrego].  
<https://hdl.handle.net/20.500.12759/13051>
- Guevara Zuloeta De Gonzales, M. M. D. P. (2019). *El juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa*

- Inicial del Callao*. [Tesis de Licenciatura, Universidad San Ignacio de Loyola]. <http://hdl.handle.net/20.500.12918/6369>
- Guidotti, P. y Granados, M. (2010). *La exploración lúdica: Un camino de descubrimiento*. Editorial Gedisa.
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación (6a ed.)*. México D.F.: McGraw-Hill.
- Hernández-Sampieri, R. y Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Ciudad de México, México: McGraw-Hill Education.
- Herradora, A., Rodríguez, M. J., García, E., Carbonero, C., Paz, P., & Sánchez, S. (2013). *El valor del juego libre en la educación inicial*. Editorial Trillas.
- Jiménez Morago, J. M., Martínez Cabeza, R., & Mata Fernández, E. (2010). *Guía para trabajar la historia de vida con niños y niñas: Acogimiento familiar y residencial*.
- Jiménez Pérez, B., & Polonia Carpio, J. (2020). *Estrategia del juego en el desarrollo de la competencia de pensamiento lógico creativo y crítico del centro educativo Eulalia de Jesús Jiménez Baldera de la zona de la Guazuma del Distrito Educativo 06-06, Moca, periodo escolar 2019-2020* [Doctoral dissertation, Escuela de postgrado].
- Kim, K. H. (2006). Can we trust creativity tests? A review of the Torrance Tests of Creative Thinking (TTCT). *Creativity research journal*, 18(1), 3-14.
- Ladish L. (2008). *Niño creativo, niño feliz*. Obelisco.
- Loayza Acuña, Maria (2021). *Juego libre en sectores y creatividad en niños de la Institución Educativa N° 80437-La Alborada; 2020*. [Tesis de Licenciatura, Universidad San Pedro]. <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/20.500.129076/17061>
- Luna Llanque, C. *La creatividad y pensamiento lógico matemático en niños y niñas del nivel pre escolar de la Unidad Educativa Martin Cárdenas de la ciudad de La Paz* [Tesis Doctoral, Universidad Mayor de San Andrés]. <http://repositorio.umsa.bo/xmlui/handle/123456789/25604>
- Madrid, D. (2006). Entrenamiento en creatividad: Su transferencia a otras variables del desarrollo infantil y adolescente. En M. Martínez (Ed.), *Psicología de la educación*



- infantil y del adolescente: Teorías y aplicaciones (pp. 175-195). Madrid: Wolters Kluwer.
- Martínez, O. (2008). Capacidades y habilidades creativas. En C. Sanchidrián Blanco & J. Ruiz Berrio (Coords.), *Historia y perspectiva actual de la educación infantil* (pp. 237-260). Barcelona: Graó.
- Martínez, O. y Pérez, N. (2005). *Características y desarrollo de la creatividad infantil*. En G. Castillo (Coord.), *Creatividad, motricidad y educación: Fundamentación teórica, perspectiva pedagógica y valoración crítica* (pp. 53-82). Vigo: Ideas propias Editorial.
- Matas, A. (2018). *El juego libre en la naturaleza: una nueva forma de aprendizaje*. Revista Iberoamericana de Educación, 76(2), 121-138. <https://doi.org/10.35362/rie7623204>
- MINEDU. (2016). *La hora del juego libre en los sectores una guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Navarrete.
- Moreno Calvillo, M. (2016). *Diseño, intervención y propuesta de mejora de una unidad didáctica para trabajar la Historia en Educación Primaria: la Edad Contemporánea en la España del siglo XIX*.
- Parra Insuasti, M. D. (2019). *El juego en el desarrollo de la creatividad en los niños de inicial 2 De La Unidad Educativa "Fe Y Alegría"*. Chimborazo, Riobamba, Periodo 2018-2019, Riobamba. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/5853>
- Pecci, M. C., Herrero, T., Primero, G., & López, M. (2010). *El juego infantil y su metodología*. Editorial McGraw-Hill.
- Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, J. (1964). *La creatividad constituye la forma final del juego simbólico de los niños, cuando éste es asimilado en su pensamiento*. <https://neuronilla.com/definiciones-de-creatividad-neuronilla/>
- Poma Rojas, L. L. (2018). *El juego libre en los sectores y la creatividad narrativa en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 432-159 San Luis de Tinajeras distrito de San Juan Bautista,-Ayacucho 2020*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Angeles de Chimbote]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/32609>

