



---

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA  
EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN  
ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS EN LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA PARTICULAR PERUANO  
NORTEAMERICANO DISTRITO COISHCO, AÑO 2020**

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

**AUTORA**

**VILLEGAS LAZARO, BRENDA CAROLAY**

**ORCID: 0000-0002-5715-3724**

**ASESOR**

**AMAYA SAUCEDA, ROSAS AMADEO**

**ORCID: 0000-0002-8638-6834**

**CHIMBOTE – PERÚ**

**2023**

## **EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTORA**

Villegas Lázaro, Brenda Carolay

ORCID: 0000-0001-9776-3212

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,  
Chimbote, Perú

### **ASESOR**

Amaya Saucedo, Rosas Amadeo

ORCID: 0000-0002-8638-6834

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación  
y Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú

### **JURADO**

Valenzuela Ramirez Guissenia Gabriela

ORCID: 0000-0002-1671-5532

Palomino Infante Jeaneth Magali

ORCID: 0000-0002-0304-2244

Taboada Marin Hilda Milagros

ORCID: 0000-0002-0509-9914

## HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

---

Mgr. Valenzuela Ramirez Guissenia Gabriela

**Presidente**

---

Dra. Palomino Infante Jeaneth Magali

**Miembro**

---

Mgr. Taboada Marin Hilda Milagros

**Miembro**

---

Dr. Amaya Saucedo Rosas Amadeo

**Asesor**

## HOJA DE AGRADECIMIENTO

A Dios, por haberme otorgado unos padres maravillosos Maribel y Segundo, quienes confiaron siempre en mi dándome un ejemplo de superación y a enseñarme a valorar todo lo que me brindan con tanto amor y sacrificio.

A mi abuela Herminia, a mis tíos Rosa y Wilder Manuel y Herminia, porque son fuentes de mi inspiración en todo momento por las fuerzas de voluntad que me brindan este hermoso trabajo va con todo mi corazón para ellos.

A mi hermano Brandon, ya que siempre estuvo a mi lado apoyándome en todo momento aconsejándome, a mi sobrino Gerard Kaleth ya que con su alegría me motivaron a seguir adelante.

## **DEDICATORIA**

A mis amigas, por siempre estábamos juntas para apoyarnos y poder lograr todos los que nos proponíamos juntas.

A mi familia, por su apoyo constante y amor incondicional gracias por todo las cosas buenas que me brindan.

A mis padrinos, Wilder y Silvia muchas gracias todo el amor que me tienen gracias por el apoyo que me brindan por sus consejos maravillosos que siempre llevo en mi corazón.

## RESUMEN

En la institución donde se llevó a cabo esta investigación se observó deficiencias en la creatividad en niños de 5 años, es decir, poseían poca fluidez, elaboración y originalidad para darle solución a problemas cotidianos, es así que esta investigación tuvo como objetivo general determinar si el juego como estrategia didáctica desarrolla la creatividad en estudiantes de cinco años del nivel inicial en la I.E.P. Peruano Norteamericano distrito Coishco, año 2020; respecto a la metodología se utilizó un enfoque cuantitativo, de nivel explicativo con un diseño pre experimental, se aplicó el muestreo no probabilístico por conveniencia para hallar una muestra de 21 estudiantes. El instrumento aplicado fue el cuestionario de observación para medir el desarrollo de la creatividad y como técnica fue la observación. Como resultados se obtuvo en el pretest que un 60% de los estudiantes presentaron un nivel bajo en la Creatividad, sin embargo, al aplicar el juego como estrategia didáctica, los estudiantes en el postest, el 60% se ubicó en un nivel bueno y un 40% en excelente; en la contrastación de hipótesis se hallaron valores ( $Z = -2.812$ ), como también se halló un nivel de significancia de ,004 ( $p < 0.05$ ), rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna. Como conclusión se tuvo que la aplicación del juego como estrategia didáctica influye en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de cinco años.

**Palabras clave:** creatividad, desarrollo, estrategia, juego.

## ABSTRACT

In the institution where this research was carried out, deficiencies in creativity were observed in 5-year-old children, that is, they had little fluency, elaboration and originality to solve daily problems, so this research had as a general objective to determine the Influence of the game as a didactic strategy for the development of creativity in students of five years of the initial level in the IEP Peruvian North American district Coishco, year 2020; Regarding the methodology, a quantitative approach was used, of explanatory level with a pre-experimental design, non-probabilistic sampling was applied for convenience to find a sample of 21 students, as a technique, observation was used and as an instrument the observation questionnaire to measure the development of creativity. As results, it was obtained in the pretest that 60% of the students presented a low level in Creativity, however, when applying the game as a didactic strategy, the students in the posttest, 60% were located at a good level and a 40% in excellent; In the hypothesis testing, values were found ( $Z = -2.812$ ), as well as a significance level of .004 ( $p < 0.05$ ), rejecting the null hypothesis and accepting the alternative hypothesis. As a conclusion, it was found that the application of the game as a didactic strategy influences the development of creativity in five-year-old students.

**Keywords:** creatividad, desarrollo, estrategia, juego.

## ÍNDICE DE CONTENIDO

CARÁTULA.....	i
EQUIPO DE TRABAJO.....	ii
HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR.....	iii
HOJA DE AGRADECIMIENTO.....	iv
DEDICATORIA.....	v
RESUMEN.....	vi
ABSTRACT.....	vii
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS Y TABLAS.....	x
I. INTRODUCCIÓN.....	12
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA.....	15
2.1. Antecedentes.....	15
2.1.1. Internacionales.....	15
2.1.2. Nacionales.....	16
2.1.3. Locales.....	17
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	19
2.2.1. La creatividad.....	19
2.2.2. El juego.....	23
A) Teoría Piagetiana.....	24
III. HIPÓTESIS.....	26
IV. METODOLOGÍA.....	27
4.1. Diseño de la investigación.....	27
4.2. Población y muestra.....	28



4.2.1. Población.....	28
4.2.2. Muestra.....	29
4.2.3. Técnica de muestreo.....	29
4.2.4. Los criterios de inclusión y exclusión .....	30
4.3. Definición y operacionalización de las variables e indicadores.....	31
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	33
4.5. Plan de análisis .....	34
4.6. Matriz de consistencia.....	35
4.7. Principios éticos .....	36
V. RESULTADOS .....	37
5.2. Análisis de resultados.....	42
VI. CONCLUSIONES .....	46
VII. RECOMENDACIONES .....	47
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	48
ANEXOS.....	53
Anexos 1: Instrumento de evaluación .....	53
INSTRUCCIONES .....	53
Anexo 2: Constancia de aplicación de instrumento .....	61
Anexo 3: Consentimiento informado de padres de familia.....	62
Anexo 4: Programa y sesiones .....	64
Anexo 5: Base de Datos .....	69

## ÍNDICE DE GRÁFICOS Y TABLAS

### Gráficos

Gráfico 1	Nivel de la creatividad en niños de 4 años en el pre test.	30
Gráfico 2	Nivel del desarrollo de sus destrezas creativas mediante el juego.	31
Gráfico 3	Nivel del desarrollo en la muestra de seguridad explorando todas las partes de su cuerpo.	32
Gráfico 4	Nivel de realización de producciones artísticas de manera creativa	33
Gráfico 5	Nivel de la creatividad en estudiantes con el postest	34
Gráfico 6	Comparación de los niveles de la creatividad en estudiantes con el pre y postest	35

### Tablas

Tabla 1	Nivel de creatividad en niños de inicial 5 años al aplicar el pretest.	29
Tabla 2	Nivel de la participación de estudiantes de 5 años en la aplicación del juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar la creatividad.	30
Tabla 3	Nivel de la dimensión muestra seguridad explorando todas las partes de su cuerpo, en niños de cinco años al aplicar el juego como estrategia didáctica.	31

	Nivel de la dimensión realización de producciones artísticas	
Tabla 4	de manera creativa en niños de 5 años al aplicar el juego como estrategia didáctica.	32
Tabla 5	Nivel de la creatividad en estudiantes de cinco años del nivel inicial después de aplicar el postest.	33
Tabla 6	Nivel de significancia entre el pretest y postest en estudiantes de 5 años del nivel inicial.	34
Tabla 7	Prueba de Wilcoxon	35
Tabla 8	Estadísticos de prueba	35

## I. INTRODUCCIÓN

En las 4 últimas décadas, surge un interés por estudios sobre la creatividad y su aplicación en diversas áreas del ser humano; Actualmente existe poca investigación sobre esta temática, sobre todo por el entendimiento del surgimiento de la creatividad de la primera infancia (Lirio, 2018).

