



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE HUMANIDADES, CIENCIAS Y SALUD
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL**

**LOS JUEGOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA DESARROLLAR LA
CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL
DISTRITO DE HUARAL, 2025**

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

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
ESTRATEGIAS DEL APRENDIZAJE Y NECESIDADES EDUCATIVAS**

**AUTOR
CASTILLO LAU, GABRIELA SOLEDAD
ORCID: 0000-0002-5252-5728**

**ASESOR
TAMAYO LY , CARLA CRISTINA
ORCID:0000-0002-4564-4681**

**CHIMBOTE-PERÚ
2025**



FACULTAD DE HUMANIDADES, CIENCIAS Y SALUD

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL

ACTA N° 0091-074-2025 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **17:40** horas del día **21** de **Mayo** del **2025** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN**, conformado por:

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO Presidente
DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO Miembro
LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL Miembro
Mgtr. TAMAYO LY CARLA CRISTINA Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **LOS JUEGOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL DISTRITO DE HUARAL, 2025**

Presentada Por :
(0907121005) **CASTILLO LAU GABRIELA SOLEDAD**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **16**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO
Presidente

DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO
Miembro

LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL
Miembro

Mgtr. TAMAYO LY CARLA CRISTINA
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: LOS JUEGOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL DISTRITO DE HUARAL, 2025 Del (de la) estudiante CASTILLO LAU GABRIELA SOLEDAD , asesorado por TAMAYO LY CARLA CRISTINA se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 0% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 03 de Julio del 2025



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

Dedico esta tesis a Dios todo poderoso autor de la vida, por sus bendiciones, ser mi guía y protector y brindarme la oportunidad de culminar mi carrera.

A mi esposo e hijos; Samantha, Rubén y Joseph por apoyarme y motivarme a perseverar.

A mis padres porque son el motivo de mi esfuerzo y superación.

A mis tutores por impartirme conocimientos valiosos que fueron de ayuda para culminar esta hermosa etapa.

Agradecimiento

A Dios por su bendición al brindarme las fuerzas que necesitaba para perseverar y culminar esta anhelada meta.

A mi familia por su apoyo incondicional por el soporte emocional que necesitaba para perseguir mis metas y no abandonarla.

A los docentes quienes me brindaron conocimientos, capacitaron y enriquecieron mi caminar a lo largo de mi carrera.

Al director de la Institución, por brindarme todas las facilidades para realizar la presente investigación.

A mis tutores por brindarme las orientaciones que me permitieron culminar esta etapa.

Índice General

Carátula.....	I
Dedicatoria.....	IV
Agradecimiento	V
Resumen	X
Abstract.....	XI
I. Planteamiento del problema	1
II. Marco teórico	5
2.1 Antecedentes	5
2.1.1 Antecedentes Internacionales	5
2.1.2 Nacional	6
2.1.3 Regional	8
2.2 Bases teóricas.....	9
2.2.1. El juego	9
2.2.2 Creatividad.	17
2.2.3. El juego y su relación con la creatividad.....	22
2.3 Hipótesis	23
2.3.1 Hipótesis general	23
III. Metodología.....	24
3.1 Nivel, Tipo y Diseño de Investigación	24
3.2 Población y muestra.....	25
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	28
Validez del instrumento	28
3.5 Método de análisis de datos	30
3.6 Aspectos éticos.....	31

3.6.1 Respeto y protección de los derechos de los intervinientes	31
3.6.2 Libre participación por propia voluntad.....	32
3.6.3 Beneficencia, no maleficencia:	32
3.6.4 Integridad y honestidad	32
3.6.5 Justicia.....	33
V. Discusión.....	41
VI. Conclusiones	45
VI. Recomendaciones.....	47
Referencias bibliográficas	48
Anexo 1. Documento de autorización para desarrollo de la investigación (Ley N°29733)...	53
Anexo 2. Carta de recojo de datos	54
Anexo 3. Matriz de consistencia.....	55
Matriz de operalización	56
Anexo 4. Ficha de Identificación del Experto	57
Anexo 5. Ficha de observación.....	63
Baremos utilizados en la investigación.....	67
Confiabilidad del instrumento (Alfa de Cronbach)	68
Anexo 6: Formato del consentimiento informado	69

Lista de tablas

Tabla 1. Distribución de la población en estudio según sexo	25
Tabla 2. Distribución de la muestra según sexo	26
Tabla 3. Operalización de las variables	27
Tabla 4. Validación por juicio de expertos.....	29
Tabla 5. Estadística de fiabilidad de los cuestionarios	29
Tabla 6. Niveles de confiabilidad	30
Tabla 7. Prueba de normalidad	34
Tabla 8. Prueba de rangos Wilcoxon	34
Tabla 9. Estadísticos de prueba.....	35
Tabla 10. Pre test de la variable creatividad	35
Tabla 11. Sesiones de aprendizaje aplicando los juegos como estrategia didáctica para mejorar la creatividad.....	37
Tabla 12. Post test de la variable creatividad.....	39
Tabla 13. Nivel de creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Huaral, 2025, a través de un pre y post test	40

Lista de Figuras

Figura 1. Pre test de la variable creatividad.....	36
Figura 2. Sesiones de aprendizaje de los juegos como estrategia para mejorar la creatividad	38
Figura 3. Post test de la variable creatividad.....	39
Figure 4. Nivel de creatividad en los niños de 5 años de una institución Educativa del distrito de Huaral, 2025, a través de un pre test.....	40

Resumen

En la Educación inicial se observa un gran porcentaje de niños que tienen problemas para desarrollar su creatividad, lo cual es debido a que en las escuelas se da prioridad a la conformidad y la uniformidad, esto dificulta que los niños puedan desarrollar su potencial creativo de manera natural. Esta realidad motivó la presente investigación que tuvo como objetivo demostrar de qué manera los juegos como estrategia didáctica desarrollan la creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Huaral, 2025. La metodología empleada fue de tipo aplicada, nivel explicativo, diseño pre experimental, cuya población estuvo conformada por 34 estudiantes y la muestra, por 15 estudiantes. La técnica utilizada fue la observación, y como instrumento la ficha de observación, la misma que fue validada por juicio de expertos, y la confiabilidad medida con el estadístico Alfa de Cronbach. En los resultados del pre test, el 73 % de niños evidenciaron nivel bajo en la fluidez, flexibilidad y originalidad, lo cual fue mejorando a través de la aplicación de los juegos como estrategia didáctica, registrando 0 % del nivel bajo en el post test. De igual manera se obtuvo mediante la prueba estadística Wilcoxon un nivel de significancia de 0,001 que es menor a 0,05 por lo que se concluye que los juegos como estrategia didáctica desarrollan significativamente la creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de, Huaral 2025.

Palabras clave: creatividad, estrategia, juegos.

Abstract

In early education there is a large percentage of children who have problems developing their creativity, which is due to the fact that in schools' priority is given to conformity and uniformity, making it difficult for children to develop their creative potential in a natural way. This reality motivated the present investigation which had the objective of demonstrating how games as a didactic strategy develop creativity in 5-year-old children of an educational institution in the district of Huaral, 2025. The methodology used was applied, explanatory level, pre-experimental design, whose population consisted of 34 students and the sample consisted of 15 students. The technique used was observation, and the instrument used was the observation form, which was validated by expert judgment, and the reliability was measured with the Cronbach's Alpha statistic. In the results of the pre-test, 73% of the children showed a low level of fluency, flexibility and originality, which improved through the application of the games as a didactic strategy, registering 0% of the low level in the post-test. Likewise, the Wilcoxon statistical test showed a significance level of 0.001, which is less than 0.05, which leads to the conclusion that games as a didactic strategy significantly develop creativity in 5-year-old children in an educational institution in the district of Huaral 2025.

Keywords: creativity, strategy, games.

I. Planteamiento del problema

La presente investigación se centra en la problemática de la falta de creatividad en las instituciones educativas. Según la autora Castañeda (2024), se debe a que en algunas instituciones los docentes desconocen la importancia del pensamiento creativo en la educación. La autora afirma que “la mayoría no implementan de manera sistemática estrategias basadas en el funcionamiento del cerebro en sus prácticas pedagógicas, las actividades creativas en el aula son irregulares y varían en frecuencia”. (Castañeda,2024, p.14).

Un ambiente donde se prioriza la conformidad y la uniformidad, crea dificultad para que los niños puedan desarrollar el potencial creativo de forma natural. Ante esta realidad el juego surge como propuesta pedagógica para lograr el desarrollo motriz, social y cognitivo del niño, considerándolo una actividad fundamental para desarrollar la creatividad.

El autor Zambrano (2021) afirma que “Los juegos educativos por su gran impacto en la infancia, juegan un papel importante en el proceso de enseñanza, y los estudiantes pueden enfrentar las dificultades académicas o deportivas para adaptarse al entorno que los rodea” (p, 341). Los juegos recreativos de acuerdo a Requero y Montenegro (2018) “producen alegría, ganas para aprender, motivan y provocan imaginación y creatividad” (p. 16)

A nivel internacional la autora Sánchez (2021) realizó una investigación donde pone de manifiesto la importancia del potencial creativo en diversos aspectos como “la educación, la creación científica y el desarrollo social” (p.79). Para ello investigo el sistema educativo finlandés, quien ocupa los primeros puestos en el examen PISA, luego de examinar diversas escuelas finlandesas la autora explica que esta asombrosa transformación tiene como cimiento diversos factores y motivos que ponen en primer lugar al alumno antes que las actividades educativas. Uno de los factores importantes es el juego, ya que es natural en el niño y es considerado esencial su aplicación por los docentes finlandeses.

La autora Sánchez (2021) señala que “El juego es considerado fundamental para desarrollar habilidades cognitivas, sociales, emocionales, físicas y de pensamiento crítico, permitiendo el desarrollo de capacidades creativas” (p. 82).

El autor Amado (2020) realizó una investigación en el municipio Antonio Rómulo Costa Táchira – Venezuela”, e indago sobre las estrategias que desarrollaban los profesores para

estimular la creatividad del alumnado, con el fin de implementar y diseñar estrategias didácticas para el desarrollo de la creatividad en los alumnos, la investigación demostró evidencias de que se emplea técnicas limitadas e insuficientes para la estimular el pensamiento creativo, por lo que se sugiere que los docentes deben ser capacitados y aplicar urgentemente estrategias didácticas para desarrollar la creatividad de los niños.

La autora Albornoz (2019) realizó una investigación en Ecuador titulada, “la importancia del juego en el desarrollo de la creatividad de los niños(as) del nivel inicial de la Escuela Benjamín Carrión”, concluyendo que los profesores que no desarrollan una metodología dinámica (Juego-Trabajo) no podrán desarrollar el pensamiento creativo en los niños, en cambio, formaran niños que solo trabajaran mecánicamente. Recomendando en su investigación un cambio urgente de estrategias de trabajo, ya que no hay ambientes de juego adecuados para que el niño pueda expresar su creatividad. Asimismo, reveló que los padres no interactúan con sus hijos ni brindan los espacios y materiales necesarios para el juego, de esta manera dificultan el desarrollo intelectual, motriz, social y el pensamiento creativo que es de singular importancia a esa edad.

En el entorno nacional se realizaron investigaciones por los autores Castro y Gastañaduy (2007) y Ministerio de Educación de Perú (2014), citados por Medina (2017) en su artículo La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea, manifiesta que hay dificultades en la enseñanza, según los resultados de entrada aplicados en sus prácticas pedagógicas donde se confirmó que los niños no se comunican libremente en las clases, muestran falta de originalidad en las actividades que realizan, presentan inseguridad son dependientes de los profesores y en general con dificultades en el desarrollo de las habilidades creativas. (castro et. al. 2007 y ministerio de educación del Perú, 2014)

En la región Lima- Provincias se desarrolló una investigación por la autora Ambrosio (2023) quien realizó un análisis de las estrategias que utilizaban los docentes para “desarrollar la creatividad de los niños de cinco años de una institución educativa privada del distrito de surco”. Los resultados obtenidos muestran que los profesores tienen conocimiento sobre la creatividad y se identificó que emplean diversas estrategias para fomentar la creatividad, promoviendo un

trabajo colaborativo con los padres de familia, de esta manera se logró que los alumnos tengan facilidad para planificar, organizar y producir nuevas ideas.

Finalmente, en un contexto más cercano en el departamento de Lima, provincia de Huaral, distrito de Huaral, en la institución educativa particular San Martín, se observó que los niños muestran poca espontaneidad, dificultad para expresarse y usar su imaginación, se muestran dependientes del apoyo de una persona mayor, características que limitan a los niños y dificultan el desarrollo de sus habilidades. Ante esta realidad, luego de observar la problemática de la Institución mencionada se formuló la pregunta: ¿De qué manera los juegos como estrategia didáctica desarrollan la creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito Huaral, 2025?

La presente investigación se justificó de manera teórica porque se investigó en diversas fuentes informativas tanto físicas como virtuales sobre las variables en estudios. Luego, se recopiló solo aquella investigación actualizada y confiable, que sirvió para elaborar el marco teórico y también como aporte a las competencias que se incluyen en las áreas de Matemática, Comunicación y personal Social. A la vez el presente estudio servirá para compartir conocimientos fundamentales con los docentes de la institución educativa investigada y con los alumnos en general, porque se demostró que los juegos como estrategia didáctica desarrollan la creatividad en los niños de 5 años de una Institución educativa particular Huaral, 2025.

En conclusión, la presente investigación debe servir como fuente de información y de precedente para futuros estudios que conlleven una temática parecida.

De manera práctica el presente estudio quedó justificado porque se aplicó los juegos como estrategia didáctica a los alumnos de la institución, describiendo en forma detallada como la variable independiente influye sobre la variable dependiente. Se aplicaron 15 sesiones donde los niños pusieron en práctica la actividad de los juegos que los impulsó a desarrollar la capacidad creativa e imaginativa.

Como resultado de la nombrada labor, el investigador respondió a la pregunta con la hipótesis que planteo “Los juegos como estrategia didáctica desarrollan significativamente la creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Huaral, 2025”

De manera metodológica la presente investigación quedó justificada porque se hizo uso de metodologías, técnicas e instrumento (ficha de observación), que sirvió para recoger y procesar los datos estadísticos, que serán elaborados teniendo en cuenta las variables y su naturaleza de estudio. El instrumento que se utilizó fue sometido a dos procesos esenciales que son: la validez y confiabilidad, en la primera se observó si hay errores en las mediciones, mediante la verificación del juicio de expertos y con el segundo se midió la confiabilidad, mediante la medida estadística Alfa de Cronbach que arrojó como resultado 0.9, donde se pudo establecer que la valoración fue de nivel excelente, demostrando la confiabilidad del instrumento.

La presente investigación también brinda aportes que generan cambios en nuestra sociedad a través de la educación, con la finalidad de lograr transformación en el desarrollo del niño, dando respuesta a sus necesidades, proporcionando información para que pueda ser utilizada en otras investigaciones y sirva de apoyo a las poblaciones que lo necesiten contribuyendo con la educación en la provincia de Huaral. En el presente estudio, se consideró como objetivo general demostrar de qué manera los juegos como estrategia didáctica desarrollan la creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Huaral 2025, del cual derivan los siguientes objetivos específicos:

Identificar el nivel de desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Huaral, 2025 a través de un pre test. Diseñar y aplicar los juegos como estrategia didáctica para mejorar la creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Huaral, 2025. Evaluar el nivel de creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Huaral, 2025 a través de un post test, y comprobar el nivel de creatividad alcanzado al comparar los resultados del pre y post test, sobre el juego como estrategia didáctica en los niños de una Institución Educativa del distrito de Huaral, 2025.

