



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**IMPLEMENTACIÓN DE JUEGOS MATEMÁTICOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA
PARA MEJORAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR ANTONIO RAIMONDI, DISTRITO DE
CHIMBOTE, 2024**

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

AUTOR

SABINO DOMINGUEZ, ANALI JANIRA

ORCID:0000-0002-5321-6775

ASESOR

PEREZ MORAN, GRACIELA

ORCID:0000-0002-8497-5686

CHIMBOTE-PERÚ

2024



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0335-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **10:20** horas del día **18** de **Noviembre** del **2024** 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 INICIAL**, conformado por:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA Presidente
CARHUANINA CALAHUALA SOFIA SUSANA Miembro
LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL Miembro
Dr(a). PEREZ MORAN GRACIELA Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **IMPLEMENTACIÓN DE JUEGOS MATEMÁTICOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR ANTONIO RAIMONDI, DISTRITO DE CHIMBOTE, 2024**

Presentada Por :
(0107152035) **SABINO DOMINGUEZ ANALI JANIRA**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **MAYORIA**, la tesis, con el calificativo de **13**, 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:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA
Presidente

CARHUANINA CALAHUALA SOFIA SUSANA
Miembro

LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL
Miembro

Dr(a). PEREZ MORAN GRACIELA
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: IMPLEMENTACIÓN DE JUEGOS MATEMÁTICOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR ANTONIO RAIMONDI, DISTRITO DE CHIMBOTE, 2024 Del (de la) estudiante SABINO DOMINGUEZ ANALI JANIRA, asesorado por PEREZ MORAN GRACIELA se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 17% 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, 17 de Diciembre del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

En primero lugar a Dios por iluminar mi camino en todo momento por darme la fortaleza de seguir creciendo como persona y como profesional. A mi madre y a mi padre por todo el apoyo que me brindaron en la culminación de mi carrera, así como por el gran sacrificio que hicieron por mí y por cada consejo de seguir luchando.

Agradecimiento

Agradezco a la universidad Católica los Ángeles de Chimbote, por permitir culminar mis estudios. A mi familia, por estar a mi lado a pesar de los problemas siempre me apoyo y estuvo presente cada vez que lo necesitaba, por haber echo de una persona de bien e inculcarme valores y por apoyarme a crecer como profesional. Al director de la institución educativa privada Antonio Raimondi por permitirme realizar este riguroso estudio.

Índice general

| | |
|--|--------------------------------------|
| Dedicatoria..... | IV |
| Agradecimiento | V |
| Índice general | VI |
| Lista de tablas | VII |
| Lista de figuras | VIII |
| Resumen | IX |
| Abstract..... | X |
| I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA | 1 |
| II. MARCO TEÓRICO | 5 |
| III. METODOLOGIA..... | 19 |
| IV. RESULTADOS | 26 |
| V. DISCUSIÓN | 32 |
| V. CONCLUSIONES | 35 |
| VI. RECOMENDACIONES | 36 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 37 |
| ANEXO | 41 |
| Anexo 1. Carta de recojo de datos (Universidad)..... | ¡Error! Marcador no definido. |
| Anexo 2. Documento de autorización (Institución educativa) | 42 |
| Anexo 3. Matriz de consistencia | 43 |
| Anexo 4. Instrumento de recolección de información..... | 44 |
| Anexo 5. Ficha técnica de los instrumentos | 45 |
| Anexo 6. Confiabilidad | 46 |
| Anexo 7. Formato de Consentimiento informado u otros | 48 |

Lista de tablas

| | | |
|---------|--|----|
| Tabla 1 | Distribución de la población en estudio según sexo | 31 |
| Tabla 2 | Distribución de la muestra en estudio según sexo | 32 |
| Tabla 3 | Nivel de la creatividad durante el pre test. | 37 |
| Tabla 4 | Nivel de la creatividad durante el postest | 38 |
| Tabla 5 | Nivel de la creatividad antes y después de la implementación de los juegos matemáticos | 39 |
| Tabla 6 | Prueba de normalidad | 41 |
| Tabla 7 | Prueba no Paramétrica de Rangos con Signo de Wilcoxon | 41 |
| Tabla 8 | Estadísticos de prueba de Wilcoxon | 42 |

Lista de figuras

| | | |
|----------|--|----|
| Figura 1 | Barra de la creatividad durante el pre test | 37 |
| Figura 2 | Nivel de la psicomotricidad gruesa durante el postest | 38 |
| Figura 3 | Nivel de la creatividad antes y después de la implementación de los juegos matemáticos | 39 |

Resumen

La presente tesis tiene como título “Implementación de los juegos matemáticos como estrategia didáctica mejorar la creatividad en los niños del nivel inicial de la institución educativa particular Antonio Raimondi, distrito de Chimbote, 2024.” El objetivo se enmarcó en demostrar que la implementación de juegos matemáticos como estrategia didáctica mejorar la creatividad en los niños del nivel inicial de la institución educativa particular Antonio Raimondi, distrito de Chimbote, 2024. El diseño del estudio fue de tipo pre - experimental. Se tomó como población y muestra a 15 niños de la I.E.P. Antonio Raimondi de 05 años de edad, se usó como instrumento los cuestionarios y lista de cotejo para la recolección de datos el cual constó de 16 preguntas para la variable creatividad, cada uno divididas según las dimensiones establecidas por mis variables. Como conclusión de los resultados obtenidos se demostró que al realizar la comparación entre el pre y pos- test el nivel del desarrollo de la creatividad, varia significativamente, ya que esto evidencia una disminución significativa en los niveles inferiores, los cuales el nivel nunca disminuyeron de 73.3% a 6.7% y un aumento muy considerable en el nivel Siempre de 0% a 66.7%. Se concluye que la estrategia usada, si permite determinar la veracidad de la hipótesis de investigación, es decir, los juegos matemáticos como estrategia logra mejorar la creatividad en los niños de 5 años de nivel inicial de la institución educativa particular Antonio Raimondi, distrito de Chimbote, 2024.

Palabras clave: lateralidad, música moderna, psicomotricidad gruesa

Abstract

This thesis is titled “Implementation of mathematical games as a teaching strategy to improve creativity in children at the initial level of the Antonio Raimondi private educational institution, Chimbote district, 2024.” The general objective was framed in Demonstrating whether the implementation of mathematical games as a teaching strategy improves creativity in children at the initial level of the Antonio Raimondi private educational institution, district of Chimbote, 2024. The design of the study was pre-experimental. The population and sample were 15 children from the I.E.P. Antonio Raimondi, 05 years old, used the questionnaires and checklist as an instrument for data collection, which consisted of 16 questions for the creativity variable, each one divided according to the dimensions established by my variables. As a conclusion to the results obtained, it was shown that when making the comparison between the pre- and post-test, the level of creativity development varies significantly, since this shows a significant decrease in the lower levels, which the level never decreased from. 73.3% to 6.7% and a very considerable increase in the Always level from 0% to 66.7%, which concludes that the strategy used does allow determining the veracity of the research hypothesis: Mathematical games as a strategy manage to improve creativity in 5-year-old children at the initial level of the Antonio Raimondi private educational institution, Chimbote district, 2024; thus obtaining a favorable result in the investigation.

Keywords: learning, creativity, strategies, games, mathematicians

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El currículo y los métodos de enseñanza adoptados juegan un papel crucial en el desarrollo de los aprendizajes, cuando el currículo es flexible, permita la integración de actividades lúdicas, proyectos interdisciplinarios y enfoques centrados en el niño, va a contribuir en el desarrollo de la creatividad. En contraste, un currículo rígido, enfocado en la memorización y el aprendizaje repetitivo, puede limitar las oportunidades para la expresión creativa, la innovación y el descubrimiento de nuevos conocimientos, de allí la influencia del sistema educativo en la creatividad de los niños del nivel inicial es significativa y multifacética (Arán et al., 2022).

Además, el entorno de aprendizaje es fundamental para el desarrollo creativo. Un ambiente enriquecido con materiales variados, espacios para el juego y oportunidades para la exploración estimula la curiosidad y la imaginación de los niños. Aulas que ofrecen una diversidad de actividades y estímulos visuales y sensoriales proporcionan un contexto ideal para el crecimiento de la creatividad (Lahoz y Ubach, 2021).

El papel del docente también resulta determinante en este proceso. Los educadores es la base en la creatividad infantil al modelar comportamientos creativos y ofrecer apoyo emocional. Actitudes positivas hacia la creatividad, disposición para experimentar con nuevas técnicas y la creación de un ambiente seguro para el riesgo creativo son esenciales para estimular el desarrollo creativo en los niños (Aguirre et al., 2022).

Una realidad problemática en la Institución Educativa Particular Antonio Raimondi, en el distrito de Chimbote, en 2024, es la limitada promoción de la creatividad en los niños del nivel inicial. La falta de recursos adecuados, como materiales didácticos que permitan a los niños explorar y crear libremente, junto con la escasez de tiempo asignado a actividades que promuevan la imaginación, reduce significativamente el desarrollo de habilidades creativas. Además, los docentes de la institución no cuentan con una capacitación suficiente en estrategias pedagógicas innovadoras que potencien el pensamiento divergente y la resolución creativa de problemas. Esta problemática genera que los niños no tengan suficientes oportunidades para experimentar con ideas nuevas, trabajar en proyectos artísticos o resolver problemas de manera creativa, afectando su

capacidad para desarrollar competencias importantes como el pensamiento crítico, la comunicación efectiva y la innovación.

En ese sentido, se pone de manifiesto la necesidad de abordar y mejorar la creatividad en los niños de la Institución Educativa Particular Antonio Raimondi mediante la implementación de juegos matemáticos como estrategia didáctica. Estos juegos ofrecerán una forma interactiva y divertida de abordar conceptos matemáticos, lo que fomentará el pensamiento creativo y el razonamiento lógico en los estudiantes. A través de actividades lúdicas, los niños podrán explorar diferentes soluciones y desarrollar su capacidad de resolución de problemas, lo que no solo reforzará su aprendizaje matemático, sino que también potenciará su imaginación. La introducción de esta metodología creará un ambiente de aprendizaje más inclusivo y motivador, donde los estudiantes se sentirán incentivados a participar activamente. Esto facilitará el desarrollo de su creatividad y autonomía, preparándolos para enfrentar desafíos futuros de manera innovadora.

En relación a todo lo planteado anteriormente se formuló: ¿De qué manera la implementación de juegos matemáticos como estrategia didáctica, mejorará la creatividad en los niños del nivel inicial de la institución educativa particular Antonio Raimondi, distrito de Chimbote, 2024?

En relación al objetivo general se tuvo el: Demostrar si la implementación de juegos matemáticos como estrategia didáctica mejorará la creatividad en los niños del nivel inicial de la institución educativa particular Antonio Raimondi, distrito de Chimbote, 2024.

Como objetivos específicos se tuvo a: a) Evaluar a través de un pretest el nivel de la creatividad en los niños del nivel inicial de la institución educativa particular Antonio Raimondi, distrito de Chimbote, 2024; b) Evaluar a través de un post-test la creatividad en los niños del nivel inicial de la institución educativa particular Antonio Raimondi, distrito de Chimbote, 2024; c) Establecer el nivel de significancia entre el pre-test y post-test en la creatividad en los niños del nivel inicial de la institución educativa particular Antonio Raimondi, distrito de Chimbote, 2024.

En relación a la justificación, este estudio se basó en un sólido aspecto teórico sólida para examinar los enfoques principales que respaldaron el desarrollo de la creatividad a través de los

juegos matemáticos, considerando teorías relevantes como el constructivismo de Piaget y la teoría de aprendizaje significativo de Ausubel. Se analizaron los beneficios que los juegos lúdicos tienen en el aprendizaje, especialmente en el ámbito de las matemáticas, y cómo pueden promover el pensamiento creativo en los niños.