Actualmente en las empresas valoran más el material humano que anticipa a los problemas, y que brinden soluciones ingeniosas, de fácil resolución y por su puesto en el menor tiempo posible; estas características de valor forman parte de los atributos de la creatividad.

Por otro lado, en la práctica las maestras no ejecutan con la misma forma, es decir, en las aulas son temas que se tratan de manera muy lenta, y no se facilita la enseñanza adecuada en los menores, pues lo más práctico es el material electrónico en donde el niño lo ve más accesible limitando el uso de su imaginación y creatividad.

Esto también se observa en la institución que se investigó pues los padres y docentes no ponen tanto empeño en estrategias novedosas que aumenten la creatividad en sus hijos y están relegados al conformismo, dejando de lado el juego que es tan importante en la etapa de la infancia en niños.

Es así que este trabajo tuvo como finalidad investigar la importancia del juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la creatividad en infantes de 5 años de edad, este estudio fue desarrollado en la Institución Educativa Particular Peruano Norteamericano, ya que se ha observado un bajo nivel de creatividad en los estudiantes.

Entonces se planteó el siguiente enunciado como problema: ¿En qué medida el juego como estrategia didáctica desarrolla la creatividad en estudiantes de cinco años

del nivel inicial en la I.E.P. Peruano Norteamericano distrito Coishco, año 2020? Por con siguiente se tuvo como objetivo general Determinar si el juego como estrategia didáctica desarrolla la creatividad en estudiantes de cinco años del nivel inicial en la I.E.P. Peruano Norteamericano distrito Coishco, año 2020; y como objetivos específicos: Diagnosticar mediante el pretest el nivel de creatividad en los niños de cinco años del nivel inicial en la I.E.P. Peruano Norteamericano distrito Coishco, año 2020; evaluar a través del post test el nivel de la creatividad después de aplicar el juego como estrategia didáctica en estudiantes de cinco años del nivel inicial en la I.E.P. Peruano Norteamericano distrito Coishco, año 2020.; comparar el nivel de la creatividad antes y después de aplicar el juego como estrategia didáctica en estudiantes de cinco años del nivel inicial en la I.E.P. Peruano Norteamericano distrito Coishco, año 2020.

Esta investigación que se ensaya se justificó a nivel teórico aportando conocimientos a las nuevas investigaciones, a nivel metodológico pues permitió la validez y confiabilidad del instrumento propuesto, así también este estudio aporta información importante para futuras investigaciones de la misma temática; también se justifica a nivel práctico pues este estudio se confeccionó por la necesidad que existe en la institución investigada con niños de 5 años, en donde se encontró dificultades en el crecimiento de la creatividad, así mismo los resultado de esta investigación pretende dar información valiosa para la institución y elementos que deseen proponer talleres y programas para una mejora de la variable, finalmente desde la justificación teórica, este trabajo aporta información valiosa para investigadores que deseen confirmar si la aplicación del juego ayuda al desarrollo de la creatividad en diversos contextos, es decir con niños de otras edades.

Con respecto a la metodología, este trabajo fue del tipo explicativo, con respecto al nivel de investigación fue cuantitativo y tuvo un diseño preexperimental, con una población de 21 estudiantes de inicial 5 años y con un tipo de muestreo o no probabilístico.

Como resultados se obtuvo que un 60 % de estudiantes posee un nivel bajo en el Pretest en el desarrollo de la creatividad, así como un 40% que se ubicó en un nivel regular, lo cual implica que los estudiantes carecían de creatividad, también al aplicar la influencia del juego se evidenció que un 60% se ubicó en un nivel bueno y un 40% en un nivel excelente en cuanto a la creatividad , lo cual indica que la aplicación del juego mejora de manera significativa el desarrollo de la creatividad, por último para la contrastación de hipótesis se obtuvo que existen diferencias significativas entre los resultados del post test y pre test ( $Z= -2.812$ ), como también se halló un nivel de significancia de ,004 ( $p<0.05$ ), rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna

Se concluye así que la aplicación del juego como estrategia didáctica influye en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de cinco años de la institución educativa particular Peruano Norteamericano en el Distrito de Coishco, año 2020.

## II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

### 2.1. Antecedentes

#### 2.1.1. Internacionales

Vera (2018), en su trabajo titulado: El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 2 a 3 años de edad del C.I.B.V. Emblemático Chordeleg, periodo lectivo 2016-2017. Tiene como objetivo general determinar la importancia del juego en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas; esta investigación a nivel metodológico fue del tipo cuantitativo y diseño no experimental. Como conclusiones de esta investigación se considera que la correlación entre juego y creatividad se encuentra sin asimilar de todo por el grupo de evaluados, y por último una parte grande de los niños no alcanzaban los logros que permiten asemejar.

Borese (2015) titula su trabajo como: La acción docente y el desarrollo del potencial creativo en niños de 4 y 5 años. Esta investigación tiene como objetivo conocer la influencia que el docente tiene sobre el desarrollo potencial creativo en los niños de 4 y 5 años. El diseño de la investigación es de nivel cualitativo. Dentro de las técnicas aplicadas son la entrevista y la observación. Como conclusiones de la investigación se logra demostrar la acción docente desempeña un papel importante en el desarrollo del potencial creativo en los infantes.

Izquierdo, Jaimes, & Meladze (2018), en su investigación denominada: Guía para fomentar la creatividad en los niños de Preescolar (4-6 años). Este trabajo tiene como objetivo, diseñar y evaluar una guía para docente preescolar con el fin de fomentar procesos cognitivos creativos en los niños de 4 a 6 años. Esta investigación tuvo como peculiaridad la utilización del método holístico para el diseño y desarrollo.

Como conclusiones se obtuvo que al analizar los resultados se permite realizar una retroalimentación a estos procesos que se llevaron a cabo de esta pequeña comunidad.

### **2.1.2. Nacionales**

Lirio (2018), en su estudio titulado: La creatividad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I Fernando Stahl La Oroya-Yauli. Este trabajo tuvo como objetivo medir el nivel de creatividad en estudiantes de 5 años de una institución educativa. El tipo de investigación corresponde según el autor al tipo básica y el nivel de investigación se encuentra dentro del nivel descriptivo, el instrumento de medición que utilizaron fue el Test de los Círculos de Guilford en los estudiantes; como conclusiones para esta investigación encontraron que el 50 % de estudiantes desarrollan los componentes de creatividad y fluidez porque son capaces de dar diferentes respuestas a una pregunta o un problema representado, también en el componente de flexibilidad encontramos que el 57% son capaces de cambiar sus ideas dando nuevas soluciones, así también en el componente de originalidad poseen un nivel alto con el 78% de los niños evaluados.

Torrejón (2018), titula su trabajo como: Nivel de creatividad de los niños de 5 años de la I.E. inicial N°109 del distrito de Jazan – Bongara – Amazonas. Este estudio tuvo como finalidad verificar el nivel de la creatividad en niños de 5 años. Dentro del diseño de investigación se utilizó el diseño descriptivo. Como conclusiones se tomaron que el 60% de niños de 5 años mostraron un bajo nivel de creatividad, un 20% de los evaluados mostraron un nivel intermedio de creatividad y solo el 20% de la muestra indicó tener un nivel alto.



Nazario (2018), en su investigación titulada: Modelos de técnicas de artes visuales para mejorar el pensamiento creativo en los niños de cinco años Institución Educativa Inicial Karl Weiss Chiclayo 2016. Tiene como objetivo mejorar el pensamiento creativo a través de técnicas de artes visuales y constituye un aporte a la investigación sobre el tema. Dentro de su metodología la investigación tiene un diseño de tipo transversal no experimental. En este trabajo se analizó diversas teorías involucradas en el tema, a fin de enriquecer la propuesta temática. La muestra estuvo conformada por 22 niños de cinco años, esta investigación es de un enfoque cuantitativo de tipo descriptiva propositiva. Como conclusiones de la investigación el autor propone un modelo de técnicas de artes visuales para mejorar el pensamiento creativo que atribuyan a las características de la flexibilidad, originalidad, fluidez y amplitud en los niños de 5 años.