II. Marco teórico

2.1 Antecedentes

2.1.1 Antecedentes Internacionales

La autora Albornoz, citada por Camacho (2021) realizó investigación titulada la importancia del juego en el desarrollo de la creatividad en los niños(as) del nivel inicial de la Escuela Benjamín Carrión-Ecuador. Su objetivo fue mostrar como el juego desarrolla la creatividad. El diseño utilizado para esta investigación fue de campo, el nivel descriptivo, su enfoque cuantitativo, la población estuvo constituida por toda la comunidad educativa, la muestra fue de 25 infantes, 8 docentes del nivel y 25 padres de familia que formaban parte de la comunidad educativa. La técnica que utilizo fue la entrevista, el instrumento un cuestionario de alternativas múltiples y una ficha de observación. Los resultados mostraron que el 72% realizan juegos de imitación con normalidad; 60% utilizan los juegos inventando sus propias reglas utilizando su creatividad; 92% manipula con curiosidad los materiales de los ambientes de juego y el 100% goza del juego libre; 76% son comprensivos con sus amigos; al 96% les apetece formar objetos cuando se les proporciona materiales de construcción. Los resultados arrojan que los docentes no trabajan con procedimientos activos como el Juego-Trabajo, por lo tanto, se les dificulta desarrollar el pensamiento creativo en sus alumnos y forman niños/as mecanizados sin voluntad.

En España la autora Galán (2018) desarrolló una investigación titulada, revisión sistemática del avance de los estudios en creatividad infantil, donde participaron 80 alumnos entre niños y niñas cuya edad oscila entre los 3 a 6 años. La metodología empleada fue la cualitativa descriptiva. La autora planteo como objetivo general analizar la creatividad en la etapa de infancia temprana. Y los objetivos específicos examinar la manifestación del comportamiento imaginativo e innovador, que se puede observar a través del dibujo. Asimismo, se plantea estudiar aspectos observados a través de una perspectiva evolutiva, donde se pretende analizar las diferencias existentes entre los niños de 3, 4 y 5 años de edad. Como resultado se observó que los alumnos de 3 y 4 años presentaron mayor dificultad para entender la instrucción manifestada por el docente, solo el 84% y 83% respectivamente se han logrado dibujarse a ellos mismos, frente al 100% de los estudiantes de 5 años, asimismo el 27% de los infantes de 3 años han ilustrado uno o varios integrantes de su familia, en tales circunstancias para los niños de 4 y 5 años el logro es de solo 17%. Al concluir la investigación y analizar los datos evaluando los

resultados, se pudo constatar que las dimensiones de variable creatividad, tales como fluidez, flexibilidad y elaboración, están mucho más presentes en la educación temprana y el dibujo es un medio donde aquellos elementos se manifiestan.

En Riobamba, Ecuador la autora Procel (2021) realizó una investigación titulada, el juego simbólico en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 4 años de la unidad educativa particular nuevo mundo de la ciudad de Riobamba, periodo 2020-2021. El objetivo general fue analizar de qué manera el Juego simbólico permite desarrollar el pensamiento creativo en niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa particular Nuevo Mundo, de la ciudad de Riobamba. La investigación fue de enfoque cuantitativo, diseño no experimental, técnica la observación, nivel descriptiva y explicativa, el instrumento la ficha de observación, la población y muestra fueron 5 alumnos y 4 profesores. Al interpretar los resultados obtenidos se encuentra que los niños no desarrollaban su creatividad porque los docentes no utilizan al juego como una metodología de enseñanza. Luego de la aplicación de la estrategia se concluye que el juego simbólico es un recurso didáctico que permite desarrollar la atención en el niño mejorando significativamente la creatividad.

2.1.2 Nacional

La autora Camacho (2021) realizó una investigación en Tumbes titulada, juegos libres para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años en la Institución Educativa Ciudadela del Maestro San Juan de la Virgen, Tumbes -2021, el objetivo de su investigación fue determinar la influencia del juego libre en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa antes mencionada. El tipo de investigación que se aplicó en este estudio fue experimental, el diseño fue pre experimental, la población estuvo constituida por 135 niños y niñas de la I.E.I Ciudadela Del Maestro y la muestra está conformada por 20 niños de 5 años. Para recolectar los datos se utilizó la técnica de la observación, el instrumento que se aplicó fue la ficha de observación. En los resultados que se obtuvo al 100% de los 20 prescolares de 5 años de dicha institución fue el siguiente: El nivel Inicio disminuyó de 70% a 0%, el nivel proceso disminuyó de 30% a 20% y el nivel Logrado aumentó del 0% al 80%. Por lo tanto, se concluyó que se obtuvieron diferencias notables luego de que la docente utilizó diversas estrategias basadas en el juego libre para lograr el desarrollo de la creatividad en los niños de la institución.

A nivel nacional, Escudero y Maca, (2022) realizaron un estudio titulado: El juego en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 288 Divino Niño Jesús, Pucallpa-2022, cuyo objetivo fue Determinar la influencia del juego en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la institución mencionada. El método de estudio utilizado es el experimental, y el diseño cuasi experimental, su población constituida por 60 niños de 5 años y la muestra 24 niños y niñas, la técnica de estudio utilizada fue la observación directa y el instrumento utilizado una prueba grafica del desarrollo de la creatividad. Luego de la aplicación del pre test se evidencio que el 29 % se encontraban en el nivel de inicio el 63% en proceso y solo un 8% en el nivel logrado, estos resultados cambiaron luego de la aplicación del juego en el desarrollo de la creatividad en ambos grupos observándose luego de la aplicación del post test en el nivel de inicio 0 % en el nivel proceso 25 % y en el nivel logrado 75 % este resultado permite concluir que: El juego ejerce una significativa influencia en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 288 Divino niño Jesús, Pucallpa – 2022

La autora Cañari (2020) realizó una investigación titulada, juegos de títeres para desarrollar la creatividad en estudiantes de nivel Inicial de la Institución Educativa Privada Juan XXIII” distrito de la Merced – provincia de Chanchamayo Junín, 2020. Teniendo como objetivo determinar la influencia de los juegos de títeres para desarrollar la creatividad en estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa Privada Juan XXIII. El tipo la investigación que utilizo fue cuantitativa, el nivel de investigación explicativo, y el diseño fue el pre experimental mediante la aplicación de un pre test y post test” con un sólo grupo, su población estuvo conformada por los 66 niños y niñas del nivel inicial, y la muestra fueron 25 niños y niñas de 4 años del aula lealtad, la técnica que utilizada fue la observación, y el instrumento un Test sobre creatividad. Los resultados demostraron en el Pre Test el 60% (15) de los estudiantes se encontraban en un nivel bajo y en el Post Test el 69% (18) de los estudiantes se encuentran en nivel alto en cuanto al desarrollo de la creatividad. Se concluyó que la propuesta experimental centrada en la aplicación de los juegos de títeres tiene efectos favorables en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa Privada Juan XXIII distrito de La Merced – provincia de Chanchamayo, Junín, 2020.

2.1.3 Regional

La autora Gallardo (2024) realizó una investigación titulada, el juego en el desarrollo de la creatividad de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 - Huacho, 2022, cuyo objetivo fue determinar la influencia que ejerce el juego en el desarrollo de la creatividad de los niños de la Institución Educativa mencionada. El método de estudio que utilizó fue el pre experimental, el diseño cuasi experimental, la técnica utilizada fue la observación, el instrumento la prueba gráfica, realizo la investigación con una población escolar de 60 niños de 5 años y la muestra fueron 24 niños. Los resultados luego de aplicar el pre test fueron los siguientes: en el nivel de inicio 29 %, en el nivel de proceso 63 % y en el nivel de logro 8 %, demostrando deficiencias en el desarrollo de su creatividad. Luego de la aplicación de los juegos se demostró en la evaluación del post test una diferencia significativa 0 % de los alumnos se encontraban en el nivel de inicio, 25 % en el nivel de proceso y 75 % en el nivel de logro, evidenciando de esta manera un cambio en los resultados en las pruebas del pre y post test, por lo tanto la investigación concluye demostrando que el juego influye significativamente en el desarrollo de la creatividad de los niños de la Institución Educativa Inicial N.º 658 Huacho, 2022.

La autora Flores (2022) realizo una investigación en el distrito de Huacho titulada, juego libre en los sectores y el desarrollo de creatividad de los niños de 5 años en la I.E.I 663 Los Pinos – Barranca y cuyo objetivo fue, determinar la relación entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años en la I.E.I 663 los pinos – Barranca. La investigación fue de tipo correlacional-descriptivo, la población fueron 103 niños. La muestra 52 alumnos, el instrumento utilizado fue la ficha de observación. Al observar los resultados arrojaron que el 23,1% (12 alumnos) se encontraban en el nivel bajo, 65,4 % (34 alumnos) en el nivel moderado y 11,5% (6 alumnos) en el nivel alto. Al aplicar el instrumento en los diversos sectores obtuvo como resultado que un 53,8% alcanzaron el nivel moderado, y un 26,9% se ubicaron en el nivel bajo y el 19,2% obtuvieron el nivel alto. Por lo tanto, la autora concluye que: Existe relación entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años en la I.E.I 663 los pinos – Barranca, (p.60)

Las autoras Reyes, & Venturo, (2024) realizaron una investigación en la Ciudad de Huacho titulada, juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin 2024”, El objetivo general fue. Determinar la relación que existe entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la

I.E.I. N° 329, Carquin- 2024. El nivel utilizado fue el descriptivo relacionado, el diseño no experimental, la población y muestra fue de 97 alumnos, el instrumento utilizado fue el cuestionario. Los resultados indican que 79,4% de estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024 presentan un nivel alto en la variable juego libre en los sectores. Las conclusiones indican que hay vínculo de intensidad moderada entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024.

2.2 Bases teóricas

2.2.1. El juego

2.2.1.1. Definición

El psicólogo Vygotsky (1924), citado por Guadarrama (2020) manifiesta que el juego surge como una necesidad de reproducir la interacción con otro, su origen y naturaleza son fenómenos sociales, a través del juego se representan escenas que van más allá de lo imaginado. El autor destaca la importancia del juego simbólico, demostrando cómo el niño transforma algunos objetos en otros que tienen un significado diferente para él, usando su imaginación.

Para Piaget (1956), citado por Rojas (2019) el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad teniendo en cuenta la etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo)

Viciano y Conde (2002) define “El juego como un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia”. (p. 83). Como lo mencionan los autores, el juego es un ingrediente importante para desarrollar la potencialidad afectiva, sensorio motriz, intelectual, relacionales y sociales del niño.

El autor Zapata (1990). Señala que el juego es un ejercicio preparatorio para la vida y tiene como objeto el libre desarrollo de los instintos heredados todavía sin formar; resulta un agente natural educativo.

2.2.1.2 Teorías del juego como estrategia

.2.1.2.1. Teoría Vygotskyana:

Según el psicólogo Vygotsky (1924), citado por Guadarrama (2020), nos dice que el juego surge a consecuencia de una necesidad de reproducir el contacto con otras personas. El origen del juego y su naturaleza son fenómenos de tipo social, y a través del juego se representan escenas que van más allá de lo imaginado. Según el teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología y otra más de tipo sociocultural.

El autor establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la colaboración de otros niños, logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También Vygotsky habla principalmente del juego simbólico y establece como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un significado distinto.

2. 2.1.2.2 Karl Gross: Teoría del Juego Como Anticipación Funcional:

Para Gross (1902), filósofo y psicólogo, quien define que el juego es objeto de una investigación psicológica especial. El autor es el primero en constatar el papel del juego como fenómeno para desarrollar el pensamiento a través de una actividad. Su pensamiento está basado en los estudios de Darwin, quien indica que en las especies solo sobreviven las que están mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. por ese motivo, el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Gross (1902) define que el juego es necesario para la vida adulta, porque es importante para el desarrollo de funciones y capacidades, ya que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande.

2.2.1.2.3 Teoría Piagetiana:

Para Piaget (1956) el juego es el medio que potencia el desarrollo cognitivo, como parte de la inteligencia del niño, ya que representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según la etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorias motriz, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget (1956) se centró principalmente en la cognición, sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia”

o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas, cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación con un determinado nivel de desarrollo, también implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente a la anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

2.2.1.3 Tipos de juegos

2.2.1.3.1. El juego simbólico

Según Piaget este tipo de juego se da en el estadio pre operacional, que va desde los dos a los siete años. El juego simbólico es el juego de ficción, el de –hacer como si- inician los niños desde los dos años aproximadamente. Fundamentalmente, consiste en que el niño da un significado nuevo a los objetos (transforma un palo en caballo) a las personas (convierte a su hermana en su hija) o a los acontecimientos (pone una inyección al muñeco y le explica que no debe llorar). (Piaget,1973)

2.2.1.3.2. Juego educativo

Se entiende como juego educativo aquel que tiene el objetivo (implícito o explícito) de que los niños aprendan algo específico sin perder su parte placentera y lúdica. En la escuela es un método de enseñanza que tiene una forma estructurada para enseñar contenidos escolares. Está pensado y diseñado para que los niños aprendan a la vez que juegan, ya que contienen un objetivo concreto. (Bermejo y Blázquez, 2016, pp. 59-60)

2.2.1.3.3. Los juegos competitivos

Este tipo de juego genera un ganador o un grupo de ganadores y un perdedor o un grupo de perdedores. Que haya ganadores o perdedores genera en los niños que ganan un aumento de la autoestima y en los niños que pierden angustia y frustración. Cuando los niños juegan a este tipo de juego, en la mayoría de las ocasiones, se encuentran ante una situación compleja, ya que los niños sienten que su aceptación en el grupo o la clase depende de si ganan o pierden y esto provoca niveles altos de frustración y agresividad. (Bermejo y

Blázquez, 2016, p. 61)

2.2.1.3.4. Los juegos cooperativos

Es aquel en el que los jugadores por equipos de dos o más componentes se esfuerzan para conseguir un mismo objetivo, y no existe competencia entre ellos. Estos juegos potencian las actividades en grupo con el fin de conseguir un objetivo común. Este tipo de juego promueve la sensibilización, la cooperación, la comunicación y la sociabilidad. Se busca la participación de todos los miembros del grupo y no la individualidad. Es un buen recurso para promover la educación en valores. (Bermejo y Blázquez, 2016, p. 61)

2.2.1.3.5 Juegos de construcción

Este juego aparece ya desde el primer año de vida y se realiza en el mismo tiempo que se ejecutan los demás juegos. Este juego va evolucionando a largo de los años, perfeccionándose al servicio del juego que predomina en cada etapa. Los juegos de construcciones ayudan a potenciar la creatividad y el control corporal. Además, aumenta la capacidad de concentración y la memoria visual, desarrollando capacidades de análisis y de síntesis. Son imprescindibles para el desarrollo cognitivo de los niños, pero también útiles para su desarrollo emocional y social. (Tarres, 2020).