De manera práctica, los resultados obtenidos proporcionaron a los docentes y padres una comprensión más clara de cómo los juegos matemáticos pueden ser una herramienta clave en el desarrollo creativo de los niños. Al identificar las estrategias más efectivas, se pueden diseñar intervenciones pedagógicas que beneficien el aprendizaje matemático y, al mismo tiempo, dar un inicio a la creatividad. Estos conocimientos prácticos tuvieron un impacto importante en la manera en que se enseñan las matemáticas en la educación inicial.

También desde un punto metodológico, este estudio buscó ofrecer herramientas confiables para evaluar la influencia de los juegos matemáticos en la creatividad infantil. Se desarrollaron instrumentos de medición que permita observar de manera precisa el avance en la creatividad tras la implementación de estos juegos.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedente Internacionales

Patiño et al. (2020), en su investigación titulada: la lúdica como estrategia para el desarrollo de la creatividad en los niños del nivel inicial, refleja la importancia de la creatividad en el proceso de aprendizaje de los niños, especialmente en términos del juego. El objetivo final es hacer una base teórica en la que se siga y se practique el desarrollo de la creatividad a través de la lúdica como elemento fundamental, en donde se pretendió desarrollar esta característica de manera natural. Esta investigación fue de tipo mixto es decir cualitativo y cuantitativo, en una muestra de 30 niños de educación inicial, a quienes se aplicados instrumentos válidos. Como resultados y para minimizar un tema tan amplio el trabajo se centró en el uso de herramientas básicas, a partir de una metodología esencialmente cualitativa, la recolección de información consistió en una ficha de observación para los niños, de modo que la investigadora acudió al sitio en donde ocurrieron los hechos, es decir en la Unidad Educativa “Augusto Nicolás Martínez” de la ciudad de Ambato, cuyos datos reflejaron la escasa creatividad de los niños para jugar de forma entretenida, amena y para generar su capacidad creativa e imaginativa, expresando muy poco sus emociones, sensaciones, sueños y anhelos. Las conclusiones apuntan a que el docente enfrenta desafíos en las necesidades de aprendizaje continuo y las carencias de los niños desde edades muy tempranas, así como las necesidades de la comunidad docente. Entonces se diseñan una serie de actividades enfocadas en la lúdica para promover la creatividad mediante la intervención docente, apuntando a las necesidades que se presenten.

Bustamante y Mosquera (2021) en Ecuador realizo su tesis titulada el juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo de niños/as de nivel preparatoria Este trabajo de investigación tuvo como objetivo Determinar la relación entre el juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo en niños y niñas de nivel preparatoria de la Escuela De Educación Básica “Bolivia Benítez”. Esta investigación es de nivel correlacional, con enfoque mixto, el método fue hipotético deductivo, y el diseño fue descriptivo. Se tuvo una población

de 24 niños y 4 docentes del nivel preparatoria, de los cuales se tomó como muestra mínima a 4 niños y 2 docentes. Para aplicar los instrumentos se realizó reuniones por medio de la plataforma Zoom, esto es debido a la pandemia por la que está atravesando nuestro país. Se aplicó la técnica de la entrevista, donde se usó como instrumento un cuestionario que estuvo dirigido a los docentes y una ficha de observación que se la aplico a los niños de 5 años. Después de aplicar los instrumentos de investigación se tuvo como resultado que el 50% de los niños son creativos y expresan espontáneamente sus ideas y sus sentimientos, y que el 100% de la muestra de las docentes tienen conocimiento acerca del juego simbólico, pero no a profundidad debido a que no sabían de los beneficios que este ofrece, así como también los diferentes juegos que ayudaran al desarrollar ampliamente la creatividad de los niños permitiéndoles imaginar y crear un mundo de fantasía. Por esa razón el estudio elaboró una propuesta que consiste en una guía metodología 5 donde se encuentren los beneficios y los tipos de juego para que la docente pueda aplicarlos en clase.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Castillo (2022), en su investigación titulada: El juego estructurado en la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 2223 anexo Cielo Andino Tayabanba 2022. El objetivo del estudio fue determinar si la aplicación de juegos estructurados mejora la creatividad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 2223 Anexo Cielo Andino Tayabamba en 2022. La metodología utilizada fue de tipo explicativa, con un enfoque cuantitativo y un diseño cuasi-experimental. La muestra incluyó a 15 estudiantes, y el diseño del estudio consistió en aplicar un pretest para recopilar información sobre la creatividad, seguido de la implementación de juegos estructurados, y finalmente, una evaluación de los resultados de la creatividad mediante un postest. La técnica empleada fue la observación, utilizando como instrumento una lista de cotejo. Los resultados del postest mostraron que el 33% de los estudiantes alcanzaron un nivel de logro destacado, el 47% un nivel de logro previsto, y el 20% se encontraba en un nivel de logro en proceso. Se concluye que existe una diferencia significativa entre los resultados del pretest y el postest, según lo demostrado por la prueba de Wilcoxon, lo que llevó a la aceptación de la hipótesis planteada. Se concluye que el juego estructurado mejora los niveles de creatividad en los niños.

Andia (2022) La presente investigación ha tenido como propósito aplicar el programa de juego libre en la creatividad de los niños y niñas de 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa “San Francisco de Asis” Ayacucho-2021. Esta investigación tuvo como objetivo general: Determinar la aplicación del juego libre en la creatividad de los niños y niñas de 04 años en la Institución Educativa Inicial Privada Religiosa San Francisco de Asís Ayacucho2021. Como resultados al comparar el plan de investigación a manera de pre test y post test, los resultados se obtuvieron en el Pre Test se obtuvieron los siguientes resultados: Bajo (C) el 53% equivalente a 9 niños (as), Medio (B) el 29% equivalente a 5 niños (as), mientras que Alto (A) el 18% equivalente a 3 niños (as). en el Post Test se obtuvieron los siguientes resultados: Bajo (C) el 6% equivalente a 1 niños (as), Medio (B) el 18% equivalente a 3 niños (as), mientras que Alto (A) el 76% equivalente a 13 niños (as). Se concluye que el programa de juego libre mejora la creatividad en niños de 4 años.

Zorrilla (2020), en su título de la investigación Taller de juegos y la creatividad de los niños de 5 años en la Institución Educativa, Samborondón, 2020. Como objetivo de la investigación fue elaborar un taller de juegos como estrategia de aprendizaje para estimular la creatividad en niños de 5 años de una Institución Educativa, Samborondón, 2020. El estudio es de tipo descriptiva propositiva, de enfoque cuantitativa, con diseño no experimental, conformada por una población de 35 educandos, utilizando la técnica de encuesta y como instrumento el Test de Torrance, previo fue validado por el juicio de tres expertos, obteniendo una confiabilidad por medio del alfa de cron Bach, cuya fiabilidad corresponde $\alpha = ,835$. La Tabla 3, muestra que 29 infantes encuestados correspondientes a 82,9% se ubican en el nivel medio, rechazando la hipótesis de investigación y aceptando la hipótesis nula. Por ello, se concluye que, mediante la aplicación de talleres de juego permite que el infante desarrolle creatividad en todos los niveles.

2.1.3. Antecedentes Locales o regionales

Gálvez (2022), en su trabajo titulado: El estudio titulado "El juego libre y la creatividad en niños de cuatro a cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 ‘Señor de Arequipa’, Ayacucho-2022" tuvo como objetivo principal determinar la relación entre el

juego libre y la creatividad en los niños de esa edad en la mencionada institución. La investigación fue de tipo preexperimental, explicativo. Como resultados se encontraron suficientes evidencias estadísticas e investigativas para afirmar que el coeficiente de correlación es 0.853, indicando una relación directa y positiva entre el juego libre y la creatividad. El valor de significancia (p) fue de 0.000, siendo menor a 0.05, lo que llevó a la aceptación de la Hipótesis Alternativa (Ha), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%. Se concluye que, el juego libre se relaciona positivamente con la creatividad en los niños de la Institución Educativa Privada “Niñito Jesús de Praga-Daycare”, Ayacucho-2022.

Camacho (2023), en su trabajo titulado: 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 presente estudio tuvo como meta determinar la influencia del juego libre en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Ciudadela del Maestro” San Juan de la Virgen, Tumbes – 2021. Dentro de la metodología El tipo de investigación de este estudio fue la investigación aplicada, El nivel de investigación es experimental, el diseño es pre experimental, la muestra está conformada por 20 niños de 5 años. En los resultados se obtuvo que 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%. Se concluye que se obtuvieron diferencias significativas debido a la estrategia docente basada en el juego libre para el desarrollo de la creatividad.

Cárdenas (2023), en su investigación titulada: 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. tuvo como objetivo determinar la influencia del juego libre en los sectores para mejorar la creatividad de niños y niñas de 5 años. La metodología empleada fue de tipo aplicada, nivel explicativo y diseño pre experimental. La población fueron 64 estudiantes del nivel inicial, y la muestra, conformada por 15 estudiantes de 5 años. En cuanto a los resultados, en el pre test el 50% de niños empezaron con el nivel inicio, el cual fue mejorando a través de la intervención del juego libre en sectores, donde el post test el 69% de los niños obtuvieron un nivel de logro

destacado. Concluyendo que el juego libre en sectores mejora en la creatividad de niños y niñas de 5 años.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Variable : Juegos Matemáticos

2.2.1.1. Concepto o definición

Para Mendoza y Alaya (2023), son actividades lúdicas diseñadas para fomentar el aprendizaje de conceptos numéricos y de razonamiento lógico a través de la diversión y la interacción. Para Muñiz et al. (2021), se trata de herramientas educativas que combinan el entretenimiento con la resolución de problemas matemáticos, ayudando a desarrollar habilidades como el cálculo mental y el pensamiento crítico. Los juegos matemáticos son dinámicas didácticas que permiten a los estudiantes aplicar sus conocimientos matemáticos en situaciones prácticas, promoviendo un aprendizaje interactivo y participativo (Carrillo et al., 2021).

Por otra parte, para Pascual y Tejero (2021), son actividades recreativas que utilizan los números y operaciones matemáticas como base, con el objetivo de mejorar la comprensión de los conceptos mientras los niños juegan.

2.2.1.2. Enfoques

Desde un enfoque educativo, los juegos matemáticos se destacan por su capacidad para involucrar a los niños en el proceso de aprendizaje de manera activa y motivadora. Estos juegos suelen incluir actividades como rompecabezas numéricos, juegos de clasificación y patrones, y actividades de resolución de problemas que estimulan el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Al integrar elementos lúdicos en el aprendizaje matemático, los niños pueden experimentar y practicar conceptos matemáticos fundamentales, como la numeración, las formas geométricas y las operaciones básicas, en un contexto que resulta divertido y accesible (Centurião, 2022).

2.2.1.3. Teorías de la técnica gráfico plástica.

a) Teoría del constructivismo de Jean Piaget

Jean Piaget, a través de su teoría del constructivismo, destaca que el conocimiento se construye a través de la interacción activa del niño con su entorno. Según Piaget, los juegos matemáticos permiten a los niños explorar y experimentar conceptos matemáticos de manera concreta, facilitando la asimilación y acomodación de nuevas ideas en sus esquemas mentales. El juego es visto como una herramienta crucial para el desarrollo cognitivo, ayudando a los niños a construir una comprensión más profunda de conceptos matemáticos mediante la manipulación y experimentación (Guerra, 2020).

b) Teoría Sociocultural

Lev Vygotsky, con su teoría sociocultural, enfatiza el papel del entorno social en el desarrollo cognitivo. Vygotsky sostiene que el aprendizaje se realiza de manera más efectiva cuando los niños interactúan con otros en contextos sociales. Los juegos matemáticos, en este sentido, pueden ser una plataforma para la colaboración y el diálogo entre los niños, facilitando el aprendizaje a través de la interacción social y el apoyo de compañeros y adulto (Negueruela et al., 2023).

c) Teoría del Aprendizaje Significativo

David Ausubel destaca que el aprendizaje es más efectivo cuando se conecta con conocimientos previos relevantes. Los juegos matemáticos pueden facilitar el aprendizaje significativo al proporcionar experiencias que se relacionan con las experiencias previas de los niños y alentar la integración de nuevos conceptos matemáticos en su estructura cognitiva existente. A través de la interacción lúdica, los niños pueden construir y organizar su comprensión de conceptos matemáticos de manera coherente (Moreira, 2020).