- Quispe, G., & Hilda, A. (2022). *El juego libre y la creatividad en niños de cuatro a cinco años de la institución educativa inicial N° 353 “Señor de Arequipa” Ayacucho-2022*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Angeles de Chimbote]. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/28211>
- Relat, J. (2010). *Tipos de investigación*. En J. Relat (Ed.), *Introducción a la investigación: Bases teóricas y prácticas* (pp. 89-115). Barcelona: Ariel.
- Procel Guamán, E. P. (2021). *El juego simbólico en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Particular Nuevo Mundo, de la ciudad de Riobamba, periodo 2020-2021*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8242>
- Sánchez Cruz, M. B., & Zavaleta Nolasco, J. M. (2023). *Juego Libre y Aprendizaje Significativo en niños del Nivel Inicial de las instituciones educativas privadas de Trujillo, 2022*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Privada Antenor Orrego]. <https://hdl.handle.net/20.500.12759/12971>
- Silva, G. (2004). *El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial: entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia*. Doi: <https://hdl.handle.net/20.500.12820/161>
- Tapia Luna, L. V., & Veliz Granados, B. N. (2023). *Juego simbólico en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de 5 años de la IEI N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2022*. [Tesis de Licenciatura, Nacional José Faustino Sanchez Carrión]. <http://hdl.handle.net/20.500.14067/8711>
- Torres, M. (2012). *Desarrollando la creatividad en la infancia*. Editorial Paidós.
- Trigo, E., Rigo, C., Martínez, M., Almarcha, A., Giménez, J. A., & Aranega, S. (1999). *Creatividad y motricidad*. Barcelona: INDE Publicaciones.
- UNICEF. (2018). *El juego y el aprendizaje de los niños*. <https://www.unicef.org/es/juego-y-aprendizaje>
- Vygotsky, L. S. (1997). *Obras escogidas V: Fundamentos de defectología*. Madrid: Visor.

## VIII. ANEXOS Y/O APÉNDICES

### ANEXO: Instrumentos de recolección de información

#### GUÍA DE OBSERVACIÓN DE JUEGOS LIBRES

Finalidad: La presente investigación tiene como finalidad medir el juego simbólico en los estudiantes de 5 años, en sus cinco dimensiones, por lo que se solicita su colaboración, con toda verdad, sinceridad y con la más absoluta discreción.

Instrucción: Estimado evaluador, marque con una X la valoración que considere pertinente según los rasgos observados en el niño y niña, teniendo en cuenta la siguiente escala:

- Muy adecuado (5)
- Bastante adecuado (4)
- Adecuado (3)
- Poco adecuado (2)
- Nada adecuado (1)