### **2.1.3. Locales**

Cañari (2018), en su investigación titulada El juego libre en los sectores y la creatividad lúdica en los niños de 5 años de la I.E.P. El Nazareno – Nuevo Chimbote, tuvo como objetivo determinar la relación que existe entre el juego libre y la creatividad en niños de 5 años; con respecto a su metodología se trabajó con un diseño descriptivo correlacional y con una muestra de 30 niñas y niños; como conclusiones del estudio se llegó a que solo el 60% de niños se ubican en un nivel inicial en cuanto a su creatividad y el 33.34% está en proceso de desarrollo y un 6.6.% lograron su desarrollo de la creatividad, por último los niveles de relación de la creatividad y el juego libre indican que en esta investigación hay un 0.857 de correlación de Spearman, manifestando una nivel positivo considerable.

Robles (2018), en su investigación titulada Eficacia del juego didáctico como estrategia para desarrollar la noción de números en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°184 Pallasca Ancash – 2018, como objetivo principal para esta investigación fue determinar la eficacia del juego didáctico para desarrollar un pensamiento creativo enfocado a los números; la metodología utilizada en esta investigación fue un estudio tipo cuantitativo, nivel explicativo, con diseño cuasi experimental, la población también estuvo conformada por 18 niños de dos aulas. Como conclusiones de esta investigación fue que más del 80% alcanzaron el nivel A después de aplicar el juego didáctico como estrategia, así mismo según la prueba no paramétrica Willcoxon determinó que existe diferencia significativa en las evaluaciones de la pre y post prueba aceptando así la hipótesis.

Cuba (2018), en su investigación titulada El desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E. N°1542 Capullitos de Amor distrito de Chimbote, 2018, como objetivo principal tuvo el determinar el nivel de desarrollo de la creatividad en niños de 5 años; esta investigación a nivel metodológico fue del tipo cuantitativo y diseño no experimental así mismo la población muestral estuvo conformada por 23 niños; finalmente la conclusión de este estudio fue que el 65% de estudiantes para la dimensión fluidez se encuentran en un nivel inicio, finalmente la mayoría de niños y niñas de 5 años se encontraron en el nivel inicio en cuanto a la creatividad.

## **2.2. Bases teóricas de la investigación**

### **2.2.1. La creatividad**

#### **2.2.1.1. Definición**

Según autores como Mednick et al. (1964), la creatividad se basa en la capacidad de la persona que tiene para conocer e interpretar datos, además indica que los individuos con creatividad sobresaliente son poseedores de características esenciales como un abundante conocimiento.

Según ciencias como la psicología e ingeniería, la creatividad se apoya en el pensamiento constructivo, es decir que eso se apoya en la imaginación y se hace de diferentes maneras, creando métodos para dar soluciones diversas a problemas (Boccardo, 2006).

La creatividad se reconoce por la capacidad de formas nuevos conceptos o ideas, de soluciones que comúnmente se producen, se conoce también como soluciones originales. La creatividad posee nombres como pensamiento original, imaginación constructiva, pensamiento divergente o pensamiento creativo. (Levison, 2007).

#### **2.2.1.2. Teorías**

Existen diversos estudiosos sobre la creatividad, entre los que destacan, Krutetskii, Torrance, Murray, entre otros, sin embargo, para fines de este trabajo se explicará la Teoría de Guilford (1967) quién explica que esta variable es una forma de pensamiento divergente y que se hace presente cuando el sujeto observa un problema y pretende darle solución, esto explica también Martínez (2019) al

afirmar que el niño puede aplicar su creatividad siempre y cuando se encuentre un problema que necesite solución en el momento.

Algunos tipos de pensamiento presentes en los niños son los siguientes: pensamiento divergente, este tipo de pensamiento propone maneras diversas de resolver un determinado problema. Su elaboración resalta la capacidad de generación de nuevas ideas cuidadosas y precisas para su uso. Así mismo la fluidez tiene tres factores que se describen como: fluidez figurativa, la de ideas y verbal. La fluidez de asociación posibilitará que el artista se relacione de manera vertiginosa y efectiva con ideas y conocimientos que aporten significativamente en sus creaciones (Titone, 1981).

En lo que a flexibilidad se refiere, se distinguen dos grupos: La flexibilidad espontánea, la cual permite que el sujeto maneje y estructure datos extraídos de su entorno, a la vez puede crear descubrimientos novedosos y tener viable la manera de adaptarse a circunstancias que otros no pueden. Guilford se refiere a la flexibilidad adaptativa como algo único, lo considera como aquella particularidad única de toda persona creativa.

Producción convergente, es cuando se puede explorar una o más decisiones posibles, mientras que un pensamiento divergente puede resumirse en muchas resoluciones propias y exactas. (Cratty, 2008).

Evaluación, para Guilford esta es la característica necesaria durante el recorrido creativo, pues busca dar solución a una problemática planteada y todo el proceso de su resolución.

### **2.2.1.2. Características de la creatividad**

Autores como Torrejón (2018), afirman que algunas de las características de la creatividad consisten en ejecutar soluciones y procesos de manera eficiente y sencilla, así como propulsar ideas novedosas.

Para Torrejón (2018), la imaginación y creatividad se observa de manera diferente pues se ocupa esta de tres variables importantes como lo son el campo, el dominio y el individuo; en efecto, un niño realiza cambios en su conducta (dominio) para una mejora persona; es decir se afirma que la persona creativa es poseedora de una gran confianza en sí mismo, con capacidades como curiosidad intelectual e imaginación (Torrejón 2018, p31)

Pérez y Merino (2012), afirma que, dentro del arte la creatividad se expone a través de sus obras, utilizando sus sentidos como la fluidez, síntesis y originalidad.

### **2.2.1.3. Niveles de comportamiento creativo**

Boccardo (2006), afirma la existencia de cinco niveles del comportamiento creativo que son:

Creatividad expresiva, es el primer nivel y se origina en el área afectiva y posee una expresión verdadera, por ejemplo, los dibujos en los niños en sus primeros años.

Creatividad productiva, corresponde al segundo nivel y se distingue por que los niños requieren habilidades y destrezas específicas que son usados para hacer terminaciones efectivas en trabajos con mucho detalle.

Creatividad inventiva, en este nivel se evidencian inventos prácticos teniendo como base ciencia y avances tecnológico, este nivel surge casi siempre de casualidad y pone a la imaginación para aplicar a una resolución de un problema.

Creatividad innovadora, corresponde al cuarto nivel, esta hace uso de análisis y conocimiento científico avanzado, es decir la persona debe usar sus conocimientos y resoluciones con el fin de aportar a la humanidad.

Creatividad Emergente, se encuentra en el quinto nivel, aquí es donde la persona crea enfoques teóricos novedosos o mejora diversas teorías.

#### **2.2.1.4. Fases de la creatividad.**

Propuesta por Marín y De la Torre (1991), son fases que pasan por un proceso como para que las personas que puedan seguir un orden lineal puedan acceder a ser creativos.

La primera fase de preparación, es en donde el sujeto recoge información en relación al tema, pues este ayudará a establecer un camino y recorrer los elementos que ayudarían a mejorar sus procesos.

La fase de incubación, el sujeto va a explorar y descubrir habilidades naturales, en este proceso la persona coge información sobre el conocimiento que posee para intervenir de manera acertada en la resolución de problema.

En la fase de iluminación, es cuando el sujeto obtiene ideas novedosas, aunque en un primer momento desordenadas, la persona tratará de ordenar y orientarla a cualquier resolución de problemas (Madi, 2012).