2.2.1.4. Clasificación de la variable juegos

2.2.1.4.1. El juego durante infancia:

El juego es primordial en la vida del ser humano y va evolucionando dependiendo del periodo en el que se encuentra la persona. A continuación, se explica el juego en la edad infantil según la concepción de Piaget, siguiendo la idea utilizada por (Linaza 1992.citado por Rain .2017)

2.2.1.4.1.1. Los Juegos motores.

Según la concepción de Piaget, citado por Rain (2017), los primeros juegos llamados juegos motores van apareciendo con el control progresivo que el niño logra de su propio cuerpo: agarrar, chupar, golpear, etc. Son propios de los dos primeros años de vida y en los que ejercitan cada uno de los nuevos comportamientos adquiridos. La evolución de estos juegos viene determinada por la propia evolución de la complejidad del comportamiento infantil.

Piaget (1946) diferencia 6 sub estadios sensorio motores que son los siguientes:

- 1) El ejercicio de los reflejos de 0 a 1 mes de edad;
- 2) Desarrollo de esquemas de 1 mes a 4 meses;

- 3) Descubrimiento de procedimientos de 4 a 8 meses;
- 4) conducta intencional de 8 a 12 meses;
- 5) Descubrimiento de los nuevos medios mediante experimentación activa de 12 a 18 meses; representación mental de 18 a 24 meses.

Según Rain (2017) cuando hablamos de juegos motores hacemos referencia a la actividad constante que realiza el niño al construir, usando la exploración de su contexto desde muy pequeño, como juegos donde utiliza la interacción como, por ejemplo: Jugar y nombrar los dedos de su mano, esconderse debajo de una sábana, tapar los ojos de un adulto, etc.

2.2.1.4.1.2. El juego de ficción.

Según el pedagogo Piaget (1946), citado por Rain (2017), nos expresa que el niño de dos años en adelante se inicia en la representación acerca de aquello que está ausente. La articulación de nuevas palabras va a ayudar en el desarrollo de esta capacidad de representación. Durante esta etapa se va iniciando un nuevo modo de juego que es la ficción,

según el juego de ficción los niños pueden hacer volar sus imaginaciones utilizando los materiales que les rodea, brindándoles otros nombres, que para ellos es muy significativo. Lo que tiene mayor importancia para los niños en si, no son los objetos, sino lo que ellos representan.

2.2.1.4.1.3. Juegos reglados.

Los juegos reglados según la concepción de Piaget, citado por Rain (2017), se inicia de los 4 a los 7 años con mayor profundidad entre los 7 a 11 años, esto se sujeta a gran medida del entorno en el que se desenvuelve el niño(a), es decir de las personas que rodean al niño, pueden ser los padres, hermanos, u otros familiares, como también su asistencia en las escuelas, esto favorece la sensibilización del niño. Este tipo de juego subsiste y se desarrolla durante toda la vida, es una actividad lúdica y cuando se sociabiliza con otros individuos se construyen las reglas, que se deben respetar, en este juego se necesita por lo menos a dos individuos.

2.2.1.4.1.4. Los juegos de construcción

Según la concepción de Piaget (1946), citado por Rain (2017), los juegos de construcción no constituyen una categoría situada en el mismo plano que las otras, sino una especie de frontera que relaciona los juegos con las conductas no lúdicas. El juego simbólico se integra al ejercicio sensorio-motor o intelectual y se transforma en parte en juego de construcción. Por otra parte, de la construcción al trabajo se encuentra toda clase de intermediarios, en particular gracias a las

mismas relaciones entre el símbolo imaginativo y la imitación adaptada (Piaget, 1946, pp.153-199).

Rain (2017) expresa que juegos de construcción no son característicos de una edad determinada, sino que varían dependiendo de los materiales lúdicos predominantes a lo largo del desarrollo del individuo. Las primeras construcciones se supeditan a los juegos motores: meter y sacar objetos, insertar cubos de plástico, derribar torres, insertar piezas. En el periodo de los juegos de ficción el niño construye aquello que mejor apoya los guiones de sus juegos: castillos, casitas, granjas, etc. la actividad infantil resulta satisfactoria sólo en la medida en que logra el propósito inicial. En el momento en que se convierte el modelo externo en la meta del juego (grúas que funcionen), la acción deja de ser juego y se acerca a las acciones serias de adultos (Linaza, 1992).

2.2.1.5. Dimensiones de los juegos.

2.2.1.5.1. La dimensión social del juego

Según la autora Papalia (2012) en la actualidad los investigadores al ver a un niño jugar solo, tratan de investigar y al realizar un estudio, resultó que de entre 567 alumnos del jardín de niños, maestros, observadores y compañeros. Clasificaron casi a dos de cada tres niños que jugaban solos, como competentes en los ámbitos social y cognoscitivo: sencillamente, preferían jugar de esa manera. Por otro lado, el juego solitario a veces puede ser señal de timidez, ansiedad, temor o rechazo social.

Un tipo de juego que se vuelve más social durante los años preescolares, es el juego dramático. Por lo general, los niños participan en más juego dramático cuando juegan con alguien que cuando lo hacen solos. A medida que el juego dramático se hace más colaborativo, los argumentos se hacen más complejos e innovadores y ofrecen más oportunidades para practicar las habilidades interpersonales y de lenguaje, y para explorar los roles y convenciones sociales. Cuando simulan juntos los niños desarrollan habilidades conjuntas de solución de problemas, planeación y búsqueda de metas; pueden comprender el punto de vista de otras personas y construyen una imagen del mundo social.

2.2.1.5.1.1. El juego dramático

La autora Sarlé (2014) a través de su libro nos informa que el juego dramático es un tipo de juego que aparece a partir de los 15-18 meses de vida y tiene como base la posibilidad de

sustituir y representar una situación tomada de la experiencia de los niños, transformándola en otra a partir de las posibilidades de su imaginación y su capacidad de operar con simbolizaciones. Todos los niños pueden jugar de este modo, asumiendo roles o papeles sociales y desarrollando escenas que responden al conocimiento o experiencia que tienen de ese rol o papel asumido.

2.2.1.5.2. Dimensión afectiva-emocional:

El autor Chafek (2023) señala que el afecto es muy importante para un desarrollo equilibrado. Si nos preguntamos ¿Cómo sería tu vida sin el afecto de tus seres queridos? Especialmente durante los primeros años de vida sabemos que, si el niño ha pasado por carencias afectivas durante la primera infancia, pueden marcarlos para siempre.

El juego en sí mismo es una actividad que provoca placer, satisfacción y motivación, permite al niño/a aprender a controlar la ansiedad que le producen ciertas situaciones de la vida cotidiana, como por ejemplo el enfado de padres o profesores, la pérdida de un juguete o no poder salir a jugar fuera porque está lloviendo, a través del juego se exteriorizan las emociones y estimula la autoestima y la autoconfianza en el niño/a.

2.2.1.5.3. Dimensión cultural:

El autor Chafek (2023) indica que el juego representa uno de los más importantes pilares de la educación social sobre el que se levanta el niño y del que adquiere su provisión social y cultural, construida sobre normas de participación e interpretación de papeles. El juego transporta valores comunicativos que capacitan al niño para ser activo en la sociedad en un futuro, a través de enseñarle principios de participación, compromiso y colaboración. Los sociólogos confirman que lo que transportan los juegos populares de patrimonio popular vive más que aquello que presentan otras instituciones. Eso porque los juegos populares se circulan de una generación a otra en una forma interesante que transporta significados claros. Por esto numerosos juegos populares vivieron largas décadas, a pesar de los cambios que intentaron vencerlos, pero no pudieron, debido a su circulación de generación a generación.

En el tiempo pasado, donde aún no existía el “IPad” ni el “PlayStation” y mucho menos los celulares, había juegos muy conocidos y divertidos donde las personas de diferentes edades levantan su entusiasmo al participar en estos juegos, como también aumentaban sus relaciones sociales y expresaban la identidad social de los pueblos y naciones (Chafek, 2023, p. 18).

2.2.1.5.4. Dimensión creativa

Cuando se habla de inteligencia creativa, los autores de la revista Kadoora (2021) afirman que el juego fortalece la imaginación. La creatividad permite desarrollar agilidad en el pensamiento y desarrollar habilidades que el individuo necesitara en sus diversas etapas. La creatividad consiste en ver lo que otro individuo no ve, y logra realizar cambios que son notorios a la vista de los demás. El juego lúdico y el juego simbólico son apropiados para facilitar el desarrollo del pensamiento creativo, ya que desarrolla la autonomía de pensamiento y la expresión.

2.2.1.5.4.1. El juego simbólico

La institución particular Nurcery (2020) a través de su artículo educativo define, que el juego simbólico es una actividad automática en la que el individuo utiliza su imaginación para crear un lugar de entretenimiento, se puede observar que los niños utilizan materiales concretos para crear algo, por ejemplo, una escoba en un caballo, una caja de madera en un auto. Utilizan la representación simbólica en escenarios cotidianos, como inventar que son padres tomando en cuenta personajes reales. Estas actividades permiten al niño(a) estimular su aprendizaje y crear nuevas formas de percibir el mundo. También motiva la activación de habilidades y competencias socioemocionales, la expresión de sentimiento y el proceso madurativo de los niños.

Beneficios del juego simbólico

Como se mencionó, el uso del juego simbólico es de suma importancia durante el crecimiento infantil, y es que este tipo de juegos de roles aporta grandes beneficios al desarrollo de las funciones intelectuales, sociales, físicas y psíquicas de los niños.

- Incentiva la adquisición de nuevas conductas.
- Estimula el aprendizaje de competencias sociales y habilidades como la cooperación y el trabajo en equipo.
- Fomenta la creatividad y la imaginación.
- Ayuda a exteriorizar sentimientos y emociones como los miedos, la rabia, la angustia o la tristeza de un modo adecuado.
- Amplía el vocabulario.
- Facilita el conocimiento y dominio de su propio cuerpo.
- Estimula la curiosidad.

- Contribuye al conocimiento del entorno y del funcionamiento de las cosas. (Nurcery 2020 p.4)

2.2.1.5.5. Dimensión cognitiva:

Según la autora Cabrera (2016) el juego permite un desarrollo de los ámbitos psicomotor, afectivo y cognitivo, ajustado para lograr la interacción de los niños en el ámbito social donde se tiene que desenvolver durante toda su vida. Para poder entender el tema debemos tener claro el enfoque del mismo, estamos hablando de los procesos cognitivos, que se puede definir como una actividad racional que consiste en buscar la solución a un problema utilizando los conocimientos previamente adquiridos recordando hechos concretos.

2.2.2 Creatividad.

2.2.2.1. Definición

Para el autor Drevdahl (1964): “La creatividad es la capacidad humana de producir contenidos mentales de cualquier tipo, que esencialmente puedan considerarse como nuevos y desconocidos para quienes los producen” (p 56).

Torrance (1965) aduce que la creatividad es un proceso que vuelve a alguien sensible a los problemas, deficiencias, grietas o lagunas en los conocimientos y lo lleva a identificar dificultades, buscar soluciones, hacer especulaciones o formular hipótesis, aprobar y comprobar estas hipótesis, a modificarlas si es necesario además de comunicar los resultados. Citado por (Esquivias 2001, pp. 2-7)

Según el autor Guilford “la creatividad se asocia a la producción divergente que se diferencia de la producción convergente en la medida que valora la fluidez, flexibilidad o la originalidad del pensamiento y sus producciones” (Guilford, 1967, citado por Soto 2015, p. 16).

2.2.2.2. Teorías de la creatividad

La variable creatividad está fundamentada en diversos teóricos, dentro de los cuales tenemos a Guilford (1967), Torrance (1976) y Piaget (1964)

2.2.2.2.1 Teoría de análisis del factor, intelecto y creatividad

En esta teoría el autor Guilford (1968), citado por Martí (2021), menciona tres categorías: el contenido, la operación y los productos. En la categoría de operación, resalta como factor general la producción divergente, que es considerada como una operación creativa, representado

por las dimensiones: fluidez, flexibilidad y originalidad, para el desarrollo del pensamiento creativo.

2.2.2.2.2 Teoría de la educación y la creatividad,

Sustentada por el psicólogo Paul Torrance (1962) citado por Niwlikar (2024), esta teoría tiene gran influencia en la educación, debido a que el autor realizó diversas investigaciones en relación con el pensamiento divergente, desarrollando diferentes pruebas sobre los procesos del pensamiento creativo (TTCT), donde proporciona un cuadro para fomentar y evaluar la creatividad. Torrance describe la creatividad o el pensamiento creativo a través de cinco elementos clave que incluyen:

- **Fluidez:** La cantidad total de ideas pertinentes producidas. Por ejemplo, cuando se le pide que enumere las funciones de una cuchara, una persona que muestre una gran fluidez generará muchas respuestas válidas, lo que refleja una gran capacidad al generar ideas.
- **Flexibilidad:** Diversidad entre las categorías de respuestas. Una agrupación de respuestas que incluya tanto «comer» como «instrumento musical» demuestra flexibilidad de pensamiento, porque los conceptos abarcan una gama de usos y entornos diferentes.
- **Originalidad:** Lo inusual de las ideas. Por ejemplo, proponer que una cuchara puede servir para plantar pequeñas semillas llegaría al nivel más alto en originalidad que las respuestas convencionales.

Los autores muestran que la creatividad es una capacidad propia del hombre y que le es útil para inventar, fabricar productos y dar solución a diversos problemas reales. Opinan que al desarrollar la creatividad los componentes cognitivos y afectivos estarán íntimamente asociados y dirigirán la actuación del individuo de modo concatenada, siguiendo una secuencia que se pone en práctica en las actividades que realiza el ser humano: en los aspectos comunicativo, artístico musical, también danza, pintura, dramatización, literatura, científica y otras expresiones propias del individuo.

El conocido psicólogo Piaget (1964) decía que comprender es inventar y que la infancia era la fase creadora por excelencia. La importancia que adquiere la creatividad en la educación

inicial de nuestros hijos es una herramienta que despierta la curiosidad y la pasión, que les ayuda a probar y explorar de una forma libre.

En este estudio se pondrá énfasis en la definición de creatividad del psicólogo Torrance (1976), ya que se le considera “El padre de la creatividad” por sus numerosos estudios y aportes. La variable juegos se trabajará con los aportes del psicólogo Piaget (1960), quien considera que la creatividad constituye la forma final del juego simbólico de los niños, cuando este es asimilado en su pensamiento.

