

**Universidad Católica de Santa María**  
**Escuela de Postgrado**  
**Maestría en Estimulación Temprana Integral**



**EFFECTIVIDAD DE UN PROGRAMA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA  
PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 3 AÑOS EN  
LA CUNA JARDÍN PARTICULAR SANTA ELENITA, AREQUIPA 2023**

Tesis presentada por la Bachiller:

**Neyra Segovia Cecilia**

Para optar el Grado Académico de:

**Maestro en Estimulación Temprana Integral**

Asesora:

**Dra. Andia Gonzales Brizaida Guadalupe**

Arequipa – Perú

2024

UCSM-ERP

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA**  
**ESCUELA DE POSTGRADO**  
**DICTAMEN APROBACIÓN DE BORRADOR DE TESIS**

Arequipa, 27 de Diciembre del 2023

**Dictamen: 009685-C-EPG-2023**

Visto el borrador del expediente 009685, presentado por:

**2006000642 - NEYRA SEGOVIA CECILIA**

Titulado:

**EFFECTIVIDAD DE UN PROGRAMA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA PARA DESARROLLAR LA  
CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 3 AÑOS EN LA CUNA JARDÍN PARTICULAR SANTA ELENITA,  
AREQUIPA 2023**

Nuestro dictamen es:

**APROBADO**

**29229000 - CHOCANO ROSAS DE VIZCARRA TERESA JESUS  
DICTAMINADOR**



**29254453 - ALVARADO ACO JOSE ELISEO  
DICTAMINADOR**



**29396321 - RAMOS VERA FANY CIRALENA  
DICTAMINADOR**



# EFFECTIVIDAD DE UN PROGRAMA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 3 AÑOS EN LA CUNA JARDÍN PARTICULAR SANTA ELENITA, AREQUIPA 2023

## INFORME DE ORIGINALIDAD

14%

INDICE DE SIMILITUD

15%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="https://dspace.uazuay.edu.ec">dspace.uazuay.edu.ec</a> Fuente de Internet	4%
2	Submitted to Universidad Católica de Santa María Trabajo del estudiante	3%
3	<a href="https://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	2%
4	<a href="https://vsip.info">vsip.info</a> Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	1%
6	<a href="https://repositorio.unp.edu.pe">repositorio.unp.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
7	<a href="https://repositorio.ucsm.edu.pe">repositorio.ucsm.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%

## **Dedicatoria**

Dedico con mucho cariño, a mis padres por siempre estar presentes, apoyándome en todas las metas que me propongo en mi vida profesional.

## **Agradecimiento**

Agradezco a nuestro Padre Celestial por guiarme por el camino de la verdad; a mis padres y a dos personitas especiales, que me animan para que yo pueda lograr mis sueños y mis metas; que son mi mayor motivación para seguir creciendo profesionalmente y como persona.

A la Doctora Brizaida Andia Gonzales, por su guía oportuna y consejos.

“La creatividad es la inteligencia divirtiéndose”.

Albert Einstein

## RESUMEN

La presente investigación titulada “Efectividad de un programa de estimulación temprana para desarrollar la creatividad en niños de 3 años en la cuna jardín particular Santa Elenita, Arequipa 2023”, tuvo como objetivo general: Precisar la efectividad antes y después de un programa de estimulación temprana, para desarrollar la creatividad en niños de 3 años en la cuna jardín particular Santa Elenita, Arequipa, 2023. La metodología se basa en un enfoque cuantitativo y un diseño de carácter cuasiexperimental. La muestra estuvo conformada por 16 estudiantes de 3 años de edad, el instrumento adaptado y validado fue el Test de Torrance, asimismo, la hipótesis planteada fue: Dado que a la edad de tres años los niños son capaces de desarrollar la creatividad, definida como la capacidad de crear, la cual puede incrementarse o atrofiarse, si es que no es estimulada, es probable entonces, que con la aplicación del presente programa de estimulación temprana para el desarrollo de la creatividad en niños de tres años de la cuna jardín particular Santa Elenita, Arequipa, se desarrolle eficientemente su creatividad.

El resultado más importante del estudio queda evidenciado en la mejora de la creatividad tras aplicar el programa. Según la T de Student, esta muestra un p valor menor que 0.05 ( $p < .001$ ). Del mismo modo, se observa que el respecto a la preprueba, en la que el 62.5% de los niños se encontraban en el nivel bajo, en la posprueba el 56.3% de los niños se encuentran en el nivel medio y el 31.3% en el nivel alto. Esto mismo se evidencia en las dimensiones de la creatividad, originalidad, fluidez y flexibilidad. Se establece como conclusión, que la mayoría de los niños estudiados que presentaban un nivel de creatividad bajo en el pre test, evidencian en el pos test haber mejorado pasando a un nivel medio y alto, comprobando la efectividad y funcionamiento del programa de mejora de la creatividad de los estudiantes de 3 años de la cuna jardín particular Santa Elenita. Finalmente, la hipótesis fue comprobada, y los objetivos cumplidos.

*Palabras clave:* creatividad, fluidez, originalidad, flexibilidad.

## ABSTRACT

The present research entitled "Effectiveness of an early stimulation program to develop creativity in 3-year-old children at the Santa Elenita kindergarten, Arequipa 2023", had as general objective: To determine the effectiveness before and after an early stimulation program to develop creativity in 3-year-old children at the Santa Elenita kindergarten, Arequipa, 2023. The methodology is based on a quantitative approach and a quasi-experimental design. The sample consisted of 16 3-year-old students, the instrument adapted and validated was the Torrance Test, and the hypothesis was: Given that at the age of three years children are capable of developing creativity, defined as the ability to create, which can increase or atrophy if it is not stimulated, it is likely that with the application of this early stimulation program for the development of creativity in three-year-old children of the Santa Elenita kindergarten, Arequipa, their creativity will be efficiently developed.

The most important result of the study is evidenced by the improvement in creativity after applying the program. According to Student's T test, this shows a p-value of less than 0.05 ( $p < .001$ ). Similarly, it is observed that with respect to the pre-test, in which 62.5% of the children were in the low level, in the post-test 56.3% of the children were in the medium level and 31.3% in the high level. The same is evident in the dimensions of creativity, originality, fluency and flexibility. It is established as a conclusion that most of the children studied who presented a low level of creativity in the pre-test, evidenced in the post-test to have improved to a medium and high level, proving the effectiveness and functioning of the program to improve the creativity of the 3 year old students of the Santa Elenita private nursery school. Finally, the hypothesis was proved, and the objectives were fulfilled.

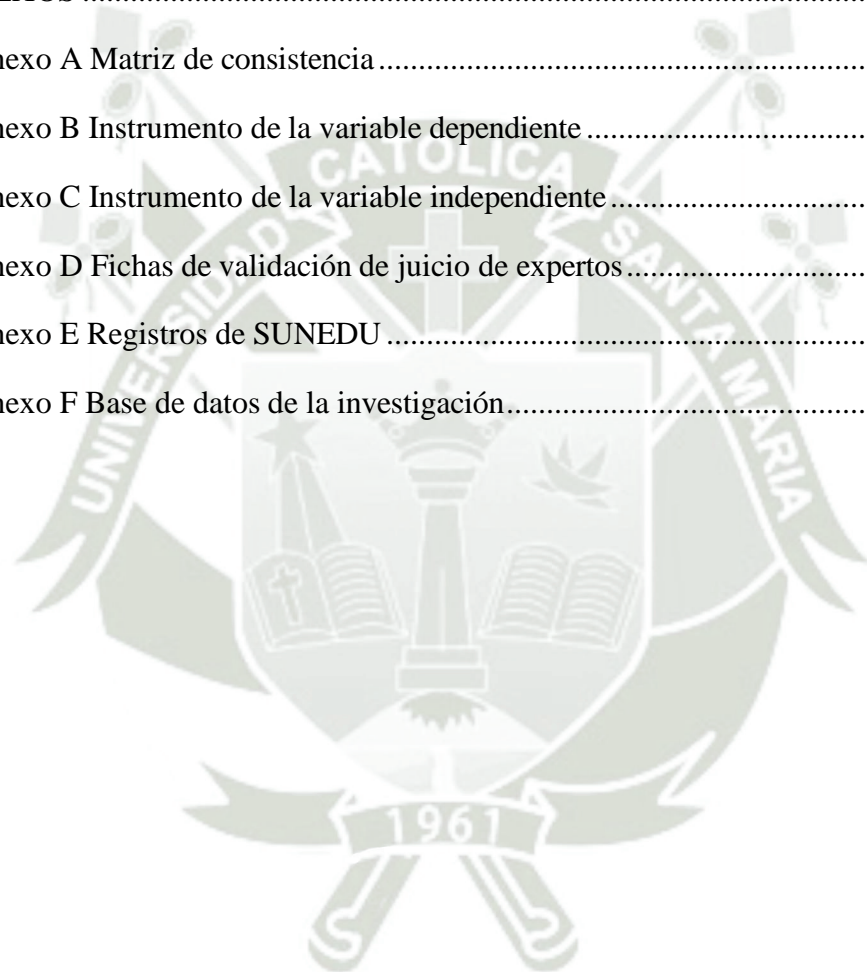
Keywords: creativity, fluency, originality, flexibility.

## ÍNDICE

DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
EPIGRAFE	
RESUMEN	
ABSTRACT	
INTRODUCCIÓN	
HIPÓTESIS	
OBJETIVOS	
Objetivo general	
Objetivo específico	
CAPÍTULO I.....	1
MARCO TEÓRICO.....	1
1. Definición de Creatividad.....	1
1.1. Teorías de la creatividad.....	2
1.1.2. La pedagogía creativa .....	2
1.1.3. Aportes de Vygotsky.....	3
1.1.4. El modelo de las cinco disposiciones creativas .....	3
1.2. Dimensiones de la creatividad.....	4
1.2.1. Fluidez .....	4
1.2.2. Flexibilidad .....	5
1.2.3. Originalidad .....	5
1.2.4. Elaboración .....	5
1.3. La creatividad en el niño .....	5
1.4. La creatividad y la estructura curricular.....	5
2. Estimulación temprana .....	6
2.1. Concepción.....	6

2.2. Objetivos de la estimulación temprana .....	7
2.3. Beneficios de la estimulación temprana.....	8
2.4. Programas de estimulación temprana.....	9
2.5. La familia y los programas de estimulación temprana.....	10
CAPÍTULO II.....	12
METODOLOGÍA .....	12
1. Tipo y nivel de la investigación .....	12
2. Técnicas, instrumentos y materiales.....	12
2.1. Técnicas .....	12
2.2. Instrumentos .....	13
2.3. Tabla de coherencias.....	15
3. Campo de Verificación.....	16
3.1 Ubicación espacial.....	16
3.2. Ubicación temporal.....	16
3.3. Unidades de Estudio .....	16
a. Población .....	16
b. Muestra.....	17
c. Muestreo.....	17
4. Estrategias de Recolección de Datos.....	17
4.1. Organización.....	17
4.2. Recursos.....	17
4.3. Confiabilidad de los instrumentos .....	18
4.4. Validación de instrumentos .....	18
4.5. Manejo de resultados.....	18
CAPÍTULO III.....	20
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	19
1. Procesamiento y análisis de los datos .....	21
1.1. Medición de la creatividad antes de la aplicación del programa experimental.....	21
1.2. Medición de la creatividad después de la aplicación del programa	

experimental.....	29
1.3. Análisis inferencial .....	37
2. DISCUSIÓN .....	48
CONCLUSIONES .....	51
RECOMENDACIONES .....	52
REFERENCIAS .....	53
ANEXOS .....	60
Anexo A Matriz de consistencia .....	61
Anexo B Instrumento de la variable dependiente .....	63
Anexo C Instrumento de la variable independiente .....	69
Anexo D Fichas de validación de juicio de expertos .....	101
Anexo E Registros de SUNEDU .....	107
Anexo F Base de datos de la investigación.....	109



## ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Originalidad .....	21
Tabla 2. Fluidez .....	23
Tabla 3. Flexibilidad .....	25
Tabla 4. Variable de creatividad .....	27
Tabla 5. Originalidad .....	29
Tabla 6. Fluidez .....	31
Tabla 7. Flexibilidad .....	33
Tabla 8. Variable Creatividad .....	35
Tabla 9. Originalidad pre test y pos test de la aplicación del programa de creatividad.....	37
Tabla 10. Fluidez pre test y post test de la aplicación del programa de creatividad.....	39
Tabla 11. Flexibilidad pre test y post test de la aplicación del programa de creatividad.....	41
Tabla 12. Creatividad pre test y post test de la aplicación del programa de creatividad.....	43
Tabla 13. Comparativo porcentual de la variable de creatividad por niveles generales y específicos de sus dimensiones en el pre test y post test.....	45

## ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Originalidad.....	22
Figura 2. Fluidez .....	24
Figura 3. Flexibilidad .....	26
Figura 4. Variable de Creatividad.....	28
Figura 5. Originalidad.....	30
Figura 6. Fluidez.....	32
Figura 7. Flexibilidad .....	34
Figura 8 Variable Creatividad.....	36
Figura 9. Originalidad pre test y post test de la aplicación del programa de creatividad.....	38
Figura 10. Fluidez pre test y post test de la aplicación del programa de creatividad .....	40
Figura 11. Flexibilidad pre test y post test de la aplicación del programa de creatividad.....	42
Figura 12. Creatividad pre test y post test de la aplicación del programa de creatividad.....	44
Figura 13. Comparativo porcentual de la variable de creatividad por niveles generales y específicos de sus dimensiones en el pre test y post test.....	47

## INTRODUCCIÓN

El presente estudio se llevó a cabo en el campo de las ciencias sociales, dentro del área de ciencias de la educación, en la línea de estimulación temprana, el tipo de investigación es de campo, de diseño experimental. Dado que en este diseño se permite estimar una línea de base por medio del pre test y luego de la intervención por medio del programa de estimulación temprana, se marca el alcance logrado en la medición del post test. Añadiéndose a esto que la presente investigación parte de la problemática de ausencia de estudios en cuanto a la creatividad y nivel local no existe una investigación que genere un programa de mejora de la creatividad basado en la estimulación temprana para los niños de 3 años y por ello la necesidad de cubrir este vacío teórico, más aún si se considera de carácter vulnerable la etapa de desarrollo, de la primera infancia. Este es el motivo por el que, la investigadora decidió estudiar y contribuir con esta investigación, la cual presenta tres capítulos.

El capítulo I hace referencia al marco teórico en cuanto a la concepción de la creatividad, dimensiones, así como las bases teóricas de la misma e implicaciones prácticas de la misma en el ámbito educativo.

El capítulo II de metodología es concerniente a la metodología investigativa en mención al tipo, nivel y diseño de la investigación, las técnicas e instrumentos usados en el presente estudio, así como información referida al campo de verificación y estrategias de recolección de datos, además de la confiabilidad y validación del instrumento utilizado que fue el Test de Torrance.

El capítulo III se vincula con los resultados y discusión, donde se presenta la información estadística por medio de tablas y figuras, conteniendo data relacionada a las mediciones del pre y post test, en relación al programa de estimulación temprana aplicado. la parte de discusión en mención a los resultados generales y relación con estudios similares al presente. En tanto que en la parte final del presente trabajo de investigación se señala secciones asociadas a conclusiones, recomendaciones, referencias y los anexos usados en la investigación, mostrando la evidencia necesaria que corrobora la investigación como tal.

## HIPÓTESIS

Dado que a la edad de tres años los niños son capaces de desarrollar la creatividad, definida como la capacidad de crear, la cual puede incrementarse o atrofiarse, si es que no es estimulada, es probable entonces, que con la aplicación del presente programa de estimulación temprana para el desarrollo de la creatividad en niños de tres años de la cuna jardín particular Santa Elenita, Arequipa, se desarrolle eficientemente su creatividad.

## OBJETIVOS

### Objetivo general

Precisar la efectividad antes y después de un programa de estimulación temprana, para desarrollar la creatividad en niños de 3 años en la cuna jardín particular Santa Elenita, Arequipa, 2023.

### Objetivo específico

1. Identificar el nivel de creatividad en niños de 3 años en la cuna jardín particular Santa Elenita, Arequipa, 2023, antes de aplicar el programa de estimulación temprana.
2. Identificar el nivel de creatividad en niños de 3 años en la cuna jardín particular Santa Elenita, Arequipa, 2023, después de aplicar el programa de estimulación temprana.



## CAPÍTULO I MARCO TEÓRICO

### 1. Definición de Creatividad

Glavenau (2014), señala que la creatividad parte de la relación entre el creador, la obra o producto que crea, su comunidad y los artefactos de la cultura, suponiendo la creación de una obra guiada a su uso en una determinada comunidad. Asimismo, la creatividad se deriva de las relaciones entre la persona y su contexto, por tanto, pide que los docentes puedan desarrollar estrategias metacognitivas, teniendo en cuenta el contexto sociocultural (Elisondo, 2015). Por tanto, se le reconoce como una potencialidad inherente a toda persona; que se desarrolla a partir de dos cualidades: La problematización de la información y la orientación motivacional para la solución de problemas (González-Escalona, 2015).

Chan (1995) señala que la creatividad involucra el recibimiento de información, la selección y la habilidad para interpretarla, por tanto, a partir de las actividades de exploración, los niños podrían tener noción de sus habilidades de movimiento, y aprender a usarlas, para luego, crear sus propias interpretaciones ideas y sentimientos, desarrollando la imaginación y creatividad. La creatividad será pieza clave en el desarrollo de las sociedades, además de poder potenciarse en cada persona; asimismo, estimula y fortalece habilidades a nivel afectivo, cognitivo y social, ya que el pensamiento creativo, permite el desarrollo del

pensamiento y el conocimiento, es por ello, que debe considerarse su importancia durante el proceso de enseñanza y aprendizaje (Vizcaya, 2010).

### **1.1. Teorías de la creatividad**

#### **1.1.1. El pensamiento divergente.**

A partir de este pensamiento, la creatividad se plasma en la capacidad para crear nuevas cosas a partir de cierta información; asimismo, se relaciona con la capacidad para encontrar nuevas soluciones o cambiar antiguos esquemas (Álvarez, 2010). El pensamiento divergente, es propio de las personas no convencionales, que se caracterizan por ser autónomas, emprendedoras, en búsqueda de nuevas soluciones o proyectos, de ahí su satisfacción; por tanto, la creatividad viene vinculada a una actitud ante la vida (Madi, 2012).

Guilford, 1983 (como se citó en Romo, 2016) clasifica como parte de los rasgos del pensamiento divergente o creativo, en los siguientes:

- Penetración: Se refiere a la capacidad para que la persona que crea pueda profundizar aún más sus ideas o proyectos.
- Redefinición: Se trata de la postulación de nuevas interpretaciones o significados frente a objetos familiares, con el fin de darles un sentido diferente y nuevo.
- Elaboración: Se refiere a la habilidad para agregar detalles.
- Fluidez: Referida a la capacidad de brindar soluciones a distintas situaciones.
- Originalidad: Da cuenta a la novedad desde la perspectiva estadística.
- Flexibilidad: Será la capacidad de adaptación frente a un cambio.

#### **1.1.2. La pedagogía creativa.**

Por su parte, De la Torre (2005, 1995) (como se citó por Vizcaya, 2010); comenta sobre la pedagogía creativa, considerando que esta se refiere al conjunto de actividades a desarrollar en el aula, de manera libre, espontánea, alegre y experimental; entre el docente y el alumno. Así, el autor menciona características de esta metodología:

- Es flexible y puede adaptarse a la persona y a sus necesidades, toma de guía el plan didáctico, más no se apega a él de forma estricta.
- Se basa en la participación del alumno, dejando de lado las clases expositivas, buscando el análisis y reconstrucción de conceptos y aprendizajes.

- Está enfocada el desarrollo de las habilidades cognitivas, como la inferencia, análisis, síntesis, imaginación, cuestionamiento, entre otros.
- Hace uso de experiencias y situaciones motivadoras e intrigantes para el alumno.
- Busca la combinación de recursos e ideas para el desarrollo del proceso educativo.
- Debe desarrollarse un ambiente positivo en el aula, y una relación adecuada entre el alumno y el maestro.
- Motiva la autoevaluación y el autoaprendizaje.

Asimismo, hace alusión a las fases de los procesos didáctico y creativo y como ambos se conectan:

- Fases del proceso creativo: Preparación, incubación, iluminación y verificación.
- Fases del proceso didáctico- creativo: Problematizar, climatizar y estimular.

### **1.1.3. Aportes de Vygotsky.**

Este autor, como se citó en Medina et al. (2017) señala que la capacidad de crear está compuesta de: imaginación, pensamiento productivo y la acción para saber afrontar diversas tareas, recordando que, por factores internos, relacionados a las experiencias o externos relacionados al entorno; la imaginación y creatividad se verán impulsadas. Asimismo, Vygotsky señala dos tipos de actividad:

- Reproductora: que surge de la conexión entre la experiencia nueva, que necesita recordar una experiencia pasada; ello evoca a la memoria y la plasticidad del cerebro.
- Combinadora: Relacionada a la habilidad de conservación y evocación del recuerdo, además de la capacidad para combinar ello, con el fin de elaborar nuevas conductas, va en constante evolución desde la niñez hasta la adultez.

### **1.1.4. El modelo de las cinco disposiciones creativas.**

Según Lucas et al. (2013), existen cinco disposiciones en la mente creativa, estas son:

- Inquisitiva: Las personas creativas tienen capacidad para descubrir y buscar cosas interesantes y preguntas valiosas en su dominio creativo:
  - Preguntándose y cuestionándose; a partir de la curiosidad por descubrir nuevas cosas y concretar preguntas y respuestas.
  - Explorando e investigando, a partir de su curiosidad, el individuo da seguimiento a sus preguntas saliendo activamente, buscando y averiguando más.

- A partir de supuestos desafiantes; un grado de escepticismo apropiado es un rasgo importante del individuo creativo.
- Persistente:
  - Lidiando con dificultades, educando la tenacidad como un hábito de la mente.
  - Atreviéndose a ser diferente: Con autoconfianza, para tomar el riesgo y la tolerancia de lo incierto.
- Imaginativo: La personalidad creativa tiene la habilidad para traer nuevas soluciones y posibilidades.
  - A partir del desarrollo de ideas, manipulándoles e innovando.
  - Haciendo conexiones.
  - Usando la intuición, para conectar ideas y evocar razonamientos.
- Colaborativo: Muchas mejoras en la creatividad, vienen de la mano con el proceso creativo y social.
  - Compartiendo el producto para alcanzar un impacto.
  - Dando y recibiendo comentarios y retroalimentación.
  - Cooperando con otros de manera apropiada.
- Disciplinado: En el proceso creativo, se hace necesario el conocimiento en la conformación del producto creativo y en el desarrollo de la experiencia.
  - Desarrollando técnicas.
  - Reflexionando de forma crítica, a partir de la evaluación del producto.
  - Elaboración y mejora: esto se relaciona con la sensación de enorgullecerse del trabajo de uno.

## ***1.2. Dimensiones de la creatividad***

### **1.2.1. Fluidez.**

Se refiere a la capacidad para dar distintas soluciones a una determinada situación y en tiempo determinado. Guilford, 1983 (como se citó en Romo, 2016), reconoce dos tipos:

- La fluidez espontanea: Será la habilidad para incluir nuevas ideas frente a un momento no estructurado.
- La fluidez adaptativa: Será la capacidad de respuesta frente a situaciones cambiantes

### **1.2.2. Flexibilidad.**

Se refiere a la capacidad de cambiar de perspectiva o adaptarse a nuevas situaciones Guilford, 1950 (como se citó en Medina et al., 2017).

### **1.2.3. Originalidad.**

La persona que posee este rasgo tiene la habilidad para establecer conexiones no obvias, otro signo, es la calidad de respuestas frente a determinados contextos o situaciones Guilford, 1983 (como se citó en Romo, 2016).

### **1.2.4. Elaboración.**

La dimensión de elaboración en la creatividad se refiere al proceso de desarrollo de una idea o concepto creativo. En esta etapa, se toma la idea original y se trabaja para expandirla, desarrollarla y llevarla a un nivel más avanzado. La elaboración implica la exploración de diferentes perspectivas y la generación de nuevas ideas a partir de la original. También puede implicar la realización de investigaciones y pruebas para refinar y mejorar la idea.

## **1.3. *La creatividad en el niño***

Gardner (1993), señaló que todos los niños nacen con un potencial creativo y entre los 3 y 5 años son las edades en las que se desarrolla aún más su creatividad. El comportamiento creativo y las diferentes habilidades creativas se expresan a través de diversas formas de juego, tales como la imaginación, ficción, juego de roles y construcción; por otro lado, el niño puede desarrollar aptitudes creativas y adquirir experiencias creativas a partir de estas dinámicas, es por ello por lo que, a medida que pasan los años, la percepción del niño se vuelve cada vez más consciente, concisa e intencional, la obra se vuelve más orientada a objetivos y productos del cambio de comportamiento creativo (Urban, 1991).

## **1.4. *La creatividad y la estructura curricular***

La hora del juego libre en los sectores: guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años: En este documento, dividido en cuatro capítulos, se primera instancia se comunica la importancia del juego en el desarrollo de aprendizajes en el niño, comunicando experiencias de éxito con relación a ello; asimismo, busca preparar a los docentes para mejorar su trabajo de mano de la creatividad y el juego en el aula (Ministerio de Educación [MINEDU], 2010). El programa curricular de educación primaria MINEDU (2016) propone el desarrollo integral del niño, a partir de la creatividad y adquisición de habilidades para que pueda potenciar sus habilidades. Por ello, se ve la importancia del

ejercicio de la creatividad para las competencias que deben alcanzarse, así como para el perfil de egreso del estudiante.