### **2.2.1.5. Dimensiones de la creatividad**

Las dimensiones de la creatividad que en esta investigación se planteó, nace del Manual de la creatividad: Aplicaciones educativas de Marín y De la Torre (1991), en donde afirma que se encuentra presente como características propias de la creatividad a la originalidad, flexibilidad, productividad o fluidez y elaboración, el cual se explica a continuación:

- a) Fluidez; se considera como la habilidad de hacer ideas de manera rápida para darle solución a un problema específico (Obradors, 2018, pág. 47).
- b) Flexibilidad, se considera a esta habilidad por sus características de redimensionar y reinterpretar datos para darle una solución efectiva, es en este punto cuando existen soluciones únicas y no repetidas.
- c) Originalidad; esta es una de las características esenciales de la creatividad, ya que esta aporta soluciones prácticas al sujeto, siendo innovador y fuera de lo común (Obradors, 2018, pág. 47).
- d) Elaboración; la mayoría de veces para fomentar el pensamiento creativo se debe tener en cuenta la elaboración de las soluciones y las estrategias, para brindar una solución rápida y eficaz (Obradors, 2018, pág. 47).

## **2.2.2. El juego**

### **2.2.2.1. Conceptos generales.**

Ministerio de Educación (MINEDU, 2015), lo define como una manera natural que tiene el niño de conocer su espacio, o reforzar algún conocimiento nuevo, así también el niño intuye reglas y principios de vida adulta utilizando el mecanismo del juego lo que ayudaría al desarrollo correcto como persona.

Según Llanos (2019), define al juego como una práctica que los niños realizan para fortalecer sus conocimientos y creatividad, así mismo esto proyecta la cultura e idiosincrasia de sus prácticas sociales, estos juegos desarrollan y reafirman habilidades específicas en estos niños.

#### **2.2.2.2. Teorías relacionadas al juego**

##### **A) Teoría Piagetiana**

Para Paredes (2017), afirma que este enfoque el niño puede desarrollar su creatividad e inteligencia a través del juego, pues es una proyección de la realidad adulta en la niñez.

Por otro lado, Piaget (1981), mencionaba que el juego posee tres aspectos marcados en relación a la inteligencia en el niño: el juego simple, el juego simbólico y el juego con reglas.

Es decir, este enfoque hacía una división muy marcada en el desarrollo de la capacidad intelectual en el niño, enfocando en la etapa sensomotriz, preoperatoria, operaciones concretas y etapa operativa formal.

##### **B) Teoría constructivista**

Para Piaget (1981), los niños evolucionan conforme van pasando etapas acordes a su nivel cognitivo y van madurando dependiendo como perciban el mundo, Piaget considera que la inteligencia tiene tres etapas que todo ser humano pasa y estas etapas van a ser propias dependiendo de la edad en donde se encuentre el sujeto (García, 2003).

Etapa Sensorio motora



Esta etapa, está limitada desde los cero meses hasta los 24 meses de edad, tiempo en donde los niños empiezan a percibir la información que les rodea acorde a sus sentidos y capacidad limitada de interactuar con su ambiente. En esta edad los niños aprenden y pueden a manipular objetos sin embargo se les hace complicado interpretar e interiorizar el concepto de permanencia, es, es decir que mientras el niño pueda ver o tocar, para él existe.

#### Etapa preoperacional

Esta etapa está limitada desde los dos hasta los 7 años, e inicia exactamente cuando el sujeto ha podido comprender la permanencia del objeto.

Para García (2003) con respecto a la etapa preoperacional:

Aquí está comprendida desde los 7 a 12 años, y se observa aquí el cambio y disminución paulatina del pensamiento egocéntrico y la capacidad que este posee de enfocar su atención en un estímulo.

### **III. HIPÓTESIS**

H0: El juego como estrategia didáctica no desarrolla la creatividad en estudiantes de cinco años del nivel inicial en la I.E.P. Peruano Norteamericano distrito Coishco, año 2020.

H1: El juego como estrategia didáctica sí desarrolla la creatividad en estudiantes de cinco años del nivel inicial en la I.E.P. Peruano Norteamericano distrito Coishco, año 2020.

## IV. METODOLOGÍA

### 4.1. Diseño de la investigación

El enfoque que se utilizó para esta investigación fue el cuantitativo pues se realizó la recogida de información para poner a prueba en base a una medición numérica y de análisis estadístico, con el objetivo de instaurar propuestas a través de resultados expresados de forma cuantificable, así mismo se recogerá la información a través del pre y post test para llegar a conclusiones y responder a las hipótesis planteadas (Hernández y Mendoza, 2018).

El nivel de esta investigación fue de tipo explicativo pues se centró en explicar el comportamiento del fenómeno de una o más variables (Hernández y Mendoza, 2018).

El diseño que se utilizó fue el Pre-experimental, y hace referencia en poder afectar mediante un estímulo a un grupo para aplicar una medición de una o más variables y observar el nivel de reacción que muestran. Este diseño no se considera un experimento propiamente dicho, ya que solo se utiliza una muestra para medir la variable (Toscano, 2018).

GE      O1      X      O2

El esquema que adopta este diseño tiene la siguiente forma:

**Donde:**

**GE: Grupo PRE – EXPERIMENTAL**

**X : El juego (estímulo)**

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

**O<sub>2</sub>**: segunda medición del post-test del grupo experimental.

## 4.2. Población y muestra

### 4.2.1. Población

El estudio se realizó en una institución educativa del distrito de Coishco, con dirección en Jr. Unión 165, y número de teléfono 290742, quien se agradece a la directora Enriquito Soledad Today Morales, ya que facilitó el permiso, así mismo la institución cuenta con 3 profesoras del nivel inicial, 6 docentes de nivel primaria y 8 profesores de nivel secundaria, así mismo posee un administrador, promotoría y secretaria. Cuenta específicamente con tres aulas para 3 años, 4 años y 5 años, seis aulas para primaria y 5 aulas para nivel secundaria, así como un aula para taller de cómputo y centro psicológico, los servicios que se dan como complemento educativo son: danzas, inglés y cómputo. Y, por último, la población total de 115 estudiantes.

**Tabla 1**

*Distribución de la población de los estudiantes del nivel inicial.*

<b>Nivel</b>	<b>Grado/sección</b>	<b>Hombres</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Total</b>
Inicial	3 años “Los exploradores”	12	6	18
	3 años “Los científicos”	10	7	17
	4 años “Los soñadores”	7	12	19
	4 años “Los carismáticos”	8	12	20
	4 años “creativos”	13	7	20
	5 años “Fabulosos”	11	10	21
<b>TOTAL</b>		<b>61</b>	<b>54</b>	<b>115</b>

Nota: Nómina de matrícula, de la I.E.P. Peruano Norteamericano, 2021.

#### 4.2.2. Muestra

Para López-Roldán & Fachelli (2017) Una muestra del tipo estadístico será una proporción de unidades que representarán un conjunto denominado población o también universo, que serán seleccionadas de forma fortuita y que se someterán a una observación de rigor científico con el único objetivo de conseguir resultados propios del universo total investigado.

La población muestra estuvo conformada por 21 estudiantes del grado de 5 años nivel inicial, siendo 11 varones y 10 mujeres en su totalidad.

**Tabla 2**

*Distribución de la población muestral de los estudiantes de 5 años de educación inicial.*

<b>Nivel</b>	<b>Grado/sección</b>	<b>Hombres</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Total</b>
Inicial	5 años	11	10	21
<b>TOTAL</b>		11	10	21

Nota: Nómina de matrícula, de la I.E.P. Peruano Norteamericano.

#### 4.2.3. Técnica de muestreo

Se utilizó un muestreo no probabilístico, ya que eligió en base a la valoración del investigador en función de objetivos metódicos propios y caracterizadores, por consiguiente, la selección de la muestra se realizará en una sola etapa, directamente y sin reemplazamientos. Se aplica fundamentalmente en investigaciones sobre poblaciones pequeñas y plenamente identificables. (López-Roldán & Fachelli, 2017).

#### **4.2.4. Los criterios de inclusión y exclusión**

Para esta investigación se tuvo en cuenta los siguientes criterios:

Criterios de inclusión: Los alumnos participaron siempre y cuando los padres aceptaran que sus niños sean parte de la investigación, también niños que para la investigación tuvieran 5 años cumplidos, y que pertenezcan a inicial 5 años.