2.2.1.6. Estrategia

La implementación de juegos matemáticos en el nivel inicial se apoya en diversas estrategias diseñadas para fomentar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades matemáticas en los niños. Entre estas estrategias, los juegos de clasificación y agrupamiento son fundamentales. Estos juegos utilizan objetos de diferentes formas, colores y tamaños para enseñar conceptos básicos de clasificación y agrupamiento. Los niños pueden clasificar objetos según características

específicas, lo que les ayuda a entender conceptos matemáticos como la categorización y la relación entre conjuntos (Celi et al., 2021).

Otra estrategia clave son los juegos de conteo y numeración, que involucran actividades para promover el conteo de objetos, el reconocimiento de números y la asociación de cantidades con símbolos numéricos. Los juegos que incluyen contar bloques, monedas u otros objetos permiten a los niños practicar el conteo de manera divertida y práctica, estableciendo una base sólida en la numeración.

Los juegos de secuencias y patrones también juegan un papel importante. Estos juegos introducen a los niños a la identificación y creación de secuencias y patrones, como formar patrones repetitivos con bloques de colores. Este tipo de juego enseña sobre orden y regularidad, habilidades fundamentales en matemáticas.

Los juegos de resolución de problemas presentan situaciones problemáticas simples que los niños deben resolver utilizando habilidades matemáticas básicas. Estos pueden incluir rompecabezas numéricos o juegos de lógica que estimulan el pensamiento crítico y la aplicación práctica de conceptos matemáticos, ayudando a los niños a desarrollar habilidades de resolución de problemas.

Además, los juegos de medición y comparación utilizan herramientas como reglas, cintas métricas y balanzas para enseñar conceptos de medición y comparación. Los niños pueden medir longitudes, pesos y volúmenes, y comparar estos atributos entre diferentes objetos, facilitando una comprensión tangible de las unidades de medida.

Finalmente, los juegos de matemáticas en movimiento integran actividades físicas con conceptos matemáticos. Por ejemplo, los niños pueden realizar carreras para recoger un número específico de objetos o saltar en un patrón numérico dibujado en el suelo. Esta combinación de aprendizaje matemático con ejercicio físico hace que el aprendizaje sea más atractivo y permite a los niños desarrollar una comprensión más profunda de los conceptos matemáticos básicos (Peña y Durán, 2022).

2.2.1.7. Funciones

Los juegos matemáticos desempeñan varias funciones esenciales en el desarrollo cognitivo y académico de los niños en el nivel inicial (Betancourt, 2021).

En primer lugar, los juegos matemáticos facilitan el aprendizaje de conceptos matemáticos básicos. A través de actividades lúdicas, los niños pueden explorar y entender conceptos fundamentales como números, formas, tamaños y patrones de manera intuitiva y concreta. Estos juegos permiten que los niños practiquen habilidades matemáticas esenciales de una forma que resulta atractiva y accesible para ellos.

Además, los juegos matemáticos promueven el desarrollo de habilidades cognitivas. Los juegos que involucran resolución de problemas, secuencias y patrones estimulan el pensamiento crítico y lógico, ayudando a los niños a desarrollar habilidades de razonamiento y análisis. Estas habilidades son cruciales para la resolución de problemas y el pensamiento matemático avanzado.

Los juegos matemáticos también fomentan la motivación y el interés por las matemáticas. Al presentar las matemáticas de una manera divertida y entretenida, los juegos ayudan a generar una actitud positiva hacia el aprendizaje de la matemática. Esto puede aumentar el interés de los niños en la materia y motivarlos a participar activamente en actividades matemáticas.

Otra función importante es que los juegos matemáticos apoyan el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. Los juegos que se realizan en grupo o en pareja ayudan a los niños a aprender a colaborar, compartir y comunicarse. Además, experimentar éxito y fracaso en un entorno lúdico contribuye a desarrollar habilidades de afrontamiento y resiliencia.

Finalmente, los juegos matemáticos facilitan la integración de conceptos matemáticos en contextos reales. Al relacionar las matemáticas con actividades diarias y cotidianas, los juegos ayudan a los niños a comprender cómo los conceptos matemáticos se aplican en la vida real. Esto no solo refuerza el aprendizaje, sino que también demuestra la relevancia de las matemáticas en su entorno cotidiano.

2.2.1.8. Dimensiones

Dimensión Cognitiva: Esta dimensión se refiere al desarrollo de habilidades mentales y procesos de pensamiento que los juegos matemáticos estimulan. Incluye la adquisición de

conceptos matemáticos básicos como números, formas y operaciones, así como el desarrollo de habilidades de resolución de problemas y razonamiento lógico. Los juegos que desafían a los niños a pensar y aplicar estrategias matemáticas refuerzan su comprensión y habilidad para manipular conceptos matemáticos (Alean et al., 2020).

Dimensión Motivacional: La dimensión motivacional se centra en cómo los juegos matemáticos pueden influir en la disposición y el entusiasmo de los niños para participar en actividades matemáticas. Los juegos que incorporan elementos de desafío, recompensa y diversión pueden mantener a los niños comprometidos y motivados para aprender y practicar conceptos matemáticos. Esta dimensión es crucial para mantener el interés de los niños en las matemáticas a lo largo del tiempo (Alean et al., 2020).

Dimensión Aplicativa: Esta dimensión examina cómo los juegos matemáticos ayudan a los niños a aplicar conceptos matemáticos en contextos reales y cotidianos. Los juegos que simulan situaciones de la vida diaria o que requieren la aplicación práctica de conceptos matemáticos permiten a los niños ver la relevancia y utilidad de las matemáticas en su entorno. Esta dimensión refuerza la conexión entre el aprendizaje matemático y su aplicación práctica (Alean et al., 2020).

2.2.2. Variable: Creatividad

2.2.2.1. Concepto o definición

Para Ricci (2020), la creatividad se define como la capacidad de generar ideas nuevas y originales, o de encontrar soluciones innovadoras a problemas complejos. La creatividad se entiende como la habilidad de producir obras originales y estéticamente valiosas. Este tipo de creatividad involucra la expresión individual y la capacidad de interpretar y comunicar ideas a través de diferentes formas artísticas, como la pintura, la música o la escritura (Zuloeta et al., 2021). La creatividad se refiere a la capacidad de los estudiantes para pensar de manera divergente, explorar diferentes perspectivas y desarrollar habilidades para resolver problemas de manera innovadora (Herrera et al., 2020).

2.2.2.2. Teorías

a) Teoría de la Creatividad de Jean Piaget

Piaget, postuló que la creatividad surge del proceso de asimilación y acomodación de nuevas experiencias. Según Piaget, los niños desarrollan la creatividad a medida que exploran y experimentan con su entorno, adaptando sus esquemas mentales para integrar nuevas ideas. La creatividad, en esta teoría, es una manifestación de la evolución cognitiva y la capacidad de adaptarse a nuevas situaciones (Cusy et al., 2023).

b) Teoría de la Creatividad de J.P. Guilford

Guilford, en su teoría de la creatividad, la describe como un proceso que involucra tanto el pensamiento divergente como el convergente. El pensamiento divergente se refiere a la habilidad para generar múltiples soluciones posibles para un problema, mientras que el pensamiento convergente implica la selección y perfección de la mejor solución. Guilford enfatiza que la creatividad es una combinación de estos dos tipos de pensamiento (Cortés, 2022).

c) Teoría de la Creatividad de Howard Gardner

Gardner, a través de su teoría de las inteligencias múltiples, propuso que la creatividad puede manifestarse en varias formas de inteligencia, no solo en la inteligencia lingüística o lógico-matemática. Según Gardner, las personas pueden ser creativas en diferentes áreas, como la música, la danza, la inteligencia espacial y la interpersonal, dependiendo de sus talentos y habilidades individuales (Vence, 2020).

2.2.2.3. Características

La creatividad se caracteriza por varias cualidades distintivas que permiten a las personas generar ideas innovadoras y soluciones originales. Una de las principales características es la originalidad, que se manifiesta en la capacidad de producir ideas y soluciones que son nuevas y únicas. Las personas creativas tienden a pensar de manera diferente y evitan seguir respuestas o enfoques convencionales.

Otra característica importante es la flexibilidad, que implica la capacidad de adaptarse a nuevas situaciones y considerar diferentes perspectivas. La flexibilidad permite a las personas creativas cambiar de enfoque y encontrar diversas maneras de abordar un problema o desafío. Junto a esto, la imaginación juega un papel crucial, ya que permite visualizar escenarios, ideas y

conceptos que no están presentes en la realidad inmediata, explorando posibilidades y creando soluciones innovadoras (Acosta et al., 2020).

La curiosidad también es fundamental para la creatividad. Impulsa la búsqueda de conocimiento y el deseo de explorar lo desconocido. Las personas creativas suelen tener un fuerte interés en aprender y comprender cómo funcionan las cosas, lo que a menudo conduce a nuevas ideas y descubrimientos. A esto se suma la persistencia, que es la capacidad de mantener el esfuerzo y la motivación a pesar de los obstáculos y fracasos. La creatividad a menudo requiere ensayo y error, y las personas creativas perseveran hasta lograr sus objetivos.

La capacidad de resolver problemas es otra característica destacada de la creatividad. Las personas creativas identifican y resuelven problemas de manera innovadora, desarrollando soluciones efectivas que pueden no ser evidentes al principio. Además, la sensibilidad a problemas permite identificar áreas que necesitan mejora o solución, llevando a las personas creativas a buscar maneras de abordarlas.

La autoestima positiva es esencial, ya que permite a las personas creativas confiar en sus habilidades y en su capacidad para desarrollar ideas novedosas. La confianza en uno mismo es crucial para tomar riesgos y experimentar con nuevas ideas. En este sentido, la disposición a asumir riesgos es una característica central, ya que las personas creativas están dispuestas a probar nuevos métodos, incluso si esto implica el riesgo de fracaso o rechazo.

Finalmente, la capacidad de asociación es una característica importante que permite conectar ideas aparentemente no relacionadas para formar conceptos innovadores. Las personas creativas combinan elementos diversos de manera efectiva para crear algo nuevo. Estas características, interrelacionadas, contribuyen al proceso creativo y permiten explorar nuevas ideas y soluciones en diferentes contextos.

2.2.2.6. Importancia

La importancia de la creatividad radica en su capacidad para impulsar la innovación y el progreso en diversos ámbitos de la vida y el trabajo. En el contexto educativo, la creatividad es esencial para el desarrollo cognitivo de los niños, ya que fomenta el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Los niños creativos pueden abordar desafíos de manera más flexible y

encontrar soluciones originales, lo que les permite adaptarse mejor a situaciones nuevas y complejas (Ricci, 2020).

En el ámbito profesional, la creatividad es fundamental para el desarrollo de nuevas ideas y productos. Empresas y organizaciones valoran la creatividad porque impulsa la innovación, mejora la competitividad y contribuye al éxito a largo plazo. Los empleados creativos pueden ofrecer perspectivas únicas, desarrollar soluciones innovadoras y mejorar los procesos existentes, lo que puede llevar a ventajas significativas en el mercado.

La creatividad también juega un papel crucial en la resolución de problemas sociales y en la generación de nuevas formas de entender y abordar los desafíos globales. Las soluciones creativas pueden contribuir a resolver problemas complejos, como la sostenibilidad ambiental, la desigualdad social y la salud global, ofreciendo enfoques novedosos y efectivos para enfrentar estos retos (Elder, 2023).

En términos de bienestar personal, la creatividad proporciona una forma de autoexpresión y puede mejorar la satisfacción y la realización personal. Participar en actividades creativas puede reducir el estrés, aumentar la autoestima y promover una mayor calidad de vida.