2.2.2.3. Enfoques de la creatividad

Según los autores Medina et al. (2017), quienes nos hablan de diversos enfoques de la creatividad, las cuales seguidamente se explica:

2.2.2.3.1. El enfoque epistemológico de la creatividad

Según el autor Medina et al (2017) cuando los niños son motivados a realizar actividades creativas aprenden afrontar diferentes problemas, y demuestran ser observadores empeñosos, perseverantes, con iniciativa y se relacionan adecuadamente con sus compañeros, generalmente potencian la formación de su personalidad. En este caso, Castro (2005) citado por Medina et al (2017) indica que las influencias del entorno y los impulsos intercesores de otros niños más aprestados y del profesor contribuyen a obtener los saberes previos. Las actividades lúdicas y la integración, porque la cooperación favorece que unos reproduzcan los actos de otros más capaces, propiciándose las condiciones para fomentar el desarrollo del pensamiento creativo, como también explica (Ferreiro, 2012; Ferreiro y Calderón, 2009 citados por Medina et al 2017 p.157). Este enfoque está fundamentado en una perspectiva que proyecta varias disciplinas científicas que involucra todo el cuerpo, como un proceso que está implicando la flexibilidad, originalidad, la libertad e intuición que lo conduce a razonar lógicamente y permite no caer en errores de teorías y prácticas. (Medina et al. 2017 p.158)

2.2.2.3.2. El enfoque personológico

La autora Medina et al (2017) enfatiza que la pedagogía comprende el desarrollo de la personalidad, como la ciencia que hace efecto en el desarrollo de la diversidad mediante el proceso de enseñanza-aprendizaje, este concepto contiene la enseñanza y el aprendizaje. (González 1985 citado por Medina et al 2017 p.159) tiene en cuenta que no es fácil el concepto de la identidad, sino que se responsabiliza como una conformación subjetiva que está

caracterizado por ser activa, sistémica, consciente y por la estrecha unión que existe entre la esfera inductora y ejecutora que se desarrolla en los procesos de comunicativos y de socialización.

La creatividad resulta de la buena salud psicológica, emocional y mental de la persona. El individuo que se encuentra sano logra encontrarse y auto realizarse, también logra comunicar su forma de pensamiento de forma creativa en su contexto como persona. (Medina 2017, p.159).

Los enfoques epistemológicos y el personológico son importantes para entender cuál debe ser el medio que se debe seguir para aportar en el desarrollo de la personalidad y el desarrollo creativo en los pequeños del preescolar. Cada uno se dirige a una determinada solución (González, 1995. citado por Medina et al 2017 p.160).

La Creatividad según Slim (2020) es una capacidad increíble que el niño posee por naturaleza y que le ayuda a expresarse con facilidad y soltura, de una forma singular desarrollando su pensamiento abstracto, lo que le facilita resolver conflictos y dirigir su relacionamiento en forma positiva con las personas de su entorno. Estas destrezas podrán mantenerse durante toda su vida siempre que sea cimentado correctamente desde pequeño.

Para desarrollar la creatividad es necesario fomentar diversas actividades o estrategias, ejemplo.

- El juego

Es una actividad natural que experimenta al niño y a través del cual aprende, es importante dejar jugar al niño libremente, sin dirigirlo para que el niño pueda crear usando su imaginación.

Debemos validar lo que representa cada objeto para el niño.

Permite que el niño explore primero para probar nuevas posibilidades, métodos de cómo usarlo.

- La literatura

Permite que el niño lea de diferente manera un libro o cuento, si puede cambiar el papel de los personajes principales y secundarios, el niño puede crear un nuevo final o también dramatizarlo a su cuento preferido.

Se le puede incluir en la historia y preguntar al niño (a) ¿qué le gustaría que sucediera en la historia?

Motivar al niño (a) que cree una historia y apoyarlo para que invente los personajes, que utilizara sin importar si es real o imaginario.

- Artes plásticas

Proporcionar al niño(a) diversos materiales de variados colores, formas y tamaños, para que pueda expresar o representar lo que siente y piensa.

Promueve el uso de la plastilina con el objetivo de que realicen sus obras de arte, que pueden surgir de su imaginación o por imitación.

2.2.2.4. Dimensiones de la creatividad

Según la autora Gonzaga (2022) para desarrollar el pensamiento creativo en los niños debemos de tener en cuenta cuatro dimensiones importantes las cuales son: Originalidad, flexibilidad, fluidez y elaboración, trabajando en conjunto se podrá obtener dicha capacidad.

2.2.2.4.1. La originalidad

Según el autor Morales (2017), citado por Suloeta et al. (2021), es el proceso, producto o idea diferente de algo único. Es el producto de ideas que tienen ingenio y son infrecuentes. En lo académico se estimula ideas nuevas que el estudiante propone. Este rasgo nos lleva a reflexionar sobre lo nuevo que tiene el producto mostrado por el estudiante. Sin este rasgo el producto se convierte en una forma u objeto construido por otro, antes que el niño, que es el sujeto de derecho y aprendizaje. Esto significa que la originalidad se encuentra en lo novedoso que puede tener el producto que el niño presenta. Esto se asocia a lo nuevo, reciente y espontáneo que pueda tener el producto del niño.

2.2.2.4.2. La flexibilidad

Según el artículo académico de la Universidad Nacional Autónoma de México (20162017) La flexibilidad es la habilidad que poseen las personas para desplazarse de una idea a otra, de un contexto a otro, dar diferentes respuestas a una interrogante, modificarlo, moldearlo, sobreponerse a la rigidez propia. Por consiguiente, para ser flexible es necesario observar diferentes categorías de respuestas. Otra manera de comprender la flexibilidad es discerniendo los cambios, transformaciones, replanteamientos, correcciones, rectificaciones de las ubicaciones u objetivos originales. La flexibilidad se entiende como la facultad e inteligencia que tienen las personas para transformar el modo de pensar y permitir realizar clasificaciones de diversas maneras al plantear un problema desde distintos puntos de vista.

2.2.2.4.3. La fluidez

Para el autor Morales (2017), la fluidez es una variedad de ideas que se genera en torno a un tema. En el campo académico las habilidades que desarrollaría serían la relación entre palabras, hechos o sucesos. Esta fluidez se hace evidente cuando el niño narra una secuencia de hechos de una historia de modo sucesivo. Estas ideas generadas sobre un tema deben estar concatenadas de modo que guarden coherencia entre las partes, formando una unidad de sentido. A veces el niño hace cortes en el relato de modo imprevisible, sin embargo, la historia continúa de manera sucesiva en la narración de los hechos.

2.2.3. El juego y su relación con la creatividad.

Según la autora Romo (2020) existe una profunda conexión psicológica entre juego y proceso creador. No es para impresionar si se afirma que se empieza jugando y se termina creando, cuando este espíritu lúdico se ha mantenido a través de los años, brindando condiciones favorables como un ambiente lúdico propiciado desde el seno de la vida familiar, y es óptima, si a ello se añade la suerte de formarse en un centro, donde los principios pedagógicos son favorables para un aprendizaje lúdico y estimulador de la creatividad. Una aproximación lúdica desarrolla la creatividad -dice Bruner- porque el juego no está encadenado a estrictas reglas de la realidad y está libre de presiones sociales. (Bruner,1975, p. 19)

Al analizar la estrecha relación de la creatividad con el juego se concluye de que la base de una actitud creativa es el juego, como lo expone el psicólogo Piaget, citado por Aquino (1999), quien dice que el juego es una actividad infantil de semejanza por excelencia, a través del cual el niño encuentra posibilidades de inventar todos los componentes del entorno lúdico, partiendo de su imaginación, incluso los límites entre lo real, el espacio y el tiempo que puede durar la actividad de juego. Es inevitable relacionar el juego con la creatividad. (Piaget citado por Aquino1999 p. 152).

2.3 Hipótesis

2.3.1 Hipótesis general

- Hi Los juegos como estrategia didáctica desarrollan significativamente la creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Huaral, 2025
- Ho Los juegos como estrategia didáctica no desarrollan la creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Huaral, 2025

III. Metodología

3.1 Nivel, Tipo y Diseño de Investigación

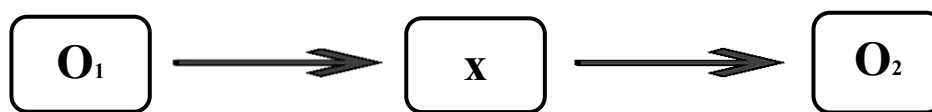
La investigación realizada fue de nivel explicativo, como lo afirma Ramos (2020) que este nivel está relacionada a la explicación de los fenómenos. Aplicamos estudios de tipo predictivo, donde se observó cómo influye la variable independiente sobre la dependiente.

Por otro lado, se desarrolló la investigación cuantitativa, que según Fernández y Pertegas (2002) es aquella en la que se recogen y analizan datos cuantitativos sobre las variables a investigar, en este caso sobre la variable dependiente, creatividad. Este procedimiento sirvió de guía para el investigador porque a través de la observación las variables fueron procesados, utilizando como medio los cuadros estadísticos, donde se registraron los resultados de la investigación.

El diseño que se consideró es el pre experimental con pre y post- test y se trabajó con un solo grupo, según el autor Sampieri (2018) “El diseño pre experimental es una investigación en la que se manipulan deliberadamente una o más variables independientes” (P.275), En el presente caso se hizo uso de solo una la variable independiente. “Los juegos como estrategia didáctica”, para analizar cómo influye sobre nuestra variable dependiente “creatividad”,

En este sentido se recopiló información a través de la observación, luego se planificó y aplicó los juegos como estrategia didáctica para desarrollar la creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Huaral, 2025. Utilizando respectivas dimensiones y apoyándose mediante el uso del instrumento de recolección de datos.

El diseño se gráfica de la siguiente manera.



O1 = Aplicación del pre test a la muestra de estudio, considerando la variable dependiente (Creatividad).

X = Aplicación de los juegos como estrategia a la muestra de estudio.

O2 = Aplicación del Post test a la muestra de estudio, considerando la variable dependiente (Creatividad).

3.2 Población

La población estuvo constituida por los estudiantes de 5 años del nivel inicial de una Institución Educativa del distrito de Huaral, provincia de Huaral, departamento de Lima, bajo la dirección de la Licenciado Herminio Ávila Sánchez. Según el autor Bravo la población es el conjunto de unidades que se quiere estudiar, y que son observadas mediante un estudio (Bravo, 1998, p. 179). El autor Sampieri (2018) nos dice que una población “Es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones” (p. 65). La población fueron los niños de 5 años de la mencionada institución poseedores de una característica en común y que están sujetos a esta investigación.

Tabla 1.

Distribución de la población en estudio según sexo

Grupos de edad	Varones	Mujeres
5 años “Bondadosos”	8	11
5 años “Amistosos”	9	6
Total		34

Nota: registro de matrícula 2025

Muestra

La muestra estuvo constituida por 15 alumnos de 5 años del nivel inicial de una Institución Educativa del distrito de Huaral, 2025. Sampieri (2018) afirma que la muestra es un subgrupo de la población que nos interesa, sobre esa población recolectaremos los datos necesarios, que representara a dicha población. Como se menciona en este estudio, se aplicará el método estadístico del muestreo no probabilístico, donde se toma en cuenta algunos aspectos claves de la muestra, dando prioridad a los aspectos importantes basados en la posición de la investigadora. (Fernández et al.2016, p.73).

A continuación, mostramos la tabla de la muestra que fue seleccionada para realizar la investigación.

Tabla 2.

Distribución de la muestra según sexo

Grupo de edad	Varones	Mujeres	Total
5 años	9	6	15

Nota: registro de matrícula 2025.

Para determinar la muestra se consideró como:

Criterio de inclusión

- Niños que asisten regularmente a clases
- Niños cuyos padres firmaron el consentimiento firmado

Criterio de exclusión

- Niños con algún tipo de trastorno

Tabla 3.

Operalización de las variables

VARIABLES	DEFINICIÓN OPERATIVA	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	CATEGORIAS
Variable independiente Los juegos como estrategia didáctica	-En la puesta en práctica del juego se utilizó una estructura flexible y recursos abiertos, lo que permitió a los estudiantes expresar libremente sus ideas. Se evaluaron la originalidad, y la capacidad de los participantes para desarrollar soluciones originales.	Dimensión 1 -Dimensión social del juego Dimensión 2 Dimensión afectiva emocional Dimensión 3 Dimensión creativa Dimensión 4 Dimensión cognitiva	-Inicio Desarrollo Cierre -Inicio Desarrollo Cierre -Inicio Desarrollo Cierre -Inicio Desarrollo Cierre		
Variable dependiente Creatividad	Para medir la creatividad se evaluaron la fluidez, y la flexibilidad mediante una ficha de observación se calculó la capacidad de aportar ideas únicas y diversas, valorando la originalidad en la puntuación global de la prueba	Dimensión 1 -La fluidez Dimensión 2 -La flexibilidad Dimensión 3 -La originalidad	-Presenta ideas espontaneas en la ejecución de los juegos motrices -Realiza juego de palabras, rimas y trabalenguas propuestas por el niño. -Crea diversos diseños con papel de colores usando la técnica del origami -Propone distintas formas de juegos -Dibuja diferentes posiciones de una imagen -Construye oraciones a partir de dos imágenes dadas. -Modifica los juegos describiéndolas adecuadamente. -Se adecua a los cambios en los juegos de roles. -Hila ideas con coherencia para contar una historia. -Propone soluciones ante los problemas que se le presentan -Crea un robot utilizando material reciclado -Cambia el final de un cuento -Aplica la técnica explosión de pintura para crear diversos diseños al decorar un polo -Diseña y modela con plastilina animales de su región. -Construye un dibujo a partir de una forma brindada por el docente.	Ordinal	Bajo Medio Alto

Nota: Elaboración propia

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica que se utilizó fue la observación, que según la autora Fabbri (1998) Es un procedimiento empírico por excelencia, el más primitivo y a la vez el más usado, método por el cual se establece una relación concreta e intensiva entre el investigador, el hecho social o los actores sociales de los que se obtienen datos, que luego se sintetizan para desarrollar la investigación.

La observación servirá como función inmediata para recoger información de la muestra escogida, la cual implicó también, una actividad de codificación, la información bruta fue seleccionada y traducida mediante un código luego fue analizada.

El instrumento utilizado fue la ficha de observación, que según Diaz (2021) son herramientas que sirven para evaluar el rendimiento académico. Su objetivo es demostrar en documentos escritos, lo que acontece en el aula. El instrumento utilizó la escala valorativa ordinal, que según el autor Campos y Martínez (2012), representa uno de los instrumentos más usados y lógicos para conseguir las informaciones que se pretende investigar, donde se utiliza los sentidos para poder analizar y explicar con bases científicas válidas y confiables.

De esta manera el observador, contó con habilidades y destrezas que le permitieron desarrollar el proceso de investigación con calidad. Cabe mencionar que a través de esta técnica se recopiló información propicia de nuestra variable Creatividad con 5 indicadores por cada dimensión (Fluidez, flexibilidad y originalidad), luego se procesó estadísticamente en el estadístico Spss y se analizó si responde al objetivo que se deseábamos llegar en esta investigación.

Validez del instrumento

Este instrumento fue validado a través de la técnica juicio de expertos y que según los autores Escobar et al. (2008) el juicio de expertos es un método de validación útil para comprobar la credibilidad de una investigación, se le define también como “una opinión informada de personas con trayectoria en el tema, que pueden dar información, evidencia, juicios y valoraciones” (Escobar-Pérez y Cuervo-Martínez, 2008, p.29)

El instrumento fue sometido al juicio de los expertos quienes revisaron el instrumento antes de ser utilizado realizando aportes necesarios para que la investigación sea exitosa. Los expertos con grados de magister en educación, revisaron el instrumento considerándolo aceptable para medir la variable creatividad.

Tabla 4.

Validación por juicio de expertos

EXPERTO	VALIDEZ
Mgtr. Ortiz Moya Carmen,	Aplicable
Mgtr. Robles Yupanqui Isabel	Aplicable
Mgtr. Samaritano Solís Blanca Vanessa	Aplicable

Nota: Elaboración propia.

Confiabilidad

Se midió la confiabilidad con la prueba estadística alfa de Cronbach, que según Oviedo (2005), es una técnica muy conocida por su confiabilidad interna de la escala politómica, es decir, evalúa la dimensión en que los ítems de un instrumento están correlacionados.