La guía metodológica de Educación Inicial EIB. Ciclo II MINEDU (2018) propone el desarrollo adecuado de los espacios de aprendizaje, así como las interacciones positivas en el aula con el fin de lograr que los niños se sientan seguros de manera emocional y física, contribuyendo a que puedan desplegar su creatividad e iniciativa con el fin de construir nuevos conocimientos.

## **2. Estimulación temprana**

### **2.1. Concepción**

La estimulación temprana se perfila como un conjunto, grupo de intervenciones en los infantes de 0 a 6 años, donde no se focaliza en los infantes sino también a su entorno y familia, para así tener un abordaje oportuno de las necesidades de índole permanente o transitoria que van a manifestar los infantes en los ejes de su desarrollo: físico, sensorial, afectivo o psíquico; e implicando que estas intervenciones estimen al infante de una manera integral, global al considerar aspectos como los biológicos, educativos y psicosociales que serían los intrapersonales y los interpersonales que contendría al contexto social, familiar, escuela y entorno, siendo menester por tanto ser ejecutadas por un equipo de naturaleza multidisciplinar (Barrera et al., 2018). También se concibe como un instrumento para proponer, establecer juegos, ejercicios educativos así como actividades de naturaleza lúdica que se van a desarrollar, promover por medio de la neuroplasticidad cerebral Chimone et al., 2017 (como se citó en Pisuña-Lluglluna y Larco-Pullas, 2023).

Por ello, la estimulación temprana no tiene un carácter inmediato en el momento sino es un proceso que se lleva a cabo en forma de espiral ascendente en una determinada realidad, es decir tiene un eje de inicio en cuanto a actividades primarias o básicas hacia exigencias y comportamientos de índole más compleja, bajo la intervención y guía de un mediador Huepp y Fornaris, 2020 (como se citó en Caguas-Juca y Torres-Peñañiel, 2023).

La estimulación temprana en la etapa preescolar va a hacer referencia al desarrollo y crecimiento como procesos, mientras que el crecimiento va estar encuadrado por indicadores de tipo antropométrico que perfilan el nivel normal de los infantes en cuanto a talla, edad y peso e implicando que tener un aumento de peso y crecimiento del organismo acorde a los indicadores, sería señal de un buen estado a nivel físico Hernández y Rodríguez (como se citó en Barrera et al., 2018); el desarrollo tiene una naturaleza continua, teniendo una orientación desde el nacimiento y se extiende en todo el desarrollo de la vida como tal y por ende la

presencia de funciones y cambio que no se quedan estáticos sino que se dirigen a niveles, índices de mayor complejidad Solís, 2006 (como se citó en Barrera et al., 2018).

Por su parte González, 2007 (como se citó en Obando-Burbano et al., 2023) señala que la interrelación del desarrollo social, emocional, mental y físico va a dar como resultante un crecimiento total de la persona, y el accionar de la estimulación temprana causara un impacto en el crecimiento total en el infante y precisándose que este accionar será sin acelerar ni presionar ningún proceso de desarrollo evolutivo. Añadiéndose la estimulación temprana va a unir la capacidad del aprendizaje con la adaptabilidad del cerebro y va a lograr que los bebés sanos tengan una maduración y puedan tener la capacidad de adaptación no solo al entorno sino a diversas situaciones Esteves et al., 2018 (como se citó en Pisuña-Lluglluna y Larco-Pullas, 2023).

## **2.2. *Objetivos de la estimulación temprana***

Según Barrera et al. (2018) no se trata de forzar a al infante o niño a que alcance metas para las cuales no se halla preparado, no es incrementar o acelerar el desarrollo, el objetivo se enfoca en motivar y reconocer el potencial diferencial, particular de cada persona, de cada niño y acorde a eso, plantearle actividades y retos óptimos que permitan un fortalecimiento de su desarrollo en lo psicológico y físico. Más aún si se estima que aproximadamente cerca del 80% de la inteligencia se promueve, desarrolla en los cinco primeros años de vida Hochel y Gomez, 2010 (como se citó en Caguas-Juca y Torres-Peñañiel, 2023). La estimulación como tal es muy fácil, accesible en su aplicación y va a dar herramientas que el infante requiere para desarrollar habilidades y por ende en un mejor desempeño en su futuro rendimiento pre escolar González, 2007 (como se citó en Obando-Burbano et al., 2023). En tanto que Carrera-Ibarra et al. (2023) señalan los siguientes objetivos de la estimulación temprana:

- Fomentar el desarrollo dentro de las posibilidades, hasta que las condiciones del trastorno lo permitan.
- Potenciar las habilidades básicas para el aprendizaje.
- Favorecer los hábitos de autonomía personal.
- Reducir o evitar la aparición de los efectos secundarios
- Atender a las necesidades y demandas en el entorno en el que se desarrolla el niño.
- Orientar, asesorar e implicar a la familia en el proceso.

Mientras que Carreño y Calle (2020) señalan los siguientes objetivos:

- Optimizar el desarrollo del niño normal, específicamente sus habilidades motrices, del lenguaje, cognitivas y adaptativas,
- Prevenir la aparición de déficits asociados a un riesgo biológico, psicológico o social.
- Atender las necesidades de la familia
- Aminorar los efectos de una discapacidad

Como bien lo señalo Vigotsky, 1987 (como se citó en Caguas-Juca y Torres-Peñafield, 2023), si la estimulación es pertinente y aplicada en el momento adecuado, oportuno se va dar un fortalecimiento para las bases del desarrollo posterior , donde se hallan involucrada el control y ejecución de acciones de un nivel mayor de complejidad. La estimulación temprana es una alternativa ideal para posibilitar a los infantes que logren niveles adecuados, normales para su edad así como dar apoyo, sostén a los que tengan dificultades en el progreso, desarrollo de sus capacidades (Pisuña-Lluglluna y Larco-Pullas, 2023).

### **2.3. Beneficios de la estimulación temprana**

El estimar la estimulación temprana dentro del desarrollo evolutivo de un infante es de corte beneficioso dado que por su carácter oportuno en etapas iniciales evolutivas impactara positivamente en las áreas: social, cognitiva, lenguaje, motora y afectiva (Caguas-Juca y Torres-Peñafield, 2023). Dado que en la etapa preescolar de 0 a 6 años al tener estimulación temprana, se podrá tener mayor provecho en relación a los procesos de aprendizaje, dado que la estimulación temprana facilita, promueve el desarrollo de las destrezas y habilidades de todas las reacciones y movimientos naturales, para así potenciarlas progresivamente y organizadamente en las etapas de desarrollo de los niños (Barrera et al., 2018).

La estimulación temprana, no solo generará beneficios a nivel de las funciones cognitivas y demandas acordes al desarrollo del aprendizaje escolar sino sería un determinante positivo en el desenvolvimiento social así como la autoestima, seguridad y comportamientos afectivos óptimos, adecuados (Pisuña-Lluglluna y Larco-Pullas, 2023). Según Barrera et al. (2018) los beneficios de la estimulación temprana serían los siguientes:

- Favorece el contacto físico y la compenetración adulta –niño.
- Permite al adulto descubrir las capacidades e intereses del niño.
- Ayuda a construir la inteligencia en una etapa neurológica clave como es la de los primeros 5 años de vida del niño o niña.

- Dinamiza la personalidad, contribuyendo a que el niño se sienta satisfecho y eleve su autoestima al descubrir el alcance de sus potencialidades.
- Organiza una serie de actividades que permiten desarrollar las áreas motriz, cognitiva y afectivo-social

Mientras que Carrera-Ibarra et al. (2023) señalan los siguientes beneficios:

- Fomenta el desarrollo en el niño confianza, seguridad y autonomía.
- Desarrolla la coordinación motora fortaleciendo el tono muscular, favoreciendo a la movilidad y flexibilidad de músculos.
- Favorece a la mejora de la capacidad respiratoria, digestiva y circulatoria a través del movimiento
- Añadiendo que hay programas de fisioterapia con orientación a la estimulación temprana, que ayudan a la disminución de los efectos negativos de los factores de riesgos y por ende generando grandes beneficios a los niños a nivel motor y cognitivo.

#### **2.4. Programas de estimulación temprana**

Según Coello, 2021 (como se citó en Obando-Burbano et al., 2023 ) la estimulación temprana como tal se perfila como un programa orientado a la fortaleza de las capacidades de naturaleza psicomotriz, lingüística, socio afectivas y cognitivas en niños pertenecientes al rango cronológico de 0 a 6 años de edad; por ello se visualizan como actividades neurálgicas que tiene como base en los aporte de la neurociencia y neuro educación en mención a los aprendizajes pediátricos, psicológicos así como de las ciencias de la educación, teniendo en si un proceso integrativo que facilita que haya un desenvolvimiento óptimo de posturas varias, diversas que parten desde lo deportivo y físico, considerándose también las actividades artísticas, musicales y los juegos. Por ello en la aplicación de programas de estimulación, una norma básica es que hay que respetar el tipo de ritmo que presenten los niños al llevar a cabo las diversas actividades, sin horarios y considerándose la repetición continua con amplificaciones (Carreño y Calle, 2020).

Por su parte Ríos. 2009 (como se citó en Pisuña-Lluglluna y Larco-Pullas, 2023) indica que los programas de estimulación temprana van a vincularse con el pleno desarrollo en la etapa de la infancia, en relación a las áreas de desarrollo, estimulación del lenguaje y área motriz. En tanto se señala que un programa de estimulación temprana en relación al trabajo con infantes, requiere el conocimiento de las necesidades en cuanto al hacer del niño

en cada edad cronológica, es decir hay que tener comprensión del desarrollo evolutivo para llevar a cabo la estimulación respectiva en función de su desarrollo cronológico Ruiz, 2021 (como se citó en Pisuña-Lluglluna y Larco-Pullas, 2023). Por ello hay partidarios de que la estimulación temprana deba darse desde la etapa del embarazo hasta los 6 años, teniéndose registro de programas focalizados para neonatos hasta los 3 años de edad, a razón de la presencia de mayor plasticidad cerebral y por ende el rango de beneficio para el infante será mayor (Carreño y Calle, 2020)

Según Carreño y Calle (2020) en el aspecto metodológico es importante el tomar en cuenta la diversidad cultural, las ya señaladas particularidades individuales y tener una aplicación creadora sin límites que coaccionen la variación del procedimiento, es decir sin moldes y por ello estiman que los siguientes aspectos que ha perfilar un programa:

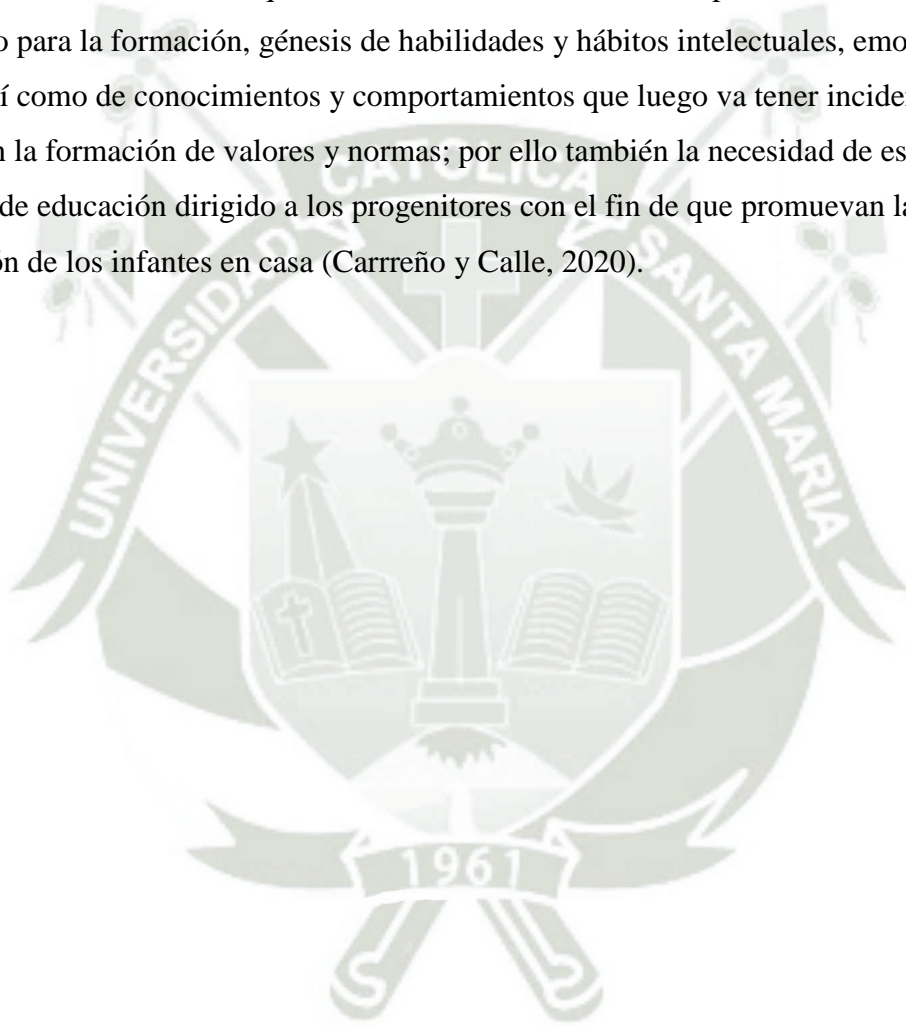
- Los niveles de reactividad del niño o niña a quien se estimula;
- Las características cualitativas de su comportamiento en un momento determinado
- La disposición del sujeto que imparte la estimulación, del tipo de estímulo que sea necesario para producir el cambio en el desarrollo, tomando, por supuesto, las particularidades de la cultura dada.

### **2.5. *La familia y los programas de estimulación temprana***

Si bien hay una tendencia de llevar a los infantes a centros de estimulación temprana, donde es el especialista quien lleva la intervención, se ha determinado que los infantes generan una vinculación fuerte con el especialista dada la conexión que se da al interactuar en las actividades llevadas a cabo, surgiendo ahí la necesidad de involucrar a los progenitores del infante; ya que primordialmente en el rango etario de 2 a 3 años es pertinente la vinculación protagónica de la familia con el infante, dado que es un punto de quiebre en como se establecen las relaciones afectivas el infante con su familia, considerándose por ello que el nivel de desarrollo que alcancen los vástagos de una familia son en mayor razón de la estimulación temprana, ya que el rol de los adultos de manera activa en cuanto a participación, organización y dirección promoverá y asegurará un eficiente curso del desarrollo en la etapa infantil NEPSA Rehabilitación Neurológica, 2021 (como se citó en Carrera-Ibarra et al., 2023).

Como señala Coriat, 2000 (como se citó en Carreño y Calle, 2020) que es vital el involucramiento de los padres, es decir jugar a hacer transferencia a los padres en cuanto a la

función de inscripción del inconsciente con el fin de promover la salud mental futura. Más aún si se considera que de recibir mayor estimulación temprana en el rango de 2 a 3 años es que habrá mayor capacidad motora perceptiva-lenguaje-social y cognitiva para el transcurso de su vida (Carreño y Calle, 2020), sentándose por tanto el rol transcendental de los progenitores en relación a sus vástagos por medio de la estimulación temprana y añadido con el apoyo del programa diseñado de manera multidisciplinar en pro del infante en esta etapa vulnerable de desarrollo. Dado que el rol de comunicación con los padres, va ser el fundamento para la formación, génesis de habilidades y hábitos intelectuales, emocionales y sociales, así como de conocimientos y comportamientos que luego va tener incidencia en su conjunto en la formación de valores y normas; por ello también la necesidad de establecer programas de educación dirigido a los progenitores con el fin de que promuevan la estimulación de los infantes en casa (Carreño y Calle, 2020).





## CAPÍTULO II METODOLOGÍA

### **1. Tipo y nivel de la investigación**

Tipo: De campo

Nivel: pre experimental.

#### **Diseño**

La investigación desarrollada presenta un diseño experimental, por cuanto se manipuló la variable creatividad, siendo de tipo pre experimental.

### **2. Técnicas, instrumentos y materiales**

#### **2.1. Técnicas**

Se considerará una evaluación para cada estudiante, en pre y pos test, de acuerdo con la variable:

Creatividad: Encuesta

## 2.2. Instrumentos

Cada evaluación se configurará a partir del Test Figuras Incompletas de Torrance para evaluar la creatividad. Presentándose a continuación la ficha técnica del mencionado test:

Nombre: test de pensamiento creativo de Torrance (expresión figurada para menores de 5 años)

Finalidad: evaluación del grado de creatividad construyendo dibujos, apreciando el componente de originalidad, además del de fluidez y el de flexibilidad. La fluidez se mide por la cantidad de contestaciones dadas por los niños, por otro lado, la flexibilidad es obtenida de la diversidad de respuestas. La originalidad surge de las respuestas innovadoras y no comunes, no considerándose aun la elaboración por la edad de los niños que serán evaluados en esta investigación.

Descripción: Lo conforman tres juegos. El estudiante debe realizar las actividades siguientes:

- a) Composición de un dibujo.
- b) Terminar un dibujo.
- c) Crear diferentes figuras partiendo de líneas paralelas.

a) El juego uno, construir un dibujo, se le solicita al estudiante la construcción de un dibujo partiendo de figuras dadas en plastilina verde, de forma ovoide. A partir de allí, la meta es usar algo que inicialmente no existía llegando a construir un nuevo objeto inusualmente. Aquí se evalúa la originalidad.

b) El segundo juego consiste en acabar un dibujo. El objetivo es que el alumnado complete y ponga título a esos dibujos acabados por él. Se evalúa la elaboración, la originalidad, la flexibilidad y la fluidez.

c) El tercer juego, las líneas paralelas, consiste en que el niño haga tantos dibujos con treinta pares de líneas paralelas. Evalúa las aptitudes para hacer una

Asociación múltiple mediante un estímulo único. Se evaluará la originalidad, la flexibilidad y la fluidez.

La instrucción para su aplicación de las pruebas que se presentan fueron adaptadas por Prieto, López y Ferrándiz (2003).

Edad de aplicación: de 3 a 5 años.

Baremo: Cada baremo se obtuvo de la población escolar de las Islas Canarias, tomados en el lapso de los años 2003-2006.

Aplicación: colectiva e individual.

Tiempo: 60 minutos.

El programa Estimulación Temprana para el desarrollo de la creatividad, está elaborado según esquema del Ministerio de Educación, basado en actividades de exploración, canto, baile, imaginación, exploración, etc.

Dicho programa de Estimulación Temprana, consta de 20 sesiones, cada una de aplicación de 45 minutos, para niños de 3 años.

Además, el programa está validado por un doctor en educación, un magíster en psicología y una especialista del Ministerio de Educación.

### 2.3. Tabla de coherencias

#### Operacionalización de variables

##### Cuadro de coherencias

Variables	Indicadores	Sub indicadores	Niveles
<b>Variable independiente: Programa de Estimulación Temprana</b> (Un programa de estimulación temprana es una serie de actividades y ejercicios diseñados para promover el desarrollo físico, cognitivo, emocional y social de los bebés y niños pequeños, desde su nacimiento hasta los primeros años).	<b>Imitación</b>	Confianza Expresión	AD (Muy Alto) A (Alto) B (Medio) C (Bajo)
	<b>Expresión corporal</b>	Expresión Verbal Improvisaciones dramáticas	AD (Muy Alto) A (Alto) B (Medio) C (Bajo)
	<b>Expresión de emociones</b>	Creatividad plástica Creatividad dramática Audición musical	AD (Muy Alto) A (Alto) B (Medio) C (Bajo)

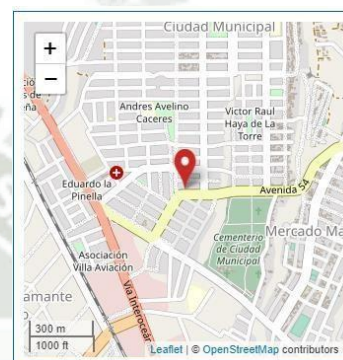
<b>Segunda variable: Creatividad</b> (La creatividad se refiere a la capacidad de generar ideas nuevas, originales y útiles que resuelvan problemas o satisfagan necesidades. Es la habilidad de pensar fuera de lo convencional y encontrar soluciones innovadoras para los desafíos que se presentan)	<b>Fluidez</b>	Agrega detalles al dibujo.	A (Alto) B (Medio) C (Bajo)
	<b>Originalidad</b>	Completa el dibujo a partir de la figura.	A (Alto) B (Medio) C (Bajo)
	<b>Flexibilidad</b>	Adorna el dibujo como más le guste.	A (Alto) B (Medio) C (Bajo)

La variable creatividad fue dividida en cuatro dimensiones evaluadas mediante juegos que estimularon a tres de las cuatro dimensiones: Fluidez, Flexibilidad y Originalidad, no considerándose la Elaboración debido a que esta necesita de procesos más complejos que aún no son presentados por los niños de 3 a 5 años.

### 3. Campo de Verificación

#### 3.1 Ubicación espacial

El estudio fue realizado en las instalaciones de la cuna jardín particular Santa Elenita, perteneciente a la UGEL Arequipa Norte Arequipa, ubicada en Ciudad Municipal, Mz. H Lote 3 Zona 4 Aa. Hh., distrito de Cerro Colorado.



#### 3.2. Ubicación temporal

- Corte temporal: Longitudinal, porque la variable creatividad será medida en dos momentos (pre y pos test).
- Visión temporal: Circunstancial, considerando que es un fenómeno vigente.
- Cronología: Coyuntural para el 2023.

#### 3.3. Unidades de Estudio

La unidad de análisis está constituida por estudiantes de la cuna jardín particular Santa Elenita.

##### a. Población.

Está formado por los 39 estudiantes de la cuna jardín particular Santa Elenita de 2 a 5 años, tal como se ve en la siguiente tabla:

*Matrícula por edad y sexo*

Nivel	Total		0 años		1 año		2 años		3 años		4 años		5 años		6 años		7 años	
	H	M	H	M	H	M	H	M	H	M	H	M	H	M	H	M	H	M
<b>Inicial - Cuna Jardín</b>	20	19	0	0	0	0	1	0	7	9	5	4	7	6	0	0	0	0

Nota: Tomado de Escalé (2023)

## **b. Muestra.**

La muestra quedó conformada por los estudiantes de 3 años de la cuna jardín particular Santa Elenita, siendo estos un total de 16 estudiantes (Escale, 2023). Es decir, se trabajó con el universo o total de estudiantes de la referida edad. La muestra en mención ha sido determinada bajo los siguientes criterios:

- Criterios de inclusión:
  - Estudiantes con la edad cronológica de 3 años.
  - Que completen en su totalidad los instrumentos psicométricos en la evaluación del pre y pos test.
  - No poseer alguna afección psíquica o psicológica que impida su participación en la evaluación psicométrica o en el programa, previamente referido por el tutor de clase.
- Criterios de exclusión
  - Inasistencia en su totalidad o parcial a las sesiones diseñadas en el programa de intervención o a la evaluación psicométrica.
  - Estudiantes que se nieguen a ser partícipes del programa en el desarrollo de alguna(s) sesiones o en su totalidad.

## **c. Muestreo.**

Se considerará un muestreo no probabilístico intencional, es decir es un muestreo por conveniencia, en base a los criterios ya referidos anteriormente.

## **4. Estrategias de Recolección de Datos**

### **4.1. Organización**

Para efecto de recolectar la información, se coordinará pertinentemente con la autoridad responsable de la cuna jardín particular Santa Elenita, considerando a la profesora de aula de tres años logrando el visto bueno.

El programa de estimulación temprana para el desarrollo de la creatividad se aplica durante 6 meses, 3 veces a la semana, en sesiones de 45 minutos.

Además, se pedirá a la profesora de aula, explicándole los objetivos de la investigación, comprometiéndola a poder otorgar una hora para la aplicación del test. La investigadora debe guiar el correcto desarrollo del proceso, asegurándose que el test aplicado adecuadamente y absolviendo las dudas que pudieran surgir.

#### **4.2. Recursos**

a. Recursos Humanos

a. 1. Investigadora: Bach. Cecilia Neyra Segovia

b. Recursos Físicos

Infraestructura de la cuna jardín particular Santa Elenita.

c. Recursos Económicos

El presupuesto para la recolección será generado por la investigadora,

d. Recurso Institucional

Universidad Católica de Santa María.

#### **4.3. Confiabilidad de los instrumentos**

En relación con la confiabilidad, el alpha de Cronbach ha mostrado resultados satisfactorios para el puntaje general (.91) así como para Fluidez (.80), Flexibilidad (.72) y Originalidad (.74) (Krumm y Lemos, 2010).

#### **4.4. Validación de instrumentos**

Este instrumento, elaborado por Ellis Paul Torrance en los años sesenta, fue validado por el Doctor Clemente Franco (Investigador en el estudio e intervención de la creatividad de España), el cual recomienda que, para niños de Educación Inicial, se aplique el test de forma individual, dando la oportunidad que el niño o la niña describa o explique el dibujo que realizó.

Cabe resaltar que el instrumento fue utilizado en la Universidad de Azuay, facultad de educación en su Unidad de Postgrado en una investigación realizada por Jaimmy Alexandra Vélez Espinoza, el año 2011.

#### **4.5. Manejo de resultados**

Uso de estadística descriptiva mediante tablas de frecuencia absoluta y relativa; la estadística inferencial, mediante la prueba U de Mann-Whitney y T de Student.

Para la tabulación y procesamiento de los datos se utilizó el software IBM SPSS en su versión 25. La matriz de datos sistematizada se adjunta en los anexos de la investigación, una vez que se concluyó el presente estudio.