Criterios de exclusión: Los alumnos no formaron parte de la investigación con la carta de compromiso no firmada o autorizada, también niños que tengan menos o más de 5 años, así como estudiantes que pertenezcan a otros grados que no sea 5 años.

### 4.3. Definición y operacionalización de las variables e indicadores

**Tabla 3**

*Matriz de operacionalización de variables*

Variable	Definición	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento
Juego	Según Llanos (2019), define al juego como una práctica que los niños realizan para fortalecer sus conocimientos y creatividad, así mismo esto proyecta la cultura e idiosincrasia de sus prácticas sociales, estos juegos desarrollan y reafirman habilidades específicas en estos niños.	El juego es una variable que evalúa ciertos criterios que ayudan a acrecentar la creatividad y está compuesto por las dimensiones de sector hogar, sector dramatización y sector biblioteca, será medido por una ficha de observación para medir el juego.	Sector Hogar	✓ Tiempo establecido para el juego	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tiene un tiempo establecido para el juego libre en los sectores.</li> <li>2. Creación de los sectores por los propios niños convirtiéndola en un espacio original.</li> <li>3. Usan su originalidad para representar roles de su hogar relacionadas con su experiencia</li> </ol>	Ficha de observación
			Sector dramatización	✓ Cuenta con espacio ambientado ✓	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Cuentan con un espacio ambientado con elementos adecuados para el sector de dramatización.</li> <li>7. Socializan los niños entre sí, demostrando flexibilidad en sus ideas.</li> </ol>	
			Sector biblioteca	✓ Muestra habilidades comunicativas, al manipular los materiales	<ol style="list-style-type: none"> <li>8. Cuentan con espacio ambientado con diversos materiales adecuados para el sector de biblioteca.</li> <li>9. Muestran habilidades comunicativas al manipular los distintos materiales de lectura que se encuentra en el sector de biblioteca</li> </ol>	

Creatividad	Según ciencias como la psicología, ingeniería, creatividad se apoya en el pensamiento constructivo, es decir que eso se apoya en la imaginación y se hace de diferentes maneras, creando métodos para dar soluciones diversas a problemas (Boccardo, 2006).	La creatividad es una variable que compone las dimensiones que son Fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, así mismo estas se evalúan a través de un cuestionario a tipo ordinal.	Fluidez	✓ Genera muchas ideas ante situaciones que se le presenta.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Demuestra fluidez en su vocabulario</li> <li>2. Los niños participan en la creación de juegos</li> <li>3. Manifiesta sus ideas de forma clara</li> <li>4. Demuestra espontaneidad en el juego</li> </ol>	Cuestionario de observación
			Flexibilidad	✓ Propone ideas flexibles e inusuales.	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Los niños participan en la creación de normas cuando juegan</li> <li>6. Opina libremente ante la elección de juego</li> <li>7. Dialoga con otros niños sobre el juego elegido</li> <li>8. Es creativo buscando la acción correcta que debe tomar para solucionar problemas</li> <li>9. Los niños están dispuestos a aceptar diferentes cambios</li> </ol>	
			Originalidad	✓ Propone soluciones únicas o diferentes.	<ol style="list-style-type: none"> <li>10. Utiliza nuevas estrategias de juego</li> <li>11. Aceptan con buena actitud nuevas ideas</li> <li>12. Propone ideas de juego a sus compañeros</li> <li>13. Crea juegos utilizando la imaginación</li> <li>14. Explica lo que está jugando</li> <li>15. Construye creativamente con los materiales que se le da</li> <li>16. Demuestra originalidad para crear e innovar nuevos juegos</li> </ol>	
			Elaboración	✓ Elabora con riqueza y complejidad sus trabajos.	<ol style="list-style-type: none"> <li>17. Se adapta a nuevas formas de juego</li> <li>18. Respeta el cartel de normas</li> </ol>	

Nota: Elaboración del autor.



#### **4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

##### **4.4.1. Técnica de recolección de datos**

Para Fraticelli et al. (2018), la observación será una técnica esencial en donde el investigador utilizará todos sus sentidos para extraer la información que desea analizar y datos que servirán para un proceso de investigación, siendo un soporte valioso para el investigador al momento de entender los fenómenos y obtener resultados.

##### **4.4.2. Instrumento**

Este instrumento denominado: Instrumento de observación para medir el desarrollo de la creatividad, desarrollado por Mogollón (2018) tiene por objetivo medir el desarrollo de la creatividad en niños de inicial, y mide dimensiones específicas como fluidez, flexibilidad, originalidad y adaptabilidad.

Este instrumento posee validez a través de juicio de expertos, que fueron 5 jueces con grado de maestría que evaluaron el instrumento para darle la validez pertinente, con respecto a la fiabilidad,

###### **4.4.2.1. Confiabilidad del instrumento**

Se observó valores obtenidos en su alfa de Cronbach se ubican con un ,850 lo que indica una confiabilidad alta para las variables y dimensiones, por lo tanto, se concluye que es confiable el instrumento.

Variable	Alfa de Cronbach	N de elementos
Creatividad	0,850	18

#### **4.5. Plan de análisis**

Para el plan de análisis según el tipo de investigación y la muestra se realizó el siguiente procedimiento.

Se recolectó los puntajes obtenidos y se pasaron a una base de datos tipo matriz para el tratamiento de datos, se utilizó el programa ofimático Microsoft Excel en donde se hizo la sumatoria de puntos por dimensiones y variable para luego asignarle una categoría correspondiente la cual fue representada por tablas y gráficos para su mejor comprensión.

#### 4.6. Matriz de consistencia

**Tabla 4**

*Matriz de consistencia*

Problema	Objetivo	Hipótesis	Metodología
¿En qué medida el juego como estrategia didáctica desarrolla la creatividad en estudiantes de cinco años del nivel inicial en la I.E.P. Peruano Norteamericano distrito Coishco, año 2020?	<p><b>Objetivo General</b> Determinar si el juego como estrategia didáctica desarrolla la creatividad en estudiantes de cinco años del nivel inicial en la I.E.P. Peruano Norteamericano distrito Coishco, año 2020</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diagnosticar mediante el pretest el nivel de creatividad en los niños de cinco años del nivel inicial en la I.E.P. Peruano Norteamericano distrito Coishco, año 2020.</li> <li>• Evaluar a través del post test el nivel de la creatividad después de aplicar el juego como estrategia didáctica en estudiantes de cinco años del nivel inicial en la I.E.P. Peruano Norteamericano distrito Coishco, año 2020.</li> <li>• Comparar el nivel de la creatividad antes y después de aplicar el juego como estrategia didáctica en estudiantes de cinco años del nivel inicial en la I.E.P. Peruano Norteamericano distrito Coishco, año 2020.</li> </ul>	<p>H<sub>0</sub>= El juego como estrategia didáctica no desarrolla la creatividad en estudiantes de cinco años del nivel inicial en la I.E.P. Peruano Norteamericano distrito Coishco, año 2020.</p> <p>H<sub>1</sub>= El juego como estrategia didáctica sí desarrolla la creatividad en estudiantes de cinco años del nivel inicial en la I.E.P. Peruano Norteamericano distrito Coishco, año 2020.</p>	<p><b>Tipo de investigación:</b> Explicativo <b>Nivel:</b> Cuantitativo <b>Diseño:</b> Pre-Experimental <b>Población:</b> I.E.P. Peruano Norteamericano <b>Población muestral:</b> 21 estudiantes del nivel inicial de 5 años. <b>Instrumento:</b> Cuestionario de observación para medir el desarrollo de la creatividad (Mogollón, 2018).</p>

Nota: Elaboración del autor.

#### **4.7. Principios éticos**

Se consideraron los siguientes principios éticos asumidos por las normas de investigación establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote según el código de ética para la investigación versión 002, aprobado por consejo universitario con resolución N° 0973-2019-CU-ULADECH, con fecha 16 de agosto del 2019.