Al medir los valores en la prueba estadística alfa de Cronbach arrojó 0.905397074, demostrando un nivel excelente de confiabilidad.

En el presente estudio se realizó la prueba piloto a un grupo de 10 (estudiantes con características similares a la muestra de estudio).

Tabla 5.

Estadística de fiabilidad de los cuestionarios

Instrumento	Alpha de Cronbach	N° de elementos
Ficha de observación	0.905397074	10

Nota: Elaboración propia, diciembre, 2025.

Tabla 6.

Niveles de confiabilidad

Valores	Niveles
0; 0,5	Inaceptable
0,5; 0,6	Pobre
0,6; 0,7	Débil
0,7; 0,8	Aceptable
0,8; 0,9	Bueno
0,9; 1	Excelente

Al comparar los valores del coeficiente del alfa 0.905397074, se puede establecer que la valoración fue de nivel excelente, demostrando la confiabilidad del instrumento.

3.5 Método de análisis de datos

Se inició este proceso coordinando con el director de la Institución Educativa Privada “San Martín de Porres” Licenciado Herminio Ávila Sánchez con la finalidad de que apruebe la investigación, luego de contar con el permiso correspondiente se procedió a entregar el consentimiento informado a los padres de familia, donde autorizaron la participación de sus hijos en la investigación, el director facilitó un día y una hora para realizar la evaluación, teniendo en cuenta que no perjudique las actividades de los maestros de aula, tratando de no interrumpir sus horas de clases.

Se recopilaron los datos a través de la aplicación del pre test con la escala valorativa ordinal (alto, medio, bajo) a los niños y niñas de la institución nombrada por 40 minutos, luego se identificó en qué nivel se encontraban los alumnos de 5 años con respecto al desarrollo de la creatividad.

Se aplicaron los juegos como estrategia didáctica en las sesiones previamente diseñadas con el objetivo de desarrollar la creatividad, con una duración de 40 minutos.

Se evaluó a través del post test con una duración de 40 minutos donde se verificó el mejoramiento de la creatividad luego de la aplicación de los juegos como estrategia didáctica.

la información recolectada del instrumento fue almacenada en una base de datos del programa Microsoft Excel 2019, posteriormente se realizaron acciones que a continuación se detallan

Primero, se diseñó en el programa Excel la base de datos donde se registró las respuestas de acuerdo a la escala de verificación, se agrupó los puntajes por indicadores, luego se desarrolló la recodificación respectiva, de acuerdo al baremo utilizado.

Segundo, se ejecutó el análisis de frecuencias, calculando frecuencias absolutas y relativas por cada una de las dimensiones, que permitió comprender la distribución de los datos, las mismas que fueron representados en tablas de distribución de frecuencias con figuras por columnas, las que fueron elaboradas teniendo en cuenta los objetivos de la investigación.

Tercero, En cuanto a las muestras relacionadas, se realizó el análisis cuantitativo mediante estadística descriptiva y la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon para comparar las medias, siempre que los datos no sigan una distribución normal.

Cuarto, se interpretó los resultados de la investigación, explicando los valores más representativos de las tablas y figuras para evaluar los resultados.

Quinto, se comunicó los resultados del análisis realizado en forma clara por medio de tablas y gráficos.

3.6 Aspectos éticos.

En la presente investigación todas las acciones que se realizaran fueron sustentadas por los mecanismos de investigación desarrollados por la Universidad Católica 'Los Ángeles de Chimbote' (2025), que tiene como objetivo la aplicación del diseño normativo basado en principios éticos que salvaguarde la integridad de nuestra población que participo en la presente investigación. En ese sentido, se tuvo en cuenta los siguientes principios éticos:

3.6.1 Respeto y protección de los derechos de los intervinientes

Este principio ético, se sustentó por que el investigador veló por el bienestar de todos los participantes durante el tiempo que duró la investigación, además respetó sus nombres protegiendo la identidad de cada participante a través del anonimato, también en ese sentido se respetó la autoridad de los padres de familia quienes firmaron el consentimiento informado para que su menor hijo participe de la investigación, desde ese momento se tomaron las medidas de protección de sus datos durante el tiempo que duró y en la publicación la investigación respetando nuestro compromiso se les asignó un código, que fue empleado de manera coherente

en el procesamiento de datos, tampoco se registró la información de los estudiantes en los apartados del informe; De igual manera, no se mostró las fotos de los participantes durante todo el proceso que duró de la investigación.

3.6.2 Libre participación por propia voluntad

Este principio ético se fundamentó en el respeto a la voluntaria participación de la población de estudio, y se basó en respetar la autonomía de las personas por que ellos decidieron participar o no en la investigación. Este principio también tiene soporte cuando se brinda a los interesados la información sobre las implicancias de sus participantes, y se cumplió cuando la investigadora solicita el permiso a los directivos de la institución por intermedio de su director para desarrollar la investigación, lo cual se hace oficialmente mediante una carta, seguidamente los padres de familia fueron informados y firmaron el consentimiento para que sus hijos(as) formarán parte del presente estudio. Luego de haber realizado el estudio, la institución recibirá un informe con los resultados de la investigación, con el objetivo de contribuir a la mejora de la praxis educativa.

3.6.3 Beneficencia, no maleficencia:

En el tiempo que duró la investigación se aseguró la tranquilidad de los integrantes de la muestra, cumpliendo con el orden de la casa de estudios y cuidando de no dañar la integridad de cada estudiante, se redujo los efectos adversos y se maximizó los beneficios para cada uno de los participantes.

3.6.4 Integridad y honestidad

Este principio se fundamentó a partir de que la investigadora desarrolló una actuación científica y ética, conforme al conocimiento científico que no le pertenece o no es de su producción, por lo cual conscientemente citó a los autores del cual tomó alguna información. La investigadora cumplió con los detalles en todo el transcurso de la investigación, con el fin de otorgarle, validez y veracidad que conviene, en cada una de las etapas.

En resumen, este principio se cumplió por que la investigadora respetó los derechos de cada autor que se nombró en la investigación, citándolo como corresponde para estar acorde con este principio ético. Así también, se respetó los procesos correspondientes de cada investigación,

de modo que la información recogida se ciña a la realidad investigada, dando garantía de veracidad y confiabilidad para su difusión.

3.6.5 Justicia.

El principio de justicia se sustentó porque durante el proceso de investigación se brindó a todos los participantes la igualdad de oportunidades y condiciones de participación en el estudio, evitando de esta manera alguna mala interpretación en el desarrollo del estudio. Es así como este principio se cumplió debido a que los niños y niñas y los padres de familia de los 15 alumnos de la institución fueron invitados a participar de la investigación asegurándoles que todos tendrán las mismas oportunidades. Además, se realizaron medidas de protección para todos los participantes sin excepción.

IV. Resultados

A continuación, se muestran los resultados expresados en tablas y figuras adjuntando su interpretación, iniciando con el objetivo general y posteriormente los objetivos específicos

El objetivo general fue. Demostrar de qué manera los juegos como estrategia didáctica desarrollan la creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Huaral 2025. Luego de analizar los documentos y considerando que la muestra fue de 15 niños, y por tratarse de una muestra menor de 50, se decidió utilizar la prueba de normalidad Shapiro Wilk procesada en SPSS v24.0.

Tabla 7.

Prueba de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
PRETEST	.839	15	.012
POSTEST	.828	15	.009

Fuente. base de datos Spss

Los resultados de esta prueba nos muestran que las variables no siguen una distribución normal ya que el p-valor es $< \alpha$ (0,05) a partir de ello se procederá a la utilización de la prueba no paramétrica de Wilcoxon.

Tabla 8.

Prueba de rangos Wilcoxon

		N	Rangos promedio	Suma de rangos
POSTEST –	Rangos negativos	0 ^a	.00	.00
PRETEST	Rangos positivos	15 ^b	8.00	120.00
	Empates	0 ^c		
	Total	15		

a. POSTEST < PRETEST

b. POSTEST > PRETEST

c. POSTEST = PRETEST

Tabla 9.*Estadísticos de prueba*

	POSTEST - PRETEST
Z	-3.409 ^b
Sig. asin. (bilateral)	.001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Se observa en la prueba estadística que el valor sig. Asintótica (bilateral): = 0,001 <a (0,05), quedando demostrado que hay diferencias importantes en el pre y post test luego de la aplicación de los juegos como estrategia, de tal manera queda rechazada la hipótesis nula H0 y se acepta la hipótesis del investigador H1, ante este resultado concluimos que: “Los juegos como estrategia didáctica desarrollan significativamente la creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Huaral, 2025.

Identificar el nivel de desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Huaral, 2025 a través de un pre test.

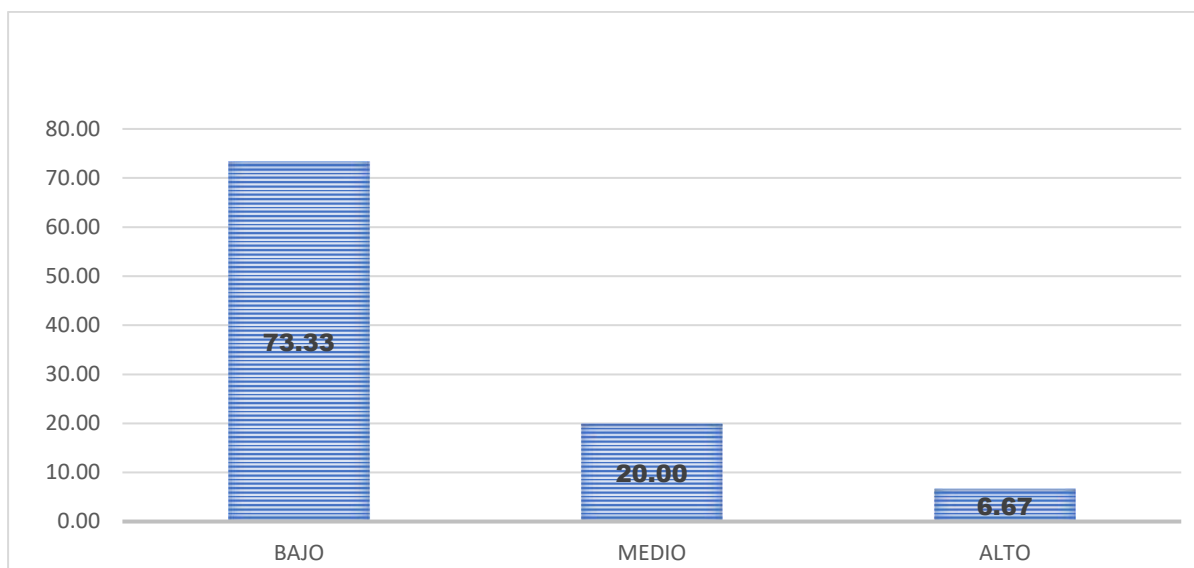
Tabla 10.*Pre test de la variable creatividad*

Niveles	frecuencia	Porcentaje
Bajo	11	73.33 %
Medio	3	20. 00%
Alto	1	6. 67%
Total	15	100 %

Fuente. Ficha de observación, marzo, 2025

Figura 1.

Pre test de la variable creatividad



Fuente. Tabla 7

En la tabla 7 y figura 1, luego de la evaluación del pre test se observa que el 73.33 % de los niños se encontraban en el nivel bajo, demostrando que la mayoría los niños evaluados tuvieron dificultad para realizar juego de palabras, rimas y trabalenguas con respecto a evaluar la creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Huaral, 2025

Diseñar y aplicar los juegos como estrategia didáctica para mejorar la creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Huaral, 2025.

Tabla 11.

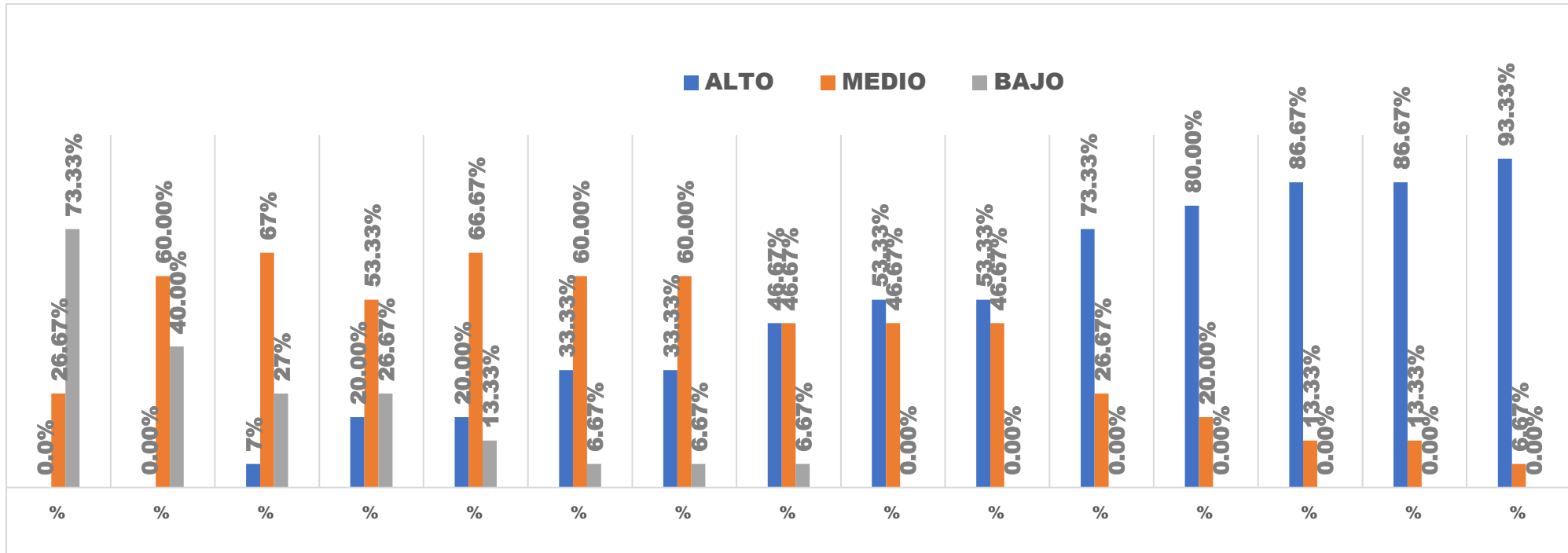
Sesiones de aprendizaje aplicando los juegos como estrategia didáctica para mejorar la creatividad

SESION 1	SESION 2	SESION 3	SESION 4	SESION 5	SESION 6	SESION 7	SESION 8	SESION 9	SESION 10	SESION 11	SESION 12	SESION 13	SESION 14	SESION 15															
F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%				
0	0.0%	0	0.00%	1	7%	3	20.00%	3	20.00%	5	33.33%	5	33.33%	7	46.67%	8	53.33%	8	53.33%	11	73.33%	12	80.00%	13	86.67%	13	86.67%	14	93.33%
4	26.67%	9	60.00%	10	67%	8	53.33%	10	66.67%	9	60.00%	9	60.00%	7	46.67%	7	46.67%	7	46.67%	4	26.67%	3	20.00%	2	13.33%	2	13.33%	1	6.67%
11	73.33%	6	40.00%	4	27%	4	26.67%	2	13.33%	1	6.67%	1	6.67%	1	6.67%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%	0	0.00%
15	100.0%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%

Fuente. Aplicación de sesiones, marzo, 2025

Figura 2.