2.2.2.8. Dimensiones

- A. **Fluidez:** La fluidez se refiere a la capacidad de generar una gran cantidad de ideas, respuestas o soluciones en un corto período de tiempo. En el contexto de la creatividad, la fluidez es una dimensión esencial que indica la habilidad para producir múltiples ideas o enfoques sobre un tema específico, sin limitarse a las soluciones más evidentes. Esta dimensión implica una producción rápida y continua de ideas, lo cual es fundamental para la generación de opciones y la resolución de problemas creativos.
- B. **Flexibilidad:** La flexibilidad es la capacidad de adaptarse a nuevas situaciones y de cambiar de enfoque o perspectiva cuando sea necesario. En términos creativos, la flexibilidad permite a una persona explorar diferentes caminos y soluciones alternativas cuando enfrenta un problema o desafío. Esta dimensión implica la habilidad para pensar en diversos aspectos y aplicar varias estrategias, en lugar de seguir un solo patrón o método fijo. La

flexibilidad es crucial para superar obstáculos y para encontrar soluciones innovadoras en contextos variados.

- C. **Originalidad:** La originalidad se refiere a la capacidad de generar ideas, soluciones o productos que sean únicos y poco convencionales. Esta dimensión de la creatividad está relacionada con la novedad y la innovación, indicando que una idea o solución es distinta y diferente de las existentes. La originalidad implica pensar fuera de lo común y ofrecer perspectivas frescas y novedosas que aporten valor y novedad al campo en cuestión.
- D. **Elaboración:** La elaboración es la habilidad para desarrollar y expandir una idea o solución de manera detallada y minuciosa. Esta dimensión de la creatividad se centra en la capacidad para refinar y enriquecer las ideas originales, proporcionando profundidad y complejidad a las propuestas iniciales. La elaboración implica trabajar en los detalles, construir sobre una idea base y perfeccionar los conceptos para hacerlos más completos y funcionales.

2.2.3. Relación entre los juegos matemáticos y la creatividad.

Los juegos matemáticos tienen una influencia significativa en el desarrollo de la creatividad en los niños. Estos juegos no solo involucran la aplicación de conceptos matemáticos, sino que también crean un entorno lúdico que estimula el pensamiento creativo. A través de la resolución de problemas matemáticos en contextos variados, los niños ejercitan su capacidad para pensar de manera divergente, una característica esencial de la creatividad. La necesidad de encontrar múltiples soluciones a los problemas planteados fomenta la generación de ideas originales y la exploración de diversas estrategias, lo que contribuye al desarrollo de habilidades creativas (Zuloeta et al., 2021).

Además, los juegos matemáticos promueven el desarrollo de habilidades de resolución de problemas de manera creativa. Los desafíos presentados en estos juegos suelen ser abiertos y flexibles, permitiendo a los niños aplicar y adaptar conceptos matemáticos de formas innovadoras. Esta flexibilidad en la resolución de problemas ayuda a los niños a enfrentar desafíos con una mentalidad creativa, desarrollando su capacidad para encontrar soluciones no convencionales y efectivas.

La motivación y el interés en las matemáticas también se ven favorecidos por la naturaleza lúdica de los juegos matemáticos. Al presentar las matemáticas de una manera divertida y atractiva, estos juegos aumentan el compromiso de los niños con el aprendizaje, lo que a su vez crea un entorno propicio para el desarrollo de la creatividad. La participación activa en juegos matemáticos permite a los niños explorar conceptos en profundidad y aplicar su creatividad para resolver problemas (Gadea y Zegarra, 2022).

Por último, los juegos matemáticos ofrecen a los niños la oportunidad de aplicar conceptos matemáticos en situaciones prácticas y concretas. Esta aplicación práctica ayuda a consolidar el entendimiento de los conceptos y fomenta la capacidad de transferir habilidades a nuevas situaciones. Al enfrentarse a problemas matemáticos dentro de un contexto de juego, los niños desarrollan la creatividad necesaria para utilizar estos conceptos de manera original y efectiva.

2.3. Hipótesis

H1: La implementación de juegos matemáticos como estrategia didáctica mejora significativamente la creatividad en los niños del nivel inicial de la institución educativa particular Antonio Raimondi, distrito de Chimbote, 2024.

H0: La implementación de juegos matemáticos como estrategia didáctica no mejora significativamente la creatividad en los niños del nivel inicial de la institución educativa particular Antonio Raimondi, distrito de Chimbote, 2024.

III. METODOLOGIA

3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación

En esta investigación, se enfocó en un análisis práctico basado en conocimientos ya consolidados. El autor propuso una solución específica para abordar el problema detectado (Ramírez, 2019).

Tipo cuantitativo, el enfoque seleccionado para esta investigación fue cuantitativo. Esto implica que toda la información recopilada para alcanzar los objetivos, hipótesis y problemas fue analizada utilizando métodos estadísticos y se presentó en términos numéricos, convirtiéndola en una medición cuantificable (Hernández y Mendoza, 2018).

Nivel de la investigación, se clasificó como explicativo, ya que proporcionó respuestas a un fenómeno previamente identificado, revelando sus características y atributos (Toscano, 2018). En términos del diseño metodológico.

Diseño pre-experimental, el cual consistió en aplicar un estímulo a los participantes del estudio para evaluar una o más variables y observar las reacciones de las muestras. Aunque se centra en una sola muestra para medir una variable, no se consideró un experimento completo debido a esta limitación contextual (Pereyra, 2020).

El esquema que sigue este diseño es el siguiente:

GE: O₁ X O₂

Donde:

GE: Grupo experimental, niños de educación inicial.

X: Juegos matemáticos (**estímulo**)

O₁: primera medición del pre-test del grupo experimental.

O₂: segunda medición del post-test del grupo experimental.

3.2. Población y muestra

Según Torres (2019), la población se refiere al grupo total de personas que poseen características similares y que se examina en una investigación.

En el contexto de este estudio, la población total consistió en 64 niños de la institución educativa particular Antonio Raimondi, distrito de Chimbote, 2024.

Tabla 1

Distribución de la población en estudio según sexo

| Edades | Aula | Cantidad | TOTAL |
|---------------|-------------|-----------------|--------------|
| 3 años | 09 | 12 | 21 |
| 4 años | 13 | 7 | 20 |
| 5 años | 15 | 8 | 23 |
| Total | 37 | 27 | 64 |

Fuente: Nómina de matrícula, 2024.

3.2.1. Criterios de Inclusión y Exclusión

En cuanto a los criterios de inclusión, se seleccionaron a los niños que cumplieran con los siguientes requisitos:

- ✓ Niños de nivel inicial.
- ✓ Niños matriculados durante el año en curso.
- ✓ Niños cuyos padres hayan dado su consentimiento informado.

Por otro lado, los criterios de exclusión incluyeron a los niños que presentaran las siguientes características:

- ✓ Niños no matriculados en el año de evaluación.
- ✓ Niños que hubieran acumulado más de tres ausencias durante el período de recolección de datos.
- ✓ Niños cuyos padres no firmaron el consentimiento informado.
- ✓ Niños que no tuvieran 5 años de edad, ya sea por ser menores o mayores.

3.2.2. Muestra

Según Bedoya (2020), una muestra es un subconjunto representativo de una población, seleccionado para realizar un estudio o análisis con el fin de inferir características o resultados sobre el grupo total.

En esta investigación la muestra estuvo conformada por 21 niños de nivel inicial.

Tabla 2

Distribución de la muestra en estudio

| Institución Educativa | UGEL | NIVEL/Edad | Aula | N° de niños/as |
|------------------------------|---------------------|-------------------|-------------|-----------------------|
| Antonio Raimondi | Provincia del Santa | 5 AÑOS | “C” | 15 |

Fuente: Nómina de matrícula, 2024.

3.3. Variables. Definición y operacionalización

V. dependiente: Creatividad

Según Piaget, los niños desarrollan la creatividad a medida que exploran y experimentan con su entorno, adaptando sus esquemas mentales para integrar nuevas ideas. (Cusy et al., 2023).

V. Independiente: Juegos matemáticos como estrategia

Para Muñiz et al. (2021), se trata de herramientas educativas que combinan el entretenimiento con la resolución de problemas matemáticos, ayudando a desarrollar habilidades como el cálculo mental y el pensamiento crítico. Los juegos matemáticos son dinámicas didácticas que permiten a los estudiantes aplicar sus conocimientos matemáticos en situaciones prácticas, promoviendo un aprendizaje interactivo y participativo.

Título: Implementación de juegos matemáticos como estrategia didáctica para mejorar la creatividad en los niños del nivel inicial de la institución educativa particular Antonio Raimondi, distrito de Chimbote, 2024

| Variable | Definición Operativa | Dimensiones | Indicadores | Escala de medición | Categoría o valoración |
|---|--|--|---|--------------------|-----------------------------|
| v. dependiente: Creatividad | La operacionalización de la variable se utilizó el instrumento de la guía de observación donde se evaluaron por sus dimensiones, fluidez, flexibilidad y originalidad. | Fluidez Flexibilidad Originalidad Elaboración | Expresa Capacidad motriz Verbaliza Creatividad | Ordinal | Nunca A veces siempre |
| V. Independiente: Juegos matemáticos como estrategia | Es el cual fue medido la creatividad a través de una guía de observación que con 3 dimensiones y 8 ítems para su aplicación. | Usos Funciones Percepción | Recursos Objetivos Enseñanza | Ordinal | |

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1. Técnicas de recolección de datos

La técnica de observación se empleó como una herramienta fundamental en la investigación, permitiendo al investigador utilizar sus sentidos para recolectar datos que fue analizados y utilizados durante el proceso investigativo. Esta técnica proporciona información valiosa que facilita la comprensión de los fenómenos estudiados y contribuye a obtener resultados significativos en el estudio (Peña, 2015).

3.4.2. Instrumentos de recolección de datos

Se evaluó mediante un instrumento por medio de la guía de observación donde se evaluaron por sus dimensiones fluidez, flexibilidad y originalidad. Es el nivel en que el estudiante está en su creatividad el cual fue medido a través de una guía de observación que con 4 dimensiones y 16 ítems para su aplicación como respuestas será casi siempre, a veces y nunca.

3.4.2.1. Validez del Instrumento

El instrumento para la recolección de datos fue validado por tres profesionales de la educación y conocedores del tema de la tesis, siendo los profesionales. En su evaluación a mis ítems, manifestaron su conformidad ante todos los establecidos.

Este instrumento fue sometido a validación mediante el análisis de consistencia interna y la técnica de juicio experto, lo cual garantizó su precisión y relevancia en función de los objetivos del estudio. Tres especialistas en educación, todos con grados de maestría, participaron en esta validación, revisando cada elemento del instrumento en detalle para evaluar su claridad, adecuación, coherencia y relevancia con las variables del estudio. Con base en sus observaciones, se realizaron los ajustes necesarios para asegurar que el instrumento midiera de forma confiable y precisa los conceptos planteados en la investigación, fortaleciendo así la calidad de los datos obtenidos.

| Apellidos y nombres | Grado de Académica | Valoración |
|----------------------------------|--------------------|------------|
| López Sifuentes Mery Yuri | Licenciada | 100% |
| Acevedo Diaz Rocio Del Pilar | Licenciada | 100% |
| Alvarez Montañez Marielena Reich | Licenciada | 100% |

3.4.2.2. Confiabilidad del Instrumento

Según Olivares y Wong (citado en Clemens, 2015) refiere acerca del cuestionario que está enfocado a interrogantes asociadas con las capacidades para pensar con criticidad y su vinculación hacia lo cognitivo y aspectos lectores que pueden intervenir y las cuales benefician el progreso cognitivo educativo escolar.

En este sentido se utilizó el alfa de Cronbach en donde se obtuvo un grado de confiabilidad se obtiene un grado de confiabilidad de 0.870 en relación al instrumento, indicando que posee una confiabilidad alta.

3.5. Método de análisis de datos

Las respuestas obtenidas del pretest y el postest fueron registradas en una base de datos utilizando Microsoft Excel 2016. En esta base de datos, se calcularon los totales de las dimensiones y variables pertinentes. Posteriormente, los datos fueron transferidos al software estadístico SPSS V25 para llevar a cabo análisis detallados. Se calcularon frecuencias y porcentajes, y se realizó un análisis descriptivo para obtener una visión más completa de los datos. Los resultados serán presentados en tablas y gráficos para facilitar su interpretación.