- a) Protección a las personas, en este estudio se respetó la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y privacidad, para esta investigación no se utilizaron fotografías ni datos que comprometan a los la población muestral.
- b) Libre participación y derecho a estar informado, se informó a las personas evaluadas sobre la investigación y cuáles son los objetivos que se está estudiando, a través de una reunión, así mismo se brindó una carta de consentimiento para que puedan tomar la libertad de aceptar o no ser parte de la muestra.
- c) Beneficencia no maleficencia, se aseguró la tranquilidad y el bienestar de las personas que participaron de esta investigación.
- d) Justicia, en esta investigación se trató de manera equitativa a todos los participantes, en las evaluaciones, así como en el procesamiento de datos, sin tener favoritismo por algún sujeto de la muestra.
- e) Integridad científica, el estudio que se desarrolló tuvo resultados claros sin alteración alguna para asegurar la dignidad e integridad de las personas evaluadas, se utilizaron los datos de manera plena sin modificar a conveniencia por el investigador.

## V. RESULTADOS

### 5.1. Resultados

**5.1. Objetivo específico 1. Diagnosticar mediante el pretest el nivel de creatividad en los niños de cinco años del nivel inicial en la I.E.P. Peruano Norteamericano distrito Coishco, año 2020.**

**Tabla 5**

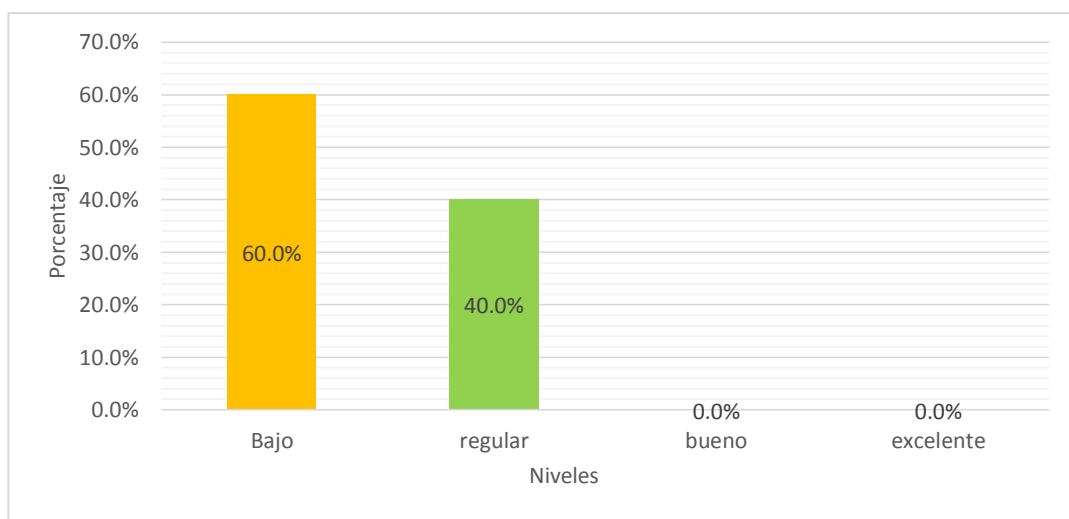
*Niños y niñas de 5 años según el nivel de creatividad en el pretest de la institución educativa Peruano Norteamericano.*

Nivel de creatividad	<i>fi</i>	%
Bajo	6	60.0%
regular	4	40.0%
bueno	0	0.0%
excelente	0	0.0%
Total	10	100.0%

*Nota:* Instrumento de observación para medir el desarrollo de la creatividad, 2020.

**Gráfico 1.**

*Nivel de la creatividad en niños de 5 años en el pre test.*



*Nota:* Tabla 5

En la tabla 5 y Gráfico 1 se aprecia que el 60% (6) de la muestra de acuerdo a la aplicación del pre test presentó un nivel bajo en el diagnóstico del desarrollo de la creatividad, también un 40% (4) de estudiantes logró ubicarse en un nivel regular, concluyendo que existen bajos niveles del desarrollo de la creatividad y gran posibilidad que los alumnos puedan mejorar.

**Objetivo específico 2. Evaluar a través del post test el nivel de la creatividad después de aplicar el juego como estrategia didáctica en estudiantes de cinco años del nivel inicial en la I.E.P. Peruano Norteamericano distrito Coishco, año 2020.**

**Tabla 6**

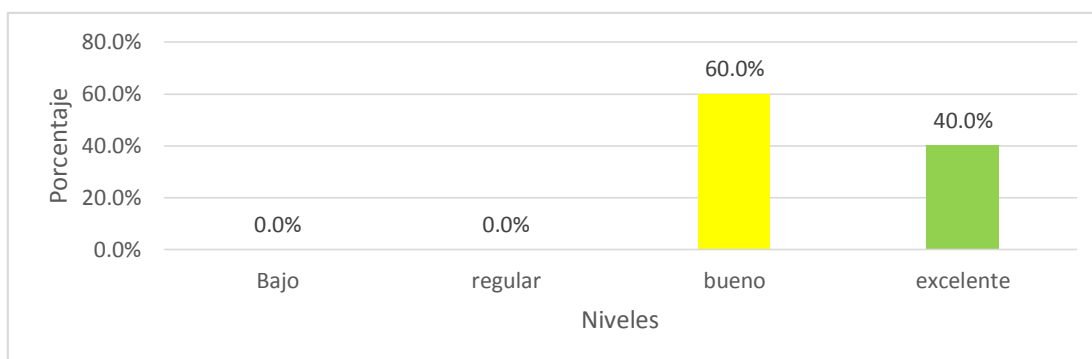
*Niños y niñas de 5 años según el nivel de creatividad en el postest de la institución educativa Peruano Norteamericano.*

Nivel de creatividad	<i>fi</i>	%
Bajo	0	0.0%
regular	0	0.0%
bueno	6	60.0%
excelente	4	40.0%
Total	10	100.0%

*Nota:* Instrumento de observación para medir el desarrollo de la creatividad, 2020.

### Gráfico 3.

*Nivel de la creatividad en estudiantes según el postest.*



*Nota:* Tabla 6

En la tabla 6 y Gráfico 3, al analizar la muestra de estudiantes de inicial 5 años se observó que el 60% del total alcanzó el nivel bueno y un 40% se ubicó en un nivel excelente. En conclusión, se obtuvieron buenos resultados en la aplicación del juego como estrategia educativa.

**Objetivo específico 3. Comparar el nivel de la creatividad antes y después de aplicar el juego como estrategia didáctica en estudiantes de cinco años del nivel inicial en la I.E.P. Peruano Norteamericano distrito Coishco, año 2020.**

### Tabla 7

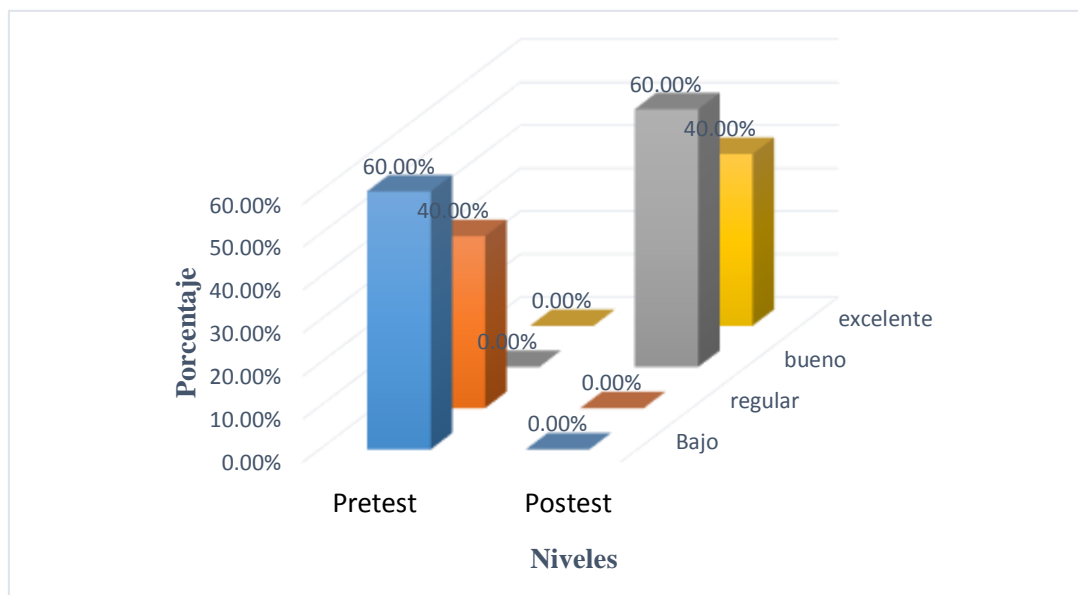
*Niños y niñas de 5 años según el nivel de creatividad antes y después de aplicar el juego como estrategia didáctica en la Institución educativa Peruano Norteamericano.*

Nivel de creatividad	Pretest	Postest
Bajo	60.00%	0.00%
regular	40.00%	0.00%
bueno	0.00%	60.00%
excelente	0.00%	40.00%
Total	100.00%	100.00%

*Nota:* Instrumento de observación para medir el desarrollo de la creatividad, 2020

#### Gráfico 4

*Distribución porcentual del nivel de creatividad antes y después de aplicar el juego como estrategia didáctica.*



*Nota:* Obtenido de los resultados del pretest y posttest aplicado a niños y niñas de 5 años.