Sesiones de aprendizaje de los juegos como estrategia para mejorar la creatividad



Fuente. Tabla 11

En el grafico 2 correspondiente a la tabla 11, sobre la aplicación de los juegos como estrategia, se puede observar que en la primera sesión el 73.33 % de los niños se hallaban en el nivel bajo; estos resultados fueron cambiando satisfactoriamente durante el empleo de las sesiones, evidenciando en la última sesión el nivel bajo con el 0 %; quedando registrado que realmente hay mejora de la creatividad al aplicar los juegos como estrategia didáctica en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Huaral, 2025.

Evaluar el nivel de creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Huaral, 2025 a través de un post test.

Tabla 12.

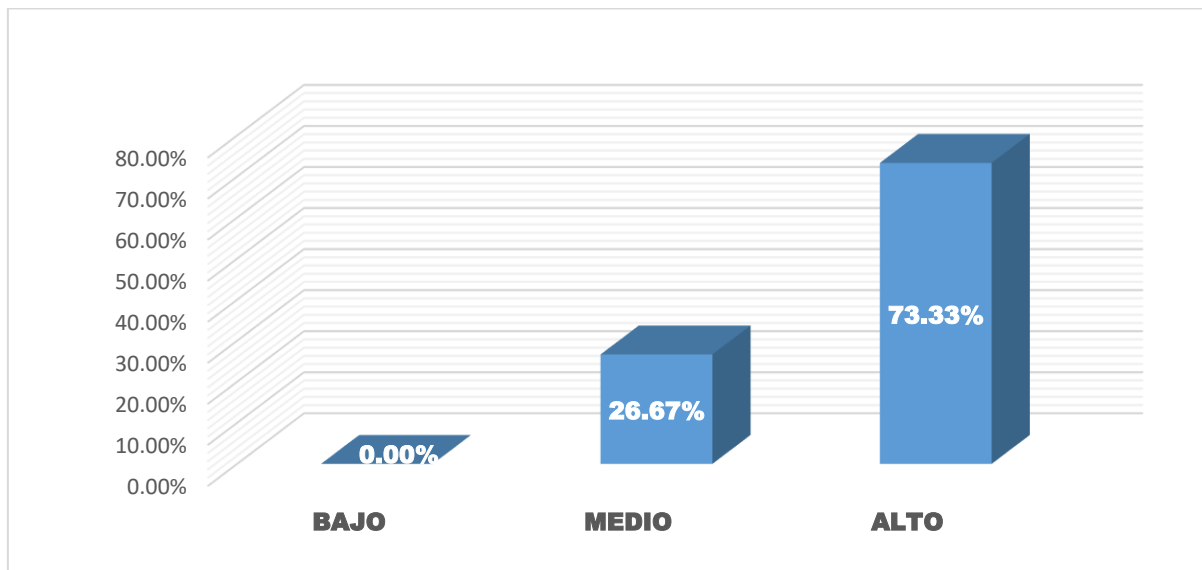
Post test de la variable creatividad

Nivel de Aprendizaje	Frecuencia	%
Bajo	0	0 %
Medio	4	26.67 %
Alto	11	73.33 %
Total	15	100 %

Fuente. Ficha de observación, marzo, 2025

Figura 3.

Post test de la variable creatividad



Fuente. Datos obtenidos de la tabla 9

En la tabla 12 y gráfico 3 se observa luego de la evaluación del post test que, el 73.33 % de los niños se ubicaron en el nivel alto, mostrando de esta manera que los niños aumentaron el nivel de su creatividad luego de la aplicación de los juegos como estrategia didáctica.

Comprobar el nivel de creatividad alcanzado al comparar los resultados del pre y post test, sobre el juego como estrategia didáctica en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Huaral, 2025.

Tabla 13.

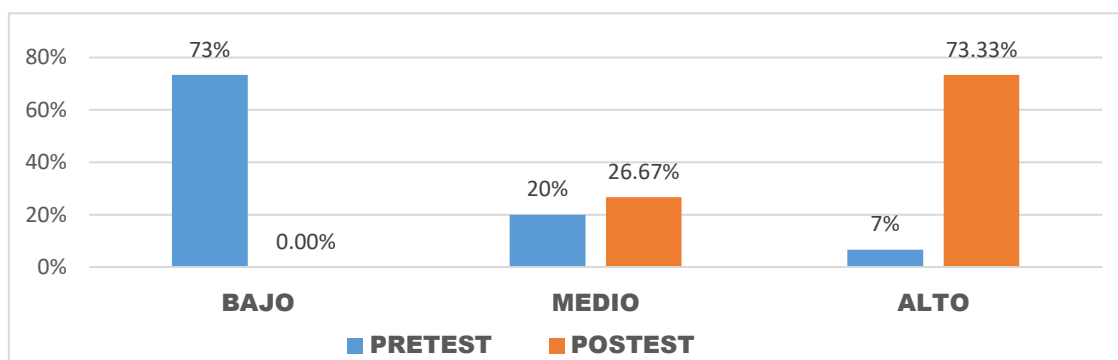
Nivel de creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Huaral, 2025, a través de un pre y post test

Nivel	Pretest		Post test	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Bajo	11	73	0	0
Medio	3	20	4	26.67
Alto	1	7	11	73.33
Total	15	100 %		100 %

Fuente. Ficha de observación administrada a los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Huaral, 2025.

Figura 4.

Nivel de creatividad en los niños de 5 años de una institución Educativa del distrito de Huaral, 2025, a través de un pre y post test



Fuente. Datos obtenidos de la tabla 10

En la figura 4 que corresponde a la tabla N° 13 en relación al desarrollo de creatividad en el pre test se observó que el 73 % de los niños se encontraban en el nivel bajo, ante esta realidad se aplicaron los juegos como estrategia didáctica disminuyendo en el post test, al 0 % demostrando que los niños lograron superar dificultades en la fluidez, flexibilidad y originalidad potenciando su creatividad.

V. Discusión

En los resultados de la presente investigación se demostró de qué manera los juegos como estrategia didáctica desarrollan la creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Huaral 2025, Determinándose que la aplicación de los juegos como estrategia didáctica logró desarrollar la creatividad, ya que en la prueba no paramétrica Wilcoxon el valor de Z fue $-3.409b$ y la significancia Asintótica (bilateral) $,001$, demostrando una diferencia significativa, por esta razón se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna que manifiesta que “Los juegos como estrategia didáctica desarrollan significativamente la creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Huaral, 2025”.

El presente estudio se compara con la investigación realizada por la autora Gallardo (2022) titulada: El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 - Huacho, 2022. Cuyos resultados muestran que los participantes de la investigación mejoraron su nivel de creatividad, demostrando que el juego influye significativamente en el desarrollo de la creatividad de los niños de la Institución Educativa Inicial N.° 658 Huacho, 2022.

Estos resultados son confirmados por la autora Cabrera (2016), quien dice que el juego permite desarrollar los ámbitos psicomotor, afectivo y cognitivo adecuado para lograr la interrelación de los niños socialmente. La autora refiere los procesos cognitivos como una labor ecuánime que se basa en buscar la solución a un dilema utilizando los conocimientos previamente adquiridos. Queda demostrado que a través de los juegos se potencian las competencias y crece la capacidad de resolver problemas en los estudiantes. Esto lo demostraron al proponer diferentes soluciones ante los problemas que se le presentaron durante la evaluación.

Identificar el nivel de desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Huaral, 2025 a través de un pre test. En los resultados del estudio aplicado a 15 niños se demostró que el 73 % (11) niños se encontraban en el nivel bajo con dificultades en la fluidez, flexibilidad y originalidad, es decir no tenían iniciativa para solucionar problemas antes de la aplicación de los juegos como estrategia didáctica.

Estos resultados se comparó con el estudio realizado por la autora Vásquez (2020) que en su estudio titulado “Juegos de títeres para desarrollar la creatividad en los estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa Privada Juan XXIII Distrito De la merced – Provincia de Chanchamayo Junín, 2020” encontró como resultado al aplicar el pre test que 60% de los niños

se ubicaron en el nivel bajo, ambas investigaciones se asemejan porque se realizó metodologías similares, permitiéndonos aseverar que ambas poblaciones demostraron un bajo nivel de creatividad antes de la aplicación de los juegos como estrategia didáctica.

El autor Gonzales (1985) citado por Medina (2017) afirma que la creatividad es la forma de expresión de la personalidad, se da por las necesidades del medio, por la comunicación, las emociones, la fantasía y el juego, por ese motivo se debe impulsar la ejecución de los juegos como estrategia didáctica para lograr el desarrollo del potencial creativo en los niños.

Diseñar y aplicar los juegos como estrategia didáctica en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Huaral, 2025, al revisar los resultados luego de aplicar las sesiones se observó que en la actividad N° 1 el 73.30 % se encuentran en el nivel bajo, demostrando dificultad para dibujar diferentes posiciones de una imagen presentada por la investigadora. Estos resultados van cambiando a medida que se va aplicando los juegos como estrategia, tanto así que en la actividad N° 15 el 93.33 % de los niños alcanzaron un nivel alto. Estos resultados son favorables y significativos, ya que en esta sesión el nivel bajo registro el 0%. Por lo tanto, se determina que el desarrollo de la creatividad fue mejorando significativamente durante la intervención pedagógica de los juegos como estrategia didáctica.

Los resultados analizados se asemejan a los que obtuvo la autora Camacho (2021) en su investigación titulada “Juegos libres para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años en la Institución Educativa Ciudadela del maestro San Juan de la Virgen, Tumbes – 2021”, donde luego de la aplicar los juegos libres, observa que en la última actividad el 67% de los niños se encontraban en el nivel logrado, subiendo el porcentaje a partir de las últimas sesiones. Por lo tanto, se puede asegurar que hay similitud en ambas investigaciones al parecer, porque los dos estudios plantearon la misma metodología (diseños y cantidad en la muestra). En ambas investigaciones se logra determinar que la mayoría de estudiantes han desarrollado satisfactoriamente actividades de juegos para desarrollar su creatividad.

Para Gross el filósofo y psicólogo (1902), el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Groos define al juego como pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea adulto. Como lo afirma el psicólogo, es necesario incluir la actividad del juego como

estrategia en las actividades educativas, ya que prepara y aumenta la capacidad de los niños para resolver problemas y la autoexpresión en el futuro.

Evaluar el nivel de creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Huaral, 2025 a través de un post test. Conforme a los resultados de la tabla N° 7 y figura N° 3 se puede observar que el nivel alto subió del 7 % al 73.33 % (11 niños), en la evaluación del post test estos resultados demuestran la mejora significativa de la fluidez, flexibilidad y originalidad, luego de la aplicación de las 15 sesiones de aprendizaje.

Los resultados obtenidos son similares a la investigación titulada: Juegos de títeres para desarrollar la creatividad en estudiantes de nivel Inicial de la Institución Educativa Privada Juan XXIII” distrito de la Merced – provincia de Chanchamayo Junín, 2020, realizada por la autora Cañari (2020), donde luego de aplicar el post test obtuvo que el 69% (18 niños) mostraron incremento de la capacidad creativa. Ambas investigaciones coinciden, debido a que se utilizó la misma metodología (nivel, diseño, y técnica), aunque el instrumento no fue el mismo, a pesar de ello quedo demostrado que el juego es una técnica efectiva para mejorar la creatividad.

Zapata (1990) afirma que el juego es un ejercicio que nos prepara para la vida y tiene como objeto el libre desarrollo de los instintos heredados todavía sin formar; resulta un agente natural educativo. El autor reafirma la importancia de la aplicación de los juegos en el ambiente educativo, dado que los niños demostraron avance en cuanto a su flexibilidad, construyendo oraciones a partir de las imágenes proporcionadas por la docente.

Comprobar el nivel de creatividad alcanzado al comparar los resultados del pre y post test sobre el juego como estrategia didáctica en los niños de una Institución Educativa del distrito de Huaral, 2025. Con respecto a comparar la creatividad antes y después de la aplicación de la estrategia, se demuestra una influencia favorable en la aplicación de los juegos, porque se evidenció que en el pre test 73 % (11) estudiantes, se ubicaron en el nivel bajo y en el post test este nivel se redujo hasta alcanzar el 0 % lo que significa que los niños lograron superar sus dificultades de fluidez, flexibilidad y originalidad en sus creaciones migrando a valores más altos.

Por lo tanto, al observar los resultados se puede determinar que el desarrollo de la creatividad mejoro luego de la aplicación de los juegos como estrategia didáctica.

Este resultado lo compararemos con la investigación realizada por las autoras Reyes, & Venturo, (2024) realizaron una investigación en la ciudad de Huacho titulada, juego libre en los

sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin 2024”, Los resultados mostraron que existen diferencias significativas en ambas investigaciones, ya que en el presente estudio se utilizó un diseño no experimental, es decir no se manipulo la variable independiente, aunque al observar los fenómenos las investigadoras concluyen que, hay vínculo de intensidad moderada entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin- 2024.

El resultado es respaldado por el psicólogo Piaget (1964), quien afirma que “comprender es inventar y que la infancia es la fase creadora por excelencia” (p.45). Es importante desarrollar la creatividad en la etapa inicial de los niños, utilizando los juegos como herramienta didáctica se logrará despertar la curiosidad y la pasión, motivándoles a probar y explorar de una manera libre.

Como educadoras se tiene la responsabilidad de lograr un gran cambio, formando niños fluidos, flexibles y originales, preparados para afrontar los desafíos del mañana, al comparar los resultados obtenidos en el pre y post test se confirma la validez oportuna de la aplicación de los juegos como estrategia didáctica para desarrollar la creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Huaral, 2025.

VI. Conclusiones

En la investigación realizada, los juegos como estrategia para desarrollar la creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de, Huaral 2025, se concluye que:

En esta tesis se demostró que los juegos como estrategia didáctica desarrollan la creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de, Huaral 2025. Donde se evidenció a través de las pruebas de Wilcoxon que la significancia de $p=0,001$ es menor a 0,05, por lo tanto, se concluye que hubo progreso en los estudiantes luego de la aplicación del post test. Asimismo, se acepta la hipótesis del investigador que afirma que: “Los juegos como estrategia desarrollan significativamente la creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de, Huaral 2025”. Lo más importante de esta investigación fue que luego de la aplicación de las sesiones de aprendizaje, el 93 % de los niños evidenciaron logros con respecto a mejorar su fluidez, flexibilidad y originalidad, mejorando su capacidad creativa según los resultados obtenidos en las pruebas de Wilcoxon.

Se identificó el nivel de desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Huaral 2025, concluyendo que en la evaluación del pre test, el 73 % de los niños se encontraba en el nivel bajo, demostrando falta de fluidez al no poder solucionar problemas, hilar ideas con coherencia ni producir nuevas ideas. Posteriormente se aplicó 15 sesiones de aprendizajes de los juegos como estrategia didáctica logrando revertir este resultado.