Para evaluar la hipótesis propuesta, se aplicó la prueba no paramétrica de Wilcoxon. Este análisis permitió determinar la significancia de las diferencias entre los resultados del pretest y el postest, ofreciendo evidencia sólida sobre la relevancia y validez de los cambios observados antes y después de la intervención.

3.6. Aspectos éticos

Los principios éticos se basan en el Reglamento de Integridad Científica de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, la cual establece en su artículo 5, los siguientes principios

Se respetó y protegió los derechos de todos los intervinientes, asegurando su dignidad, privacidad y diversidad cultural.

Se cuidó del medio ambiente, respetando el entorno, protegiendo especies, y preservando la biodiversidad y la naturaleza.

Se garantizó la libre participación por voluntad propia de los individuos, quienes estuvieron informados de los propósitos y finalidades de la investigación en la que participen, de manera que su consentimiento se exprese de forma inequívoca, libre y específica.

Se aplicaron los principios de beneficencia y no maleficencia durante la investigación y con los hallazgos encontrados, asegurando el bienestar de los participantes mediante la prevención de daños, la reducción de posibles efectos adversos y la maximización de los beneficios.

Se mantuvo la integridad y honestidad, permitiendo la objetividad, imparcialidad y transparencia en la difusión responsable de los resultados de la investigación.

Se ejerció justicia mediante un juicio razonable y ponderado, que permita la toma de precauciones, la limitación de sesgos y el trato equitativo a todos los participantes.(Uladech2019)

IV. RESULTADOS

4.1. Evaluar a través de un pretest el nivel de la creatividad en los niños del nivel inicial de la institución educativa particular Antonio Raimondi, distrito de Chimbote, 2024

Tabla 3

Nivel de la creatividad durante el pre test.

| Nivel | N | % |
|---------|----|--------|
| Nunca | 11 | 73.3% |
| A veces | 4 | 26.7% |
| Siempre | 0 | 0.0% |
| Total | 15 | 100.0% |

Nota. Base de datos de la guía de observación, Setiembre, 2024.

Figura 1

Barra porcentual del nivel de la creatividad durante el pre test.



Nota. Obtenido de la tabla 3

De acuerdo a lo presentado por la tabla 3 y gráfico 1 se aprecia que respecto a la variable creatividad, para el nivel nunca se tiene un 73.3% (11), mientras que para el nivel A veces se tiene un 26.7% (4) de acuerdo a la percepción de los integrantes de la muestra. Determinando un nivel Nunca con respecto a la variable, pues es este nivel el que alcanza los más altos porcentajes de acuerdo a la percepción de los integrantes de la muestra.

4.2. Evaluar a través de un post-test la creatividad en los niños del nivel inicial de la institución educativa particular Antonio Raimondi, distrito de Chimbote, 2024.

Tabla 5

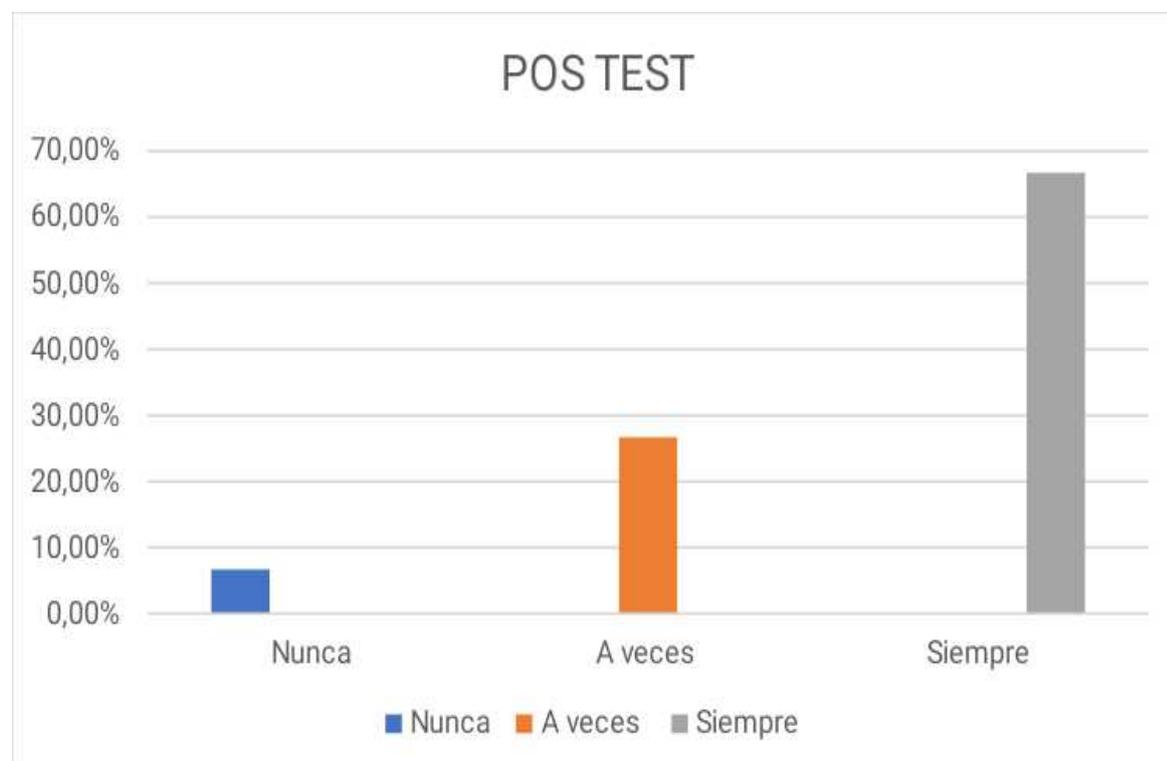
Nivel de la creatividad durante el postest.

| Nivel | N° | % |
|---------|----|--------|
| Nunca | 1 | 6.7% |
| A veces | 4 | 26.7% |
| Siempre | 10 | 66.7% |
| Total | 15 | 100.0% |

Fuente. Base de datos de la guía de observación, octubre, 2024.

Figura 2

Barra porcentual del nivel de la creatividad durante el pre test.



Fuente. Obtenido de la tabla 5

De acuerdo a lo presentado por la tabla 4 y gráfico 2 se aprecia que respecto a la variable creatividad- pos test, para el nivel Siempre un 66.7% (10) de acuerdo a la percepción de los integrantes de la muestra. Determinando un nivel Siempre con respecto a la variable, pues es este nivel el que alcanza los más altos porcentajes de acuerdo a la percepción de los integrantes de la muestra.

4.4. Establecer el nivel de significancia entre el pre-test y post- test en la creatividad en los niños del nivel inicial de la institución educativa particular Antonio Raimondi, distrito de Chimbote, 2024.

Tabla 5

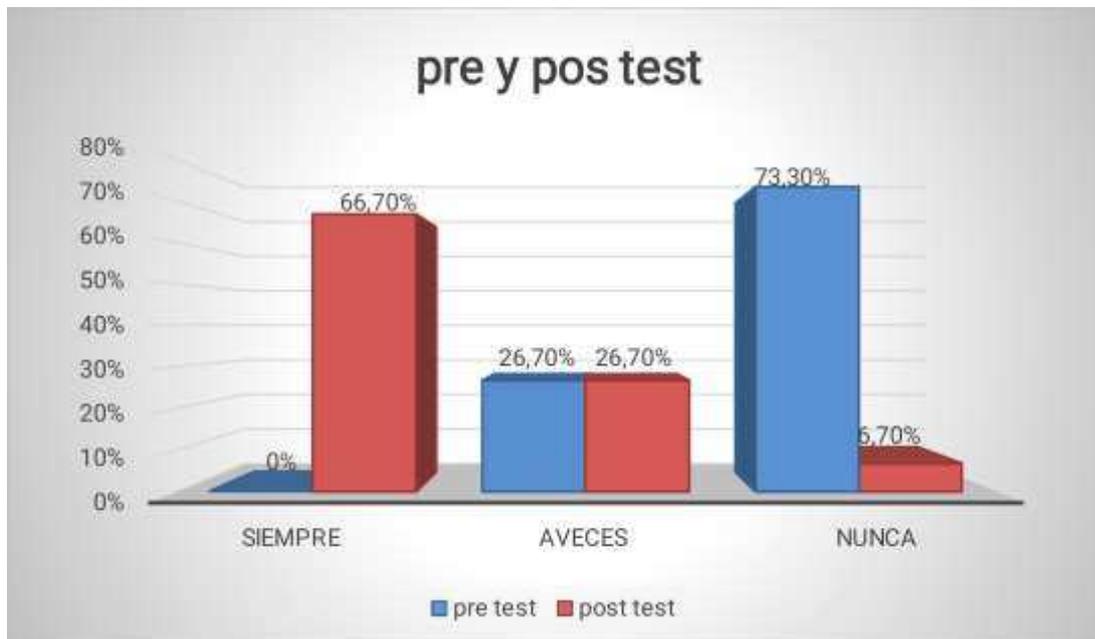
Nivel de la creatividad antes y después de la implementación de los juegos matemáticos

| Nivel | Pretest | | Postest | |
|---------|---------|--------|---------|--------|
| | N° | % | N° | % |
| Nunca | 11 | 73.3% | 1 | 6.7% |
| A veces | 4 | 26.7% | 4 | 26.7% |
| Siempre | 0 | 0.0% | 10 | 66.7% |
| Total | 15 | 100.0% | 15 | 100.0% |

Fuente. obtenido de la tabla 3 y 4

Figura 3

Barra porcentual del nivel de la creatividad durante el pre y postest



Fuente; Los porcentajes representan la cantidad de estudiantes, así como las barras se registran en colores respecto a las categorías.

Comparando los resultados obtenidos en la tabla, posterior a la aplicación de la estrategia didáctica de los juegos matemáticos se observa que mientras en el Pre-Test, los porcentajes se distribuyeron en los dos primeros niveles: 73.3% en nivel Nunca, y un 26.7% en nivel A veces; en el Pos-Test, los porcentajes se ubicaron en los dos niveles más altos: 26.7% en nivel A veces y 66.7% en nivel Siempre. Esto evidencia una disminución significativa en los niveles inferiores, los cuales el nivel Nunca disminuyeron de 73.3% a 6.7% y un aumento muy considerable en el nivel Siempre de 0% a 66.7%.

4.5. Demostrar si la implementación de juegos matemáticos como estrategia didáctica mejorar la creatividad en los niños del nivel inicial de la institución educativa particular Antonio Raimondi, distrito de Chimbote, 2024.

Tabla 6*Prueba de normalidad*

| | Shapiro-Wilk | | |
|---------|--------------|----|------|
| | Estadístico | gl | Sig. |
| Pretest | ,915 | 15 | ,078 |
| Postest | ,835 | 15 | ,003 |

Según la tabla 7, se evidenció que, los datos del "Pretest" no proporcionan evidencia para rechazar la normalidad, los datos del "Postest" sugieren que no se ajustan a una distribución normal. Esto es importante pues para conjuntos de datos no normales, se pueden preferir pruebas no paramétricas como la Prueba de Rangos con Signo de Wilcoxon.

Tabla 7*Prueba no Paramétrica de Rangos con Signo de Wilcoxon*

| | | N | Rango promedio | Suma de rangos |
|----------------------|------------------|----------------|----------------|----------------|
| POSTEST - PRETEST | Rangos negativos | 0 ^a | 0,00 | 0,00 |
| | Rangos positivos | 13 | 6,50 | 78,00 |
| | Empates | 2 ^c | | |
| Total | | 15 | | |

a. POSTEST < PRETEST

b. POSTEST > PRETEST

c. POSTEST = PRETEST

Tabla 8*Estadísticos de prueba de Wilcoxon*

| | Postest - Pretest |
|----------------------------|---------------------|
| Z | -3,068 ^b |
| Sig. asintótica(bilateral) | 0,002 |

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Según la prueba no paramétrica de Wilcoxon que evaluar significación de cambios en muestras relacionadas y heterogéneas, queda determinado que existen diferencias significativas entre los resultados del pretest y postest (6,50 y 78,0), como también se halló un nivel de significancia de ,002 ($p < 0.05$), rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna, demostrando que La implementación de juegos matemáticos como estrategia didáctica mejora la creatividad en los niños del nivel inicial de la institución educativa particular Antonio Raimondi, distrito de Chimbote, 2024.