|    | Preguntas                                                | Valoración |    |   |    |    | Observaciones |
|----|----------------------------------------------------------|------------|----|---|----|----|---------------|
|    | Items                                                    | MA         | BA | A | PA | NA |               |
| 1  | Lidera los juegos.                                       |            |    |   |    |    |               |
| 2  | Acepta compartir con sus compañeros rol de juegos.       |            |    |   |    |    |               |
| 3  | Lidera los juegos.                                       |            |    |   |    |    |               |
| 4  | Se divierte al jugar.                                    |            |    |   |    |    |               |
| 5  | Respetar los juegos y la opinión de sus compañeros.      |            |    |   |    |    |               |
| 6  | Resuelve problemas cotidianos a la hora de jugar.        |            |    |   |    |    |               |
| 7  | Respetar los acuerdos de los juegos.                     |            |    |   |    |    |               |
| 8  | Utiliza algún objeto para jugar y le da diferentes usos. |            |    |   |    |    |               |
| 9  | Propone juegos nuevos ante sus compañeros.               |            |    |   |    |    |               |
| 10 | Juega libremente.                                        |            |    |   |    |    |               |
| 11 | Se integra en los juegos grupales fácilmente.            |            |    |   |    |    |               |
| 12 | Prefiere jugar solo (a).                                 |            |    |   |    |    |               |
| 13 | Crea personajes al jugar.                                |            |    |   |    |    |               |
| 14 | Realiza actividades motrices finas y gruesas al jugar.   |            |    |   |    |    |               |

## GUÍA DE OBSERVACIÓN DE CREATIVIDAD

Finalidad: La presente investigación tiene como finalidad medir el juego simbólico en los estudiantes de 5 años, en sus cinco dimensiones, por lo que se solicita su colaboración, con toda verdad, sinceridad y con la más absoluta discreción.

Instrucción: Estimado evaluador, marque con una X la valoración que considere pertinente según los rasgos observados en el niño y niña, teniendo en cuenta la siguiente escala:

- Muy adecuado (5)
- Bastante adecuado (4)
- Adecuado (3)
- Poco adecuado (2)
- Nada adecuado (1)

|    | Preguntas                                                    | Valoración |    |   |    |    | Observaciones |
|----|--------------------------------------------------------------|------------|----|---|----|----|---------------|
|    | Items                                                        | MA         | BA | A | PA | NA |               |
| 1  | Interactúa con los demás.                                    |            |    |   |    |    |               |
| 2  | Expresa sus emociones                                        |            |    |   |    |    |               |
| 3  | Se expresa libremente.                                       |            |    |   |    |    |               |
| 4  | Utiliza diferentes estrategias para dibujar lo que le gusta. |            |    |   |    |    |               |
| 5  | Utiliza diferentes recursos para crear.                      |            |    |   |    |    |               |
| 6  | Realiza preguntas que le faciliten el trabajo.               |            |    |   |    |    |               |
| 7  | Menciona sus preferencias                                    |            |    |   |    |    |               |
| 8  | Se expresa con gestos.                                       |            |    |   |    |    |               |
| 9  | Realiza trabajos únicos e innovadores.                       |            |    |   |    |    |               |
| 10 | Se expresa con gestos.                                       |            |    |   |    |    |               |
| 11 | Expone su trabajo ante sus demás compañeros.                 |            |    |   |    |    |               |
| 12 | Utiliza con frecuencia temperas por la mezcla de colores.    |            |    |   |    |    |               |
| 13 | Es espontáneo.                                               |            |    |   |    |    |               |
| 14 | Comenta lo que realiza y por qué lo hace.                    |            |    |   |    |    |               |
| 15 | Realiza sus trabajos con esmero y los entrega a tiempo.      |            |    |   |    |    |               |
| 16 | Menciona alguna idea que le gustaría realizar.               |            |    |   |    |    |               |
| 17 | Moldea con las plastilinas y crea de acuerdo a imaginación.  |            |    |   |    |    |               |