### **CAPÍTULO III**

### **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

El capítulo tercero evidenciará los hallazgos de la investigación considerando dos aspectos: el primero presentará los resultados del procesamiento descriptivo de los datos tras la aplicación de la pre prueba y la pos prueba del Test de Torrance, describiendo a la variable, creatividad, y a sus tres dimensiones estudiadas: originalidad, fluidez y flexibilidad. En la parte dos, titulada discusión, procediéndose a analizar cada resultado contrastándolo con cada investigación previa, considerando también la limitación y sugiriendo las tendencias que podrían proceder de la investigación realizar.

## 1. PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LOS DATOS

### 1.1. Medición de la creatividad antes de la aplicación del programa experimental

**TABLA 1**

*Originalidad*

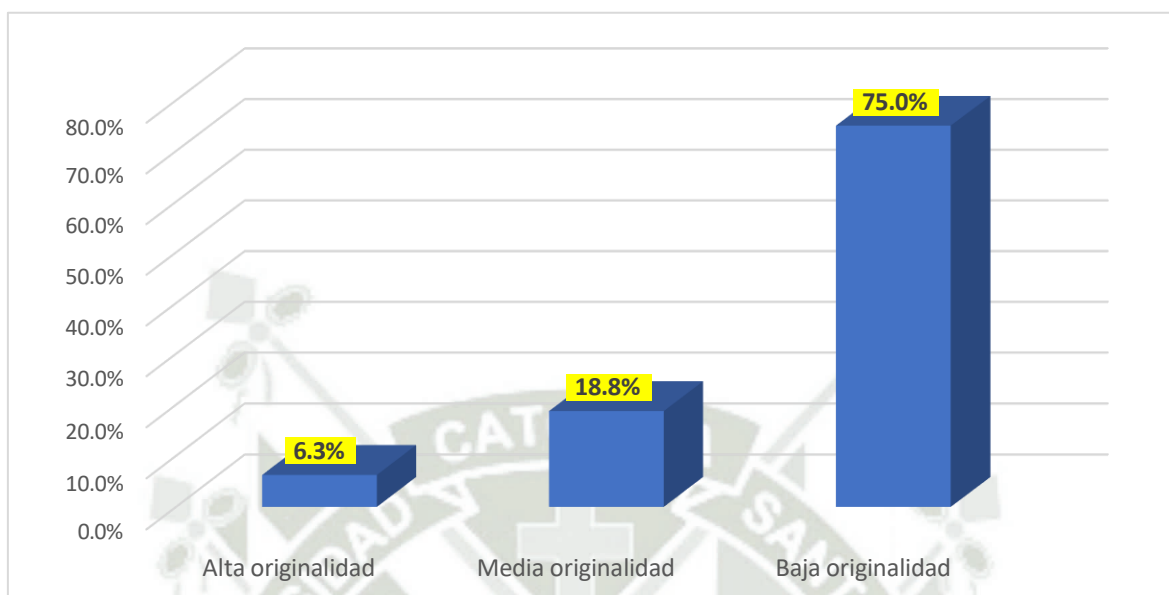
<b>Nivel alcanzado</b>	<b>Rango</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
Alta originalidad	13-21	1	6.3%
Media originalidad	7-12	3	18.8%
Baja originalidad	0-6	12	75.0%
<b>TOTAL</b>		<b>16</b>	<b>100%</b>

Nota: Instrumento aplicado por el investigador

En la presente tabla estadística N°1, se resumen los resultados encontrados en la dimensión Originalidad, dimensión de la variable creatividad de los estudiantes, evaluada en el juego 1, juego 2 y en el juego 3.

Se evidencia que el 75.0% de los niños evidencian que presentan un nivel bajo de originalidad y el 18.8% muestran que tienen un grado medio.

A esto se suma que el 6.3% presentan un nivel alto de originalidad. Se puede inferir que más del 92% de niños presentan una creatividad baja y media.

**FIGURA N° 1***Originalidad*

**TABLA 2***Fluidez*

<b>Nivel alcanzado</b>	<b>Rango</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
Fluidez alta	0-6	0	0.0%
Fluidez media	7-11	6	37.5%
Fluidez baja	12-21	10	62.5%
<b>TOTAL</b>		<b>16</b>	<b>100%</b>

Nota: Instrumento aplicado por el investigador.

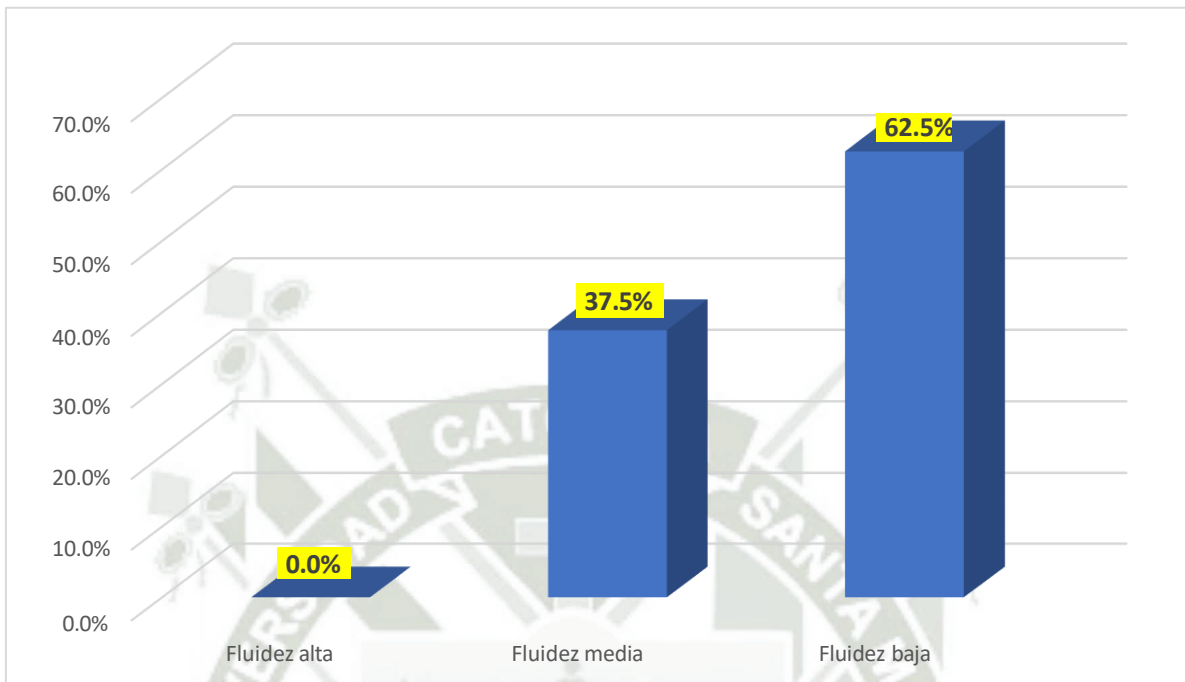
En la presente tabla estadística N°2, se evidencia el resultado encontrado en la dimensión fluidez, dimensión de la variable creatividad de los niños estudiados, evaluada en el juego2 y en el juego 3.

Se puede ver que el 62.5% de los niños estudiados evidencian que tienen un grado bajo de fluidez y el 37.5% consideran que presentan un nivel medio de fluidez.

Por otro lado, no se encuentra a nadie en el nivel alto. Entonces puede inferirse que la mayoría de los niños solamente presentan una fluidez baja y media.

**FIGURA 2**

*Fluidez*



**TABLA 3***Flexibilidad*

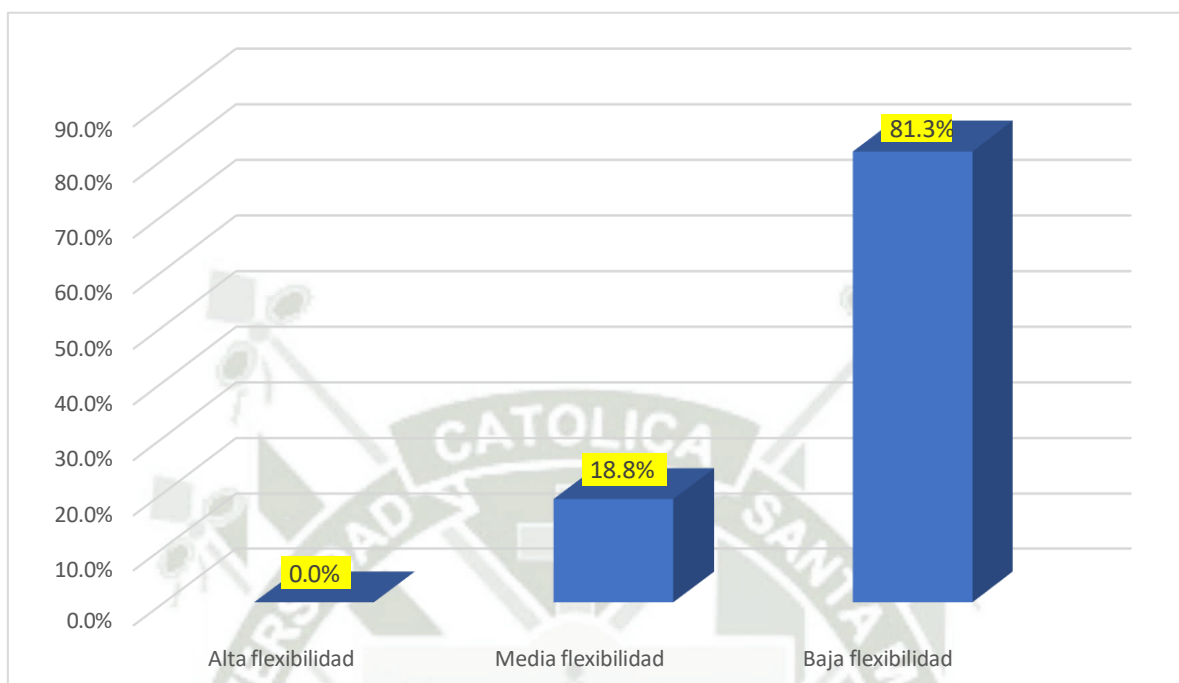
<b>Nivel alcanzado</b>	<b>Rango</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
Flexibilidad alta	0-6	0	0.0%
Flexibilidad media	7-11	6	18.8%
Flexibilidad baja	12-21	10	81.2%
<b>TOTAL</b>		<b>16</b>	<b>100%</b>

Nota: Instrumento aplicado por el investigador.

En la presente tabla estadística N° 3, se evidencia el resultado encontrado en la dimensión flexibilidad, dimensión de la variable creatividad de los niños estudiados, evaluada en el juego 2 y en el juego 3.

Se puede observar que el 81.2% de los niños estudiados evidencian que tienen un grado bajo de fluidez y el 18.8% consideran que presentan un nivel medio de flexibilidad.

Por otro lado, no se encuentra a nadie en el nivel alto. Entonces puede inferirse que la mayoría de niños sólo tienen una fluidez baja y media.

**FIGURA 3***Flexibilidad*

**TABLA 4:***Variable de creatividad*

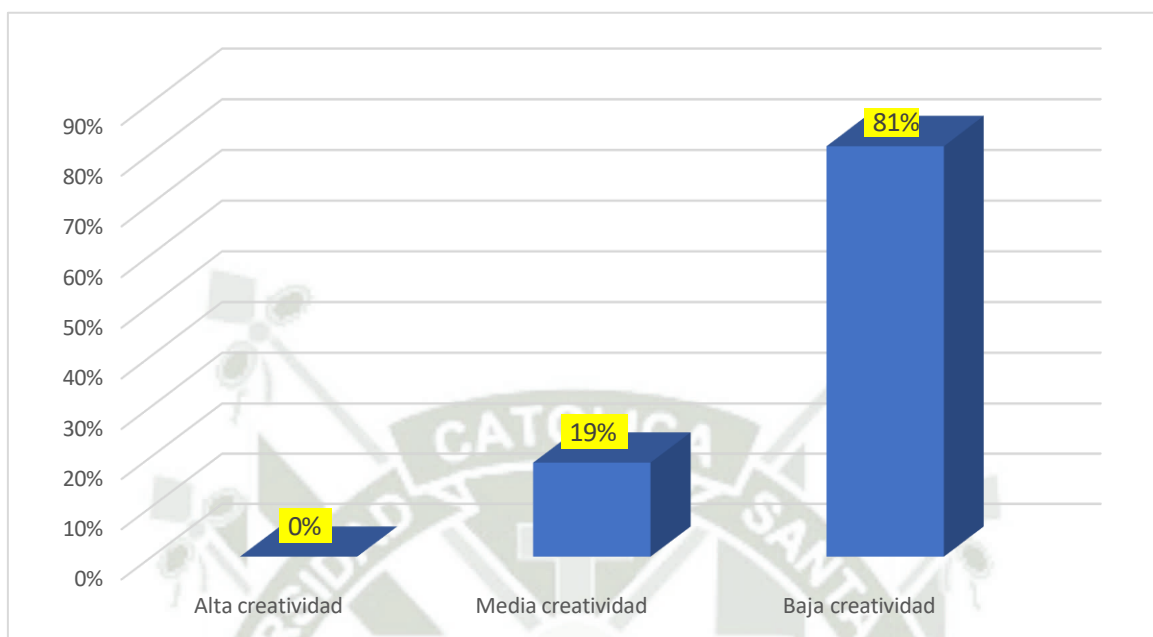
<b>Nivel alcanzado</b>	<b>Rango</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
Alta creatividad	0-26	0	0%
Media creatividad	27-53	3	19%
Baja creatividad	54-108	13	81%
<b>TOTAL</b>		<b>16</b>	<b>100%</b>

Nota: Instrumento aplicado por el investigador.

En la presente tabla estadística N° 4, se evidencian los hallazgos de la variable creatividad de los niños estudiados.

Se encuentra que el 81% manifiesta un nivel bajo de creatividad, evidenciado en los tres juegos, seguido del 19% que considera que su creatividad se encuentra en un grado medio y solamente el 0% en un nivel alto de creatividad.

Se puede inferir que la mayoría de los niños evidencian un nivel bajo y medio de creatividad, es decir se hace necesaria la implementación de un programa de mejora de la creatividad basado en la estimulación temprana de los estudiantes de 3 años de la cuna jardín particular Santa Elenita.

**FIGURA 4***Variable de creatividad*

## 1.2. Medición de la creatividad después de la aplicación del programa experimental

**TABLA 5**

### *Originalidad*

<b>Nivel alcanzado</b>	<b>Rango</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
Alta originalidad	13-21	4	25.0%
Media originalidad	7-12	8	50.0%
Baja originalidad	0-6	4	25.0%
<b>TOTAL</b>		<b>16</b>	<b>100%</b>

Nota: Instrumento aplicado por el investigador.

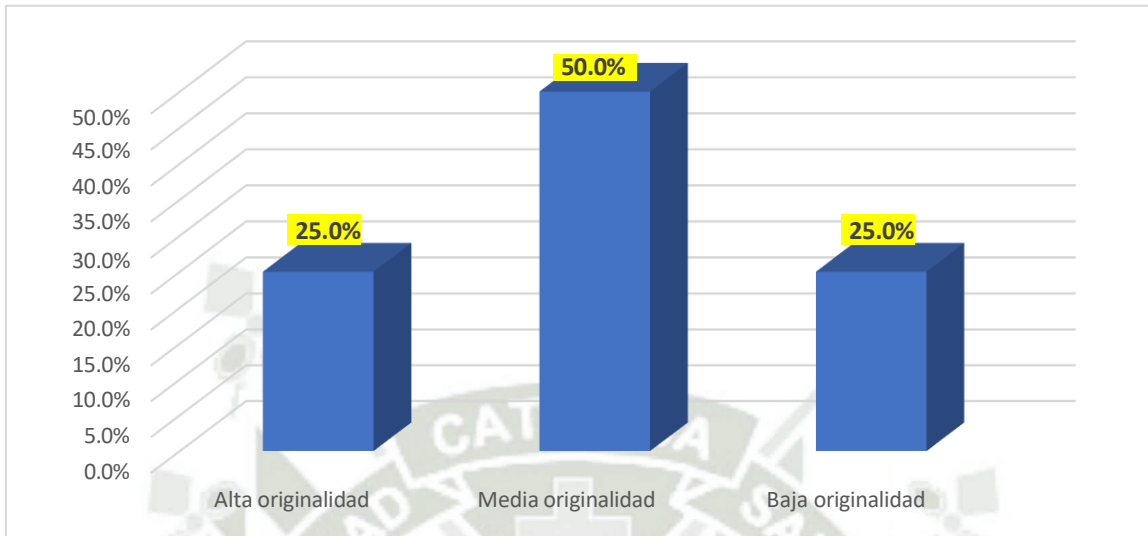
En la presente tabla estadística N° 5, se resume el resultado encontrado para la dimensión Originalidad, dimensión de la variable creatividad de los estudiantes, evaluada en el juego 1, juego 2 y en el juego 3 y en la pos prueba.

Se evidencia que el 50.0% de los niños evidencian que presentan un nivel medio de originalidad y el 25% muestran que tienen un grado alto y similar porcentaje un grado bajo.

Se puede inferir que después de la aplicación del programa experimental basado en la estimulación temprana, el 75% de niños presentan una creatividad alta y media.

**FIGURA 5**

*Originalidad*



**TABLA 6***Fluidez*

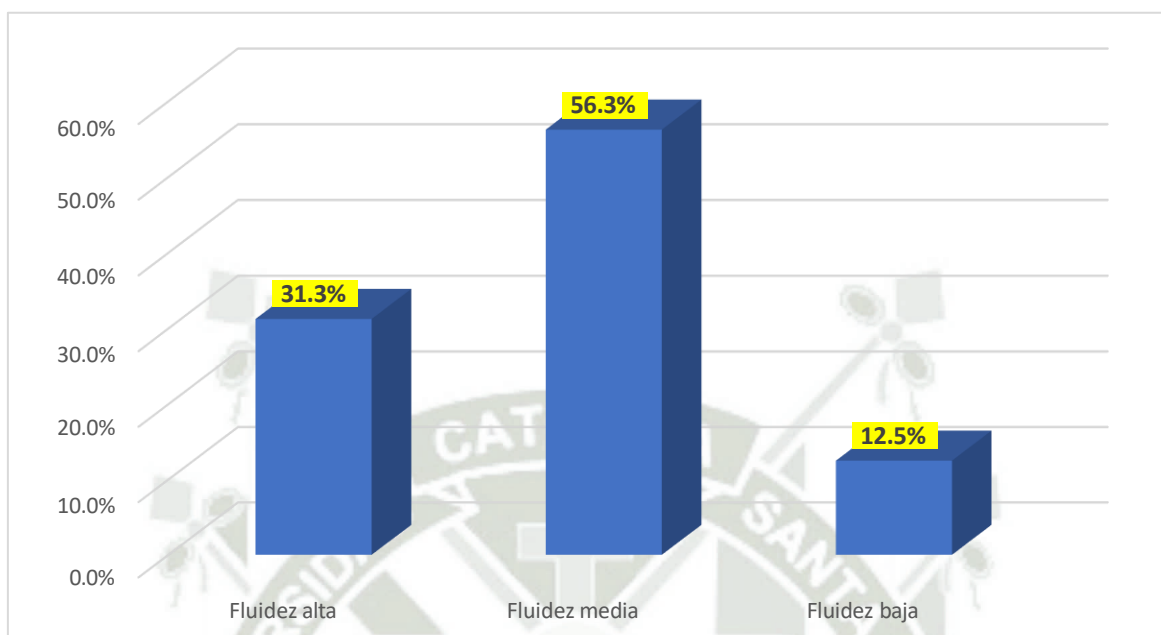
<b>Nivel alcanzado</b>	<b>Rango</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
Fluidez alta	0-6	0	31.3%
Fluidez media	7-11	6	56.3%
Fluidez baja	12-21	10	12.5%
<b>TOTAL</b>		<b>16</b>	<b>100%</b>

Nota: Instrumento aplicado por el investigador.

En la presente tabla estadística N°6, se evidencian los resultados de la post prueba de la dimensión fluidez, dimensión de la variable creatividad de los niños estudiados, evaluada en el juego 2 y en el juego 3.

Se puede ver que el 56.3% de los niños estudiados evidencian que tienen un grado medio de fluidez y el 31.5% evidencian que presentan un nivel alto de fluidez. Por otro lado, el nivel bajo sólo llega al 12.5%.

Por lo tanto, se puede inferir que más del 68% tienen una fluidez alta y media después de la aplicación del programa experimental.

**FIGURA 6***Fluidez*

**TABLA 7***Flexibilidad*

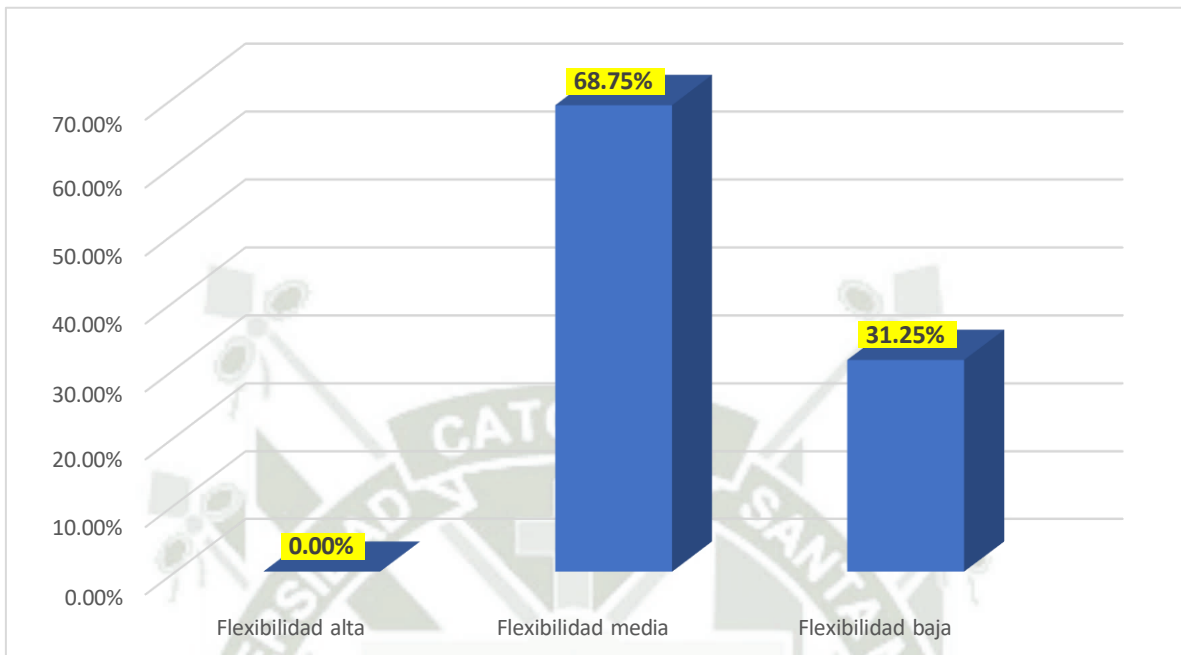
<b>Nivel alcanzado</b>	<b>Rango</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
Flexibilidad alta	0-6	0	0.00%
Flexibilidad media	7-11	11	68.75%
Flexibilidad baja	12-21	5	31.25%
<b>TOTAL</b>		<b>16</b>	<b>100%</b>

Nota: Instrumento aplicado por el investigador.

En la presente tabla estadística N° 7, se evidencia el resultado de la post prueba de la dimensión flexibilidad, dimensión de la variable creatividad de los niños estudiados, evaluada en el juego 2 y en el juego 3.

Se puede ver que el 68.75% de los niños estudiados evidencian que tienen un grado medio de fluidez y el 31.25% evidencian que presentan un nivel bajo de flexibilidad. Por otro lado, no se encuentra a nadie en el nivel alto.

Por lo tanto, se puede inferir que casi un 70% de niños ahora se encuentran en el nivel medio.

**FIGURA 7***Flexibilidad*

**TABLA 8***Variable creatividad*

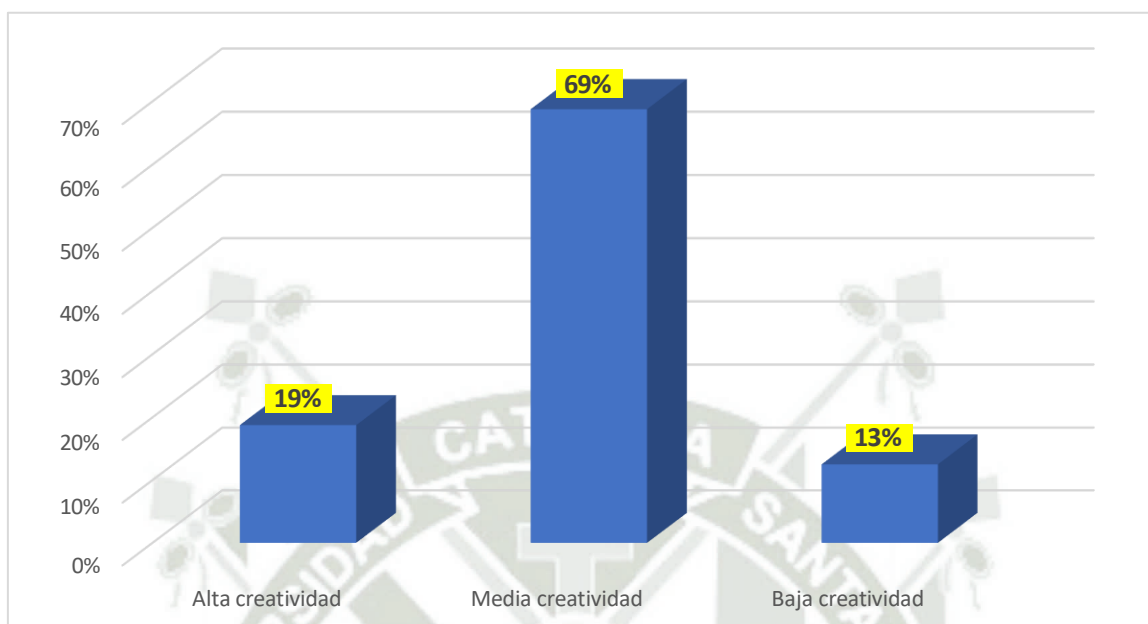
<b>Nivel alcanzado</b>	<b>Rango</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
Alta creatividad	0-26	3	19%
Media creatividad	27-53	11	69%
Baja creatividad	54-108	2	13%
<b>TOTAL</b>		<b>16</b>	<b>100%</b>

Nota: Instrumento aplicado por el investigador

En la presente tabla estadística N° 8, se presenta el resultado de la variable creatividad de los niños estudiados.