V. DISCUSIÓN

Evaluar a través de un pretest el nivel de la creatividad en los niños del nivel inicial de la institución educativa particular Antonio Raimondi, distrito de Chimbote, 2024. De acuerdo a lo presentado “por la tabla 03 y gráfico 01 se aprecia que respecto a la variable creatividad, para el nivel nunca se tiene un 73.3% (11), determinando un nivel Nunca con respecto a la variable, pues es este nivel el que alcanza los más altos porcentajes de acuerdo a la percepción de los integrantes de la muestra. Se compara Tacora y Tacca (2018) El presente trabajo de investigación dónde el tuvo como objetivo general determinar la eficacia de los juegos etnomatemáticos para mejorar el aprendizaje del área de matemática en niños y niñas de 5 año siendodo sus resultados pre-test el 82,6% de los niños y niñas se encuentran en el nivel no cumple y el 17,4% si cumple, teniendo un resultado similar a mi investigación. Del mismo modo autores como Delval (2010), manifiestan que los juegos matemáticos, son los principales medios de aprendizaje, en la etapa de las operaciones concretas del desarrollo del niño. Vemos que los niños no han desarrollado la fluides, flexibilidad, originalidad y elaboración.

Evaluar a través de un post-test la creatividad en los niños del nivel inicial de la institución educativa particular Antonio Raimondi, distrito de Chimbote, 2024. De acuerdo a lo “presentado por la tabla 20 y gráfico 16 se aprecia que respecto a la variable creatividad- pos test, para el nivel Siempre un 66.7% (10) de acuerdo a la percepción de los integrantes de la muestra. Determinando un nivel Siempre con respecto a la variable, pues es este nivel el que alcanza los más altos porcentajes de acuerdo a la percepción de los integrantes de la muestra. Se compara con Patiño, Carrillo & Norona (2020) El presente trabajo Titulado la lúdica como estrategia para el desarrollo de la creatividad en los niños del nivel inicial, cuyos datos reflejaron la escasa creatividad de los niños para jugar de forma entretenida, amena y para generar su capacidad creativa e imaginativa, expresando muy poco sus emociones, sensaciones, sueños y anhelos. Del mismo modo autores como Muñiz (2007), manifiestan que en un trabajo regular en el aula de clases, como también en diferentes sectores de la creatívda.” Podemos decir que mediante el juego matemáticos logramos que la

creatividad sea más fluida siendo viéndose así reflejados en los resultados que desarrollaron su fluides, flexibilidad, originalidad y elaboración.

Establecer el nivel de significancia entre el pre-test y post- test en la creatividad en los niños del nivel inicial de la institución educativa particular Antonio Raimondi, distrito de Chimbote, 2024. Se tiene que, comparando los resultados obtenidos, posterior a la aplicación de la estrategia didáctica de los juegos matemáticos se observa que mientras en el pre-test, los porcentajes se distribuyeron en los dos primeros niveles: 73.3% en nivel Nunca, y un 26.7% en nivel a veces; en el pos-test, los porcentajes se ubicaron en los dos niveles más altos: 26.7% en nivel a veces y 66.7% en nivel Siempre. Esto evidencia una disminución significativa en los niveles inferiores, los cuales el nivel Nunca disminuyeron de 73.3% a 6.7% y un aumento muy considerable en el nivel Siempre de 0% a 66.7%. Así mismo Albornoz (2019), señala que a lo largo de la historia el juego ha sido considerado como un recurso educativo explotado por el hombre desde la antigüedad, y aunque en un principio, no fue tenido en cuenta como parte del proceso educativo, gracias a las diferentes aportaciones de la pedagogía, la psicología, la filosofía, la “antropología o la sociología, la educación ha dado un giro aprovechando todas las ventajas que su uso conlleva. Diferentes estudios han demostrado que el juego , pero este estudi nos sporto que por medio de los juegos matemáticos podemos desarrollar mas la creatividad en los niños.

Demostrar si la implementación de juegos matemáticos como estrategia didáctica mejorar la creatividad en los niños del nivel inicial de la institución educativa particular Antonio Raimondi, distrito de Chimbote, 2024. Para constatar la hipótesis de investigación La implementación de juegos matemáticos como estrategia didáctica mejora la creatividad en los niños del nivel inicial de la institución educativa particular Antonio Raimondi, distrito de Chimbote, 2024.

Según la prueba no paramétrica de Wilcoxon que evaluar significación de cambios en muestras relacionadas y heterogéneas, queda determinado que existen diferencias significativas entre los resultados del pretest y postest (6,50 y 78,0), como también se halló un nivel de significancia de ,002 ($p < 0.05$), rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna, demostrando que La implementación de juegos matemáticos como

estrategia didáctica mejora la creatividad en los niños del nivel inicial de la institución educativa particular Antonio Raimondi, distrito de Chimbote, 2024.

Estos resultados son similares a los de Huallpa (2022) en su investigación sobre la música infantil como estrategia metodológica para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, los resultados evidenciaron que existe relación entre los talleres para psicomotricidad gruesa, debido a la t Student que devuelve un valor de sig. =.001; indicando diferencia significativa. También Ruiz (2019), obtuvo diferencias significativas a través de la prueba T de student a los resultados de pre y pos-test del grupo experimental obteniendo un nivel de significancia de 0,000.

Según lo hallado encontramos una relación significativa entre ambas variables, siendo una investigación importante para la mejora de la Institución educativa y sobre todo para el desarrollo de los niños. Bajo esta línea, Unicef (2017) nos menciona la importancia de la psicomotricidad gruesa pues indica que favorece la relación con el entorno, básicamente en el movimiento muscular de los dedos en coordinación con los ojos.

Por otro lado, Guambo et al. (2020) refiere que es necesario desarrollar actividades que fortalezcan el crecimiento de la creatividad y el desarrollo psicomotor, es decir incluir estrategias pedagógicas que puedan activar las destrezas de los niños.

El estudio tuvo limitaciones las cuales está referida al tamaño de la muestra, el numero proporcionado fue insuficiente para determinar la validez de los hallazgos, pero es un punto de partida para profundizar la investigación en base a las variables de estudio. Asimismo, también las sesiones de clase demandaron de mayor tiempo para obtener resultados más alentadores, sin embargo, se terminó en el tiempo previsto y se contribuyó mejorar la creatividad en los niños.

V. CONCLUSIONES

Se identificó el nivel de creatividad en los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Antonio Raimondi antes de aplicar la estrategia basada en juegos matemáticos. Los resultados mostraron que en su etapa inicial la mayoría de los niños se ubicaron en el nivel de nunca desarrollan actividades de creatividad, lo que indica la necesidad de fortalecer esta habilidad en los niños en fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.

Después de aplicar la estrategia de juegos matemáticos, se observó que la mayoría de los niños alcanzaron el nivel de siempre desarrollan la creatividad, reflejando un progreso significativo en el uso de la creatividad a través de actividades lúdicas en los estudiantes.

La comparación entre el pretest y el postest nos evidenció un cambio notable en el desarrollo de la creatividad. Siendo favorable la eficacia de la estrategia aplicada y confirma la hipótesis de investigación, es decir se desarrolló la creatividad en los niños.

La implementación de juegos matemáticos como estrategia didáctica mejoró significativamente la creatividad demostrando la efectividad de la estrategia en los niños del nivel inicial de la institución educativa Antonio Raimondi, en el distrito de Chimbote, en 2024.

VI. RECOMENDACIONES

Es crucial para los directivos de la institución introducir diversas estrategias y recursos destinados a fomentar el desarrollo de creatividad en los niños. Asimismo, es fundamental colaborar en la formación de los docentes, mejorando los recursos y estrategias disponibles para enriquecer su enseñanza a los niños.

A los docentes, se les insta a explorar e implementar enfoques pedagógicos novedosos con el fin de potenciar el proceso de aprendizaje de los niños, centrándose especialmente en el desarrollo de la creatividad.

Se recomienda a los padres fortalecer la comunicación y coordinación con los docentes. Esta colaboración permitirá establecer estrategias conjuntas para el progreso de los niños, haciendo hincapié en el impulso y enriquecimiento del desarrollo de la creatividad

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, É. I., Carrillo, F. I. L., & Noroña, R. F. D. (2020). La lúdica como estrategia para el desarrollo de la creatividad en los niños del nivel inicial.(Original). *Roca. Revista científico-educacional de la provincia Granma*, 16(1), 368-379.
<https://revistas.udg.co.cu/index.php/roca/article/view/1491>
- Alean, A. M. C., Montoya, M. M. M., & González, J. R. R. (2020). Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia de Resolución de Problemas Matemáticos en Entornos Escolares. *Assensus*, 5(9), 110-131.
<https://revistas.unicordoba.edu.co/index.php/assensus/article/view/2011>
- Aguirre, E. E. S., Canales, V. I. A., Calvo, P. L. A., Villanueva, M. R. D., & Calla, W. H. C. (2022). Creatividad pedagógica en educación básica infantil en América Latina: una revisión sistematizada. *Horizonte de la Ciencia*, 12(23).
<https://revistas.uncp.edu.pe/index.php/horizontedelaciencia/article/view/1473>
- Arán, A., Arzola, D. M., & Ríos, V. L. (2022). Enfoques en el currículo, la formación docente y metodología en la enseñanza y aprendizaje del inglés: una revisión de la bibliografía y análisis de resultados. *Revista Educación*, 46(1), 1-15.
<https://www.scielo.sa.cr/pdf/edu/v46n1/2215-2644-edu-46-01-00568.pdf>
- Betancourt, J. C. M. (2021). Pesquisador matemático: Software educativo para el aprendizaje del contenido de funciones en 11no grado. *Joven Educador*, 59-75.
<http://revistas.ucpejv.edu.cu/index.php/rJEdu/article/view/1284>
- Bustamante y Mosquera (2021). El juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo de niños/as de nivel preparatoria. [Tesis de licenciatura, Ecuador].
<http://repositorio.utmachala.edu.ec/>
- Camacho, L. (2023). 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. [Tesis de licenciatura, Universidad Los Ángeles de Chimbote, Ayacucho, Perú].