## ANEXO 2: Ficha técnica

| <b>Nombre Original del instrumento:</b>                                        | Guía de observación de juego libre dirigido a los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 112, Florencia de Mora                                                                                                                                                       |                                   |  |                  |                |       |    |
|--------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|--|------------------|----------------|-------|----|
| <b>Autor y año:</b>                                                            | <b>Original:</b> MINEDU (2012)                                                                                                                                                                                                                                                |                                   |  |                  |                |       |    |
|                                                                                | <b>Adaptación:</b> Br. Lesly Karen Vera Lujan & Br. Analíha Mariana Gil Méndez                                                                                                                                                                                                |                                   |  |                  |                |       |    |
| <b>Objetivo del instrumento:</b>                                               | Determinar el grado de relación entre el juego libre y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora -2021.                                                                                                                      |                                   |  |                  |                |       |    |
| <b>Usuarios:</b>                                                               | 26 niños de la edad de 5 años de la Institución Educativa N° 112, Florencia de Mora                                                                                                                                                                                           |                                   |  |                  |                |       |    |
| <b>Forma de Administración o Modo de aplicación:</b>                           | Presencial, a través de los docentes durante sus clases .                                                                                                                                                                                                                     |                                   |  |                  |                |       |    |
| <b>Fiabilidad:</b><br><b>( Presentar constancia de validación de expertos)</b> | Expertos:<br>Mg. Ortega Paredes de Ríos Roxana Beatriz<br>Dra. Ñaupá Contreras Jannette Cristina<br>Mg. Chacón Briceño Lizzet Janet                                                                                                                                           |                                   |  |                  |                |       |    |
| <b>Confiabilidad:</b><br><b>(Presentar los resultados estadísticos)</b>        | <p>La prueba usada fue el Alfa de Cronbach con un 0.963 de confiabilidad del instrumento</p> <table> <tr> <th colspan="2"><b>Estadísticas de fiabilidad</b></th></tr> <tr> <th>Alfa de Cronbach</th><th>N de elementos</th></tr> <tr> <td>0.963</td><td>14</td></tr> </table> | <b>Estadísticas de fiabilidad</b> |  | Alfa de Cronbach | N de elementos | 0.963 | 14 |
| <b>Estadísticas de fiabilidad</b>                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                   |  |                  |                |       |    |
| Alfa de Cronbach                                                               | N de elementos                                                                                                                                                                                                                                                                |                                   |  |                  |                |       |    |
| 0.963                                                                          | 14                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                   |  |                  |                |       |    |

| <b>Nombre Original del instrumento:</b>                                        | Guía de observación de creatividad dirigido a los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 112, Florencia de Mora                                                                                                                                                    |                                   |  |                  |                |       |    |
|--------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|--|------------------|----------------|-------|----|
| <b>Autor y año:</b>                                                            | <b>Original:</b> Malagón et al. (2019)                                                                                                                                                                                                                                     |                                   |  |                  |                |       |    |
|                                                                                | <b>Adaptación:</b> Br. Lesly Karen Vera Lujan & Br. Analíha Mariana Gil Mendez                                                                                                                                                                                             |                                   |  |                  |                |       |    |
| <b>Objetivo del instrumento:</b>                                               | Determinar el grado de relación entre el juego libre y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora -2021.                                                                                                                   |                                   |  |                  |                |       |    |
| <b>Usuarios:</b>                                                               | 26 niños de la edad de 5 años de la Institución Educativa N° 112, Florencia de Mora                                                                                                                                                                                        |                                   |  |                  |                |       |    |
| <b>Forma de Administración o Modo de aplicación:</b>                           | Presencial, a través de los docentes durante sus clases .                                                                                                                                                                                                                  |                                   |  |                  |                |       |    |
| <b>Fiabilidad:</b><br><b>( Presentar constancia de validación de expertos)</b> | Expertos:<br>Mg. Ortega Paredes de Ríos Roxana Beatriz<br>Dra. Ñaupá Contreras Jannette Cristina<br>Mg. Chacón Briceño Lizzet Janet                                                                                                                                        |                                   |  |                  |                |       |    |
| <b>Confiabilidad:</b><br><b>(Presentar los resultados estadísticos)</b>        | <p>La prueba usada fue el Alfa de Cronbach con 0.967 de confiabilidad del instrumento</p> <table> <tr> <th colspan="2"><b>Estadísticas de fiabilidad</b></th></tr> <tr> <th>Alfa de Cronbach</th><th>N de elementos</th></tr> <tr> <td>0.967</td><td>17</td></tr> </table> | <b>Estadísticas de fiabilidad</b> |  | Alfa de Cronbach | N de elementos | 0.967 | 17 |
| <b>Estadísticas de fiabilidad</b>                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                   |  |                  |                |       |    |
| Alfa de Cronbach                                                               | N de elementos                                                                                                                                                                                                                                                             |                                   |  |                  |                |       |    |
| 0.967                                                                          | 17                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                   |  |                  |                |       |    |