Se encuentra que el 69% manifiesta un nivel medio de creatividad, evidenciado en los tres juegos, seguido del 19% que considera que su creatividad es evidenciada en un grado alto y solamente el 13% en un nivel bajo de creatividad.

Se puede concluir que mayoritariamente se evidencia un nivel medio de creatividad en los niños, es decir funcionó la implementación del programa de mejora de la creatividad basado en la estimulación temprana de los estudiantes de 3 años de la cuna jardín particular Santa Elenita.

**FIGURA 8***Variable creatividad*

### 1.3. Análisis inferencial

**TABLA 9**

*Originalidad antes y después de la aplicación del programa de creatividad*

	Pre test		Post test	
Alta originalidad	1	6.3%	4	25.0%
Media originalidad	3	18.8%	8	50.0%
Baja originalidad	12	75.0%	4	25.0%

$T_{Student} = -10.0$   $P < 0.05$   $gl = 15$   $\rho = < .001$

Nota: Instrumento aplicado por el investigador.

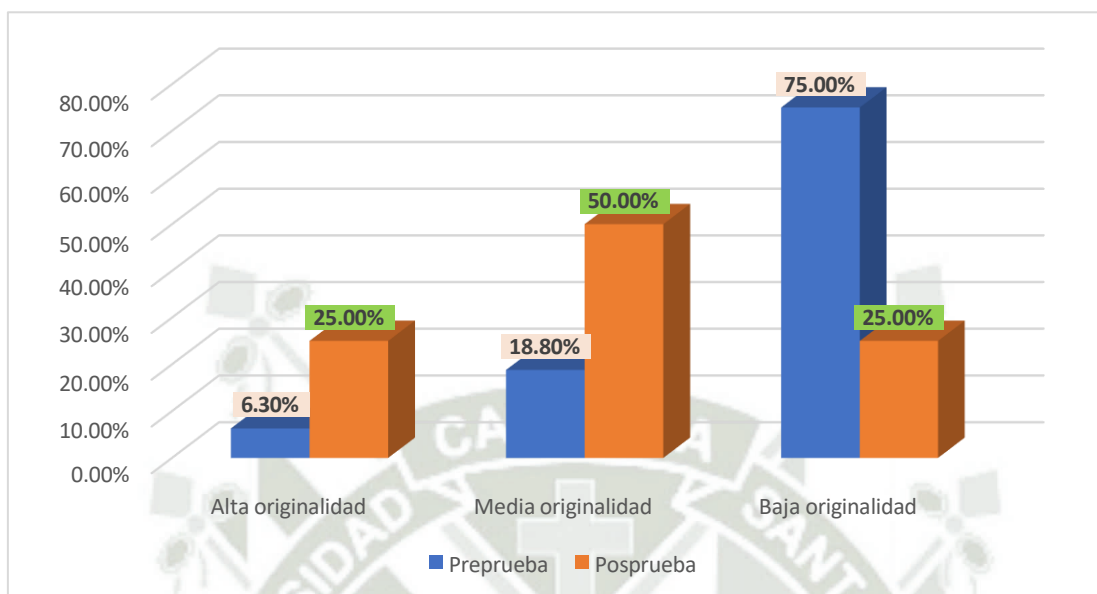
Revisando la tabla N° 9 tras la aplicación de la prueba T de Student para muestras apareadas, se demuestra que existe una diferencia importante entre la pre prueba y la pos prueba de la dimensión originalidad.

Según la T de Student (al ser ambas variables no normales) muestra un p valor menor que 0.05 ( $\rho = < .001$ ). Del mismo modo, se observa que el respecto a la pre prueba, en la que el 75% de los niños se encontraban en el nivel bajo, en la pos prueba el 50% de los niños se encuentran en el nivel medio y el 25% en el nivel alto.

Por lo tanto, es posible señalar que la mayoría de los niños estudiados que presentaban un nivel originalidad bajo, evidencian en la actualidad haber mejorado pasando a un nivel medio y alto, evidenciando la efectividad y funcionamiento del programa propuesto.

**FIGURA 9**

*Originalidad pre test y pos test de la aplicación del programa de creatividad*



**TABLA 10***Fluidez pre test y post test de la aplicación del programa de creatividad*

	Pre test		Post test	
Fluidez alta	0	0.0%	5	31.3%
Fluidez media	6	37.5%	9	56.3%
Fluidez baja	10	62.5%	2	12.5%
T <sub>Student</sub> =-18.0 P<0.05 gl=15 ρ=<.001				

Nota: Instrumento aplicado por el investigador.

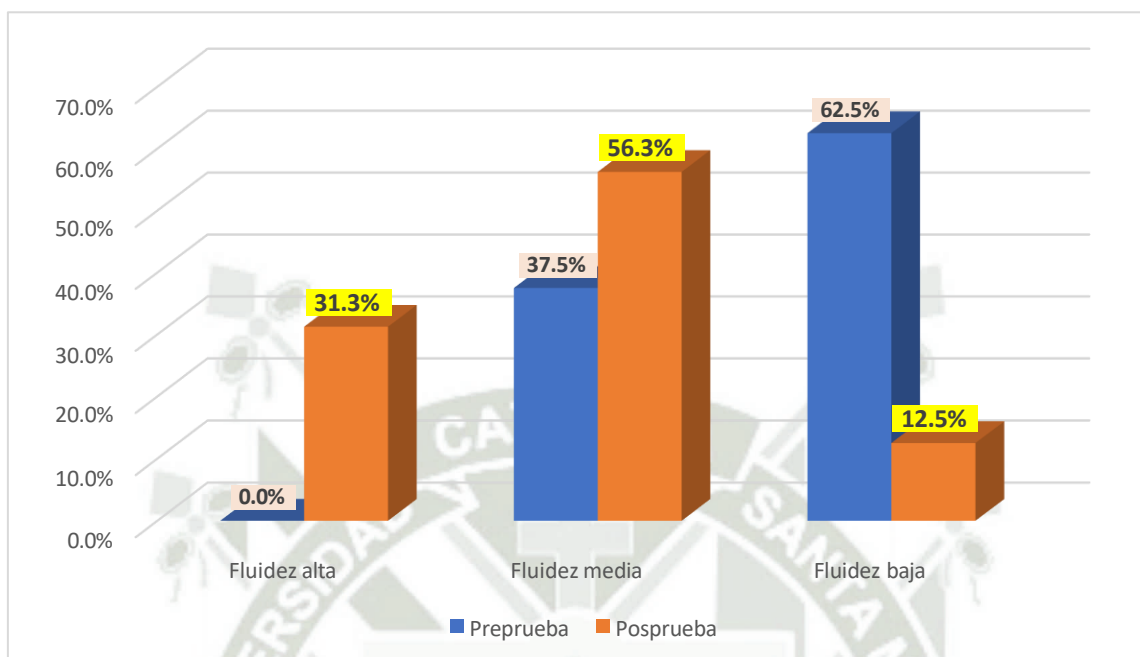
Revisando la tabla N°10, tras la aplicación de la prueba T de Student para muestras apareadas, se demuestra que existe una diferencia importante entre la pre prueba y la pos prueba de la dimensión fluidez.

Según la T de Student (al ser ambas variables no normales) muestra un p valor menor que 0.05 ( $\rho < .001$ ). Del mismo modo, se observa que el respecto a la pre prueba, en la que el 62.5% de los niños se encontraban en el nivel bajo, en la pos prueba el 56.3% de los niños se encuentran en el nivel medio y el 31.3% en el nivel alto.

Por lo tanto, es posible señalar que la mayoría de los niños estudiados que presentaban un nivel de fluidez bajo, evidencian en la actualidad haber mejorado pasando a un nivel medio y alto, evidenciando la efectividad y funcionamiento del programa propuesto.

**FIGURA 10**

*Fluidez antes y después de la aplicación del programa de creatividad*



**TABLA 11***Flexibilidad pre test y post test de la aplicación del programa de creatividad*

	Pre test		Post test	
Flexibilidad alta	0	0.0%	0	0.00%
Flexibilidad media	3	18.8%	11	68.75%
Flexibilidad baja	13	81.3%	5	31.25%
T <sub>Student</sub> =-9.97 P<0.05 gl=15 ρ=<.001				

Nota: Instrumento aplicado por el investigador.

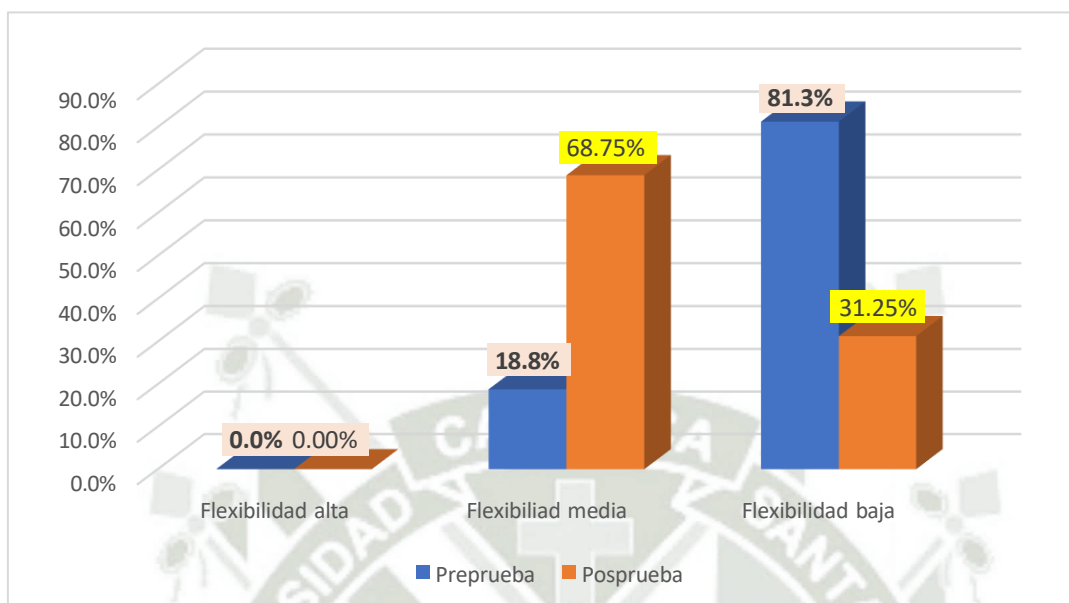
Revisando la tabla N° 11, tras la aplicación de la prueba T de Student para muestras apareadas, se demuestra que existe una diferencia importante entre la pre prueba y la pos prueba de la dimensión flexibilidad.

Según la T de Student (al ser ambas variables no normales) muestra un p valor menor que 0.05 ( $\rho < .001$ ). Del mismo modo, se observa que el respecto a la pre prueba, en la que el 81.3% de los niños se encontraban en el nivel bajo, en la pos prueba el 68.75% de los niños se encuentran en el nivel medio.

Por lo tanto, es posible señalar que la mayoría de los niños estudiados que presentaban un nivel de flexibilidad bajo, evidencian en la actualidad haber mejorado pasando a un nivel medio, evidenciando la efectividad y funcionamiento del programa de mejora de la creatividad de los estudiantes de 3 años de la cuna jardín particular Santa Elenita.

**FIGURA 11**

*Flexibilidad pre test y pos test de la aplicación del programa de creatividad*



**TABLA 12***Creatividad pre test y post test de la aplicación del programa de creatividad*

	Pre test		Post test	
Creatividad alta	0	0%	3	19%
Creatividad media	3	19%	11	69%
Creatividad baja	13	81%	2	13%
T <sub>Student</sub> =-13.0 P<0.05 gl=15 ρ=<.001				

Nota: Instrumento aplicado por el investigador.

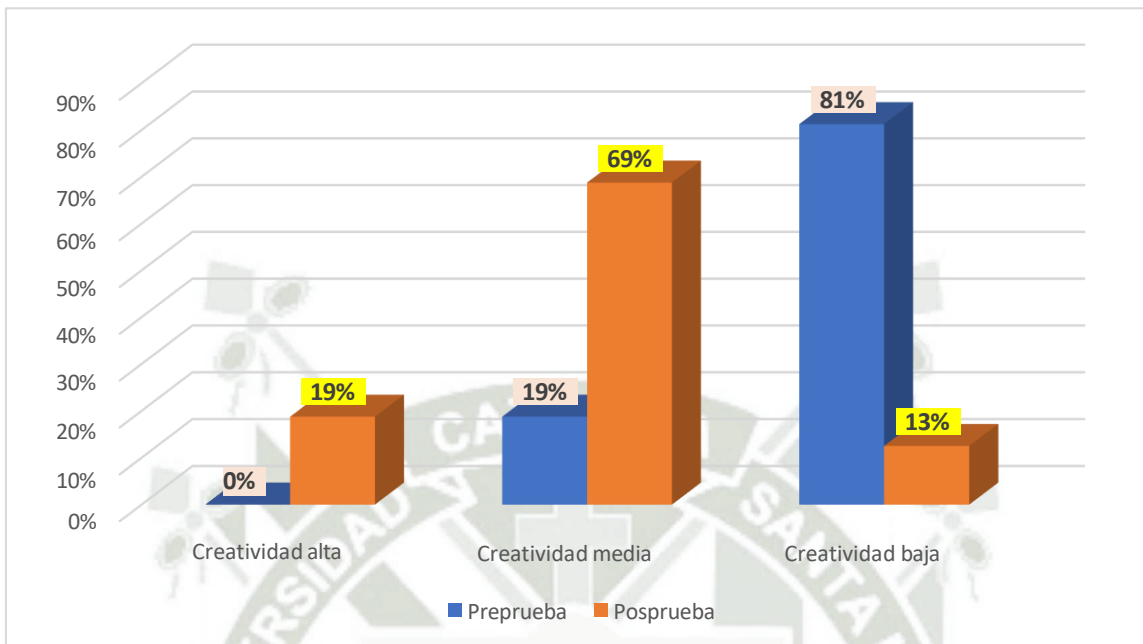
Revisando la tabla N° 12, tras la aplicación de la prueba T de Student para muestras apareadas, se demuestra que existe una diferencia importante entre la pre prueba y la pos prueba de la variable creatividad.

Según la T de Student (al ser ambas variables no normales) muestra un p valor menor que 0.05 ( $\rho < .001$ ). Del mismo modo, se observa que el respecto a la pre prueba, en la que el 81% de los niños se encontraban en el nivel bajo, en la pos prueba el 69% de los niños se encuentran en el nivel medio y el 19% en el nivel alto.

Por lo tanto, es posible señalar que la mayoría de los niños estudiados que presentaban un nivel originalidad bajo, evidencian en la actualidad haber mejorado pasando a un nivel medio y alto, evidenciando la efectividad y funcionamiento del programa propuesto.

**FIGURA 12:**

*Creatividad pre test y post test de la aplicación del programa de creatividad*



**TABLA 13**

*Comparativo porcentual de la variable de creatividad por niveles generales y específicos de sus dimensiones en el pre test y pos test*

Niveles	Bajo	Medio	Alto	Total
<b>Pre test</b>				
Creatividad	<b>81%</b>	19%	0%	100%
Originalidad	<b>75%</b>	18.8%	6.3%	100%
Fluidez	<b>62.5%</b>	37.5%	0.0%	100%
Flexibilidad	<b>81.2%</b>	18.8%	0.0%	100%
<b>Pos test</b>				
Creatividad	13%	<b>69%</b>	19%	100%
Originalidad	25.0%	<b>50.0%</b>	25%	100%
Fluidez	12.5%	<b>56.3%</b>	31.3%	100%
Flexibilidad	31.25%	<b>68.75%</b>	0.0%	100%

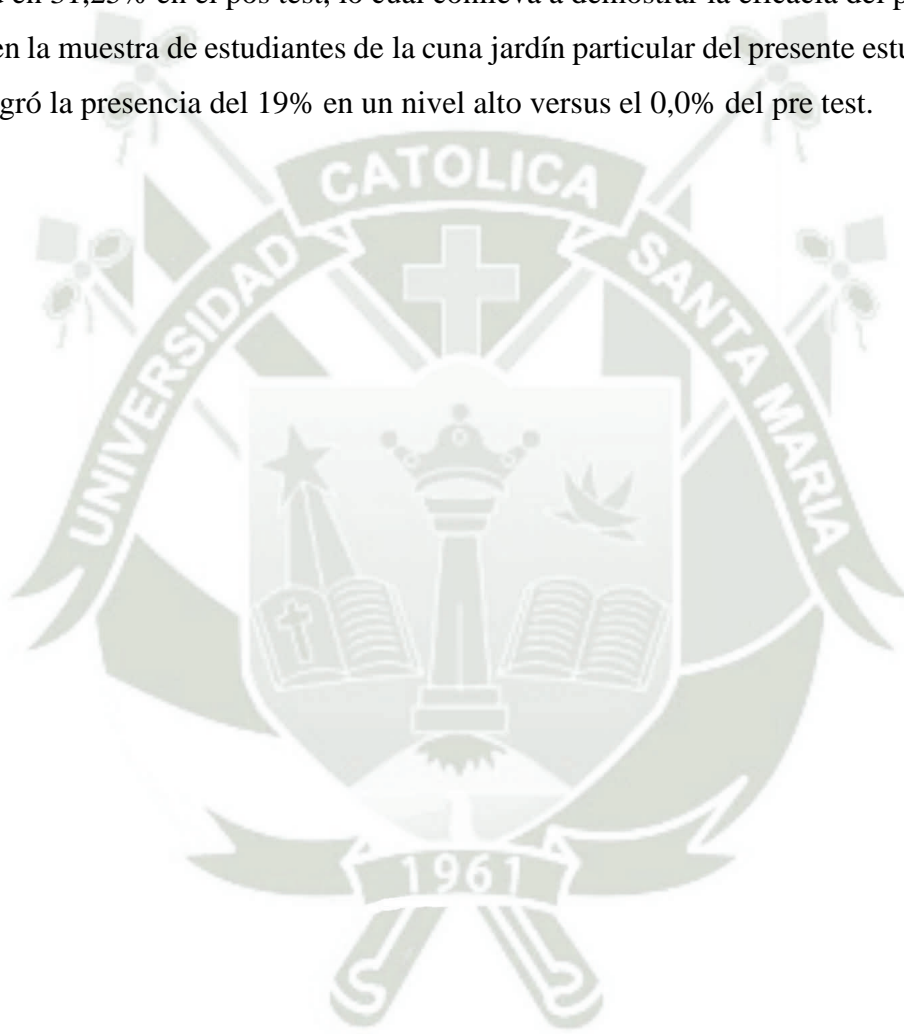
Nota: Instrumento aplicado por el investigador.

Acorde a la data presentada en la tabla estadística N° 13, se estima la presencia significativa de más del 50% en relación a un nivel bajo en la variable de la creatividad y sus dimensiones de originalidad, fluidez y flexibilidad, correspondiéndole valores del 81%, 75%, 62,5% y 81,2% respectivamente en el corte del pre test, antes de la aplicación del programa propuesto en el presente estudio y señalando por tanto que los estudiantes de la institución educativa presentaron una baja capacidad para dar solución a situaciones de índole específica y tiempo determinado así como a su capacidad de adaptarse al cambio y por ende la falta de calidad en sus respuestas.

Aspectos que han mostrado un incremento y desarrollo de los mismos en la ejecución y culminación del programa de intervención, mostrándose como resultado final un valor

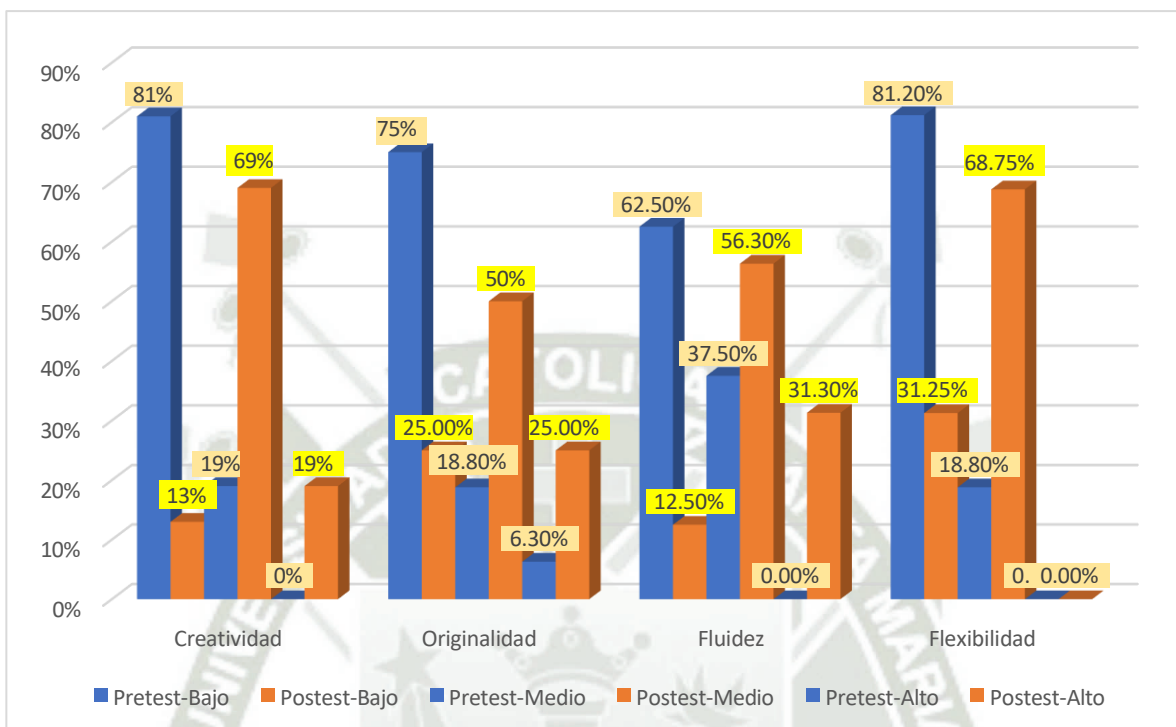
medio significativo en valor de un 69% para el nivel general de la creatividad y del 50%, 56,3% y 68,75% para las dimensiones de originalidad, fluidez y flexibilidad respectivamente.

Destacándose así también una disminución porcentual significativa en comparación al punto de inicio del presente programa, por ser el nivel bajo, el más crítico; registrándose valores del 13% para creatividad así como del 25% para originalidad, fluidez en 12,5% y flexibilidad en 31,25% en el pos test, lo cual conlleva a demostrar la eficacia del programa propuesto en la muestra de estudiantes de la cuna jardín particular del presente estudio y más aún si se logró la presencia del 19% en un nivel alto versus el 0,0% del pre test.



**FIGURA 13**

*Comparativo porcentual de la variable de creatividad por niveles generales y específicos en sus dimensiones en el pre test y pos test*



## 2. DISCUSIÓN

Dentro de la presente investigación, se evaluó la efectividad de un programa de estimulación temprana para desarrollar la creatividad en niños de 3 años en la cuna jardín particular Santa Elenita, Arequipa, 2023. La creatividad es la capacidad de producir un trabajo que sea novedoso (es decir, original, inesperado) y apropiado (es decir, útil, adaptable en relación con las limitaciones de la tarea) (Lubart, 1994). La creatividad es un tema de amplio alcance que es importante tanto a nivel individual como social para una amplia gama de dominios de tareas. A nivel individual, la creatividad es relevante, por ejemplo, cuando uno está resolviendo problemas en el trabajo y en la vida diaria. A nivel social, la creatividad puede conducir a nuevos descubrimientos científicos, nuevos movimientos en el arte, nuevos inventos y programas sociales.

El resultado más importante del estudio queda evidenciado en la mejora de la creatividad tras aplicar el programa, ya que en la pre prueba, el 81% de los niños se encontraban en el nivel bajo, en la pos prueba el 69% de los niños se encuentran en el nivel medio y el 19% en el nivel alto. Por lo tanto, es posible señalar que la mayoría de los niños estudiados que presentaban un nivel creatividad bajo, evidencian en la actualidad haber mejorado pasando a un nivel medio y alto, evidenciando la efectividad y funcionamiento del programa de mejora de la creatividad de los estudiantes de 3 años de la cuna jardín particular Santa Elenita. Respecto a su dimensión originalidad y según la T de Student se muestra un p valor menor que 0.05 ( $p < .001$ ). Del mismo modo, se observa que el respecto a la post prueba, en la que el 75% de los niños se encontraban en el nivel bajo, en la post prueba el 50% de los niños se encuentran en el nivel medio y el 25% en el nivel alto. Respecto a la dimensión fluidez, esta muestra un p valor menor que 0.05 ( $p < .001$ ). Del mismo modo, se observa que el respecto a la post prueba, en la que el 62.5% de los niños se encontraban en el nivel bajo, en la post prueba el 56.3% de los niños se encuentran en el nivel medio y el 31.3% en el nivel alto. Finalmente, en la dimensión flexibilidad se muestra un p valor menor que 0.05 ( $p < .001$ ). Del mismo modo, se observa que el respecto a la post prueba, en la que el 81.3% de los niños se encontraban en el nivel bajo, en la post prueba el 68.75% de los niños se encuentran en el nivel medio.