Se diseñó y aplicó los juegos como estrategia didáctica para mejorar la creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de, Huaral 2025. Concluyendo luego de la aplicación de las 15 sesiones con duración de 45 minutos, que la metodología fue efectiva para desarrollar la creatividad en los niños, ya que mostraron un cambio de mejora del 73.30 % de estudiantes que se situaron en nivel bajo en la primera sesión disminuyó al 0% registrado en la última sesión. Por lo tanto, se demostró que el desarrollo de la creatividad mejoró significativamente durante la intervención pedagógica de los juegos como estrategia didáctica.

Se evaluó el nivel de creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Huaral, 2025. A través de un post test, Lo más resaltante fue que luego de la

intervención pedagógica al evaluar los resultados del post test el nivel alto subió del 7% al 73.33% demostrando así que los niños aumentaron la capacidad para producir respuestas y soluciones a los problemas planteados por la docente. Se concluye que, al evaluar el nivel de creatividad, los niños lograron desarrollarlo significativamente mediante la aplicación de los juegos como estrategia.

Se comprobó el nivel de creatividad alcanzado al comparar los resultados del pre y post test sobre el juego como estrategia didáctica en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Huaral, 2025. Al comparar los resultados del pre y post test se comprobó que el nivel bajo disminuyó del 73 % al 0 %, concluyendo de esta manera que los niños mejoraron el nivel de su creatividad, demostrando adaptabilidad al crear situaciones nuevas (fluidez), manifestando una mejor actitud ante los problemas (flexibilidad), confianza y originalidad en sus creaciones, por lo cual se asume que los alumnos experimentaron un avance progresivo y significativo en cuanto al desarrollo de su creatividad.

VI. Recomendaciones

- 1- Se recomienda al director de la Institución Educativa San Martín de Porres, que realice capacitaciones para los docentes mediante talleres donde se apliquen diversos tipos de juegos como estrategias para potenciar capacidades y lograr desarrollar la creatividad en los niños y niñas.
- 2- Se sugiere a los profesores del nivel inicial de la Institución Educativa Privada “San Martín de Porres”, participen en la organización de talleres sobre la importancia de los juegos como estrategia didáctica para desarrollar la creatividad en los niños de la institución.
- 3- Se recomienda a los padres de familia que apoyen a sus pequeños brindándoles confianza para que expresen sus ideas y cuenten sus experiencias, además de brindarles materiales que les ayuden a desarrollar su creatividad.
- 4- Se sugiere al director de la Institución que muestre a sus docentes el descubrimiento de la presente investigación, para que ponga en práctica la aplicación de los juegos como estrategia didáctica en las sesiones de aprendizaje, promoviendo de este modo el desarrollo de la creatividad, en los niños y niñas de la Institución Educativa Privada “San Martín de Porres”.

Referencias bibliográficas

- Albornoz, J (2019). *El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión*. Conrado vol.15.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100209
- Campos, G (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. Xihmai, Dialnet.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3979972>
- Camacho, A, (2021), *Juegos libres para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años en la Institución Educativa “Ciudadela del Gran Maestro” San Juan de la Virgen, Tumbes - 2021*.
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/33415/JUEGOS_LIBRES_CAMACHO_ALVARADO_LEYDI.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Cárdenas, F, (2023), *Juego libre en los sectores para mejorar la creatividad de niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pública N° 38379 José María Eguren distrito Tambo, provincia la Mar, Ayacucho - 2023*. Repositorio Uladech.
- Castañeda Cajilema, J. P. (2024). Neuroeducación y Creatividad (Bachelor's thesis, Riobamba, Universidad Nacional de Chimborazo).
<https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/18566>
- Cevallos, D (2018) La importancia del pensamiento Creativo. Repositorio Unae
<http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/333/1/ILLARI%20ENERO%20JUNIO%20N7%2045-47.pdf>
- Chafek, A (2023) Las dimensiones culturales y sociales de los juegos populares sobre el niño. Revista científica cultura popular
<https://folkculturebh.org/sp/index.php?issue=51&page=article&id=201>
- Díaz, M (2021) Fichas de observación de clase 2.0, Artículo Codimg.
<https://www.codimg.com/education/blog/es/fichas-observacion-clase#:~:text=Las%20fichas%20de%20observaci%C3%B3n%20son,que%20sucede%20en%20el%20aula.>

- Durand, F y Lara, G (2021) Aplicación del coeficiente de confiabilidad de Kuder Richardson en una escala para la revisión y prevención de los efectos de las rutinas. Boletín Científico de la Escuela Superior Atotonilco de Tula.
- Escudero H, y Maca C, (2022) *El juego en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 288 “Divino Niño Jesús” Pucallpa. Repositorio Universidad Nacional de Ucayali.*
<https://apirepositorio.unu.edu.pe/server/api/core/bitstreams/cd91c37c-759a-4cda-b4e2-f5493ec419c0/content>
- Fabbri, M (1998). Las técnicas de investigación: la observación. [institutocienciashumanas.com/wp-content/uploads/2020/03/](http://institutocienciashumanas.com/wp-content/uploads/2020/03/institutocienciashumanas.com/wp-content/uploads/2020/03/Las-t%C3%A9cnicas-de-investigaci%C3%B3n.pdf)
<http://institutocienciashumanas.com/wp-content/uploads/2020/03/Las-t%C3%A9cnicas-de-investigaci%C3%B3n.pdf>
- Flores, I (2022). Juego libre en los sectores y el desarrollo de creatividad de los niños de 5 años en la I.E.I 663 los Pinos – Barranca. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/7192/TESIS%20HUACHO%20202_merged_organized_compressed.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Galán, R (2021) Revisión sistemática del avance de los estudios en creatividad infantil. (tesis de licenciatura). Facultad de Humanidades de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo
<https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/3268>
- Gallardo, T (2024) *El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658 - Huacho, 2022. Repositorio universidad José Faustino Sánchez Carrión*
- Gallardo, J Y Gallardo P (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil.* Universidad Pablo de Olavide (España). Universidad de Sevilla.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>
- Jaramillo, L (2003). ¿Qué es epistemología? Revista de Epistemología de Ciencias Sociales. Cinta moebio 18: 174-178
<https://www.moebio.uchile.cl/18/jaramillo.html>

- Kadoora (2018) Las dimensiones del juego, artículo educativo, consultado el 19 de marzo del 2023.
<https://kadoora.com/las-dimensiones-del-juego/>
- Marty, G (2021) El pensamiento Divergente, Artículo Universidad Politécnica de Catalunya
<https://inlab.fib.upc.edu/es/articulos/el-pensamiento-divergente/2021/>
- Mechan, L. (2020) *Juego en sectores para potenciar la creatividad en niños de cinco años en la Institución Educativa N°008- La Victoria*. Repositorio Renati.
<https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/2959731>
- Meneses, M. et al (2001) El juego en los niños: enfoque teórico. Revista Educación
<https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Niwlikar, B. A. (2024, November 3). Torrance's Theory of Creative Thinking and 5 Important Components of Creativity. Careershodh.
<https://www.careershodh.com/torrances-theory-of-creative-thinking/>
- Nurcery (2020). El juego simbólico: ¿Qué es y cuáles son sus beneficios?
<https://logosnurseryschool.es/nursery/el-juego-simbolico-que-es-y-cuales-son-sus-beneficios/>
- López, H (2021) *La importancia del juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños*. Universidad Espíritu santo.
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/20532>
- Pérez, J; Gardey, A (6 de septiembre de 2013). Definición de prueba psicométrica - Qué es, Significado y Concepto. Definiciones. Última actualización el 13 de febrero de 2022. Recuperado el 17 de marzo de 2023.
<https://definicion.de/prueba-psicometrica/>
- Pérez, G y León, N (2021) *El juego libre como estrategia didáctica para el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de cuatro años de la institución educativa 235-districto Jamalca Amazonas*. Repositorio Institucional Uladech católica.
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/23388?show=full>
- Piaget (1973). La psicología de la inteligencia. Critica. La casa del libro
[inteligencia/9788474239805/664503](https://www.casa-del-libro.com/inteligencia/9788474239805/664503)

- Procel Guamán, E. P. (2021) *El juego simbólico en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Particular Nuevo Mundo, de la ciudad de Riobamba, periodo 2020-2021*
<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8242>
- Rain, N (2017) *Juego simbólico y de reglas entre iguales y la narrativa que lo sustenta en el contexto mapuche en Chile*. Universidad Autónoma de Madrid Facultad de Psicología
https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/680614/rain_huentemilla_nilsa_angelic_a.pdf?sequence=1
- Reyes, R. K., & Venturo Salas, V. L. (2024). *Juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin – 2024*
<https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/9933/TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Robles, P y Rojas, M (2015) La validación por juicio de expertos: dos investigaciones cualitativas en Lingüística aplicada. Revista Nebrija.
- Rojas, M (2019). *La importancia de los juegos tradicionales en el nivel inicial*. Repositorio de la Universidad Nacional de Tumbes.
<http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/2153/MARIELA%20ELVIRA%20ROJAS%20YAURI.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Soto, G., Ferrando, M., Sáinz, M., Prieto, L., & Almeida, L. (2015). Creatividad y sus dimensiones: ¿De qué hablamos y qué evaluamos? *Universitas Psychologica*, 14(3), 6862.
- Tarres, S (2020). Beneficio de los juegos de construcción para niños. Guía infantil.com.
<https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/beneficios-de-los-juegos-de-construccion-para-los-ninos/#:~:text=Estimulan%20el%20amor%20propio,hermanos%20o%20amigos%20mucho%20mejor.>
- Vásquez A, (2022) Juegos de títeres para desarrollar la creatividad en estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa Privada “Juan XXIII” distrito de la Merced – provincia de Chanchamayo Junín, 2020.Repositorio Uladech.
- Zapata, O (1999) El aprendizaje por el juego en la etapa maternal y pre escolar. Editorial México Pax-México.

https://fama.us.es/discovery/fulldisplay?docid=alma991001280819704987&context=L&vid=34CUBA_US:VU1&lang=es&adaptor=Local%20Search%20Engine&tab=all_data_not_idus&mode=advanced&offset=20

Anexos

Anexo 1. Documento de autorización para el desarrollo de la investigación (Ley N°29733)

Documento de autorización para el desarrollo de la investigación en cumplimiento de la ley de Protección de Datos Personales en Perú (N°29733) y evitar sanciones



“Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana”.

Fecha: 13 de marzo del 2025

Oficio

Dr. Herminio Ávila Sánchez

Director de la I.E.P. “San Martín de Porres”

Presente. -

Asunto: Autorización para el desarrollo de la investigación

Referencia: Recojo de datos del proyecto de investigación

A través de la presente, me dirijo a usted para hacerle llegar un cordial saludo, a la vez me presento ante usted como egresado del programa de estudio de educación inicial, con DNI N.º 16005283 de la ULADECH Católica, para solicitarle autorización para realizar el proyecto de investigación denominado “LOS JUEGOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL DISTRITO DE HUARAL, 2025”.

El cual inicia el 05 de marzo y termina 31 de marzo del 2025, toda la información será estrictamente utilizada para el desarrollo de la investigación y tratada con el código de ética, la normatividad vigente de la universidad y los protocolos internacionales correspondiente.

Por tal motivo, si acepta lo solicitado, se me permita incluir el nombre de nuestra institución/empresa, industria/otros en el título del informe de investigación o mejor parecer de su institución.

Sin otro particular, me despido de usted, reiterando mis muestras de especial consideración y estima personal.

Atentamente,

Gabriela S. Castillo Lau



Recibido
13/03/2025
Ávila Sánchez
DIRECTOR

Anexo 2. Carta de recojo de datos



Chimbote, 13 de marzo del 2025

CARTA N° 0000000582- 2025-CGI-VI-ULADECH CATÓLICA

Señor/a:

**HERMINIO ÁVILA SANCHEZ
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA " SAN MARTIN DE PORRES"**

Presente.-

A través del presente reciba el cordial saludo a nombre del Vicerrectorado de Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, asimismo solicito su autorización formal para llevar a cabo una investigación titulada LOS JUEGOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL DISTRITO DE HUARAL, 2025, con la LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: ESTRATEGIAS DEL APRENDIZAJE Y NECESIDADES EDUCATIVAS, que involucra la recolección de información/datos en 34, a cargo de GABRIELA SOLEDAD CASTILLO LAU, perteneciente al PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL, con DNI N° 16005283, durante el período de 05-03-2025 al 31-03-2025.

La investigación se llevará a cabo siguiendo altos estándares éticos y de confidencialidad y todos los datos recopilados serán utilizados únicamente para los fines de la investigación.

Es propicia la oportunidad para reiterarle las muestras de mi especial consideración.

Atentamente.



Mgtr. Elena Esther Reyna Márquez
Coordinadora de Gestión de Investigación



Recibido
13/03/25

DIRECTOR

www.uladech.edu.pe/

email: cooperacion@uladech.edu.pe

Tel.: (043) 343444 Cel: 9485604

Av. Tumbay N° 247 - Centro Comercial La Esplanada - Chimbote, Pe

Anexo 3. Matriz de consistencia

Título: Los juegos como estrategia didáctica para desarrollar la creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Huaral, 2025

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>¿De qué manera los juegos como estrategia didáctica desarrollan la creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Huaral, 2025?</p> <p>-¿Cuál es el nivel de creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Huaral, 2025 a través de un pre test?</p> <p>-¿De qué manera el diseño y aplicación de los juegos como estrategia didáctica mejoran la creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Huaral 2025?</p> <p>-¿Cuál es el nivel de creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Huaral, 2025 a través de un post test?</p> <p>-¿Cuál es el nivel alcanzado al comparar los resultados del pre test y el post test, sobre el nivel de la creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Huaral, 2025?</p>	<p>Demostrar de qué manera los juegos como estrategia didáctica desarrollan la creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Huaral 2025</p> <p>objetivos específicos:</p> <p>-Identificar el nivel de desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Huaral, 2025 a través de un pre test.</p> <p>-Diseñar y aplicar los juegos como estrategia didáctica para mejorar la creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Huaral, 2025.</p> <p>-Evaluar el nivel de creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Huaral, 2025 a través de un post test.</p> <p>-Comprobar el nivel de creatividad alcanzado al comparar los resultados del pre y post test, sobre el juego como estrategia didáctica en los niños de una Institución Educativa del distrito de Huaral, 2025.</p>	<p>•Hi Los juegos como estrategia didáctica desarrollan significativamente la creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Huaral, 2025</p> <p>•Ho Los juegos como estrategia didáctica no desarrollan la creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Huaral, 2025</p>	<p>Los juegos como estrategia didáctica</p> <p>Creatividad</p>	<p>-Tipo de investigación: cuantitativa</p> <p>-Nivel de investigación: explicativo</p> <p>-Diseño de investigación: pre experimental</p> <p>- Técnica: La observación</p> <p>-Población: 34 niños</p> <p>-Muestra: 15 niños</p> <p>-Método de análisis de datos:</p> <p>-Confiabilidad</p> <p>-Estadístico alfa de Cronbach (0.9)</p> <p>-Análisis de datos Microsoft Excel 2016 Estadístico Spss</p>