- 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*. [Tesis de licenciatura, Universidad Los Ángeles de Chimbote, Ayacucho, Perú].
- Carrillo-Gallego, D., Maurandi-López, A., & Olivares-Carrillo, P. (2021). Los juegos decrolyanos matemáticos y los catálogos de material escolar en España (1920–1936). *Paedagogica Historica*, 57(1-2), 85-103.
- Castillo, M. (2022). El juego estructurado en la creatividad en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 2223 anexo Cielo Andino Tayabanba 2022. [Tesis de licenciatura, Universidad Los Ángeles de Chimbote, Trujillo, Perú].
- Celi, S. Z., Sánchez, V. C., Quilca, M. S., & Paladines, M. D. C. (2021). Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(19), 826-842. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2616-79642021000300826&script=sci_arttext
- .Centurião, J. D. (2022). JUEGOS MATEMÁTICOS EN EDUCACIÓN INFANTIL. *CONSTRUINDO QUALIDADE NA EDUCAÇÃO POR MEIO DE INTERAÇÕES NO AMBIENTE ESCOLAR*, 40. <https://periodicorease.pro.br/rease/article/download/12345/5535#page=40>
- Cortés, R. R. (2022). *Cuestiones sobre la creatividad como tendencia psicológica y como virtud*. Hakabooks. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=JgeVEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT5&dq=Teor%C3%ADa+de+la+Creatividad+de+J.P.+Guilford&ots=wAxHBTRRAg&sig=QhDp0YTgPWcX7mLiNEPRY2hQHsk>
- Cusy, Y. I. A., Silva, M. O. C., Cruz, J. A. G., Alcoser, S. D. I., Alvarez, V. M., & Valderrama, E. N. M. Y. (2023). Teorías del aprendizaje de Vygotsky y Piaget: Alcances en la educación latinoamericana. <https://hcommons.org/deposits/item/hc:61595/>

- Eldar, N. Z. (2023). Creatividad estudiantil en la educación superior y su importancia. *Revista Universidad y Sociedad*, 15(3), 68-77. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202023000300068&script=sci_arttext&tlng=pt
- Gadea, L. G., & Zegarra, N. G. (2022). Resiliencia, juego y creatividad: puntos clave en el desarrollo humano. *Avances en Psicología*, 30(1), e2516-e2516. <https://revistas.unife.edu.pe/index.php/avancesenpsicologia/article/view/2516>
- Gálvez, A. (2022). El juego libre y la creatividad en niños de cuatro a cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 353 'Señor de Arequipa', Ayacucho-2022. [Tesis de licenciatura, Universidad Los Ángeles de Chimbote, Ayacucho, Perú].
- Guerra García, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano... *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 7(2). <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&profile=ehost&scope=site&authtype=crawler&jrnl=20077890&AN=141369996&h=YVQMpzi2sE7HF7LQJv%2Bk10LhzlClz87RpUvIsWhKMdNQLMKsDCryY7nspAMN5KNpFWMMGWSMIZjQuwY0%2BWf%2Fmw%3D%3D&crl=c>
- Herrera, D. G. G., Álvarez, C. A. E., & Álvarez, J. C. E. (2020). Creatividad y técnicas grafoplástica innovadoras. *Revista arbitrada interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 551-569. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7610749>
- Lahoz i y Ubach, S. (2021). Clima Escolar, Autoconcepto académico y Calidad de Vida en alumnos/as de aulas culturalmente diversas. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 47(1), 7-25. https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052021000100007&script=sci_arttext
- Mendoza, M. C. V., & Alava, L. A. R. (2023). El desarrollo de la inteligencia lógico matemático mediante el juego en niños de educación inicial. *Dominio de las Ciencias*, 9(1), 684-697. <http://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3155>.
- Moreira, M. A. (2020). Aprendizaje significativo: la visión clásica, otras visiones e interés. *Proyecciones*, (14), 010-010. <https://revistas.unlp.edu.ar/proyecciones/article/view/10481>

Muñiz-Rodríguez, L., Rodríguez-Ortiz, L., & Rodríguez-Muñiz, L. J. (2021). El juego como recurso didáctico para el refuerzo de contenidos matemáticos y la mejora de la motivación. *Revista Internacional de Pesquisa em Didática das Ciências e Matemática*, e021010-e021010.

<https://periodicoscientificos.itp.ifsp.edu.br/index.php/revin/article/view/448>

Negueruela-Azarola, E., García, P. N., & Escandón, A. (Eds.). (2023). *Teoría sociocultural y español LE/L2*. Taylor & Francis. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=SYbgEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT7&dq=teor%C3%ADa+del+sociocultural&ots=IZDB7cs4zn&sig=ScE1ZE2moK630rVvDuo7Tdnntp0>

Pascual, E. M., & Tejero, B. D. (2021). Juegos para fomentar el pensamiento matemático en niños de cuatro a ocho años. *Edma 0-6: Educación Matemática en la Infancia*, 10(1), 18-29.

<https://revistas.uva.es/index.php/edmain/article/view/5935>

Peña, T. L. A., & Durán, N. Y. C. (2022). El juego como estrategia didáctica para fortalecer el pensamiento lógico matemático en escolares de básica primaria. *Conocimiento, Investigación y Educación CIE*, 2(15).

<https://ojs.unipamplona.edu.co/index.php/cie/article/view/1503>

Ricci, P. (2020). Una revisión general sobre la creatividad. *Revista Científica Arbitrada de la Fundación MenteClara*, 5.

<https://fundacionmenteclara.org.ar/revista/index.php/RCA/article/view/201>

Vence, J. M. C. (2020). Inteligencia, Atención, Creatividad Conceptos Claves para el Proceso de Aprendizaje. *Conocimiento, investigación y educación cie*, 1(5), 70-80.

https://revistas.unipamplona.edu.co/ojs_viceinves/index.php/CIE/article/view/4054

Zuloeta, E. J., Rojas, N. D. R., & Caramutti, V. (2021). La creatividad en estudiantes educación inicial: una revisión bibliográfica. *Conrado*, 17(82), 260-267.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442021000500260&script=sci_arttext

ANEXOS

Anexo 01. Carta de recojo de datos (Universidad)



Chimbote, 17 de septiembre del 2024

CARTA N° 0000001919- 2024-CGI-VI-ULADECH CATÓLICA

Señor/a:

**MG. WILSON WILFREDO VIERA LÓPEZ
I.E.P ANTONIO RAIMONDI**

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 IMPLEMENTACIÓN DE JUEGOS MATEMÁTICOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICAS PARA MEJORAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR ANTONIO RAIMONDI, DISTRITO DE CHIMBOTE, 2024, que involucra la recolección de información/datos en NIÑOS DEL NIVEL INICIAL, a cargo de ANALI JANIRA SABINO DOMINGUEZ, perteneciente a la Escuela Profesional de la Carrera Profesional de EDUCACIÓN INICIAL, con DNI N° 75156607, durante el período de 20-08-2024 al 25-09-2024.

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.

Dr. NILO VELASQUEZ CASTILLO
Coordinador de Gestión de Investigación

Anexo 02. Documento de autorización (Institución educativa)



I.E.P.
ANTONIO RAIMONDI
Congregación Padres Oblatos de San José de Añil
"Educando la mente y el corazón"

Señor:

NILO VELASQUEZ CASTILLO

Coordinador de Gestión de Investigación

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote

Presente.-

Por medio de la presente reciba el cordial saludo de parte de la dirección de la Institución Educativa Privada Antonio Raimondi, asimismo en respuesta a su carta N° 0000001919- 2024-CGI-VI-ULADECH CATÓLICA, se autoriza llevar a cabo la investigación titulada IMPLEMENTACIÓN DE JUEGOS MATEMÁTICOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICAS PARA MEJORAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR ANTONIO RAIMONDI, DISTRITO DE CHIMBOTE, 2024, a cargo de ANALI JANIRA SABINODOMINGUEZ, para el cual se brindará las facilidades del caso.

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

Atentamente

Anexo 03 Matriz de consistencia

| FORMULACIÓN DEL PROBLEMA | OBJETIVOS | HIPÓTESIS | VARIABLES | METODOLOGÍA |
|--|---|--|---|---|
| <p>¿De qué manera la implementación de juegos matemáticos como estrategia didáctica, mejorará la creatividad en los niños del nivel inicial de la institución educativa particular Antonio Raimondi, distrito de Chimbote, 2024?</p> | <p>Objetivo general Demostrar si la implementación de juegos matemáticos como estrategia didáctica mejorará la creatividad en los niños del nivel inicial de la institución educativa particular Antonio Raimondi, distrito de Chimbote, 2024</p> <p>Objetivos específicos a) Evaluar a través de un pretest el nivel de la creatividad en los niños del nivel inicial de la institución educativa particular Antonio Raimondi, distrito de Chimbote, 2024; b) Evaluar a través de un post-test la creatividad en los niños del nivel inicial de la institución educativa particular Antonio Raimondi, distrito de Chimbote, 2024; c) Establecer el nivel de significancia entre el pre-test y post- test en la creatividad en los niños del nivel inicial de la institución educativa particular Antonio Raimondi, distrito de Chimbote, 2024.</p> | <p>2.3. Hipótesis H1: La implementación de juegos matemáticos como estrategia didáctica mejora la creatividad en los niños del nivel inicial de la institución educativa particular Antonio Raimondi, distrito de Chimbote, 2024. H0: La implementación de juegos matemáticos como estrategia didáctica no mejora la creatividad en los niños del nivel inicial de la institución educativa particular Antonio Raimondi, distrito de Chimbote, 2024</p> | <p>Variable 1: Creatividad</p> <p>Dimensiones Fluidez Flexibilidad originalidad elaboración</p> <p>Variable 2: Juegos matemáticos</p> <p>Dimensiones Recursos objetivos enseñanza</p> | <p>Tipo de Inv: Cuantitativo</p> <p>Nivel de Inv: Explicativo</p> <p>Diseño de Inv: Pre experimental</p> <p>Población y muestra: 64 estudiantes 15 estudiantes</p> <p>Técnica: Observación Instrumento: Guía de observación</p> |

Anexo 04. Instrumento de recolección de información

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LA CREATIVIDAD

INSTRUCCIONES: La presente ficha de observación tiene el propósito de recoger información acerca del comportamiento del niño(a) en las sesiones de aprendizaje. Escriba el valor evidenciado en la acción del niño.

| ÍTEMS | Siempre (3) | A veces (2) | Nunca (1) |
|--|-------------|-------------|-----------|
| FLUIDEZ | | | |
| 1. Expresa “sus saberes previos durante las sesiones de aprendizaje. | | | |
| 2. Manifiesta sus ideas luego de escuchar un cuento | | | |
| 3. Dice lo que ha escrito en su texto a partir de sus grafismos. | | | |
| 4. Describe de forma ordenada la secuencia de 4 imágenes de un cuento | | | |
| FLEXIBILIDAD | | | |
| 5. Rasga papel formando figuras libremente. | | | |
| 6. Construye un carro y un avión usando bloques de construcción. | | | |
| 7. Usa círculos de papel para crear diferentes figuras. | | | |
| 8. Realiza dibujos a partir de una línea. | | | |
| ORIGINALIDAD | | | |
| 9. Recita poemas cortos de su interés | | | |
| 10. Describe las características de su personaje favorito. | | | |
| 11. Verbaliza lo que le gusta o disgusta del cuento narrado | | | |
| 12. Menciona lo que observa en la portada de una revista | | | |
| ELABORACIÓN | | | |
| 13. Decora libremente sus producciones de texto. | | | |
| 14. Adorna sus hojas de trabajo usando papeles de colores. | | | |
| 15. Dibuja imágenes que le agrada después de la sesión de aprendizaje. | | | |
| 16. Escribe títulos a sus dibujos según su nivel de” escritura. | | | |

| Niveles | A nivel de variable | A nivel de las dimensiones | | | |
|---------|---------------------|----------------------------|-------------|-------------|-------------|
| | | Dimensión 1 | Dimensión 2 | Dimensión 3 | Dimensión 4 |
| Nunca | [16 - 26] | [4 - 6] | [4 - 6] | [4 - 6] | [4 - 6] |
| A veces | [27 - 37] | [7 - 9] | [7 - 9] | [7 - 9] | [7 - 9] |
| Siempre | [38 - 48] | [10 - 12] | [10 - 12] | [10 - 12] | [10 - 12] |

Anexo 5. Ficha técnica de los instrumentos

Ficha técnica del instrumento.

Variable dependiente: Actividades Creatividad.

| | |
|---|---|
| Nombre original del instrumento | Ficha de observación |
| Autora | Sabino Dominguez, Anali Janira |
| Objetivo del instrumento | Medir el nivel de creatividad |
| Usuarios | Niños del nivel inicial de la institución educativa particular Antonio Raimondi |
| Forma de administración o modo de aplicación. | Individual |
| Validez | Mediante juicio de expertos. |
| Confiabilidad | Solo se aplicó a la variable dependiente. |

Duración: de 3 a 4 días de revisión por expertos.

Tipo de ítems: Ordinal

Número de ítems: 16 ítems

Áreas de Escala de la variable independiente: Actividades lúdicas.

| |
|--|
| Dimensión 1: Fluidez = 4 ítems (1,2,3,4) |
| Dimensión 2: Flexibilidad = 4 ítems (5,6,7,8) |
| Dimensión 3: originalidad = 4 ítems (9,10,11,12) |
| Dimensión 4: Elaboración =4 ítems (13,14,15,16) |

Índice de valoración: Nunca (16-26); A veces (27-37); Siempre (38-48).