En la tabla 7 y Gráfico 4 al analizar y comparar el pretest y posttest se observa un incremento del nivel de la creatividad en los niños muestreados, como se identifica de obtener casi el 60% de la muestra un nivel bajo y un 40% en nivel regular, ahora se ubica un 60% de la muestra en el nivel bueno y un 40% en el nivel excelente; demostrando la gran utilidad del juego para el desarrollo apropiado del nivel de creatividad, fortaleciendo áreas como fluidez, elaboración y originalidad.

**Objetivo General. Determinar si el juego como estrategia didáctica desarrolla la creatividad en estudiantes de cinco años del nivel inicial en la I.E.P. Peruano Norteamericano distrito Coishco, año 2020.**

Para demostrar a nivel estadístico si el juego como estrategia didáctica desarrolla la creatividad se pasó a la contrastación de la hipótesis:



H0= El juego como estrategia didáctica no desarrolla la creatividad en estudiantes de cinco años del nivel inicial en la I.E.P. Peruano Norteamericano distrito Coishco, año 2020.

H1= El juego como estrategia didáctica sí desarrolla la creatividad en estudiantes de cinco años del nivel inicial en la I.E.P. Peruano Norteamericano distrito Coishco, año 2020.

### Prueba de Wilcoxon.

Para contrastar la hipótesis compararemos las muestras relacionadas no paramétricas utilizando la prueba de W de Wilcoxon

**Tabla 8**

*Prueba de Wilcoxon.*

		n	Rango promedio	Suma de rangos
PRUEBA DE PRETEST –	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
PRUEBA DE POSTEST	Rangos positivos	10 <sup>b</sup>	5,50	55,00
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	10		

A. Prueba de postest < prueba de pretest

B. Prueba de postest > prueba de pretest

C. Prueba de postest = prueba de pretest

**Tabla 9**

*Estadísticos de prueba*

		Prueba de postest – prueba de pretest
	Z	-2,812 <sup>b</sup>
	Sig. asintótica (bilateral)	,005

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Según la prueba no paramétrica de Wilcoxon se determinó un nivel de significancia de 005 ( $p < 0.05$ ), rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna, es decir el juego como estrategia didáctica sí desarrolla de la creatividad en estudiantes de cinco años del nivel inicial en la I.E.P. Peruano Norteamericano distrito Coishco, año 2020.

## **5.2. Análisis de resultados**

### **Objetivo específico 1**

En la investigación que se realizó se trató de hallar de qué manera el juego interviene en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años del nivel inicial en la I.E.P. Peruano Norteamericano, como una primera medición para este proceso se aplicó un pre test para hallar si los juegos ayudan a desarrollar la creatividad; según la tabla y Gráfico 1 se aprecia que el 60% de la muestra presentó un nivel bajo en el diagnóstico del desarrollo de la creatividad, siguiendo un 40% de estudiantes logró ubicarse en un nivel regular, lo cual indica bajos niveles del desarrollo de la creatividad y gran posibilidad que los alumnos puedan mejorar. Los resultados de este pretest demostraron que un gran número de evaluados no utilizan el recurso de la creatividad como medio de aprendizaje.

De la problemática anterior se confirma con la investigación de Vera (2018) en donde logró hallar diferencias entre el pretest y postest sobre la creatividad en niños del nivel inicial, y como conclusiones se halló que solo algunos niños lograban alcanzar niveles altos en creatividad cuando se volvía a aplicar el postest.

También Cañari (2018), aplicó un pretest y postest en donde encontró diferencias significativas en la comparación entre ambos resultados, hallando una relación positiva en ambos resultados.

Como conclusión respecto a los resultados, es importante trabajar el recurso de la creatividad en los niños de 5 años de la institución estudiada, formar nuevos conceptos o ideas en los niños a través del juego para que puedan ser aplicable en su aprendizaje y utilizar como soluciones originales.

### **Objetivo específico 2**

Los resultados obtenidos en el post test por los estudiantes de 5 años de nivel inicial según los datos hallados se incrementó de manera significativa, esto se observa en la tabla y Gráfico 3, al analizar la muestra de estudiantes de inicial 4 años se observó que el 60% del total alcanzó el nivel bueno y un 40% se ubicó en un nivel excelente, mostrando buenos resultados en la aplicación del juego como estrategia educativa; de la misma forma las dimensiones obtuvieron niveles significativos a comparación del pretest.

Como se observa la aplicación del juego como estrategia didáctica en los alumnos de inicial 5 años fueron notables, pues fue revertido la problemática que presentaba, así como los niveles bajos en cuanto a fluidez, flexibilidad, originalidad y adaptabilidad.

En conclusión los niños han adquirido habilidades de desempeño creativo ocupando ahora niveles y competencias significativas para utilizarlas como herramientas en su aprendizaje, esta información se sustenta con Robles (2019) afirma acerca del juego, que se considera una práctica enriquecedora y creadora, que también

se considera como un reflejo de la cultura de la sociedad; mantiene un sentido abierto en el niño y niña que permitirá desarrollar y descubrir habilidades que permitirán adecuarse a una situación específica.

### **Objetivo específico 3**

Al hallar los resultados del pre y postest se realizó la comparación entre ambos resultados obteniendo según la tabla y Gráfico 4 al analizar y comparar el pretest y poster se observa un incremento del nivel de la creatividad en los niños muestreados, como se identifica de obtener casi el 60% de la muestra un nivel bajo y un 40% en nivel regular, ahora se ubica un 60% de la muestra en el nivel bueno y un 40% en el nivel excelente.

Esto indicaría un logro significativo en la investigación realizada, puesto datos hallados muestran que los resultados respaldarían la aplicación del juego como estrategia de aprendizaje para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años. Según Lirio (2018), menciona que durante la fase de preparación el sujeto recopila información relacionada al tema, que será materia prima, con la cual establecerán pautas entre los elementos para crear. Aquí intervienen procesos perceptuales, de memoria y selección.

Concluyendo que la aplicación del juego como estrategia didáctica es efectivo para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de inicial.

### **Objetivo General**

Luego del proceso experimental, se visualizó que los estudiantes mostraron mejoras de manera significativa que las mostradas en el pretest debido al desarrollo de

las sesiones de aprendizaje en donde el juego tomó un gran papel para el desarrollo de la creatividad.

Para contrastar la hipótesis de la investigación planteada como: El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la creatividad en estudiante de cinco años de la institución educativa particular peruano norteamericano distrito de Coishco, año 2020, en donde se trabajó la aplicación del juego para desarrollar la creatividad.

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 post test y pre test ( $Z = -2.812$ ), como también se halló un nivel de significancia de ,005 ( $p < 0.05$ ), rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna, es decir el juego como estrategia didáctica influye en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de cinco años del nivel inicial en la I.E.P. Peruano Norteamericano distrito Coishco, año 2020.

En contrastación con nuestro resultado se observa en Cañari (2018) en donde halló correlación según Spearman de 0.857, lo que representa una correlación entre las variables del juego libre y la creatividad en niños de 4 años.

## VI. CONCLUSIONES

De acuerdo con el primer objetivo específico: se diagnosticó que más de la mitad de los niños y niñas (60%) posee un nivel bajo en el desarrollo de la creatividad, lo cual implica que los estudiantes carecían de creatividad.