Resultados similares fueron obtenidos por Dere (2019), el cual encontró que el plan de estudios preescolar aumentó la creatividad de los niños de manera positiva. De ahí la

importancia de diseñar dentro de la currícula escolar y el desarrollo de las asignaturas programas asociados a estimular la creatividad, dado que a lo hallado por Dere, se aúna el presente trabajo al también demostrar el incremento de la creatividad en infantes preescolares. Vélez (2011) tras la aplicación del Test de Torrance adaptado para niños de 4 años, verificó que existe un bajo grado de creatividad en los niños y niñas de Educación Inicial de los niveles de Pre básica en el Centro de Estimulación Integral y Apoyo Psicoterapéutico de la Universidad del Azuay (CEIAP), lo cual ha mostrado similar resultado en la muestra del presente estudio en la tasa referida anteriormente del 81% en infantes de ambos sexos de 3 años así como la eficacia del instrumento en mención a la muestra de estudio.

Umuzdaş et al., (2019), también concluyó que las actividades de teatro creativo musical inciden positivamente en la creatividad de los estudiantes de preescolar. Armitage et al. (2023) demostró la notable flexibilidad de los niños pequeños en la transferencia de estrategias externas a través de contextos y señalan las diferencias individuales pronunciadas en las estrategias que los niños diseñan. Por otro lado, Hyndman y Mahony (2018), en su investigación cualitativa pudieron determinar que la implementación de equipo junto al material tradicional que ya se tiene en las escuelas, tiene el potencial de desarrollar la creatividad de los estudiantes de diferentes maneras. Finalmente, Carreño y Calle (2020), hallaron que la estimulación temprana convoca a un conjunto de estrategias relacionadas al juego, deporte, música, ejercicios, el teatro e incluso actividades de índole artística; pero, así también reconocen como clave, la participación de los padres para el desarrollo adecuado de la creatividad de los niños. A lo expuesto por los autores del presente párrafo, se señala correlación en sus planteamientos con el presente estudio, dado que en el desarrollo de las sesiones se ha empleado el teatro y demás expresiones del arte referidas anteriormente, las cuales han sido un factor importante del desarrollo de la creatividad en los preescolares del presente trabajo de investigación.

En el ámbito nacional, Abad y Farfán (2019) concluyeron que el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas se encuentra en proceso, siendo necesario continuar con las estrategias de mejora de aprendizaje orientadas a la creatividad. Ysla y Zegarra (2021) destaca que la psicomotricidad será el protagonista en la educación actual y tomará las riendas de una enseñanza diferente, porque con la psicomotricidad aprender es divertido.

Astete (2020) corroboró que los niños de 6 a 8 años estudiados tienen un perfil psicomotor adecuado a su edad, sin dificultades para aprender, pero es necesario intervenir en los factores que resultaron más afectados con un perfil dispráxico en las aulas. Machan (2021) al contrastar los resultados de las evaluaciones ejecutadas, antes y después de aplicar el taller juego en sectores a los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 008, Se puede deducir el taller juego en sectores “un ambiente para crear jugando” favorece en el desarrollo de la creatividad significativamente. Torres (2021) evidenció la existencia de relación positiva entre el juego libre en los sectores y la creatividad, prevaleciendo los niveles medios en la mayoría de los infantes con un 48% en la ficha de observación de la creatividad con una tendencia significativa. Finalmente, Bustamante (2018) implementó el programa “Libre de Juguetes”, teniendo resultados interesantes en cada uno de los casos estudiados en cuanto a los indicadores creativos de originalidad, flexibilidad e imaginación. El programa trajo otros beneficios en otros aspectos, como en el físico, social y emocional. El valor del juego cumple un rol trascendente en el desarrollo en este caso de la creatividad (Machan, 2021; Torres, 2021; Bustamante, 2018), lo cual ha sido comprobado dentro de la aplicación del programa de estimulación temprana en este caso a infantes de 3 años y por ello la confirmación teórica de los autores referidos.

Queda claro que, en la educación preescolar, si las clases se basan en actividades visuales, los niños serían principalmente capaces de encontrar o ver formas geométricas, nombrarlas con términos, familiarizarse con el tamaño de la anchura, la longitud, la altura y la disposición espacial de las piezas en relación con las demás. Construir con materiales en actividades de construcción que desarrollen el pensamiento desarrollará la percepción visual de los niños y les ayuda a dominar las lecciones técnicas en la escuela. Cabe destacar que el gusto artístico y la capacidad creativa de los niños crecen en las clases de actividades visuales y, gracias a ello, se preparan para la escuela. Como los niños están inextricablemente conectados con los objetos, llegan a conocer sus cualidades únicas, forma, color, tamaño, y determinan sus diferencias y similitudes, lo que permite educar sensorialmente a los niños, a pensar visual y figurativamente. De ahí la apertura que futuras líneas de investigación incidan en el estudio y fomento de la creatividad como factor clave para el estudiante en este caso infantil en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## CONCLUSIONES

**Primera.** La efectividad del programa de estimulación temprana para desarrollar la creatividad en niños de 3 años en la cuna jardín particular Santa Elenita, Arequipa, 2023; se considera efectivo dado que al realizar el contraste entre el pre test y el pos test del programa, se ha hallado un decrecimiento porcentual significativo de la baja creatividad del pre test en comparación a la hallada con el pos test, situándose al final del programa un nivel medio dominante, seguido del nivel alto, demostrándose de esta manera la efectividad del programa propuesto en el presente estudio.

**Segunda.** El nivel de creatividad en niños de 3 años en la cuna jardín particular Santa Elenita, Arequipa, antes de la aplicación del programa de estimulación temprana se encontró mayormente en un nivel bajo de creatividad, así como en sus tres dimensiones, seguido de un porcentaje mínimo en un grado medio y una ausencia total en el nivel alto de creatividad. Determinándose de esta manera la línea base en el pre test antes de la aplicación del programa de estimulación temprana.

Tras la presentación de las conclusiones, puede evidenciarse el logro de los objetivos planteados. Además, se comprobó la hipótesis de investigación planteada, dado que el programa de estimulación temprana permitió desarrollar el aspecto de la creatividad en niños menores de 3 años, aumentando eficientemente su creatividad.

## RECOMENDACIONES

- PRIMERA.** Se recomienda a los directores de las instituciones educativas de educación inicial a generar talleres interactivos presenciales y virtuales con los padres de familia, para presentarles la trascendencia de estimular la creatividad proporcionando tareas sencillas para realizarse en el hogar con sus niños y niñas.
- SEGUNDA.** Se sugiere a las Unidades de Gestión Educativa a generar capacitaciones para los docentes de Educación Inicial sobre el programa de estimulación temprana de la creatividad, para integrarlo en las acciones cotidianas con sus estudiantes.
- TERCERA.** Se recomienda a los estudiantes de pregrado y posgrado de las diversas universidades e instituciones de nivel superior de la ciudad de Arequipa, a ahondar la actual investigación, buscando la relación de la creatividad con otras variables, además de generar otros programas experimentales que permitan desarrollar la creatividad en los niños y niñas.
- CUARTA.** Se recomienda al personal docente y directivo de la institución educativa donde se llevó a cabo el presente estudio, el análisis pertinente de los resultados obtenidos, los cuales puedan ser tomados en cuenta para establecer toma de decisiones y líneas de acción en pro del desarrollo de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje considerando el valor de la creatividad como agente de cambio.

## REFERENCIAS

- Abad, M. y Farfán, M. (2019). *Nivel de creatividad de los niños de 5 años de la I. E. I N° 407 de La Isilla – Paita—Piura, 2019*. [Tesis de bachillerato, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Archivo digital.  
<https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/5436/BC-%204029%20ABAD%20GUERRERO%20-%20FARFAN%20RUIZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Abduxakimovna, O. A. (2021). Young psychological factors of actualization of creativity in students of small school age. *ACADEMIA: An International Multidisciplinary Research Journal*, 11(8), 573-582. doi.org/10.5958/2249-7137.2021.01855.3
- Alvarez, E. (2010). *Creatividad y pensamiento divergente. Desafío de la mente o desafío del ambiente*. Interact. <https://www.interac.es/index.php/es/documentacion>
- Anania, M., Bello, F. Delano, F. y Villalobos, P. (2015). *Importancia del movimiento y la expresión corporal en la adquisición de los procesos de atención y concentración*. [Tesis de pregrado, Universidad Andrés Bello]. Archivo digital.  
[https://repositorio.unab.cl/xmlui/bitstream/handle/ria/3305/a112441\\_Anania\\_M\\_Importancia\\_del\\_movimiento\\_y\\_la\\_expresion\\_2015\\_Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unab.cl/xmlui/bitstream/handle/ria/3305/a112441_Anania_M_Importancia_del_movimiento_y_la_expresion_2015_Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Arnaiz, P. (2012). *Deficiencias visuales y psicomotricidad: teoría y práctica*. Organización Nacional Ciegos.
- Armitage, K. L., Suddendorf, T., Bulley, A., Bastos, A. P. M., Taylor, A. H. & Redshaw, J. (2023). Creativity and flexibility in young children's use of external cognitive strategies. *Developmental Psychology*. 59(6), 995–1005. doi.org/10.1037/dev0001562
- Astete, V. V. (2020). *Psicomotricidad en niños de 6 a 8 años de una institución educativa pública del Callao*. [Tesis de pregrado, Universidad San Ignacio de Loyola]. Archivo digital. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/bc515390-73c4-4aaa-838e-b8bc05b2417d/content>
- Backes, B. M., Porta, M. E., Difabio de Anglat, H. E. (2015). El movimiento corporal en la educación infantil y la adquisición de saberes. *Educere*, 19(64), 2015, 777-790.  
<https://www.redalyc.org/pdf/356/35643544010.pdf>
- Barrera, H. M., Flor, A. R. y Flor, F. A. (2018). Estimulación temprana y desarrollo psicomotor en niños de 4 a 5 años. *Ciencia Digital*, 2(1), 61-74.  
 doi.org/10.33262/cienciadigital.v2i1.5

- Bustamante, C. (2018). *Implementación del programa «Libre de juguetes» para el análisis de productos creativos con material no estructurado en niños de 5 años de un colegio por convenio. Arequipa, 2018.* [Tesis de pregrado, Universidad Católica San Pablo]. Archivo digital.  
<https://repositorio.ucsp.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/7e37db41-5873-4725-bc8e-3d7f98010222/content+>
- Caguas-Juca, M. C. y Torres-Peñañiel, J. S. (2023). Estimulación temprana y desarrollo cognitivo. *Polo del Conocimiento*, 8(4), 991-1003. 10.23857/pc.v8i2
- Carrera-Ibarra, A. K., Baltazar-Téllez, R. M., García-Mercado, J. I. y Arias-Rico, J. (2023). La Importancia de la Estimulación Temprana en el Desarrollo Infantil. *Educación Y Salud Boletín Científico Instituto De Ciencias De La Salud Universidad Autónoma Del Estado De Hidalgo*, 11(22), 67-72. doi.org/10.29057/icsa.v11i22.9717
- Carrera, A. (2015). *Lógico-matemática y psicomotricidad en educación infantil.* [Tesis de pregrado, Universidad de Valladolid]. Archivo digital.  
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/15436/TFG-O%20666.pdf;jsessionid=36E78FCC2EB480B71FA7D4F50C71479E?sequence=1>
- Carreño, M. E. y Calle, A. G. (2020). Aspectos fundamentales de los programas de estimulación temprana y sus efectos en el desarrollo de los niños de 0 a 6 años. *Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento RECIMUNDO*, 4 (1), 499-520. doi.org/10.26820/recimundo/4.(1).enero.2020.499-520
- Chan, L.O. (1995). *Fostering children's creativity.* Greenfield Enterprise.
- Cheung, R. H. P. (2010). Designing movement activities to develop children's creativity in early childhood education. *Early Child Development and Care*, 180(3), 377-385. 10.1080/03004430801931196
- Consejo Nacional de Educación CNE (2020). *El Proyecto Educativo Nacional al 2036: el reto de la ciudadanía plena.*  
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6910>
- Daramola, D. S., Bello, M. B., Yusuf, A. R. & Amali, I. O. O. (2019). Creativity Level of Hearing Impaired and Hearing Students of Federal College of Education. *International Journal of Instruction*, 12(1), 1489-1500. doi.org/10.29333/iji.2019.12195a

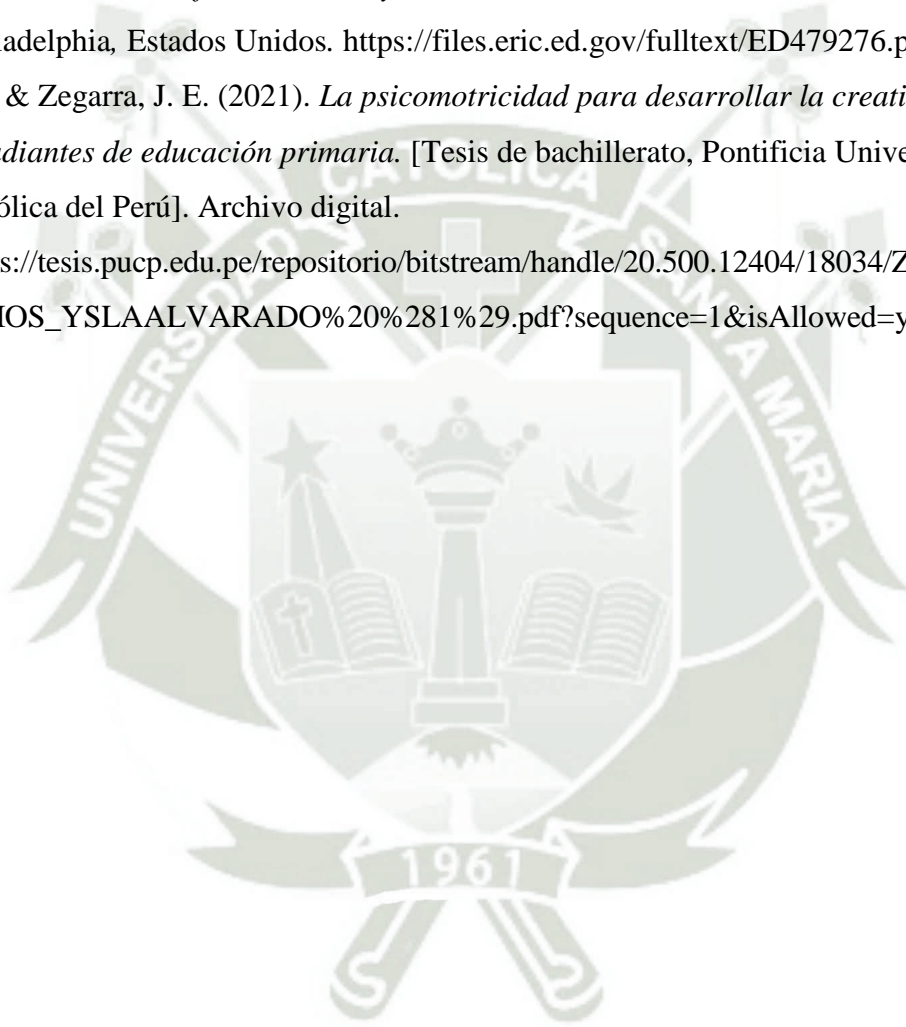
- Dere, Z. (2019). Investigating the Creativity of Children in Early Childhood Education Institutions. *Universal Journal of Educational Research*, 7(3), 652-658.  
10.13189/ujer.2019.070302
- Elisondo, R. C. (2015). La creatividad como perspectiva educativa. Cinco ideas para pensar los contextos creativos de enseñanza y aprendizaje. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 15(3), 1-23.  
<https://www.redalyc.org/pdf/447/44741347027.pdf>
- Flores, W. (2018). *Los niveles de creatividad de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa inicial N° 194 Corazón de Jesús del Distrito de Acora en el año 2018*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Altiplano]. Archivo digital.  
[https://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/10563/Flores\\_Quenta\\_%20Wendy.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/10563/Flores_Quenta_%20Wendy.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Franco, C. (2008). Relajación creativa, creatividad motriz y autoconcepto en una muestra de niños de Educación Infantil. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 6(1), 29-50. <https://www.redalyc.org/pdf/2931/293121940003.pdf>
- Gardner, H. (1993). *Creating minds: An anatomy of creativity seen through the lives of Freud, Einstein, Picasso, Stravinsky, Eliot, Graham, and Gandhi*. Basic Books.
- Gindis, B. (1995). Viewing the Disabled Child in the Sociocultural Milieu: Vygotsky's Quest. *School Psychology International*, 16(2), 155-166.  
[doi.org/10.1177/0143034395162006](https://doi.org/10.1177/0143034395162006)
- Glăveanu, V. P. (2014). The Psychology of Creativity: A Critical Reading. *Creativity: Theories-Research-Applications*, 1(1), 10-32. 10.15290/ctra.2014.01.01.02
- Gindis, B. (1995). Viewing the Disabled Child in the Sociocultural Milieu: Vygotsky's Quest. *School Psychology International*, 16(2), 155-166.  
[doi.org/10.1177/0143034395162006](https://doi.org/10.1177/0143034395162006)
- González-Escalona, M. C. (2015). La creatividad en el contexto del proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Primaria. *Varona*, (60), 61-67.  
<https://www.redalyc.org/pdf/3606/360637746010.pdf>
- Hyndman, B. y Mahony, L. (2018). Developing creativity through outdoor physical activities: a qualitative exploration of contrasting school equipment provisions. *Journal of Adventure Education and Outdoor Learning*, 18(3), 242-256.  
10.1080/14729679.2018.1436078

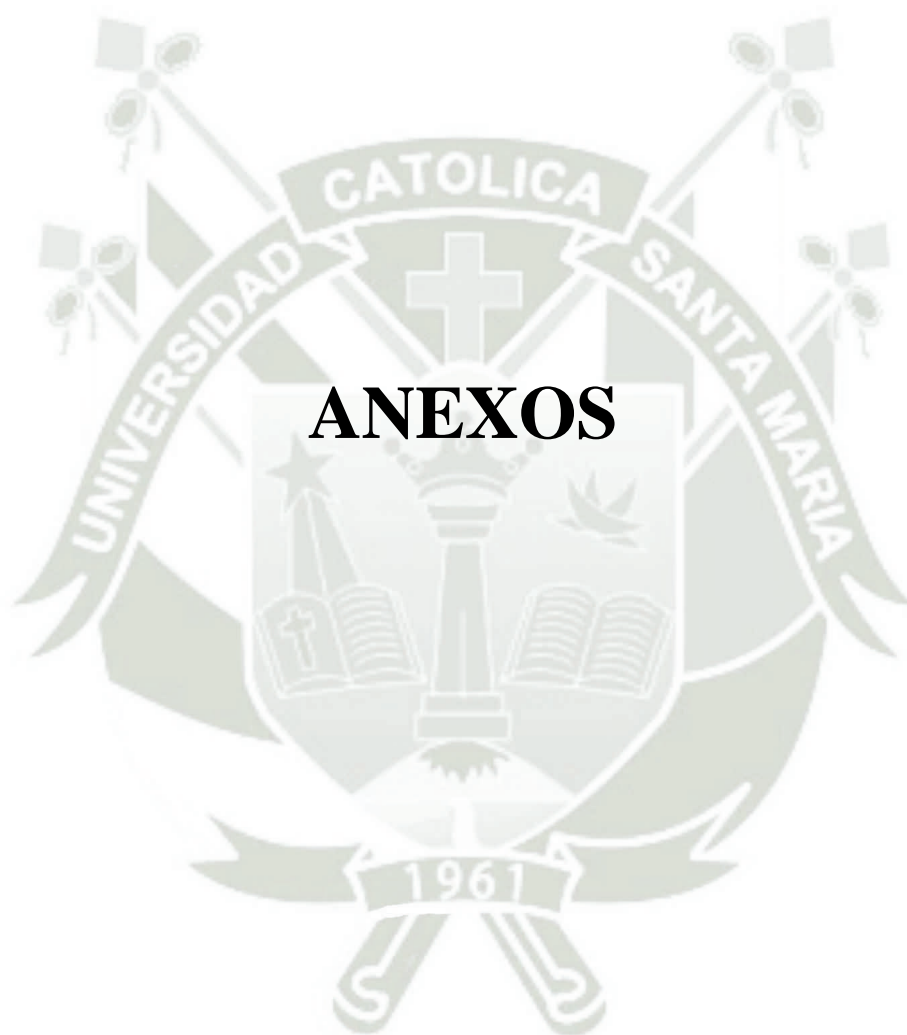
- Jiménez, J. y Alonso, J. (2007). *Manual de la psicomotricidad (Teoría, exploración, programación y práctica)*. La tierra hoy, S.L.
- Jiménez, J. y Araya, G. (2009). Efecto de una intervención motriz en el desarrollo motor, rendimiento académico y creatividad en preescolares. *Pensar en movimiento: Revista de Ciencias del Ejercicio y la Salud*, 7(1), 11-22.  
<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/pem/article/view/373/364>
- Justo, E. y Franco, C. (2008). Influencia de un programa de intervención psicomotriz sobre la creatividad motriz en niños de educación infantil. *Bordón*, 60(2), 107-121.  
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/36619/07%20InfluenciaDeUnProgramaDeIntervencionPsicomotrizSob.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Justo, E. (2014). *Desarrollo psicomotor en educación infantil. Bases para la intervención en psicomotricidad*. Editorial Universidad de Almería.
- Krumm, G. L. y Lemos V. N. (2010). Análisis preliminar de la validez de constructo del Test de Pensamiento Creativo de Torrance (TTCT), verbal Forma B. *Acta Psiquiátrica y Psicológica de América Latina*, 56(3), 168-173.  
[https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/16464/CONICET\\_Digital\\_Nro.18533\\_B.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/16464/CONICET_Digital_Nro.18533_B.pdf?sequence=3&isAllowed=y)
- Lucas, B., G. Claxton, B. y Spencer, E. (2013). *Progression in Student Creativity in School: First Steps Towards New Forms of Formative Assessments*. OECD Education Working Papers, 86. [dx.doi.org/10.1787/5k4dp59msdwk-en](https://doi.org/10.1787/5k4dp59msdwk-en)
- Madi, I. (2012). *La Creatividad y el Niño*. Palibrio
- Matos, F. M. (2012). *Inteligencias múltiples en estudiantes de tercer grado de secundaria de una institución educativa de Ventanilla-Callao*. [Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola]. Archivo digital.  
<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/ccbad284-f7a2-4dca-b2a8-e602283cd1e1/content>
- Medina, N., Velázquez, M. E., Alhuay-Quispe, J. y Aguirre, F. (2017). La creatividad en los niños de preescolar, un reto de la educación contemporánea. *REICE. Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación* 15 (2), 153-181. [10.15366/reice2017.15.2.008](https://doi.org/10.15366/reice2017.15.2.008)
- Mesonero, A. (2010). Evolución de la vivencia motriz: manifestaciones simbólicas e implicaciones educativas. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 2(1), 467-476. <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832325049.pdf>

- Mendiara, J. (2008). La Psicomotricidad Educativa: un enfoque natural. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 22(2), 199-220.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27414780012>
- Ministerio de Educación MINEDU (2018). *Guía metodológica de educación inicial EIB*.  
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6267>
- Ministerio de Educación MINEDU. (2017). *Currículo Nacional*.  
[http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo%20nacional\\_perfilfundamentos.pdf](http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo%20nacional_perfilfundamentos.pdf)
- Ministerio de Educación MINEDU. (2016). *Programa curricular de educación primaria*.  
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr.pdf>
- Ministerio de Educación MINEDU. (2012). *Guía de orientación del uso del módulo de materiales de psicomotricidad para niños y niñas de 3 a 5 años – Ciclo II*.  
<http://www.dreapurimac.gob.pe/inicio/images/ARCHIVOS2017/a-educa-inicial/guia-Psicomotricidad-Ciclo-II-2012.pdf>
- Ministerio de Educación MINEDU. (2010). *La hora del juego libre en los sectores: Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*.  
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4904>
- Ministerio de Educación MINEDU (2006). *Normas sobre organización y funcionamiento de las cunas de educación inicial*.  
<http://www.minedu.gob.pe/normatividad/directivas/dir073-2006-DINEBR-DEI.pdf>
- Mursic, Z. (2019). *Social learning and creativity in children in informal learning environments*. [Tesis de doctorado, Durham University]. Archivo digital.  
<http://etheses.dur.ac.uk/13199/1/20190709-PhD-ZarjaMursic-final.pdf>
- Neldner, K., Redshaw, J., Murphy, S., Tomaselli, K., Davis, J., Dixson, B., & Nielsen, M. (2019). Creation across culture: Children's tool innovation is influenced by cultural and developmental factors. *Developmental Psychology*, 55(4), 877-889.  
[doi.org/10.1037/dev0000672](https://doi.org/10.1037/dev0000672)
- Obando-Burbano, M. A., Palma-Obando, H. Z., Palma-Montaña, L.G., Angulo-Quiñónez, O. G. y Prado-Zamora, M. E. (2023). Neurocognición: desarrollo de la psicomotricidad y la estimulación temprana. *Ibero-American Journal Of Education & Society Research*, 3(1), 118- 124. [doi.org/10.56183/iberoeds.v3i1.606](https://doi.org/10.56183/iberoeds.v3i1.606)
- Pacheco, R. G. (2015) *Psicomotricidad en educación inicial*. Auto-edición Editorial Pacheco Montesdeoca, Rosario Guadalupe