Escala de medición de la ficha de observación

| Dimensión: Esquema corporal, equilibrio, coordinación. | Ficha de observación |
|---|-----------------------------|
| Siempre | 3 |
| A veces | 2 |
| Nunca | 1 |

Proceso de resultado: Sistemático, después de la aplicación de la propuesta.

Puntuación: 30 puntos como máximo.

Materiales: Lápiz, borrador y hojas impresas.

Anexo 6. Confiabilidad

CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

1. Cuestionario de estrategias de enseñanza
2. N.º de preguntas: 16
3. N.º sujetos de la muestra piloto: 20

Se ha usado el método de alfa Cronbach, debido a que cada ítem o proposición de la encuesta tiene varias opciones o alternativas ordinales de respuesta, el método de alfa Cronbach Solo se necesita una aplicación del instrumento a un grupo de sujetos y el valor de alfa se basa en las varianzas de los puntajes totales y los de cada ítem, cuales se les asigna los valores 1 y 0 según la respuesta sea en sentido afirmativo o negativo, para proceder a la validación, calculando la confiabilidad del instrumento con la siguiente fórmula

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum v_i}{vt} \right)$$

Donde:

$$\alpha \text{ (Alfa de Cronbach)} = 0.87$$

$$K \text{ (Numero de ítems)} = 16$$

$$\Sigma V_i \text{ (Varianza de cada ítem)} = 12$$

$$V_t \text{ (Varianza total)} = 65.56$$

El método de consistencia interna basado en el alfa de Cronbach permite estimar la fiabilidad de un instrumento de medida a través de un conjunto de ítems que se espera que midan el mismo constructo o dimensión teórica.

Según los datos tenemos el coeficiente de alfa de Cronbach es > 0.9 es confiable

Cálculo de la confiabilidad:

$$\alpha = ((16 / (16-1)) * (1-(11.7/65.56)))$$

$$\alpha = 0.87$$

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Rocio Del Pilar Acevedo Diaz

N° DNI/CE: 40586048

Edad: 44

Teléfono / celular: 977823238 Email: misschiocadosis@gmail.com

Título profesional: Licenciada

Grado académico: Maestría: _____ Doctorado: _____

Especialidad: Educación Inicial

Institución que labora: Cuna Jardín N° 316 Niño Jesús

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título:

Implementación de juegos matemáticos como estrategia didáctica para mejorar la creatividad en los niños del nivel inicial de la institución educativa particular Antonio Raimondi, distrito de Chimbote, 2024

Autor(es): Sabino Dominguez Anali Janira

Programa académico: Escuela Profesional de Educación inicial


Firma


Huella

ANEXOS

Anexo 1. Instrumento de recolección de datos

INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. institución educativa:

1.2. tema: edad:

II. INSTRUCCIONES: Observar detenidamente las actitudes y comportamientos de niños y niñas y marca según corresponda:

| ÍTEMS | Siempre (3) | A veces (2) | Nunca (1) |
|--|----------------|----------------|--------------|
| FLUIDEZ | | | |
| 1. Expresa "sus saberes previos durante las sesiones de aprendizaje. | X | | |
| 2. Manifiesta sus ideas luego de escuchar un cuento | X | | |
| 3. Dice lo que ha escrito en su texto a partir de sus grafismos. | X | | |
| 4. Describe de forma ordenada la secuencia de 4 imágenes de un cuento | X | | |
| FLEXIBILIDAD | | | |
| 5. Rasga papel formando figuras libremente. | X | | |
| 6. Construye un carro y un avión usando bloques de construcción. | X | | |
| 7. Usa círculos de papel para crear diferentes figuras. | X | | |
| 8. Realiza dibujos a partir de una línea. | X | | |
| ORIGINALIDAD | | | |
| 9. Recita poemas cortos de su interés | X | | |
| 10. Describe las características de su personaje favorito. | X | | |
| 11. Verbaliza lo que le gusta o disgusta del cuento narrado | X | | |
| 12. Menciona lo que observa en la portada de una revista | X | | |
| ELABORACIÓN | | | |
| 13. Decora libremente sus producciones de texto. | X | | |
| 14. Adorna sus hojas de trabajo usando papeles de colores. | X | | |
| 15. Dibuja imágenes que le agrada después de la sesión de aprendizaje. | X | | |
| 16. Escribe títulos a sus dibujos según su nivel de" escritura. | X | | |

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable No aplicable | Aplicable después de corregir | No aplicable |

Apellidos y nombres del Juez validador: **ACEVEDO DIAZ ROCIO DEL PILAR** DNI: **405386048**

Especialidad del validador: *Educación Inicial*

- *Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- *Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
- *Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.


Firma del Experto Informante.

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Mery Yury López Sifuentes

Nº DNI/CE: 32911379

Edad: 56

Teléfono / celular: 947450509 Email: merylosy@hotmail.com

Título profesional: licenciada

Grado académico: Maestría: _____ Doctorado: _____

Especialidad: Educación Inicial

Institución que labora: I.E.P. Los Angeles de Chimbote

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título:

Implementación de juegos matemáticos como estrategia didáctica para mejorar la creatividad en los niños del nivel inicial de la institución educativa particular Antonio Raimondi, distrito de Chimbote, 2024

Autor(es): Sabino Dominguez Anali Janira

Programa académico: Escuela Profesional de Educación inicial



Firma



Huella

ANEXOS

Anexo 1. Instrumento de recolección de datos

INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. institución educativa:

1.2. tema: edad:

II. INSTRUCCIONES: Observar detenidamente las actitudes y comportamientos de niños y niñas y marca según corresponda:

| ÍTEMS | Siempre (3) | A veces (2) | Nunca (1) |
|--|----------------|-------------------|--------------|
| FLUIDEZ | | | |
| 1. Expresa "sus saberes previos durante las sesiones de aprendizaje. | X | | |
| 2. Manifiesta sus ideas luego de escuchar un cuento | X | | |
| 3. Dice lo que ha escrito en su texto a partir de sus grafismos. | X | | |
| 4. Describe de forma ordenada la secuencia de 4 imágenes de un cuento | X | | |
| FLEXIBILIDAD | | | |
| 5. Rasga papel formando figuras libremente. | X | | |
| 6. Construye un carro y un avión usando bloques de construcción. | X | | |
| 7. Usa círculos de papel para crear diferentes figuras. | X | | |
| 8. Realiza dibujos a partir de una línea. | X | | |
| ORIGINALIDAD | | | |
| 9. Recita poemas cortos de su interés | X | | |
| 10. Describe las características de su personaje favorito. | X | | |
| 11. Verbaliza lo que le gusta o disgusta del cuento narrado | X | | |
| 12. Menciona lo que observa en la portada de una revista | X | | |
| ELABORACIÓN | | | |
| 13. Decora libremente sus producciones de texto. | X | | |
| 14. Adorna sus hojas de trabajo usando papeles de colores. | X | | |
| 15. Dibuja imágenes que le agrada después de la sesión de aprendizaje. | X | | |
| 16. Escribe títulos a sus dibujos según su nivel de" escritura. | X | | |

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador: López Siquentes Mery Xury DNI: 32911519

Especialidad del validador: *Educación Inicial*

*Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

*Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

*Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planeados son suficientes para medir la dimensión.



Firma del Experto Informante.

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Marielena Reich Alvarez Montañez
N° DNI/CE: 47 563991 Edad: 31

Teléfono / celular: 983540687 Email: Chrismar_103@hotmail.com

Título profesional: Licenciada

Grado académico: Maestría: _____ Doctorado: _____

Especialidad: Educación Inicial

Institución que labora: I.E 80816 - Lluchubamba (Anexo)
Distrito de Chilia Departamento La Libertad

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título:

Implementación de juegos matemáticos como estrategia didáctica para mejorar la creatividad en los niños del nivel inicial de la institución educativa particular Antonio Raimondi, distrito de Chimbote, 2024

Autor(es): Sabino Dominguez Anali Janira

Programa académico: Escuela Profesional de Educación inicial



Firma



Huella

ANEXOS

Anexo 1. Instrumento de recolección de datos

INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. institución educativa:

1.2. tema: edad:

II. INSTRUCCIONES: Observar detenidamente las actitudes y comportamientos de niños y niñas y marca según corresponda:

| ÍTEMS | Siempre (3) | A veces (2) | Nunca (1) |
|--|----------------|----------------|--------------|
| FLUIDEZ | | | |
| 1. Expresa "sus saberes previos durante las sesiones de aprendizaje. | X | | |
| 2. Manifiesta sus ideas luego de escuchar un cuento | X | | |
| 3. Dice lo que ha escrito en su texto a partir de sus grafismos. | X | | |
| 4. Describe de forma ordenada la secuencia de 4 imágenes de un cuento | X | | |
| FLEXIBILIDAD | | | |
| 5. Rasga papel formando figuras libremente. | X | | |
| 6. Construye un carro y un avión usando bloques de construcción. | X | | |
| 7. Usa círculos de papel para crear diferentes figuras. | X | | |
| 8. Realiza dibujos a partir de una línea. | X | | |
| ORIGINALIDAD | | | |
| 9. Recita poemas cortos de su interés | X | | |
| 10. Describe las características de su personaje favorito. | X | | |
| 11. Verbaliza lo que le gusta o disgusta del cuento narrado | X | | |
| 12. Menciona lo que observa en la portada de una revista | X | | |
| ELABORACIÓN | | | |
| 13. Decora libremente sus producciones de texto. | X | | |
| 14. Adorna sus hojas de trabajo usando papeles de colores. | X | | |
| 15. Dibuja imágenes que le agrada después de la sesión de aprendizaje. | X | | |
| 16. Escribe títulos a sus dibujos según su nivel de" escritura. | X | | |

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable No aplicable Aplicable después de corregir

Apellidos y nombres del juez validador: *Marielena Reich Alvarez Montañez* DNI: *47563991*

Especialidad del validador: *Educación Inicial*

- *Pertinencia: El ítem corresponde al concepto técnico formulado.
- *Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
- *Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.
- *Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Marielena Alvarez

Firma del Experto Informante.

Anexo 06 Formato de Consentimiento informado
PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR
EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES)

(Ciencias Sociales)

Título del estudio: IMPLEMENTACIÓN DE JUEGOS MATEMÁTICOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR ANTONIO RAIMONDI, DISTRITO DE CHIMBOTE, 2024

Investigador (a): SABINO DOMINGUEZ ANALI JANIRA

Propósito del estudio:

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

Implementación de juegos matemáticos como estrategia didáctica para mejorar la creatividad en los niños del nivel inicial de la institución educativa particular Antonio Raimondi, distrito de Chimbote, 2024

Este trabajo nos dará a conocer sobre demostrar si la implementación de juegos matemáticos como estrategia didáctica mejorar la creatividad en los niños del nivel inicial de la institución educativa particular Antonio Raimondi, distrito de Chimbote, 2024. los cuales se manifiestan mediante los procesos de desarrollo y de las experiencias que viven al interactuar con su entorno.

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. En todo momento el participante será respetada en su total integridad
2. Se realizará una clase, donde se aplicará las sesiones de aprendizaje
3. Se procederá a evaluar a los alumnos con la finalidad de medir el nivel de aprendizaje
4. Se procederá a reforzar o realizar la retroalimentación

Beneficios:

La aplicación del proyecto de investigación ayudará a conocer sobre de qué manera el juego matemático cuento como estrategia mejora el nivel de creatividad en los niños de educación inicial. En lo práctico la investigación ayudará a ubicar a los niños, el nivel de creatividad que será de gran ayuda a las docentes de aula para un futuro trabajo.

Costos y/ o compensación: (si el investigador crea conveniente)

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

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

Participante

Fecha y Hora

Nombres y Apellidos

Investigador

Fecha y Hora