Matriz de operalización

VARIABLES	DEFINICIÓN OPERATIVA	DIMENCIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	CATEGORIAS
Variable independiente Los juegos como estrategia didáctica	-En la puesta en práctica del juego se utilizó una estructura flexible y recursos abiertos, lo que permitió a los estudiantes expresar libremente sus ideas. Se evaluaron la originalidad, y la capacidad de los participantes para desarrollar soluciones originales.	Dimensión 1 -Dimensión social del juego Dimensión 2 Dimensión afectiva emocional Dimensión 3 Dimensión creativa Dimensión 4 Dimensión cognitiva	-Inicio Desarrollo Cierre -Inicio Desarrollo Cierre -Inicio Desarrollo Cierre -Inicio Desarrollo Cierre		
Variable dependiente Creatividad	Para medir la creatividad se evaluaron la fluidez, y la flexibilidad mediante una ficha de observación se calculó la capacidad de aportar ideas únicas y diversas, valorando la originalidad en la puntuación global de la prueba	Dimensión 1 -La fluidez Dimensión 2 -La flexibilidad Dimensión 3 -La originalidad	-Presenta ideas espontaneas en la ejecución de los juegos motrices -Realiza juego de palabras, rimas y trabalenguas propuestas por el niño. -Crea diversos diseños con papel de colores usando la técnica del origami -Propone distintas formas de juegos -Dibuja diferentes posiciones de una imagen -Construye oraciones a partir de dos imágenes dadas. -Modifica los juegos describiéndolas adecuadamente. -Se adecua a los cambios en los juegos de roles. -Hila ideas con coherencia para contar una historia. -Propone soluciones ante los problemas que se le presentan -Crea un robot utilizando material reciclado -Cambia el final de un cuento -Aplica la técnica explosión de pintura para crear diversos diseños al decorar un polo -Diseña y modela con plastilina animales de su región. -Construye un dibujo a partir de una forma brindada por el docente.	Ordinal	Bajo Medio Alto

Anexo 4. Ficha de Identificación del Experto

4.6.2 Formato de Carta de Presentación al Experto

CARTA DE PRESENTACIÓN

/Magister / Doctor: Blanca Vanessa Samaritano Solís

Presente. -

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Gabriela Soledad Castillo Lau, estudiante del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: "LOS JUEGOS COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I. E. P. BEN CARSON, HUARAL 2023", y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,


Firma de estudiante

DNI: 16005283

4.6 Formato para validación de instrumentos de recolección de información

4.6.1 Ficha de Identificación del Experto

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Blanca Vanessa Samaritano Solís

N° DNI / CE: Edad: 76770313 /

Teléfono / celular: 9165943710 Email: blancasamaperu@hotmail.com

Título profesional:

Magister en Educación Inicial

Grado académico:

Maestría Doctorado:

Especialidad:

Educación Inicial

Institución que labora: EMAÚS

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título:


LOS JUEGOS COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I. E. P. BEN CARSON, HUARAL 2023.

Autor(es):

Gabriela Soledad Castillo Lau

Programa académico:

Educación Inicial



Firma



Huella digital

4.6.2 Formato de Carta de Presentación al Experto

CARTA DE PRESENTACIÓN

/Magister / Doctor: Robles Yupanqui Isabel

Presente. -

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

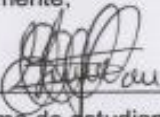
Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Gabriela Soledad Castillo Lau, estudiante del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: "LOS JUEGOS COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I. E. P. BEN CARSON, HUARAL 2023", y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,



Firma de estudiante

DNI: 16005283

4.6 Formato para validación de instrumentos de recolección de información

4.6.1 Ficha de Identificación del Experto

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Robles Yupanqui Isabel

N° DNI: 40953201 / CE: Edad: 43

Teléfono / celular: 997667199 Email: isabelrobles0204@gmail.com

Título profesional: Magister en Educación Inicial

Grado académico:

Maestría x Doctorado: _____

Especialidad: Educación Inicial

Institución que labora: IEI N° 326 "San Juan Bautista"

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título:

LOS JUEGOS COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I. E. P. BEN CARSON, HUARAL 2023.

Autor(es):

Gabriela Soledad Castillo Lau

Programa académico:

Educación Inicial


Firma



Huella digital

4.6.2 Formato de Carta de Presentación al Experto

CARTA DE PRESENTACIÓN

Magister: Carmen Ortiz Moya

Presente. -

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

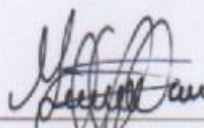
Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Gabriela Soledad Castillo Lau, estudiante del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: "LOS JUEGOS COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I. E. P. BEN CARSON, HUARAL 2023", y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente



Gabriela Soledad Castillo Lau

DNI: 16005283

4.6 Formato para validación de instrumentos de recolección de información

4.6.1 Ficha de Identificación del Experto

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación	
Nombres y Apellidos: Carmen Ortiz Moya	
N° DNI / CE: Edad: 10452659 /	
Teléfono / celular: 935030514	Email: agnesdelcielo@hotmail.com
<hr/>	
Título profesional:	
Magister en Educación Inicial	
Grado académico:	
Maestría <input checked="" type="checkbox"/>	Doctorado: <input type="checkbox"/>
Especialidad:	
Educación Inicial	
Institución que labora: <u>INSTITUCIÓN EDUCATIVA "SAN JOSÉ"</u>	
<hr/>	
Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis	
Título:	
LOS JUEGOS COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I. E. P. BEN CARSON, HUARAL 2023.	
Autor(es):	
Gabriela Soledad Castillo Lau	
Programa académico:	
Educación Inicial	
<hr/>	
 _____ Firma	 Huello digital

Anexo 5. Ficha de observación

FICHA DE OBSERVACIÓN				
I. Datos informativos:				
Alumno:	Sexo: masculino (<input type="checkbox"/>) femenino (<input type="checkbox"/>)		Edad: 5 años	
Nivel:	Fecha:		Lugar:	
II. Objetivos: Demostrar de qué manera los juegos como estrategia didáctica desarrolla la creatividad en los niños de 5 años de una institución educativa del distrito de Huaral, 2025				
Instrucciones: Luego de observar a los niños la investigadora marcará con una (x) según la valoración				
Bajo = 0		Medio = 1		Alto = 2
Nº	CRITERIOS	PUNTAJE		
ITEMS		Bajo	Medio	Alto
FLUIDEZ				
1	Presenta ideas espontaneas en la ejecución de los juegos motrices			
2	Realiza juego de palabras, rimas y trabalenguas propuestas por el niño.			
3	Crea diversos diseños con papel de colores usando la técnica del origami			
4	Propone distintas formas de juegos			
5	Dibuja diferentes posiciones de una imagen			
FLEXIBILIDAD				
6	Construye oraciones a partir de dos imágenes dadas.			
7	modifica los juegos describiéndolas adecuadamente.			
8	Se adecua a los cambios en los juegos de roles.			
9	Hila ideas con coherencia para contar una historia.			
10	Propone soluciones ante los problemas que se le presentan			
ORIGINALIDAD				
11	Crea un robot utilizando material reciclado			
12	Cambia el final de un cuento.			
13	Aplica la técnica explosión de pintura para crear diversos diseños al decorar un polo			
14	Diseña y modela con plastilina animales de su región.			
15	Construye un dibujo a partir de una forma brindada por el docente.			

Ficha de validación

4.6.3 Formato de Ficha de Validación

FICHA DE VALIDACIÓN*								
TÍTULO: LOS JUEGOS COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I. E. P. BEN CARSON, HUARAL 2023								
	Variable 1: Los juegos como estrategia	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: La dimensión social del juego							
	Dimensión 2: Dimensión afectiva-emocional.							
	Dimensión 3 Dimensión creativa							
	Dimensión 4: Dimensión cognitiva							
	Variable 2: Creatividad							
	Dimensión 1: Fluidez							
1	Presenta ideas espontáneas en la ejecución de los juegos motrices	✓		✓		✓		
2	Realiza juego de palabras, rimas y trabalenguas propuestas por el niño.	✓		✓		✓		
3	Crea diversos diseños con papel de colores usando la técnica del origami	✓		✓		✓		
4	Propone distintas formas de juegos	✓		✓		✓		
5	Dibuja diferentes posiciones de una imagen	✓		✓		✓		
	Dimensión 2: Flexibilidad							
6	Construye oraciones a partir de dos imágenes dadas.	✓		✓		✓		
7	Modifica los juegos describiéndolos adecuadamente.	✓		✓		✓		
8	Se adecua a los cambios en los juegos de roles.	✓		✓		✓		
9	Hila ideas con coherencia para contar una historia.	✓		✓		✓		
10	Propone soluciones ante los problemas que se le presentan	✓		✓		✓		
	Dimensión 3: Originalidad							
11	Crea un robot utilizando material reciclado	✓		✓		✓		
12	Cambia el final de un cuento	✓		✓		✓		
13	Aplica la técnica explosión de pintura para crear diversos diseños al decorar un polo	✓		✓		✓		
14	Diseña y modela con plastilina animales de su región.	✓		✓		✓		
15	Construye un dibujo a partir de una forma brindada por el docente.	✓		✓		✓		

Recomendaciones:

Opinión de experto: Aplicable () Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Dr / Mg. Blanca Vanessa Samaritano Solís DNI: 76770313


Firma



4.6.3 Formato de Ficha de Validación

FICHA DE VALIDACIÓN*							
TÍTULO: LOS JUEGOS COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I. E.							
P. BEN CARSON, HUARAL 2023							
Variable 1: Los juegos como estrategia	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Dimensión 1: Dimensión social del juego							
Dimensión 2: Dimensión afectiva-emocional.	✓		✓		✓		
Dimensión 3 Dimensión creativa	✓		✓		✓		
Dimensión 4: Dimensión cognitiva	✓		✓		✓		
Variable 2: Creatividad							
Dimensión 1: Fluidez							
1 Presenta ideas espontáneas en la ejecución de los juegos motrices	✓		✓		✓		
2 Realiza juego de palabras, rimas y trabalenguas propuestas por el niño.	✓		✓		✓		
3 Crea diversos diseños con papel de colores usando la técnica del origami	✓		✓		✓		
4 Propone distintas formas de juegos	✓		✓		✓		
5 Dibuja diferentes posiciones de una imagen.	✓						
Dimensión 2: FLEXIBILIDAD							
6 Construye oraciones a partir de dos imágenes dadas.	✓		✓		✓		
7 Modifica los juegos describiéndolos adecuadamente.	✓		✓		✓		
8 Se adecua a los cambios en los juegos de roles.	✓		✓		✓		
9 Hila ideas con coherencia para contar una historia.	✓		✓		✓		
10 Propone soluciones ante los problemas que se le presentan	✓		✓		✓		
Dimensión 3: ORIGINALIDAD							
11 Crea un robot utilizando material reciclado	✓		✓		✓		
12 Cambia el final de un cuento	✓		✓		✓		
13 Aplica la técnica explosión de pintura para crear diversos diseños al decorar un polo	✓		✓		✓		
14 Diseña y modela con plastilina animales de su región.	✓		✓		✓		
15 Construye un dibujo a partir de una forma brindada por el docente.	✓		✓		✓		

Recomendaciones:

Opinión de experto: Aplicable (X) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos del experto: Dr / Mg Robles Yupanqui Isabel DNI: 40953201


Firma



4.6.3 Formato de Ficha de Validación

FICHA DE VALIDACIÓN*								
TÍTULO: LOS JUEGOS COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I. E. P. BEN CARSON, HUARAL 2023								
Variable 1: Los juegos como estrategia		Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Dimensión 1: Dimensión social del juego								
Dimensión 2: Dimensión afectiva-emocional.								
Dimensión 3 Dimensión creativa								
Dimensión 4: Dimensión cognitiva								
Variable 2: Creatividad								
Dimensión 1: Fluidez								
1	Presenta ideas espontaneas en la ejecución de los juegos motrices	✓		✓		✓		
2	Realiza juego de palabras, rimas y trabalenguas propuestas por el niño.	✓		✓		✓		
3	Crea diversos diseños con papel de colores usando la técnica del origami	✓		✓		✓		
4	Propone distintas formas de juegos	✓		✓		✓		
5	Dibuja diferentes posiciones de una imagen	✓		✓		✓		
Dimensión 2: Flexibilidad								
6	Construye oraciones a partir de dos imágenes dadas.	✓		✓		✓		
7	Modifica los juegos describiéndolas adecuadamente.	✓		✓		✓		
8	Se adecua a los cambios en los juegos de roles.	✓		✓		✓		
9	Hila ideas con coherencia para contar una historia.	✓		✓		✓		
10	Propone soluciones ante los problemas que se le presentan	✓		✓		✓		
Dimensión 3: Originalidad								
11	Crea un robot utilizando material reciclado	✓		✓		✓		
12	Cambia el final de un cuento	✓		✓		✓		
13	Aplica la técnica explosión de pintura para crear diversos diseños al decorar un polo	✓		✓		✓		
14	Diseña y modela con plastilina animales de su región.	✓		✓		✓		
15	Construye un dibujo a partir de una forma brindada por el docente.	✓		✓		✓		

Recomendaciones:

Opinión de experto: Aplicable (✓) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Dr / Mg Carmen Ortiz Moya DNI: 935838514


Firma



Baremos utilizados en la investigación

BAREMOS	
ALTO	(21-30)
MEDIO	(11-20)
BAJO	(0-10)

Confiabilidad del instrumento (Alfa de Cronbach)

VARIABLE DEPENDIENTE: CREATIVIDAD																					
CODIGO DEL ESTUDIANTE	Dimensión1			FLUIDEZ		Dimensión 2			FLEXIBILIDAD		Dimensión 3			ORIGINALIDAD			Suma D1	Suma D2	Suma D3	TOTAL	Σ(SIMBOLO DE SUMATORIA)
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15						
4	A-1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	4	4	2	10	k (numero de items)= 15
5	A-2	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	2	3	5	10	Vi (varianza de item)= 3.95
6	A-3	0	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	8	9	6	23	Vt (varianza total)= 25.49
7	A-4	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	4	5	11	
8	A-5	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	2	4	4	10	
9	A-6	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	5	10	
10	A-7	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	4	5	4	13	
11	A-8	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	7	10	7	24	
12	A-9	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	5	5	14	
13	A-10	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	5	5	14	
14	VARIANZAS	0.36	0.41	0.29	0.36	0.29	0.49	0.29	0.49	0.09	0.16	0.16	0.09	0.09	0.29	0.09	39	52	48	139	

Valores:	
BAJO=	0
MEDIO=	1
ALTO=	2

Intervalo al que pertenece el coeficiente alfa de Cronbach	Valoración de la fiabilidad de los ítems analizados
[0 ; 0,5[Inaceptable
[0,5 ; 0,6[Pobre
[0,6 ; 0,7[Débil
[0,7 ; 0,8[Aceptable
[0,8 ; 0,9[Bueno
[0,9 ; 1]	Excelente

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left(\frac{\sum_{i=1}^K \sigma_{Y_i}^2}{\sigma_X^2} \right)$$

Anexo 6: Formato del consentimiento informado
PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN
ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN
(PADRES)

(Ciencias Sociales)

Título del estudio: LOS JUEGOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL DISTRITO DE HUARAL, 2025

Investigador (a): Castillo Lau Gabriela Soledad

Propósito del estudio:

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

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Procedimientos:

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

- 1.
- 2.
- 3.

Riesgos: NO APLICA

Beneficios:

Costos y/ o compensación:

Confidencialidad:

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

Derechos del participante:

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

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo: ciei@uladech.edu.pe

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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

Nombres y Apellidos
N° DNI
Participante

Fecha y Hora

Nombres y Apellidos
Investigador

Fecha y Hora