- Pérez, R. (2005). *Psicomotricidad Teoría y Praxis del Desarrollo Psicomotor en la Infancia*. Ideas Propias Editorial
- Pisuña-Lluglluna, M D. y Larco-Pullas, J. M. (2023). Beneficios de la estimulación temprana en el desarrollo de los niños de 0 a 12 meses. *Polo del Conocimiento*, 8(5), 10.23857/pc.v8i5
- Poca, N. E. (2011). La psicomotricidad y la construcción del espacio. *Scientia*. 1(1), 85-93. <http://50.28.16.6/investigacion/pdf/1.5.pdf>
- Romo, M. (2016). Treinta y cinco años del pensamiento divergente: teoría de la creatividad de Guilford. *Estudios de Psicología*, 7(27-28), 175–192. [doi.org/10.1080/02109395.1986.10821474](https://doi.org/10.1080/02109395.1986.10821474)
- Serrano, P. y De Luque, C. (2019). *Motricidad fina en niños y niñas: desarrollo, problemas, estrategias de mejora y evaluación*. Narcea S. A. de Ediciones Madrid.
- Serrano, A. I. (2012). La psicomotricidad infantil. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*. 1(19), 1-8. <https://www.feandalucia.ccoo.es/indcontei.aspx?d=6362&s=0&ind=282>
- Smogorzewska, J. (2019). “Storyline” or “Associations Pyramid”? A Relationship Between the Difficulty of Educational Methods and Their Effectiveness in Developing Language Creativity Among Pre-School Children. *Psychology of Language and Communication*, 23(1), 27-47. [doi.org/10.2478/plc-2019-0003](https://doi.org/10.2478/plc-2019-0003)
- Superti, L., Diederich, K., Crawford, L., Corbett, M., Klemm, S., Peterman, K., Currin, F., & Hourcade, J. P. (2020). Play-Based Design: Giving 3- to 4-Year-Old Children a Voice in the Design Process. [Conferencia]. *CHI '20: Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, Honolulu, Estados Unidos. 10.1145/3313831.3376407
- Tapia, J. L., Azaña, E. y Tito, L. A. (2014). Teoría básica de la educación psicomotriz. *Horizonte de la Ciencia*, 4 (7), 65-68. [doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2014.7.111](https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2014.7.111)
- Umuzdaş, S., Doğan, A., & Umuzdaş, M. S. (2019). Impact of Musical Creative Drama Education on Self-Confidence of Preschool Children. *Journal of Education and Training Studies*, 7(11), 10-22. [doi.org/10.11114/jets.v7i11.4471](https://doi.org/10.11114/jets.v7i11.4471)
- Urban, K. K. (1991) On the development of creativity in children, *Creativity Research Journal*, 4(2), 177-191. 10.1080/10400419109534384

- Vizcaya C., M. M. (2010). Concepción pedagógica creativa fundamentada en la teoría crítica educativa de Paulo Freire. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 14(1), 93–117. <https://revistas.investigacionupelipb.com/index.php/educare/article/view/249>
- Wang, J. H-T. (2003, del 1 al 5 de abril). The Effects of a Creative Movement Program on Motor Creativity of Children Ages Three to Five. [Ponencia]. *Annual Meeting of the American Alliance for Health, Physical Education, Recreation and Dance*, Philadelphia, Estados Unidos. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED479276.pdf>
- Ysla, E. N. & Zegarra, J. E. (2021). *La psicomotricidad para desarrollar la creatividad de estudiantes de educación primaria*. [Tesis de bachillerato, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Archivo digital. [https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/18034/ZEGARRARIOS\\_YSLAALVARADO%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/18034/ZEGARRARIOS_YSLAALVARADO%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y)





# ANEXOS

## ANEXO A MATRIZ DE CONSISTENCIA

<b>TITULO</b>	<b>PROBLEMA GENERAL Y ESPECÍFICOS</b>	<b>OBJETIVO GENERAL Y ESPECÍFICOS</b>	<b>HIPÓTESIS GENERAL</b>	<b>VARIABLE Y DIMENSIONES</b>	<b>METODOLOGÍA</b>
<p>Efectividad de un programa de estimulación temprana para desarrollar la creatividad en niños de 3 años en la cuna jardín particular Santa Elenita, Arequipa, 2023</p>	<p><b>PROBLEMA GENERAL</b> ¿Cuál es la efectividad de un programa de estimulación temprana para desarrollar la creatividad en niños de 3 años en la cuna jardín particular Santa Elenita, Arequipa, 2023?</p> <p><b>PROBLEMA ESPECIFICO</b> ¿Cuál es el nivel de creatividad en niños de 3 años en la cuna jardín particular Santa Elenita, Arequipa, 2023, antes de</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL</b> OG: Determinar la efectividad de un programa de estimulación temprana para desarrollar la creatividad en niños de 3 años en la cuna jardín particular Santa Elenita, Arequipa, 2023.</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b> OE1: o Precisar el nivel de creatividad en niños de 3 años en la cuna jardín particular Santa Elenita, Arequipa, 2023, antes de</p>	<p><b>HIPÓTESIS GENERAL</b> Dado que un programa de estimulación temprana permite desarrollar el aspecto de la creatividad en niños menores de 3 año.  Es probable entonces, que con la aplicación de este programa de estimulación temprana en los niños de la cuna jardín particular Santa Elenita, Arequipa, estos puedan desarrollar eficientemente su creatividad.</p>	<p><b>VARIABLE DEPENDIENTE</b>  Creatividad</p> <p><b>DIMENSIONES</b>  Fluidez Originalidad Flexibilidad</p> <p><b>DEFINICIÓN CONCEPTUAL</b>  La creatividad se refiere a la capacidad de generar ideas nuevas, originales y útiles que resuelvan problemas o satisfagan necesidades. Es la habilidad de pensar fuera de lo convencional y encontrar</p>	<p><b>NIVEL DE INVESTIGACIÓN</b>  Explicativo.</p> <p><b>TIPO DE INVESTIGACIÓN</b>  Investigación de campo, según el alcance temporal, la investigación es transversal ya que se estudiará en un solo momento dado.</p> <p><b>POBLACIÓN Y MUESTRA:</b>  La muestra quedó conformada por los estudiantes de 3 años de la cuna jardín particular Santa Elenita, siendo estos 16 estudiantes</p>

	<p>aplicar el programa de estimulación temprana?</p> <p>¿Cuál es el nivel de creatividad en niños de 3 años en la cuna jardín particular Santa Elenita, Arequipa, 2023, después de aplicar el programa de estimulación temprana</p>	<p>aplicar el programa de estimulación temprana.</p> <p>OE2: Evaluar el nivel de creatividad en niños de 3 años en la cuna jardín particular Santa Elenita, Arequipa, 2023, después de aplicar el programa de estimulación temprana</p>		<p>soluciones innovadoras para los desafíos que se presentan.</p> <p><b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b></p> <p>Programa de Estimulación Temprana</p> <p><b>DIMENSIONES</b></p> <p>Imitación Expresión corporal Expresión de emociones</p> <p><b>DEFINICIÓN CONCEPTUAL</b></p> <p>Un programa de estimulación temprana es una serie de actividades y ejercicios diseñados para promover el desarrollo físico, cognitivo, emocional y social de los bebés y niños pequeños, desde su nacimiento hasta los primeros años.</p>	<p><b>TÉCNICA:</b> Encuesta</p> <p><b>INSTRUMENTOS:</b> Test de Torrance adaptado</p>
--	---	---	--	---	---

## ANEXO B

### INSTRUMENTO DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

#### TEST DE TORRANCE

**OBJETIVO:** Es un test de pensamiento creativo cuya finalidad es evaluar el nivel de creatividad de los niños y niñas de 3 y 4 años, realizando dibujos, valorando los componentes de originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración.

El test está formado por tres juegos:

- a) Componer un dibujo.
- b) Acabar un dibujo.
- c) Componer diferentes realizaciones utilizando líneas paralelas

Datos socio demográficos del niño y niña

<b>Nombres</b>	<b>Apellido paterno</b>	<b>Apellido materno</b>
<b>Edad</b>		
<b>Institución educativa</b>		


#### Instrucciones para quien aplica el test

- Antes de aplicar el test, crear condiciones favorables para que los niños y niñas estén motivados para la realización de los juegos.
- Dar orientaciones precisas acerca de las actividades que realizarán los niños y niñas. Las docentes estarán permanentemente asistiendo.
- El test se aplicará en forma grupal
- El tiempo de aplicación es entre 30 a 45 minutos.

## JUEGO N° 1

En el primer juego, componer un dibujo, se le pide al escolar que construya un dibujo a partir de una forma dada, en nuestro caso una “plastilina” verde. Es decir, el objetivo es dar una finalidad a algo que previamente no la tenía y llegar a elaborar el objeto de manera inusual. Se evalúa la originalidad.

CONSIGNA: Se le incentivará al niño o a la niña que dibuje lo que él quiera, lo que él se imagine, partiendo o utilizando la plastilina que está en la mitad de la hoja y se le dará un tiempo de 10 minutos. Después se le preguntará qué dibujó y se le permitirá que nos cuente todo lo que se imagine y se escribirá la respuesta dada, para ello se proporcionará unos 2 minutos explicar el dibujo

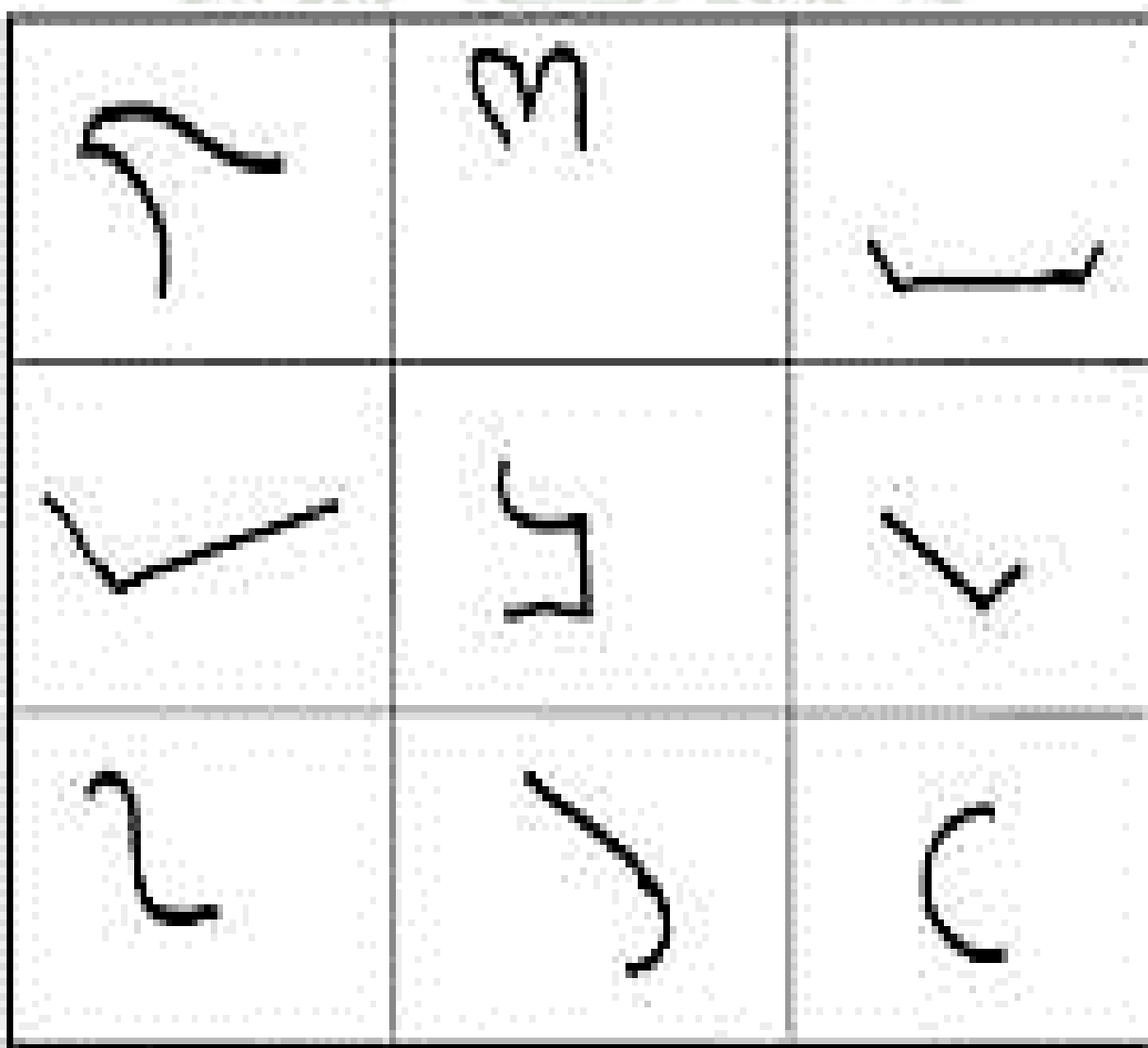


Aquí pegar  
la plastilina o  
masilla

## JUEGO N° 2

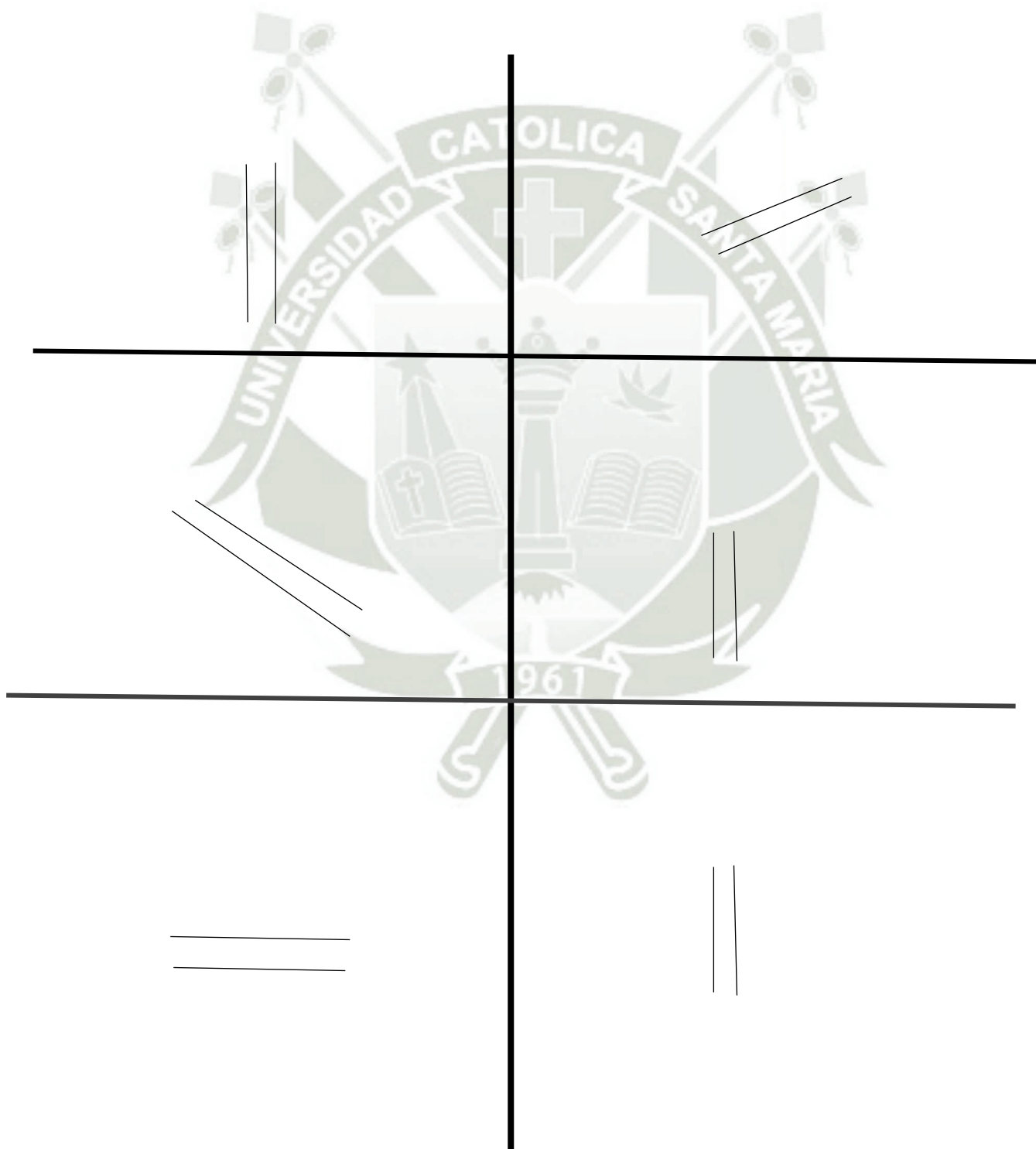
El segundo juego consiste en acabar un dibujo. El objetivo es que el estudiante complete y ponga título a esos dibujos acabados por él. Se evalúa la originalidad, la flexibilidad y la fluidez.

CONSIGNA: Se le incentivaré al niño o a la niña para que dibuje en cada cuadrado, lo que él quiera, lo que se imagine, partiendo de los trazos de cada cuadrado. Cuando termine de dibujar en el primer cuadrado se le indicará el segundo cuadrado a que dibuje, hasta que termine los 9 cuadrados. Para esta actividad se le dará un tiempo de 10 minutos. Después se le preguntará que dibujo en cada cuadrado y se le permitirá que nos explique cada uno y se escribirá la respuesta dada, para ello se proporcionará unos 3 minutos para contestar.



**JUEGO N° 3**

El tercer juego, las líneas paralelas, consiste en que el niño haga tantos dibujos como pueda con pares de líneas paralelas. Mide la aptitud para hacer asociaciones múltiples a partir de un estímulo único. Se evalúa la originalidad, la flexibilidad y la fluidez.



**CONSIGNA:** Se le incentivará al niño o a la niña para que realice un dibujo con cada línea paralela en la hoja, se le dirá que dibuje lo que él quiera, lo que se imagine, utilizando las líneas. Cuando termine un dibujo se le motivará a que realice otro y así hasta ver cuántos dibujos realiza en 10 minutos. Hay que decirle que trate de realizar dibujos diferentes. Después se le preguntará que es cada dibujo y se le permitirá que explique cada uno y se escribirá la respuesta dada, para ello se proporcionará unos 5 minutos para contestar.

## **Evaluación**

### **Juego 1: Esta actividad evalúa sólo la originalidad**

Originalidad: Con un puntaje que va desde 0 a 3 puntos.

- 0 puntos: si la respuesta se limita a trazos simples, como: “círculo” “bola” “palo”.
- 1 punto: si la respuesta se limita a dar un nombre de una persona, como: “papá” o “mamá”
- 2 puntos: si la respuesta es algo nuevo, tiene uno o dos palabras, como: “sol”, “araña”, “avión”, “pato”, etc.
- 3 puntos: si la respuesta tenía una historia o una explicación, como: “Es mi pa manejando”, “Es un ave volando”, “Es el juego donde fui con mamá”, etc.

Para considerar que un niño o niña tiene originalidad en este ítem se tomará en cuenta los puntajes de 2 y 3.

### **Juego 2: En esta actividad se calificó, la fluidez, originalidad y flexibilidad.**

No se considerará en ninguna actividad como respuesta válida si el niño o la niña nombra a su dibujo como: círculo, bola, líneas, palos.

Fluidez: Como la actividad tiene 9 trazos los puntajes van desde 0 a 9. Se otorgará 1 punto por cada dibujo que el niño o la niña de un nombre diferente.

Para considerar que un niño o niña tiene fluidez en este ítem se tomará en cuenta los puntajes de 6 a 9.

Originalidad: Se calificará la originalidad de cada dibujo en un puntaje de 0 a 3 puntos, para ello se tomará en cuenta la forma de calificar de la actividad 1. Como son 9 trazos para calificar el puntaje puede ir desde 0 a 27 puntos.

Para considerar que un niño o niña tiene originalidad en este ítem se tomará en cuenta los puntajes de 10 a 27.

Flexibilidad: Se proporcionará 1 punto por cada categoría diferente, es decir, si el niño o la niña realiza sólo figuras humanas tiene 1 punto, si realiza figuras humanas, casas y flores, tienen 3 puntos. Los puntajes pueden variar de 0 a 9 puntos.

Para considerar que un niño o niña tiene flexibilidad en este ítem se tomará en cuenta los puntajes de 5 a 9.

**Juego 3: Se tomó en cuenta las dos primeras hojas de la prueba siendo 12 líneas para dibujar, ya que las 30 son muchas tomando en cuenta la edad cronológica. En esta actividad se valoró la fluidez, originalidad y flexibilidad.**

No se considerará en ninguna actividad como respuesta válida si el niño a la niña nombra a su dibujo como: círculo, bola, líneas, palos.

Fluidez: En esta actividad hay 12 dibujos que el niño o la niña puede realizar, por ello los puntajes van desde 0 a 18. Se otorgará 1 punto por cada dibujo que tenga un nombre diferente.

Para considerar que un niño o niña tiene fluidez en este ítem se tomará en cuenta los puntajes de 6 a 12.

Originalidad: Se calificará la originalidad de cada dibujo en un puntaje de 0 a 3 puntos, para ello se tomará en cuenta la forma de calificar de la actividad 1. Como son 12 dibujos que puede realizar el puntaje puede ir desde 0 a 36 puntos.

Para considerar que un niño o niña tiene originalidad en este ítem se tomará en cuenta los puntajes de 18 a 36.

Flexibilidad: Se proporcionará 1 punto por cada categoría diferente, es decir, si el niño o la niña realiza solo figuras humanas tiene 1 punto, si realiza figuras humanas, casas y flores, tienen 3 puntos. Los puntajes pueden variar de 0 a 12 puntos.

Para considerar que un niño o niña tiene flexibilidad en este ítem se tomará en cuenta los puntajes de 6 a 12.

## ANEXO C

### INSTRUMENTO DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

#### Programa de estimulación temprana para el desarrollo de la creatividad

##### Presentación

La estimulación de la creatividad en niños de 3 años generará un cúmulo de nuevas experiencias que les permitirá la adaptación a las posibilidades reales de cada uno, estimulándolos a construir conceptos y a realizar actividades que partan de sus propios conocimientos y expresiones.

En la búsqueda para forjar una nueva alternativa no tradicional de la enseñanza, que se base en la creatividad, como un eje vital del desarrollo de los niños de 3 años, logrando así explotar al máximo su capacidad en base a la creatividad.

El presente programa estará dividido en siete sesiones, además se realizará dos evaluaciones, una al empezar (pre- evaluación), y una al finalizar (post-evaluación); lo que permitirá hacer una evaluación de impacto tomando en cuenta una línea base. Las sesiones se desarrollan a continuación:

## Sesiones del Programa de estimulación temprana para el desarrollo de la creatividad

### SESION N°1

**OBJETIVO:** Lograr que los niños tengan contacto con otros niños, y utilizando la imitación, un rasgo característico de su personalidad, fomentar la confianza, importante en la creatividad.

<p><b>INICIO</b></p>	<p><b>Juegos de desinhibición</b></p> <p><b>El espejo</b></p> <p>Se colocan dos niños uno frente al otro (en cualquier posición: sentado, parado, de rodillas, etc.), uno hace de espejo y el otro de actor.</p> <p>El niño que representan el espejo debe actuar y reproducir con precisión los mismos movimientos gestos y acciones que realiza el actor frente al espejo, pero cuidando de que dichas acciones se hagan simultáneamente.</p> <p>Este juego además de explorar la capacidad de observación de los niños les ayuda a liberarse de sus tensiones y a actuar con serenidad y seguridad ante un grupo, posibilitando su inserción social en un centro educativo regular (Inclusión).</p>
	<p><b>Juegos para desarrollar la imaginación</b></p> <p><b>Frío y calor</b></p> <p>El profesor invita a los niños a recordar sus experiencias vividas para que expresen con el cuerpo las sensaciones imaginadas de frío y calor.</p> <p>El profesor narra lentamente la experiencia, y los niños irán expresando con todo el cuerpo las sensaciones imaginadas de calor y frío.</p>

<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p><b>Historia:</b> La colina</p> <p>Estamos en lo alto de una colina, el sol brilla esplendoroso, que tibio está el ambiente, nos sentimos muy bien. Ahora nos echamos en la hierba. ¡Qué bello y despejado está el cielo! El sol calienta cada vez más. Sentimos calor ¡uff, uff!, ya estoy sudando. ¿Pero, que pasa en el cielo? Aparecen algunas nubes. Son grandes y oscuras, se acercan al sol y lo cubren. Se siente un poco de viento. ¡huy!, empezó a llover nos mojamos, ¿en dónde nos escondemos? ¡Ay!, ¡qué pena! Ya estamos mojados completamente; el viento continúa, y qué frío estoy sintiendo, burr, burr, ¡ay!, ya no puedo con este frío, y aumente la lluvia, que frío, sigo buscando refugio para protegerme de la lluvia. Ajá, creo ese árbol frondoso me servirá, corro, ahora sí, qué bien me siento ahora, ya no me mojo, pero sigue el frío ya no lo soporto.</p> <p>Se alejan las nubes, la lluvia disminuye, cada vez llueve menos. ¡Que felicidad!, ya no llueve. Salgo, ¡huy!, qué mojados estamos, el sol aparece, sí, el sol, me quitate algunas ropas para que se sequen. Ya salió completamente el sol, sus rayos empiezan a calentar que alegría, ahora es insoportable el sol, que calor hace, ya estamos completamente secos y nos vamos a nuestras casitas.</p>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p><b>Juego de reconstrucción de objetos</b></p> <p><b>Completar imágenes</b></p> <p>Un juego que representa en color todos los medios de transporte, alimentos y vestidos; con colores llamativos, se cortan las imágenes en dos; una de las partes se pega en un cartón grande y la otra en cartulina.</p>

	<p>Se le pide al niño mayor que con alegría y mucho cariño incentive a su compañero a completar las imágenes. Ayudándole a reconocer las imágenes. Dejar que pegue libremente no decirle está mal, sino aplaudiendo su esfuerzo por encontrar el lado correcto de la imagen.</p>
--	--



**SESIÓN N° 2**

**OBJETIVO:** Fomentar que los niños se expresen libremente, tanto con el lenguaje y con la expresión corporal.

<b>INICIO</b>	<p><b>Juegos de imitación de actitudes de la vida diaria</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se pide a los niños que observen lo que hace su maestra o algún familiar, cuando tiene que realizar alguna acción o tarea.</li> <li>▪ Luego, dentro de una atmósfera de alegría, confianza y expectativa, el profesor orientará el juego formulando preguntas que evoquen el recuerdo de la actividad observada o vivida. Ejemplo: lavarse la cara.</li> <li>▪ ¿Qué hacemos todas las mañanas cuando nos levantamos de la cama? ¿Rezamos? ¿Hacemos ejercicios? ¿tendemos la cama? ¿Nos lavamos?...</li> <li>▪ ¿Cómo nos lavamos la cara?, ¡a ver! ¿Cómo lo hacemos? Se invita a los niños a que realicen la acción (ellos deben simular sentir el agua en sus manos y cara, jabonarse, enjugarse y secarse, etc.)</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Juegos de imaginación con objetos</b></p> <p>La actividad se realiza con objetos que los niños traen al aula y que previamente son solicitados por el profesor. Observaran el objeto y luego cada niño imaginará y decidirá qué uso diferente le puede dar, sin repetir la acción del compañero.</p> <p>Ejemplo:</p> <p>Objeto observado: “una regla”</p> <p>Uso imaginado: una quena, un lapicero, una cuchara, un peine, un micrófono, un pico, una lámpara, una brocha, un lápiz labial, etc.</p>

	Cuando observamos que se han agotado los usos imaginados que se le pueden dar al objeto, cambiamos de objeto.
<b>CIERRE</b>	Se le pide al niño que exprese mediante un dibujo lo que imagino o el uso que pudo dar al objeto observado



**SESIÓN N° 3**

**OBJETIVO:** fomentar que los niños libremente expresen sus emociones a través de la pintura, teniendo como fuente de motivación la música.