### ANEXO 3: Operacionalización de variables

| Variable             | Definición conceptual                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | Definición operacional                                                                                                                                                                                                                          | Dimensiones          | Indicadores                                              | Items | Escala de medición |
|----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|----------------------------------------------------------|-------|--------------------|
| <b>Juegos Libres</b> | Según Piaget (1961) El juego constituye un componente esencial de la inteligencia infantil, ya que representa la forma en que los niños asimilan e interiorizan la realidad que los rodea, en concordancia con su estadio evolutivo particular. De este modo, el juego actúa como un vehículo que permite a los infantes adquirir conocimientos, desarrollar habilidades y construir esquemas mentales sobre su entorno, en un proceso continuo de asimilación funcional y reproductiva de la realidad circundante. | En lo que respecta a su definición operacional se ha considerado como dimensiones a las características de las personas creativas, que según el autor Goñi (2000) considera a la flexibilidad, fluidez, originalidad, motivación y elaboración. | Desarrollo Afectivo  | Lidera los juegos.                                       | 1     | Ordinal Likert     |
|                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                 |                      | Acepta compartir con sus compañeros rol de juegos.       | 2     |                    |
|                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                 |                      | Incentiva a sus compañeros a jugar.                      | 3     |                    |
|                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                 |                      | Se divierte al jugar.                                    | 4     |                    |
|                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                 | Desarrollo cognitivo | Respeto los juegos y la opinión de sus compañeros.       | 5     |                    |
|                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                 |                      | Resuelve problemas cotidianos a la hora de jugar.        | 6     |                    |
|                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                 |                      | Respeto los acuerdos de los juegos.                      | 7     |                    |
|                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                 |                      | Utiliza algún objeto para jugar y le da diferentes usos. | 8     |                    |
|                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                 |                      | Propone juegos nuevos ante sus compañeros.               | 9     |                    |
|                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                 | Desarrollo social    | Juega libremente.                                        | 10    |                    |
|                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                 |                      | Se integra en los juegos grupales fácilmente.            | 11    |                    |
|                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                 |                      | Prefiere jugar solo (a).                                 | 12    |                    |
|                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                 |                      | Crea personajes al jugar.                                | 13    |                    |
|                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                 |                      | Realiza actividades motrices finas y gruesas al jugar.   | 14    |                    |