<p><b>INICIO</b></p>	<p>Se basará en los colores y la música.</p> <p><b>Yo y mi mundo</b></p> <p>Esta dinámica busca que los niños a través de un cuento acerca de la familia y de la escuela imagine y exprese lo escuchado a través de la pintura. Para lo que se le pondrá al mismo tiempo música tranquila que inspire paz, para luego interrumpirla con música fuerte, que inspire ira.</p> <p>Para esto se dividirá las pinturas en colores cálidos y colores oscuros, cada vez que se cambie de música, se le pedirá que escoja una de las pinturas.</p>
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p><b>Mi cuerpo como base de la creatividad</b></p> <p>Esta dinámica busca que el niño utilice todo su cuerpo a la hora de realizar una pintura, al mismo tiempo tiene que cantar o bailar.</p> <p>Luego se le da imágenes de diferentes cosas al niño y se le pide que las pegue donde quiera en la pintura que ha hecho,</p>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>Se le pide a los niños, que cuenten uno a uno, que es lo que ve y lo exprese con su cuerpo.</p>

**SESIÓN N° 4**

**OBJETIVO:** Estimular la creatividad con objetos tratando de diversificar las posibilidades manipulativas e imaginativas.

<b>INICIO</b>	<p><b>Basado en la expresión corporal</b></p> <p><b>Los personajes de los cuentos</b></p> <p>Canción: “Los personajes de los cuentos”</p> <p>Colocación: De pie, formando un gran círculo, permanecer todos unidos por las manos. Se colocan unas telas, máscaras y accesorios en el centro del círculo, con el objeto de que pasen algunos niños (los que tienen curiosidad) a recogerlas para disfrazarse mientras danzan al ritmo.</p> <p>Estríbillo: El círculo gira hacia la derecha. Al llegar a la palabra “compás”, detenerse. Hacer lo que indica la letra de la canción.</p> <p>Estrofas: Mientras todos cantan y dan palmadas al ritmo de la música, tres o cuatro niños pasean por el interior del círculo, mostrando como se hace y sigue la canción.</p>
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Basada en la dramatización</b></p> <p>Los que representan el cuento deben conocer el espacio de que disponen para su representación. Para ello se puede delimitar con sillas u otros objetos el lugar escénico.</p> <p>Los que hacen de espectadores deben estar situados, a ser posible, en un semicírculo, de modo que todos se sientan más integrados dentro de lo que se cuenta. Interesa que no tengan nada en las manos que puedan distraer la atención.</p>

<b>CIERRE</b>	Tras cada representación los niños expresaran, los aspectos creativos del grupo, como la elección del vestuario, la soltura, el no guiarse por lo estudiado y el uso de los objetos en la puesta de escena. Señalar la importancia de la improvisación.
---------------	---

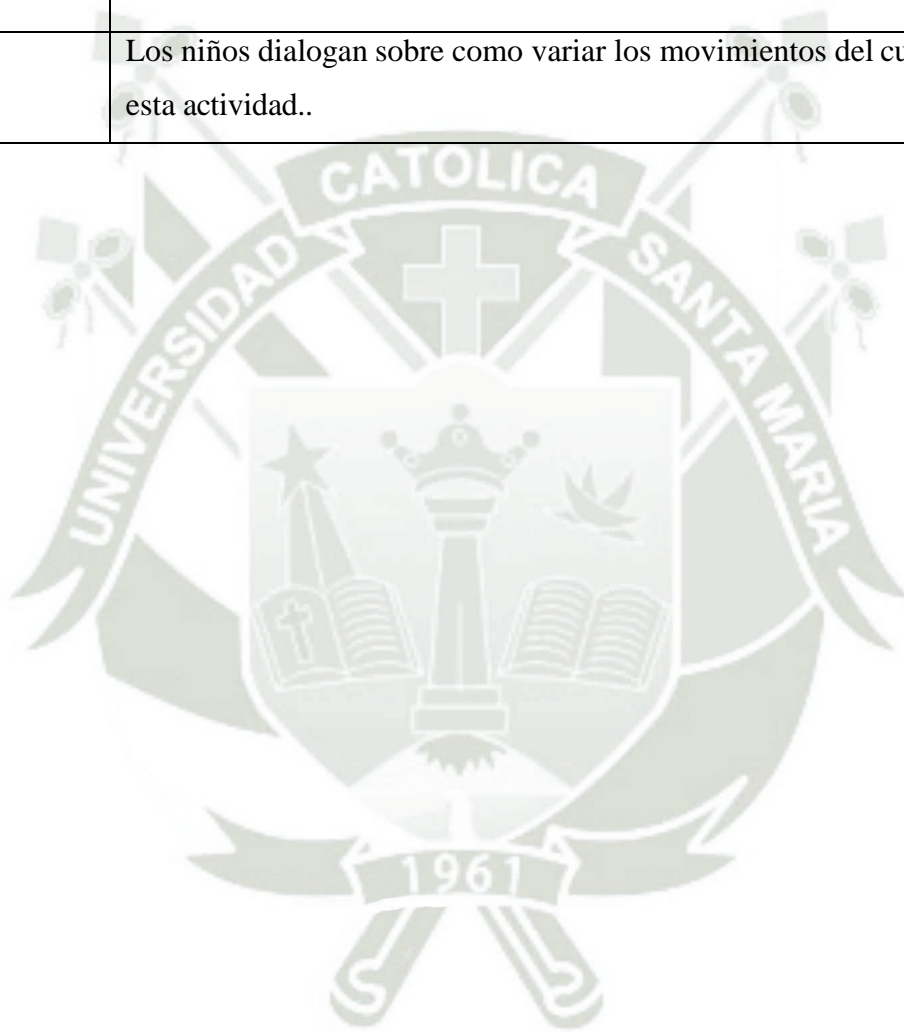


## SESIÓN N° 5

**OBJETIVO:** ofrecer diversos campos de expresión donde desarrollar la creatividad de una manera global, utilizando para ello el área plástica, musical, lingüística y dramática.

<p><b>INICIO</b></p>	<p><b>Basado en el desarrollo de la creatividad plástica y dramática</b></p> <p><b>Jugando con títeres</b></p> <p>Creación de títeres: títeres planos</p> <p>Materiales: cartón consistente, témperas, lanas y telas, maderitas pequeñas</p> <p>Representación de títeres: cada grupo presenta el teatro de títeres que ha preparado.</p> <p>Se analizarán los aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cómo están fabricadas las marionetas?</li> <li>¿Han usado decorados y elementos accesorios?</li> <li>¿Las voces de los personajes eran adecuadas?</li> <li>¿Ha habido efectos especiales o musicales?</li> </ul>
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p><b>Relajación segmentaria: Diálogo de pies y manos</b></p> <p>Tumbados boca arriba, cada niño realiza los movimientos que va indicando el profesor:</p> <p>“Nos estiramos mucho..., más... y aflojamos todo el cuerpo (repetir 3 veces). La mano derecha quiere hablar y los dedos dialogan entre sí.</p> <p>Levantamos el brazo con el codo apoyado en el suelo, y vemos como habla la mano derecha.</p> <p>La mano izquierda desde el suelo, nota como habla la mano derecha, y ella también quiere decir algo. Comienza a mover los dedos... la derecha escucha y calla. La izquierda se incorpora desde el codo.</p> <p>Ambas manos hablan..., se escuchan..., dialogan..., discuten.... El pie derecho quiere participar..., espera el turno....</p>

	<p>También el izquierdo..., discuten..., se chillan..., se calman..., todos vuelven a descansar...”</p> <p>Los niños pueden mantener los ojos abiertos y seguir el proceso de charla de manos y pies. Insistir en que es algo personal, cada uno debe centrarse en lo suyo.</p>
<b>CIERRE</b>	<p>Los niños dialogan sobre como variar los movimientos del cuerpo en esta actividad..</p>

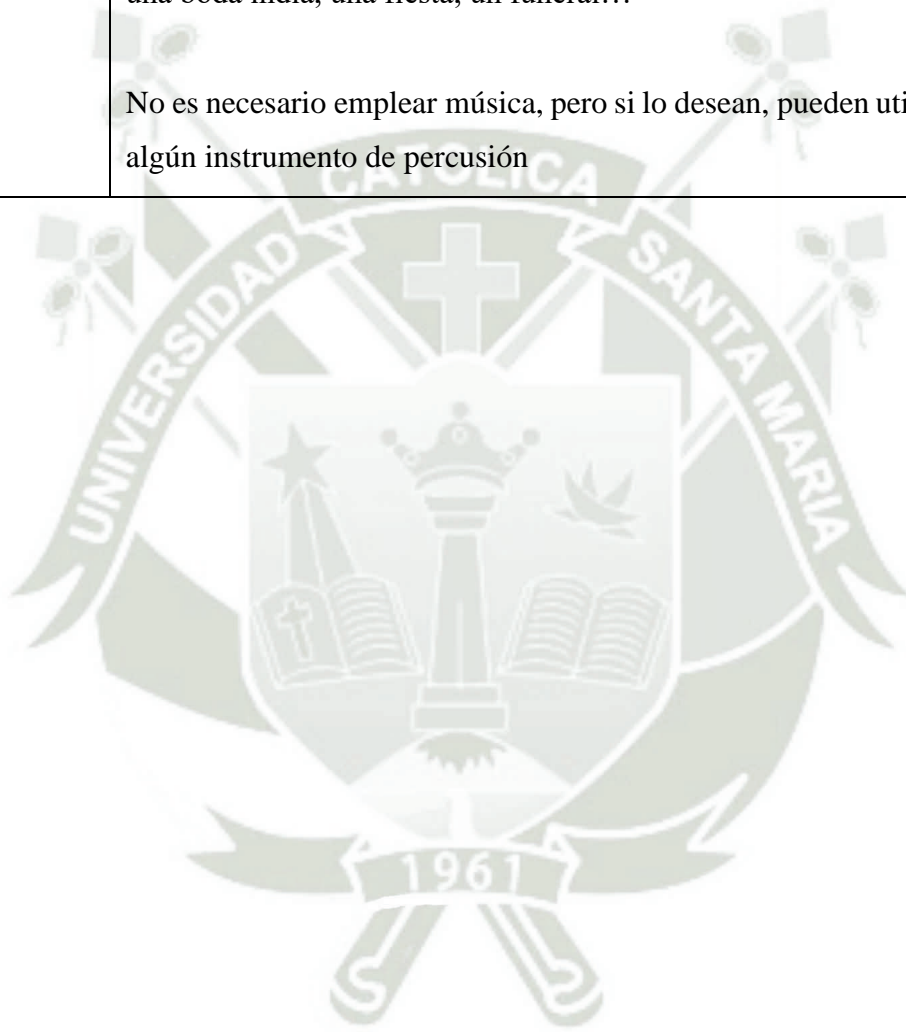


## SESIÓN N° 6

**OBJETIVO:** posibilitar situaciones de creatividad dramática con el fin de que el niño disponga de elementos suficientes de expresión y de toma de conciencia de su propio cuerpo.

<p><b>INICIO</b></p>	<p><b>Creación plástica</b></p> <p>En clase de plástica, realizar un collage con fotos de revistas recortadas. “Un tótem indio”</p> <p>Canción: Apu el indiecito</p> <p>Escuchar la grabación o cantar directamente la canción.</p> <p>Apu el indiecito va tocando su tambor pom pom pom pom, pom pom pom pom pom pom pom pom.</p> <p>Hace rueda frente al fuego y danzando esta pom pom pom pom, pom pom pom pom pom pom pom pom.</p>
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p><b>Basado en la imaginación</b></p> <p>Crear con los niños el cuento del Tottem, iniciamos la narración nombrando a los personajes y sus características para que los niños la continúen.</p> <p>El Oso miedoso: tienen miedo de la noche</p> <p>La Nube tímida: con frecuencia se avergüenza ante un grupo.</p> <p>El Bisonte peleón: suele enfadarse con facilidad</p> <p>La Flecha gafe: tiene mala suerte</p> <p>El Águila curiosa: le gusta meterse en todo</p> <p>El Trueno gruñón: protesta fácilmente por lo que le sucede</p>

	Actúan los miedos
<b>CIERRE</b>	<p>Improvisación de una danza india en torno al gran “Tótem”</p> <p>Por una parte, construir un tótem sirviéndose de sillas, picas, papeles, telas, cartulinas y pinturas.</p> <p>Y por otra improvisar una danza india para pedir la lluvia, celebrar una boda india, una fiesta, un funeral...</p> <p>No es necesario emplear música, pero si lo desean, pueden utilizar algún instrumento de percusión</p>



## SESIÓN N° 7

**OBJETIVO:** Ofrecer al niño la posibilidad de interiorizar sensaciones e imágenes sobre la audición musical, para llegar a expresarla a través del movimiento.

<p><b>INICIO</b></p>	<p><b>Improvisación dramática y audición musical.</b></p> <p>Cantaremos la canción En el Fondo del Mar</p> <p>En el fondo del mar  hay un pulpo colorado  no tiene pies, tiene sopapas  y se pega por todos lados.  Sabes que en el fondo del mar  hay un cangrejo rosado  tiene manos de tijera  y camina de costado.  Sabes que en el fondo del mar  hay un tiburón azulado  que es más gordo que mi panza  y me mira preocupado</p>
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p><b>Buscando en el fondo del mar</b></p> <p>Distribuir en grupos. Cada grupo por su cuenta y realizando todos a la vez la misma acción, juegan a ser buscadores.</p> <p>Luego, todos juntos ven y admiran el fondo del mar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• encuentran objetos caídos desde la superficie</li> <li>• aparecen barcos hundidos</li> <li>• se introducen por grutas y puentes coral</li> <li>• hay animales muy pacíficos y de bellos colores</li> <li>• otros animales son peligrosos, hay que ocultarse de ellos, etc.</li> </ul>

<b>CIERRE</b>	Los niños dibujan en un papelote lo que encontraron en el fondo del mar.
---------------	--



**SESION N° 8**

**OBJETIVO:** Lograr en los niños fomentar la imaginación y potenciar la creatividad contacto con otros niños, y utilizando la imitación, actuando de manera autónoma.

<b>INICIO</b>	<p><b>Basada en juego de roles</b></p> <p>Se colocan frente a los niños diferentes imágenes de profesiones o personajes, los niños expresaran que profesión o personaje les gustaría representar.</p> <p>Este juego además de explorar la capacidad de imaginación de los niños les ayudara expresar sus pensamientos y simular alguna situación real o irreal.</p>
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Juegos para desarrollar la imaginación y creatividad</b></p> <p>El profesor invita a los niños a sacar de un baúl diferentes prendas de vestir, para poder representar a la profesión o personaje que más le guste o quieran ser.</p> <p>Representaran diferentes situaciones, dirigidas o creadas por ellos mismos.</p> <p>El profesor narra lentamente la alguna situación, y los niños irán representando la situación según la profesión o personaje que están representando</p> <p><b>Historia:</b> El doctor bueno y la comunidad</p> <p>Los niños elegirán a los que tendrán el rol de doctor/a y enfermero/a, los demás tomarán diferentes profesiones y personajes, el doctor caminara por la comunidad para atender a las personas que va viendo en la comunidad, cada uno dirá lo que enfermedad tiene (a uno le duele la barriga, otro se golpeó la rodilla, etc.). El médico examinará al paciente designándole un tratamiento y el enfermero seguirá las instrucciones dadas por el médico. Si algún paciente requiere tratamiento especial será ingresado al hospital.</p>

<b>CIERRE</b>	Después de la actuación realizan un debate sobre la representación de cada uno de los personajes o profesiones. No es un debate sobre cómo ha actuado cada uno, si no sobre la que hicieron y como se sintieron.
---------------	--



**SESION N° 9**

**OBJETIVO:** Lograr en los niños diferenciar tamaños y formas de acuerdo a sus intereses en relación con diversos objetos del entorno.

<b>INICIO</b>	<p><b>Basado en la Música</b></p> <p>Se inicia la sesión con el cuento de los tres chanchitos y el lobo, enfatizando la construcción de las casas de los tres chanchitos.</p>
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Juego de construcción</b></p> <p>Decirles a los niños que tendrán que construir una gran casa para los juguetes y muñecos porque se acerca la lluvia.</p> <p>El profesor colocara diferentes materiales para la construcción de una casa para los juguetes como cubos, bloques de construcción grandes, sillas pequeñas, telas, etc que le ayuden a la construcción de sus casas.</p> <p>Canción de lluvia</p> <p>Que llueva, que llueva, La virgen de la cueva, Los pajaritos cantan las nubes si levantan, ¡Que si, Que no! Que caiga un chaparrón Con Azúcar y Turrón</p>
<b>CIERRE</b>	<p>Al terminar la construcción de sus casas, dibujaran en un papel su casas y dirán como la construyeron</p>

**SESION 10**

**OBJETIVO:** Ofrecer a los niños la posibilidad de crear un collage, con diferentes materiales, utilizando las fotos de su familia, desarrollando así la creatividad en ellos.

<b>INICIO</b>	Se inicia la sesión mostrándoles en una pizarra grande, las fotos de diferentes personas miembros de su familia.
<b>DESARROLLO</b>	<p>Cantar la canción de la familia  Mi Familia  Mi mama me da un beso antes de dormir,  Mi papa me da un beso antes de salir,  Mi abuela me da un beso, me hace feliz,  Mi abuelo me da un beso y me hace reir,  Yo le doy un beso a mi hermano y también el me da un beso a mi,  Esta es mi familia, besos para ti</p> <p>Pedir a los niños que reconozcan a cada miembro de su familia en las diferentes fotos.</p> <p>Los niños dirán algo de cada miembro de su familia, que les gusta, su comida, que hacen con cada uno de ellos.</p> <p>Decirles a los niños que peguen en un papelote las fotos de sus familiares realizando un collage, decorando con diferentes materiales, papel de colores, plastilina, plumones, colore, etc</p>
<b>CIERRE</b>	Al terminar la actividad realizaremos un dialogo con ellos sobre cada collage que realizaron y los expondremos en el salón.

**SESION N° 11**

**OBJETIVO:** Mover las partes gruesas de su cuerpo de forma autónoma y creativa a través del juego.

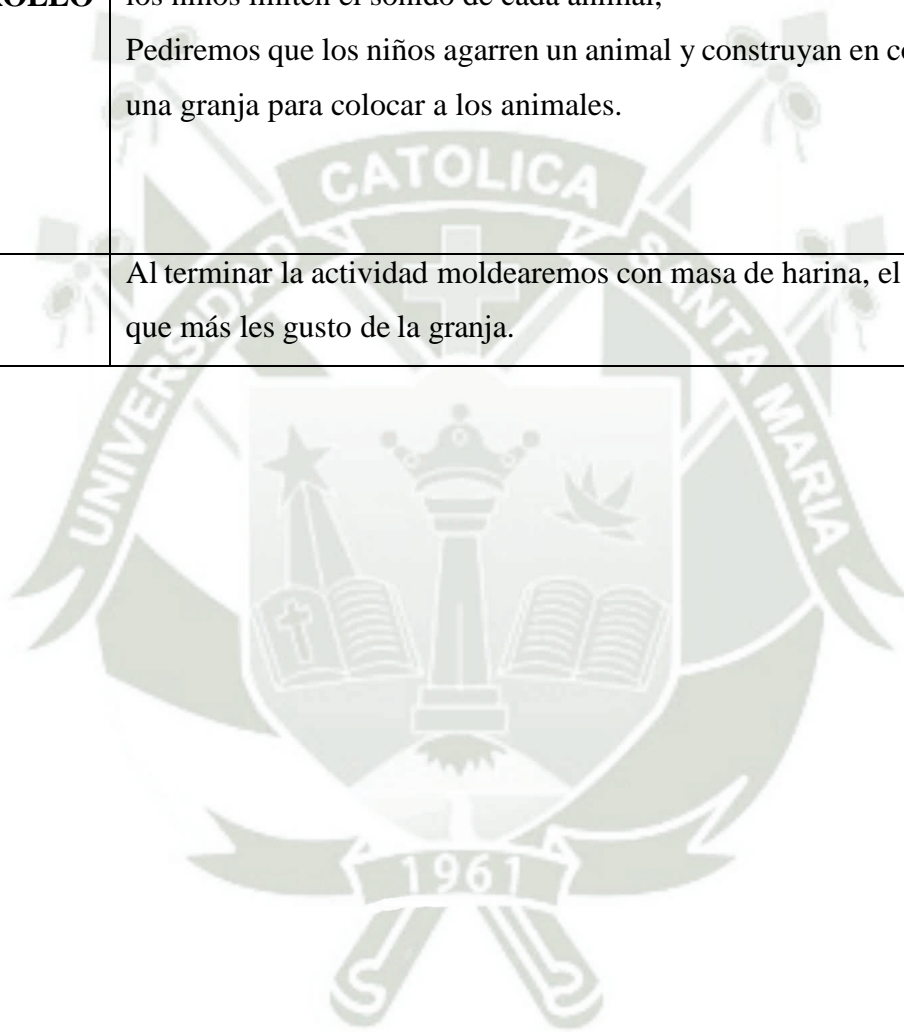
<b>INICIO</b>	<p><b>Basado en el Juego</b></p> <p>Sentarse en el suelo con el niño y repasar las partes del cuerpo y cara cabeza, brazos, piernas, ojos, orejas, nariz y boca</p> <p>Enseñarle las cintas de diferentes colores para que las manipule.</p> <p>Hacerle que agarre las cintas con sus manos y las mueva de arriba y abajo.</p>
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Buscará a través de la música realizar movimientos improvisados</b></p> <p>Poner a los niños frente a un espejo para que vean sus movimientos que realizan al ritmo de la música.</p> <p>Poner música y sacudir las cintas al ritmo de la música.</p> <p>Pedirle al niño que mueva las cintas igual que la docente (cada uno debe tener sus propias cintas en sus manos).</p> <p>Sacudir las cintas al ritmo de la canción. También se puede mover la cabeza y el cuerpo</p> <p>La música a utilizar debe ser de diferentes ritmos musicales y ritmos, lento y rápido.</p>
<b>CIERRE</b>	<p>Al terminar la actividad dialogaremos con los niños de cómo se sintieron si les gustó, si sus movimientos lo hicieron sentir bien y si se divirtieron.</p>

**SESION N° 12**

**OBJETIVO:** Lograr que el niño participe en conversaciones mostrando atención y expresando sus emociones a las personas adultas de su entorno cuando aprende nuevas palabras.

<b>INICIO</b>	<p><b>Basado en el Canto y la música</b></p> <p><b>Entonaremos la canción la granja que canta:</b></p> <p>Muy temprano a la mañana          Cuando apenas sale el sol          Todos juntos en la granja          Inventan una canción          Mú, mú, mú          La que canta es la vaca con su sombrero azul          Có, có, có          La gallina le contesta paradita en su balcón          Pío, pi          Los pollitos amarillos son los que cantan así          Me-me-me          Es la oveja la que se escucha mientras salta en un pie          Cua, cua, cua          Los patitos en el lago se pusieron a cantar          Pí, pí, pí          En lo alto de la rama, trina un ruiseñor feliz          Cro, cro, cro          Dice un sapo todo verde haciendo escuchar su voz          Oink, oink, oink          El cerdito divertido canta la misma canción          Poco a poco, el sol se enconde          Todos van a descansar          Pero, hay alguien que en la noche          No deja de cantar</p>
---------------	---

	Sentaremos en el suelo con los niños, frente a un televisor y haremos que visualicen un video de animales de la granja emitiendo diferentes sonidos.
<b>DESARROLLO</b>	<b>Basado en el juego</b> En el centro de la habitación colocaremos un cajón con diferentes animales, a continuación, haremos uno a uno los animales para que los niños imiten el sonido de cada animal, Pediremos que los niños agarren un animal y construyan en conjunto una granja para colocar a los animales.
<b>CIERRE</b>	Al terminar la actividad moldearemos con masa de harina, el animal que más les gusto de la granja.