| Variable           | Definición conceptual                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | Definición operacional                                                                                                                                                                                                                          | Dimensiones  | Indicadores                                                    | Ítems | Escala de medición |
|--------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|----------------------------------------------------------------|-------|--------------------|
| <b>Creatividad</b> | Según Torres (2012) la creatividad es una capacidad inherente a todos los seres humanos, presente en mayor o menor grado, que puede ser potenciada y desarrollada mediante la práctica constante y el entrenamiento adecuado. No se limita únicamente al uso de la razón, sino que trasciende este ámbito e impacta nuestra forma de comprender e interpretar el mundo que nos rodea. Esta habilidad comienza a manifestarse desde la etapa infantil, por lo que es fundamental estimularla y cultivarla empleando diversas técnicas y enfoques. El fomento de la creatividad en los niños permite el desarrollo de un pensamiento flexible, original e innovador, cualidades esenciales para su formación integral. | En lo que respecta a su definición operacional se ha considerado como dimensiones a las características de las personas creativas, que según el autor Goñi (2000) considera a la flexibilidad, fluidez, originalidad, motivación y elaboración. | Fluidez      | Interactúa con los demás.                                      | 1     | Ordinal Likert     |
|                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                 |              | Expresa sus emociones.                                         | 2     |                    |
|                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                 |              | Se expresa libremente.                                         | 3     |                    |
|                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                 | Flexibilidad | Utiliza diferentes estrategias para dibujar lo que le gusta.   | 4     |                    |
|                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                 |              | Utiliza diferentes recursos para crear.                        | 5     |                    |
|                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                 |              | Realiza preguntas que le faciliten el trabajo.                 | 6     |                    |
|                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                 | Originalidad | Menciona sus preferencias.                                     | 7     |                    |
|                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                 |              | Se expresa con gestos.                                         | 8     |                    |
|                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                 |              | Realiza trabajos únicos e innovadores.                         | 9     |                    |
|                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                 | Motivación   | Expone su trabajo ante sus demás compañeros.                   | 10    |                    |
|                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                 |              | Para pintar le gusta más los colores.                          | 11    |                    |
|                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                 |              | Utiliza con frecuencia temperas por la mezcla de colores.      | 12    |                    |
|                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                 | Elaboración  | Es espontáneo.                                                 | 13    |                    |
|                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                 |              | Comenta lo que realiza y por qué lo hace.                      | 14    |                    |
|                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                 |              | Realiza sus trabajos con esmero y los entrega a tiempo.        | 15    |                    |
|                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                 |              | Menciona alguna idea que le gustaría realizar.                 | 16    |                    |
|                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                 |              | Moldea con las plastilinas y crea de acuerdo a su imaginación. | 17    |                    |



#### ANEXO 4: Carta de autorización que faculta el recojo de datos



## INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 112

### AUTORIZACIÓN

EL QUE SUSCRIBE,

DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 112

FLORENCIA DE MORA

**Autoriza**

A las señoritas Lesly Karen Vera Lujan y Analhia Mariana Gil Méndez, para que realicen la aplicación de instrumentos de su investigación “El Juego libre y la Creatividad en los niños de 5 años” para que puedan obtener el grado de licenciatura en la universidad donde han cursado sus estudios.

Se expide la presente a solicitud de la parte interesada, para los fines que estime conveniente.

## ANEXO 5: Matriz de consistencia

| TÍTULO                                                                                                            | FORMULACIÓN DEL PROBLEMA                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | HIPOTESIS                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | OBJETIVOS                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | VARIABLES                                               | DIMENSIONES                                                                                                                                                                                                                                       | METODOLOGÍA                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| El juego libre y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 112, Florencia de Mora 2021 | <p><b>Problema general</b><br/>¿De qué manera el juego libre se relaciona con la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora -2021?</p> <p><b>Problemas específicos</b><br/><b>PE1:</b> ¿Cuál es el nivel de relación en que se encuentra el juego libre en la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora -2021?<br/><b>PE2:</b> ¿Cuál es el nivel de relación en que se encuentra la creatividad en la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora -2021?<br/><b>PE3:</b> ¿Cuál es el grado de relación entre el desarrollo afectivo y la creatividad en los niños de 5 años de la</p> | <p><b>Hipótesis general</b><br/><b>Hi:</b> Existe relación directa e intensa entre el juego libre y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora -2021.<br/><b>Ho:</b> No existe relación directa e intensa entre el juego libre y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora -2021.</p> <p><b>Hipótesis específicas</b><br/><b>HE1:</b> Existe relación directa e intensa entre el desarrollo afectivo y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución</p> | <p><b>Objetivo general</b><br/>Determinar el grado de relación entre el juego libre y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora -2021.</p> <p><b>Objetivos específicos</b><br/><b>OE1:</b> Determinar el nivel del juego libre en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora -2021.<br/><b>OE2:</b> Determinar el nivel de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora -2021.<br/><b>OE3:</b> Establecer la relación entre el desarrollo afectivo y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución</p> | <p>V1.<br/>Juegos libres</p> <p>V2.<br/>Creatividad</p> | <p><b>D1.</b> Desarrollo afectivo<br/><b>D2.</b> Desarrollo cognitivo<br/><b>D3.</b> Desarrollo social</p> <p><b>D1.</b> Fluidez<br/><b>D2.</b> Flexibilidad<br/><b>D3.</b> Originalidad<br/><b>D4.</b> Motivación<br/><b>D5.</b> Elaboración</p> | <p><b>Tipo:</b><br/>Investigación básica.<br/><b>Método:</b><br/>Hipotético - deductivo<br/><b>Enfoque:</b><br/>Cuantitativo.<br/><b>Diseño:</b> Correlacional - No experimental.</p> <p><b>Población y muestra:</b><br/><b>Población:</b><br/>26 niños de 5 años de la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora<br/><b>Muestra:</b><br/>Censal de 26 niños de 5 años de la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora<br/><b>Técnica e instrumento de recolección de datos:</b><br/><b>Técnica:</b> Observación</p> |

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |  |  |                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p>Institución Educativa N°112, Florencia de Mora -2021?</p> <p><b>PE4:</b> ¿Cuál es el grado de relación entre el desarrollo cognitivo y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora -2021?</p> <p><b>PE5:</b> ¿Cuál es el grado de relación entre el desarrollo social y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora -2021?</p> | <p>Educativa N°112, Florencia de Mora -2021.</p> <p><b>HE2:</b> Existe relación directa e intensa entre el desarrollo cognitivo y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora -2021.</p> <p><b>HE3:</b> Existe relación directa e intensa entre el desarrollo social y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora -2021.</p> | <p>Educativa N°112, Florencia de Mora -2021.</p> <p><b>OE4:</b> Identificar la relación entre el desarrollo cognitivo y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora -2021.</p> <p><b>OE5:</b> Conocer la relación entre el desarrollo social y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora -2021.</p> |  |  | <p><b>Instrumento:</b></p> <p>Guia de observación de juegos libres conformado por 14 items.</p> <p>Guia de observación de creatividad conformado por 17 items.</p> <p><b>Método de análisis de investigación:</b></p> <p>Uso del SPSS v.25, con apoyo del programa Microsoft Excel.</p> |
|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## ANEXO 6: Validación de instrumentos



### UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

#### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Roxana Beatriz Ortega Pereda de los Rios, con Documento Nacional de Identidad N° 18873204, de profesión Docente, grado académico Magister, con código de colegiatura 0321420, labor que ejerzo actualmente como Docente de Aula, en la Institución 211 Santísima Niña María.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado El juego libre y la Creatividad, cuyo propósito es medir la relación que existe entre ambos, a los efectos de su aplicación a estudiantes de \_\_\_\_\_.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

| Criterios evaluados                | Valoración positiva |        |       | Valoración negativa |    |
|------------------------------------|---------------------|--------|-------|---------------------|----|
|                                    | MA (3)              | BA (2) | A (1) | PA                  | NA |
| Calidad de redacción de los ítems. | X                   |        |       |                     |    |
| Amplitud del contenido a evaluar.  | X                   |        |       |                     |    |
| Congruencia con los indicadores.   | X                   |        |       |                     |    |
| Coherencia con las dimensiones.    | X                   |        |       |                     |    |

#### **Apreciación total:**

Muy adecuado ( ) Bastante adecuado ( ) A= Adecuado ( ) PA= Poco adecuado ( )  
No adecuado ( )

Trujillo, a los 25 días del mes de octubre del 2020

Apellidos y nombres: Ortega Pereda de los Rios Roxana, DNI: 18873204 Firma: Roxana Ortega de los Rios



## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Jannette Ñaupá Contreras, con Documento Nacional de Identidad N° 18120153, de profesión Profesora de Educación Inicial, grado académico Doctor .