**SESION N° 13**

**OBJETIVO:** Lograr que el niño por iniciativa propia pueda llevar los objetos de un lado a otro evitando los obstáculos que se le presentan en el camino, utilizando su creatividad para resolver problemas.

<b>INICIO</b>	<p><b>Basado en juego de obstáculos.</b></p> <p>Realizaremos un camino con obstáculos en el piso para que los niños puedan sortearlo siguiendo las instrucciones que le da la docente.</p>
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Basado en la creatividad e imaginación</b></p> <p>Colocaremos diferentes objetos en el piso, y con los niños formaremos un camino con obstáculos, después de ello los niños caminarán por dicho camino, evitándolos obstáculos que se colocaron, crearemos una historia sobre un safari donde existen cocodrilos, serpientes, etc, los cuales tiene que evitar.</p> <p>Realizaran la misma actividad, pero ahora con un objeto en los brazos, trasladándolo de un extremo a otro.</p>
<b>CIERRE</b>	<p><b>Juego de construcción</b></p> <p>Dialogaremos sobre la actividad y sobre cómo se sintieron durante la actividad y que historia podrían crear para los obstáculos.</p>

**SESION N° 14**

**OBJETIVO:** Lograr que el niño se exprese de forma verbal y no verbal mediante el dialogo y el dibujo

<p><b>INICIO</b></p>	<p><b>Basado en canto y musica</b></p> <p>Iniciaremos la sesión cantando la canción:</p> <p>Soy una taza, una tetera  una cuchara y un cucharón  un plato hondo, un plato llano  un cuchillito y un tenedor  Soy un salero, azucarero  la batidora y una olla express  Chu chu  Taza, tetera, cuchara, cucharón  plato hondo, plato llano, cuchillito, tenedor  salero, azucarero, batidora, olla express  Taza, tetera, cuchara, cucharón  plato hondo, plato llano, cuchillito, tenedor  salero, azucarero, batidora, olla express</p>
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>Basado en comunicación e imaginación</p> <p>En esta actividad sentaremos a los niños en un círculo en el piso, y les realizaremos diferentes preguntas para que ellos respondan lo que ellos sientan y crean.</p> <p>Las preguntas serian:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si fueras un animal ¿ Cual serias?</li> <li>• Imagina ser una fruta ¿Cuál serias?</li> <li>• Si pudieras ir a algún lugar ¿A dónde irías?</li> <li>• Piensa que eres un objeto ¿Cual serias?</li> <li>• Eres un carro ¿Cuál serias?</li> </ul>

**CIERRE**

Para terminar dibujarán en un papelote lo que más les gusto ser, lo más importante es el dibujo que realicen y lo que expresa el dibujo.



**SESION N° 15**

**OBJETIVO:** Lograr que el niño se imite y cree sus propios movimientos de acuerdo a las indicaciones y situaciones que se les presente, expresando sus ideas y pensamientos

<b>INICIO</b>	<p><b>Basado en la imitación</b></p> <p>La actividad empieza pidiendo a los niños que imiten los movimientos de un robot al ritmo de una canción, esto ayudara a que los niños se sientan en confianza y relajados.</p>
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Basado en la expresión corporal</b></p> <p>Se escuchara música de diferentes ritmos musicales, aquí los niños se animaran a bailar como cada uno desee, para que puedan sentirse libres, expresando sus ideas y pensamientos, lo importante es q sus movimientos sean creativos y únicos.</p>
<b>CIERRE</b>	<p><b>Basado en la comunicación</b></p> <p>Para terminar, dialogaremos sobre sus movimientos y que podrían agregar a su baile.</p>

**SESION N° 16**

**OBJETIVO:** Que los niños logren la libre expresión y la libertad de poder elegir con que materiales desea trabajar, se estimulara la autonomía y la creatividad en sus trabajos.

<b>INICIO</b>	<p><b>Basado en la música</b></p> <p>Se colocará una música clásica para que los niños se relajen y pueden sentirse en confianza para poder realizar la actividad.</p>
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Basado en la imaginación, y actividades plásticas</b></p> <p>Se colocará en el centro del salón de clases, diferentes materiales, harina, agua, plastilina, colores, plumones, papel, bloques lógicos, temperas, etc.</p> <p>Se les pedirá a los niños que escojan el material con el que les gustaría trabajar y que creen lo que ellos deseen ya sea su personaje favorito, animales, etc.</p> <p>Explicaran porque eligieron esos materiales para trabajar y cuál fue el trabajo que realizaron.</p>
<b>CIERRE</b>	<p><b>Basado en la comunicación</b></p> <p>Para terminar, expondrán sus trabajos y se le preguntara con que otro material podrían trabajar.</p>

**SESION N° 17**

**OBJETIVO:** Expresar sus sentimientos y emociones mediante la creación de un cuento sobre su familia desarrollando su creatividad e imaginación.

<p><b>INICIO</b></p>	<p>Iniciaremos la sesión contando el cuento “Una Familia Feliz”</p> <p>En un pueblo muy lejano vivía Martina, una niña de tres años, su hermano Carlos de 10 años, con papá y mamá, pim pom el gato y motita el perrito que son las mascotas de la familia.</p> <p>Es una familia muy unida, papá trabaja en una finca, mamá se encarga de las tareas en casa, Martina y Carlos van al colegio y ayudan a mamá al regresar del colegio.</p> <p>Es una familia muy feliz y unida y siempre cuidan uno de otro, todos se aman.</p>
<p><b>DESARROLLO</b></p>	<p>Colocar a los niños en círculo y empezar a contar el cuento.....</p> <p>En un pueblo muy lejano a continuación, el niño dirá una frase para continuar el cuento y así hasta terminar con el cuento, podremos repetir varias veces la historia para que los niños puedan decir varias versiones del cuento.</p>
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>Para terminar la sesión los niños plasmaran en un papalote con colores o crayolas, el cuento en un dibujo, hecho por ellos mismos.</p>

**SESION N° 18**

**OBJETIVO:** Reconocer y utilizar las diferentes posibilidades que ofrecen los materiales no convencionales para la práctica de actividades físico-deportivas

<b>INICIO</b>	<p><b>Basado en la imaginación</b></p> <p>Empezaremos la sesión jugando a fuego y agua, colocando trozos de papel en el piso de diferentes texturas, uno será de papel periódico y otro de papel sedita, el papel periódico será el fuego y el papel sedita será el agua.</p> <p>Comenzaremos el juego desplazándonos por todo el terreno de juego, sin tocar los papeles. Cuando la profesora diga en voz alta: ¡el bosque está ardiendo!, deberán dar un giro completo sobre su eje longitudinal y alejarse (si están cerca de un papel de periódico) del fuego, con objeto de ir a buscar agua. Cuando encontremos agua saltamos encima del papel para refrescarnos, seguiremos desplazándonos, según las indicaciones, hasta llegar al fuego y apagarlo, echándole el agua (depositando encima el papel).</p>
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Basado en la creatividad y movimientos corporales</b></p> <p>Colocaremos a los niños en parejas y a cada pareja les daremos un material diferente como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Una pelota de papel.</li> <li>• Un cono de cartulina.</li> <li>• Una caja de cartón.</li> <li>• Pelotas de colores simulando que sean frutas.</li> </ul> <p>La profesora indicara que deben realizar un juego con el material que se les brindo, con la pelota de papel jugaremos a lanzarla sin que se caiga la suelo.</p> <p>Con el cono de cartulina jugaremos a hablar por el utilizándolo como megáfono.</p> <p>La caja de cartón será un auto, un avión, un tren, etc.</p>

	<p>Las pelotas de colores serán frutas que sacaremos de los árboles o del suelo.</p> <p>Los niños crearan su propia actividad con los materiales que se les brinda.</p>
<b>CIERRE</b>	<p><b>Basado en la comunicación</b></p> <p>Para terminar la sesión los niños compartirán sus experiencias con los otros niños.</p>



**SESION 19**

**OBJETIVO:** Lograr que los niños realicen movimientos con autonomía y de forma creativa, con su propio cuento.

<b>INICIO</b>	<p><b>Basado en la música</b></p> <p>Iniciaremos dándoles diferentes instrumentos musicales a los niños y marcharemos entonando la canción la vaca lola</p> <p>La vaca Lola          La vaca Lola          Tiene cabeza y tiene cola          La vaca Lola          La vaca Lola          Tiene cabeza y tiene cola          Y hace muuu</p>
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Basado en movimientos corporales</b></p> <p>Colocar a los niños en línea recta y a cada uno le daremos un tambor, y en la parte superior de cada tambor colocaremos temperas de diferentes colores, se pondrá música de diferentes ritmos musicales para que los niños toquen el tambor el ritmo de la música.</p>
<b>CIERRE</b>	<p><b>Basado en la comunicación</b></p> <p>Los niños dialogan sobre como variar los movimientos del cuerpo en esta actividad..</p>

**SESION N° 20**

**OBJETIVO:** Lograr que los niños representen diferentes personajes con originalidad en un teatro de títeres. Desarrollando su imaginación y creatividad.

<b>INICIO</b>	<p><b>Basado en la observación</b></p> <p>Se entrega a los niños una tarjeta de animales, personajes, profesiones; manipulan e identifican su tarjeta, luego se indica que tendrán que representar al personaje; que eligieron en un teatro de títeres.</p>
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Basado en la imaginación</b></p> <p>Manipulan los títeres que serán utilizados. Eligen libremente el personaje de su agrado para representar en el teatro de títeres.</p> <p>Organizan la presentación con ayuda de la profesora que ayudara a formar parejas, para realizar la presentación del teatro.</p> <p>Los niños crearan una historia con sus títeres que eligieron y la presentaran a sus compañeros, con originalidad en un ambiente de libertad y autonomía.</p>
<b>CIERRE</b>	<p><b>Basado en la comunicación</b></p> <p>Para complementar la actividad, los niños se relajan, conversando de cual representación les gusto más y realizando ejercicios de respiración; Inhalar el aire, retenerlo y exhalar.</p>

## ANEXO D

## FICHAS DE VALIDACIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

## I. DATOS GENERALES:

## 1.1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE (EXPERTA):

JUÁREZ PINTO, MANUEL TRINIDAD

## 1.2. GRADO ACADÉMICO: DOCTOR

## 1.3. PROFESIÓN: EDUCACIÓN

## 1.4. INSTITUCIÓN DONDE LABORA: USMP, UTP.

## 1.5. CARGO QUE DESEMPEÑA: DOCENTE INVESTIG-ADOR

## 1.6. DENOMINACIÓN DEL INSTRUMENTO: PROGRAMA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 3

## 1.7. ENUNCIADO DEL PROBLEMA: EFECTIVIDAD DE UN PROGRAMA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 3 AÑOS EN LA CUNA JARDÍN PARTICULAR SANTA ELENITA, AREQUIPA, 2023

## 1.8. AUTOR DEL INSTRUMENTO: Cecilia Neyra Segovia

## 1.9. PROGRAMA DE POSTGRADO: Maestría en Estimulación Temprana Integral

## VALIDACIÓN INSTRUMENTO CUESTIONARIO DE APRENDIZAJE COOPERATIVO

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS SOBRE LOS ÍTEMS DEL INSTRUMENTO	Muy malo 1	Malo 2	Regular 3	Bueno 4	Muy bueno 5
CLARIDAD	Están formulados con lenguaje apropiado que facilita su comprensión.					X
OBJETIVIDAD	Hacen referencia acciones observables y medibles.					X
CONSISTENCIA	Existe una relación lógica en los contenidos y relación con la teoría.					X
COHERENCIA	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable.					X
PERTINENCIA	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiadas.					

<b>SUFICIENCIA</b>	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento.	X
<b>SUMATORIA PARCIAL</b>		30
<b>SUMATORIA TOTAL</b>		30

**RESULTADOS DE LA VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO**

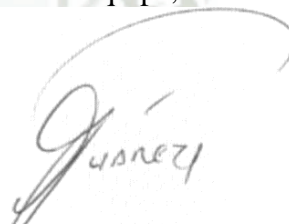
**1. VALORACIÓN TOTAL CUANTITATIVA: 30**

**2. OPINIÓN: FAVORABLE: X      DEBES MEJORAR: NO FAVORABLE:**

**3. OBSERVACIONES:**

Es un instrumento validado y de propiedades psicométricas adecuadas.

Arequipa, 7 de enero de 2023



---

JUÁREZ PINTO, MANUEL TRINIDAD  
DOCENTE  
DNI 29410692

## INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN 2

### I. DATOS GENERALES:

- 1.1 **APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMATE EXPERTO:** Carbajal Suárez,  
Lizbeth Mara
- 1.2 **GRADO ACADÉMICO:** Licenciatura
- 1.3 **PROFESIÓN:** Psicología
- 1.4 **INSTITUCIÓN DONDE LABORA:** Ministerio de Educación
- 1.5 **CARGO QUE DESEMPEÑA:** Especialista para la gestión y seguimiento de acciones para la implementación del Servicio Educativo Hospitalario
- 1.6 **DENOMINACIÓN DEL INSTRUMENTO:** PROGRAMA DE ESTIMULACION TEMPRANA PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 3 AÑOS.
- 1.7 **ENUNCIADO DEL PROBLEMA.** EFECTIVIDAD DE UN PROGRAMA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 3 AÑOS EN LA CUNA JARDÍN PARTICULAR SANTA ELENITA AREQUIPA 2023.
- 1.8 **AUTOR DEL INSTRUMENTO:** Cecilia Neyra Segovia
- 1.9 **PROGRAMA DE POSTGRADO:** Maestría en Estimulación Temprana Integral.

### VALIDACIÓN INSTRUMENTO CUESTIONARIO DE APRENDIZAJE

#### COOPERATIVO

INDICADORES	CRITERIOS SOBRE	MUY MALO	MALO	REGULAR	BUENO	MUY BUE
NO						
DE EVALUACIÓN	LOS ITEMS DEL	1	2	3	4	
DEL INSTRUMENTO	INSTRUMENTO		5			
<b>CLARIDAD</b>	Están formulados con lenguaje que facilita su comprensión					X
<b>OBJETIVIDAD</b>	Hacen referencia acciones observables y medibles					X
<b>CONSISTENCIA</b>	Existe una relación lógica en los contenidos y relación con la teoría					X

<b>COHERENCIA</b>	Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable	x
<b>PERTINENCIA</b>	Las categorías de respuestas y sus valores son apropiadas	x
<b>SUFICIENCIA</b>	Son suficientes la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento	x
<b>SUMATORIA PARCIAL</b>		<b>30</b>
<b>SUMATORIA TOTAL</b>		<b>30</b>

### RESULTADOS DE LA VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO

- 1. VALORACIÓN TOTAL CUANTITATIVA: 30**
- 2. OPINIÓN: FAVORABLE: X DEBES MEJORAR: NO FAVORABLE:**
- 3. OBSERVACIONES:**

Es un instrumento validado y de propiedades psicométricas, adecuadas evaluadas, en varios artículos científicos públicos, revista científicas a nivel mundial.



**Lizbeth Mara Carbajal Suárez**

Especialista para la gestión y seguimiento de acciones para la implementación del Servicio Educativo Hospitalario  
DNI 41473755

## INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN 3

### 1 DATOS GENERALES:

#### 1.2 APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE EXPERTO:

JAVIER TEJADA MERELLO

#### 1.3 GRADO ACADÉMICO: MAESTRÍA

#### 1.4 PROFESIÓN: PSICÓLOGO

#### 1.5 INSTITUCIÓN DONDE LABORA: UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DEL PERÚ - UTP

#### 1.6 CARGO QUE DESEMPEÑA: DOCENTE TIEMPO PARCIAL

#### 1.7 DENOMINACIÓN DEL INSTRUMENTO: PROGRAMA DE ESTIMULACION

TEMPRANA PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN NIÑOS DE 3 AÑOS.

#### 1.8 ENUNCIADO DEL PROBLEMA. EFECTIVIDAD DE UN PROGRAMA DE

ESTIMULACIÓN TEMPRANA PARA DESAROLLAR LA CREATIVIDAD EN NIÑOS

DE 3 AÑOS EN LA CUNA JARDÍN PARTICULAR SANTA ELENITA AREQUIPA 2023.

#### 1.9 AUTOR DEL INSTRUMENTO: CECILIA NEYRA SEGOVIA

#### 1.10 PROGRAMA DE POSTGRADO: Maestria en Estimulación Temprana Integral.

## VALIDACIÓN INSTRUMENTO CUESTIONARIO DE APRENDIZAJE COOPERATIVO

INDICADORES	CRITERIOS SOBRE	MUY MALO	MALO	REGULAR	BUENO	MUY BUENO
BUE NO	DE EVALUACIÓN	1	2	3	4	5
	LOS ITEMS DEL INSTRUMENTO					
<b>CLARIDAD</b>	Están formulados con lenguaje que facilita su comprensión					<b>X</b>
<b>OBJETIVIDAD</b>	Hacen referencia acciones observables y medibles					<b>X</b>
<b>CONSISTENCIA</b>	Existe una relación lógica en los contenidos y relación con la teoría					<b>X</b>

**COHERENCIA** Existe relación de los contenidos con los indicadores de la variable **X**

**PERTINENCIA** Las categorías de respuestas y sus valores son apropiadas **X**

**SUFICIENCIA** Son suficiente la cantidad y calidad de ítems presentados en el instrumento **X**

**SUMATORIA PARCIAL 30**

**SUMATORIA TOTAL 30**

### **RESULTADOS DE LA VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO**

**1. VALORACIÓN TOTAL CUANTITATIVA: 30 PUNTOS**

**2. OPINIÓN: FAVORABLE: X DEBES MEJORAR: NO FAVORABLE:**

**3. OBSERVACIONES:**

Es un instrumento validado y de propiedades psicométricas.

Arequipa, 20 de enero, 2023



Nombre, Javier Tejada Merello

Cargo, Docente UTP

Dni, 42775121

## ANEXO E

### REGISTROS DE SUNEDU

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
JUAREZ PINTO, MANUEL TRINIDAD DNI 29410692	<b>BACHILLER EN EDUCACION</b> Fecha de diploma: 05/02/1996 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN DE AREQUIPA <i>PERU</i>
JUAREZ PINTO, MANUEL TRINIDAD DNI 29410692	<b>MAGISTER EN DOCENCIA UNIVERSITARIA E INVESTIGACION PEDAGOGICA</b> Fecha de diploma: 16/03/2010 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD SAN PEDRO <i>PERU</i>
JUAREZ PINTO, MANUEL TRINIDAD DNI 29410692	<b>DOCTOR EN GESTION Y CIENCIAS DE LA EDUCACION</b> Fecha de diploma: 06/11/2012 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD SAN PEDRO <i>PERU</i>
JUAREZ PINTO, MANUEL TRINIDAD DNI 29410692	<b>LICENCIADO EN EDUCACIÓN, ESPECIALIDAD: CIENCIAS SOCIALES</b> Fecha de diploma: 27/12/96 Modalidad de estudios: PRESENCIAL	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN DE AREQUIPA <i>PERU</i>



**PERÚ**

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de  
Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e  
Información Universitaria y  
Registro de Grados y Títulos

### REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Graduado	Grado o Título	Institución
CARBAJAL SUAREZ, LIZBETH MARA DNI 41473755	<b>BACHILLER EN PSICOLOGIA</b> Fecha de diploma: 24/01/2007 Modalidad de estudios: - Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA <i>PERU</i>
CARBAJAL SUAREZ, LIZBETH MARA DNI 41473755	<b>LICENCIADA EN PSICOLOGIA</b> Fecha de diploma: 29/10/2009 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA <i>PERU</i>



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de  
Educación Superior UniversitariaDirección de Documentación e  
Información Universitaria y  
Registro de Grados y Títulos

## CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Jefe de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra previamente inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

### INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos	TEJADA MERELLO
Nombres	JAVIER
Tipo de Documento de Identidad	DNI
Numero de Documento de Identidad	42751214

### INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre	UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
País de Procedencia	Brasil

### INFORMACIÓN DE LA RESOLUCIÓN

Título profesional y/o Grado Académico	GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN SALUD COLECTIVA (GRADO DE MAESTRO)
Resolución N°	RESOLUCIÓN N° 000026-2022-SUNEDU-02-15-02
Fecha de Resolución	05/01/2022



Lugar y fecha de emisión de la presente constancia:  
Santiago de Surco, 24 de Febrero de 2022

JESSICA MARTHA ROJAS BARRUETA  
JEFA

Unidad de Registro de Grados y Títulos  
Superintendencia Nacional de Educación  
Superior Universitaria - Sunedu

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu ([www.sunedu.gob.pe](http://www.sunedu.gob.pe)), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde Internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 – Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(\*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

## Anexo F: BASE DE DATOS DE LA INVESTIGACIÓN

N°	EDAD CRONOLÓGICA	RESULTADOS DE LA BATERIA GRÁFICA PRETEST												Originalidad	Fluidez	Flexibilidad	Total
		ACTIVIDAD 1	ACTIVIDAD 2				ACTIVIDAD 3			Originalidad	Fluidez	Flexibilidad	Total				
		Org.	Fl.	Org.	Flx.	Fl.	Org.	Flx.									
1	3 años 8 meses	1	1	3	1	3	12	1	16	4	2	22	Media	Baja	Baja	Baja	
2	3 años 8 meses	2	3	12	2	6	16	6	30	9	8	47	Alta	Media	Media	Media	
3	3 años 10 meses	1	2	6	3	2	9	3	16	4	6	26	Media	Baja	Media	Media	
4	3 años 10 meses	1	3	3	3	3	6	2	10	6	5	21	Baja	Media	Baja	Baja	
5	3 años 8 meses	<b>NO PUDO REALIZAR LA PRUEBA</b>										0	Baja	Baja	Baja	Baja	
6	3 años 9 meses	1	3	0	1	3	3	3	4	6	4	14	Baja	Media	Baja	Baja	
7	3 años 10 meses	1	1	3	2	2	3	2	7	3	4	14	Baja	Baja	Baja	Baja	
8	3 años 11 meses	1	2	6	3	3	3	3	10	5	6	21	Baja	Baja	Media	Baja	
9	3 años 9 meses	1	4	3	4	4	3	1	7	8	5	20	Baja	Media	Baja	Baja	
10	3 años 6 meses	<b>NO PUDO RELIZAR LA PRUEBA</b>										0	Baja	Baja	Baja	Baja	
11	3 años 11 meses	1	3	9	2	3	6	2	16	6	4	26	Media	Media	Baja	Media	
12	3 años 6 meses	0	2	3	2	2	3	2	6	4	4	14	Baja	Baja	Baja	Baja	
13	3 años 6 meses	0	1	3	3	3	3	3	6	4	6	16	Baja	Baja	Media	Baja	
14	3 años 10 meses	1	1	9	3	4	0	2	10	5	5	20	Baja	Baja	Baja	Baja	
15	3 años 7 meses	0	3	9	3	3	3	1	12	6	4	22	Baja	Media	Baja	Baja	
16	3 años 8 meses	1	1	3	3	3	9	2	13	4	5	22	Baja	Baja	Baja	Baja	
		3	9	27	9	12	36	12	66	21	21	108	Alta				
		2	6	10	5	6	18	6	30	12	11	53	Media				
									15	6	6	26	Baja				

Nº	EDAD CRONOLÓGICA	RESULTADOS DE LA BATERIA GRÁFICA POSTEST															
		ACTIVIDAD 1	ACTIVIDAD 2				ACTIVIDAD 3			Originalidad	Fluidez	Flexibilidad	Total	Originalidad	Fluidez	Flexibilidad	Total
		Org.	Fl.	Org.	Flx.	Fl.	Org.	Flx.									
1	3 años 9 meses	2	6	12	5	6	18	5	32	12	11	55	Alta	Alta	Media	Alta	
2	3 años 9 meses	3	6	15	6	8	22	6	40	14	14	68	Alta	Alta	Media	Alta	
3	3 años 11 meses	2	5	12	6	7	21	5	35	12	12	59	Alta	Alta	Media	Alta	
4	3 años 11 meses	1	6	10	5	6	17	6	28	12	11	51	Media	Alta	Media	Media	
5	3 años 9 meses	1	2	4	2	3	5	3	10	5	5	20	Baja	Baja	Baja	Baja	
6	3 años 10 meses	2	6	4	5	8	18	7	24	14	12	50	Media	Media	Baja	Media	
7	3 años 11 meses	1	5	12	5	5	12	5	25	10	10	45	Media	Media	Baja	Media	
8	4 años	2	6	9	5	5	12	5	23	11	10	44	Media	Media	Media	Media	
9	3 años 10 meses	2	7	21	6	7	3	6	26	14	12	52	Media	Alta	Media	Media	
10	3 años 7 meses	2	5	8	4	3	15	4	10	5	5	20	Baja	Baja	Baja	Baja	
11	4 años	2	5	18	5	5	6	5	26	10	10	46	Media	Media	Baja	Media	
12	3 años 7 meses	1	6	9	6	5	3	5	13	11	11	35	Baja	Media	Media	Media	
13	3 años 7 meses	1	3	9	3	5	3	4	13	8	7	28	Baja	Media	Media	Media	
14	3 años 11 meses	2	4	12	4	8	5	5	19	12	9	40	Media	Alta	Media	Media	
15	3 años 8 meses	1	5	21	4	6	3	5	25	11	9	45	Alta	Media	Media	Media	
16	3 años 9 meses	2	4	6	4	7	9	2	17	11	6	34	Media	Media	Media	Media	
		3	9	27	9	12	36	12	66	21	21	108	Alta				
		2	6	10	5	6	18	6	30	12	11	53	Media				
									15	6	6	26	Baja				