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado El juego libre y la creatividad, cuyo propósito es medir la relación que existe entre ambas a los efectos de su aplicación a estudiantes de Educación Inicial.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

| Criterios evaluados                | Valoración positiva |        |       | Valoración negativa |    |
|------------------------------------|---------------------|--------|-------|---------------------|----|
|                                    | MA (3)              | BA (2) | A (1) | PA                  | NA |
| Calidad de redacción de los ítems. | X                   |        |       |                     |    |
| Amplitud del contenido a evaluar.  | X                   |        |       |                     |    |
| Congruencia con los indicadores.   | X                   |        |       |                     |    |
| Coherencia con las dimensiones.    | X                   |        |       |                     |    |

#### Apreciación total:

Muy adecuado ( ) Bastante adecuado ( ) A= Adecuado ( ) PA= Poco adecuado ( )

No adecuado ( )

Trujillo, a los 25 días del mes de Octubre del 2020

Apellidos y nombres: Ñaupá contreras, Jannette Cristina DNI: 18120153 Firma:





## UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Lizzet Janet Chacon Briceño, con Documento Nacional de Identidad N ° 42768247, de profesión docente, grado académico de magister , con código de colegiatura 0533847, labor que ejerzo actualmente como docente de educación inicial, en la Institución Educativa N ° 103 “ Ada Alegría de Bazán” - Ugel 03 TNO .

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado LISTA DE COTEJO SOBRE EL JUEGO LIBRE Y LA CREATIVIDAD, cuyo propósito es determinar la relación que existe el juego libre con la creatividad, a los efectos de su aplicación a estudiantes de 3 años de Educación Inicial.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

| Criterios evaluados                | Valoración positiva |        |       | Valoración negativa |    |
|------------------------------------|---------------------|--------|-------|---------------------|----|
|                                    | MA (3)              | BA (2) | A (1) | PA                  | NA |
| Calidad de redacción de los ítems. | X                   |        |       |                     |    |
| Amplitud del contenido a evaluar.  | X                   |        |       |                     |    |
| Congruencia con los indicadores.   | X                   |        |       |                     |    |
| Coherencia con las dimensiones.    | X                   |        |       |                     |    |

**Apreciación total:**

Muy adecuado ( ) Bastante adecuado ( ) A= Adecuado ( ) PA= Poco adecuado ( )

No adecuado ( )

Trujillo, a los 25 días del mes de Octubre del 2020

Apellidos y nombres: Chacon Briceño Lizzet Janet DNI: 42768247 Firma:

  
Mg. Lizzet Janet Chacon Briceño  
CPPe 0533847

## ANEXO 7: Reporte Turnitin

### TESIS GIL MENDEZ Y VERA LUJAN

#### INFORME DE ORIGINALIDAD

|                     |                     |               |                         |
|---------------------|---------------------|---------------|-------------------------|
| <b>5</b> %          | <b>7</b> %          | <b>3</b> %    | <b>5</b> %              |
| INDICE DE SIMILITUD | FUENTES DE INTERNET | PUBLICACIONES | TRABAJOS DEL ESTUDIANTE |

#### FUENTES PRIMARIAS

|          |                                                                                |            |
|----------|--------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>1</b> | <b>repositorio.uct.edu.pe</b><br>Fuente de Internet                            | <b>3</b> % |
| <b>2</b> | <b>Submitted to Universidad Catolica de Trujillo</b><br>Trabajo del estudiante | <b>1</b> % |
| <b>3</b> | <b>repositorio.ucv.edu.pe</b><br>Fuente de Internet                            | <b>1</b> % |

Excluir citas      Activo  
Excluir bibliografía      Activo

Excluir coincidencias      < 1%