Con respecto al segundo objetivo específico se identificó que casi la mitad (40%) de niños y niñas de 5 años se ubicó en un nivel excelente y más de la mitad (60%) se ubicó en un nivel bueno en el desarrollo de la creatividad indicando que áreas como la fluidez y originalidad mejoraron en este grupo muestral.

Acorde al tercer objetivo específico se comparó el nivel de creatividad encontrando que más de la mitad de los niños y niñas (60%) se ubicaron en un nivel bajo en el desarrollo de la creatividad, y después de aplicar el juego como estrategia didáctica la mayor parte de la muestra alcanzó el nivel de excelente y nivel bueno (40% y 60%); esto demostraría que sí existe un desarrollo del nivel de creatividad en niños y niñas de 5 años aplicando un estímulo adecuado.

Finalmente, en el objetivo general se hallaron valores coherentes para aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula ( $p=0,005$ ).

## **VII. RECOMENDACIONES**

Al director, establecer jornadas permanentes en donde el juego sea el canal para aumentar los procesos de aprendizaje y conocer los beneficios de la creatividad.

Realizar plenarias, talleres y programas en donde el juego sea un canal para despertar la creatividad en los niños.

Sugerir a los maestros que, dentro de su tiempo libre, asistir a talleres y fortalecer las técnicas y estrategias para aplicar en clase para una mejora de la creatividad en los niños.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Boccardo, R. (2006). *Creatividad en la ingeniería de diseño*. Editorial Equinoccio.  
[https://www.aepro.com/files/congresos/2003pamplona/ciip03\\_0077\\_0086.2142.pdf](https://www.aepro.com/files/congresos/2003pamplona/ciip03_0077_0086.2142.pdf)
- Borese, A. (2015). *La acción docente y el desarrollo del potencial creativo en niños de 4 y 5 años*. [Tesis de licenciatura, Universidad Abierta Interamericana, Rosario, Argentina].  
<http://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC117911.pdf>
- Cañari, M. (2018). *El juego libre en los sectores de la creatividad lúdica en los niños de 4 años de la I.E.P. El Nazareno - Nuevo Chimbote*. [Tesis de pregrado, Universidad San Pedro, Nuevo Perú].  
<http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/7330>
- Cuba, E. (2018). El desarrollo de la creatividad en los niños de 4 años de la I.E. N° 1542 Capullitos de Amor distrito de Chimbote, 2018. [Tesis de licenciatura, Universidad los Ángeles de Chimbote, Perú].  
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/17607>
- Cratty, B. (2008). *Desarrollo Intelectual*. Editorial Pax México.  
[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=IzhaRairEEQC&oi=fnd&pg=PA31&dq=Cratty,+B.+\(2008\).+Desarrollo+Intelectual.+Editorial+Pax+M%C3%A9xico&ots=fo5X8OmwwHH&sig=ySofeOjM1PZMLzdSfNFRPipfJkE](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=IzhaRairEEQC&oi=fnd&pg=PA31&dq=Cratty,+B.+(2008).+Desarrollo+Intelectual.+Editorial+Pax+M%C3%A9xico&ots=fo5X8OmwwHH&sig=ySofeOjM1PZMLzdSfNFRPipfJkE)
- Fratlicelli, F., González, R., Uribe, A., Moreno, I., & Orengo, J. (2018). Investigación: Diseño, construcción y validación de una escala para medir los factores



- psicosociales y la sintomatología orgánica en el área laboral. *Informes Psicológicos*, 18(1), pp. 95-112 <http://dx.doi.org/10.18566/infpsic.v18n1a05>
- García, V. (2003). *Las ciencias sociales en la divulgación*. (2da. Ed.) Editorial: Universum. <https://acortar.link/GF2116>
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: McGraw Hill.
- Izquierdo, R., Jaime, J & Meladze, M. (2018). *Guía para fomentar la creatividad en los niños de Preescolar (4-6 años)*. [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá]. <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/35171/Tesis%20Doc%20Final.pdf?sequence=1>
- Llanos, A. (2019). *El juego infantil y su metodología*. Editorial: Editex. <https://acortar.link/VsAvZG>
- Levison, Y. O. (2007). Manual de la Creatividad: Aplicaciones Educativas de Ibáñez y De La Torre. *Sapiens: Revista Universitaria de Investigación*, (8), 225-227. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2723340.pdf>
- Lirio, J. (2018). *La creatividad en los estudiantes de 5 años de la I.E.I "Fernando Stahl" La Oroya – Yauli*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica, Perú.]. <https://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1563>
- Loayza, M. (2015). *Influencia de la motivación en el desarrollo cognitivo de los estudiantes en la asignatura de matemáticas en el instituto de formación bancaria-Certus*. [Tesis de maestría. Universidad San Martín de Porres, Lima, Perú]. <https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/1954>

- López-Roldán, P. & Fachelli, S. (2017). El diseño de la muestra. En P. López-Roldán y S. Fachelli, *Metodología de la Investigación Social Cuantitativa*. Bellaterra. Dipòsit Digital de Documents, *Universitat Autònoma de Barcelona*, 4(4), extraído de <https://ddd.uab.cat/record/185163>
- Madi, I. (2012). *La creatividad y el niño*. Editorial Palilibro. <https://acortar.link/z5VutE>
- Marín, R., & De la Torre, S. (1991). Manual de la creatividad. *Barcelona: Vicens Vives*. <https://www.urbe.edu/UDWLibrary/InfoBook.do?id=7955>
- Martínez, L. (2019). La creatividad y la educación en el siglo XXI. *Revista interamericana de investigación, educación y pedagogía*, 12(2), 211-224. <https://www.redalyc.org/journal/5610/561068684008/561068684008.pdf>
- Mednick, M. T., Mednick, S. A., & Mednick, E. V. (1964). Incubation of creative performance and specific associative priming. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 69(1), 84. <https://psycnet.apa.org/journals/abn/69/1/84/>
- Ministerio de Educación. (2015). *La hora del juego libre en los sectores: Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Lima: MINDEU. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4904>
- Mogollón, V. (2018). *El espacio de la hora del juego libre para mejorar el desarrollo de la creatividad de los niños del nivel inicial del CEP. Innova Schools*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo, Perú.]. [https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNHE\\_82881cc45d4d51e24943829956e88613](https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNHE_82881cc45d4d51e24943829956e88613)

- Nazario, Y. (2018) *Modelo de técnicas artes visuales para mejorar el pensamiento creativo en los niños de cuatro años Institución Educativa Inicial “Karl Weiss” Chiclayo 2016*. [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo, Chiclayo, Perú]. <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/27372>
- Obradors, M. (2018). *Creatividad y generación de ideas: Estudio de la práctica*. Editorial de la Universidad Autónoma de Barcelona. <https://acortar.link/0fSF4y>
- Paredes, J. (2017). *Juego, Luego soy: Teoría de la actividad lúdica*. Editorial: Wanceulen <https://acortar.link/SzRLTA>
- Pérez, J., & Merino, M. (2012). Definición. [Internet]. <https://www.scribd.com/document/420660900/Julian-Perez-Porto-y-Maria-Merino>
- Prudencio, I. (2018). *El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la I.E.I. Amarilis – Shelby – Pasco – 2018*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo, Pasco, Perú]. <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/25308>
- Robles, L. (2018). *Eficacia del juego didáctico como estrategia para desarrollar la noción de números en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°184 Pallasca Ancash – 2018*. [Tesis de maestría, Universidad los Ángeles de Chimbote, Perú]. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/11734>
- Robles, S. (2019). *Juegos como estrategia didáctica para desarrollar la creatividad en estudiantes de la institución educativa N° 668 de distrito de Pampa*

- Hermosa-2019*. [Tesis de licenciatura, ULADECH, Satipo, Perú].  
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/14060>
- Titone, R. (1981). *Psicodidáctica*. Editorial NARCEA. <https://acortar.link/eJNdn2>
- Torrejón, M. (2018). *Nivel de Creatividad de los niños de 5 años de la I.E. inicial N°109 del distrito de Jazan-Bongara-Amazonas*. [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo, Jazan, Perú].  
<http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/30190>
- Toscano, F. (2018). *Metodología de la Investigación*. U. Externado de Colombia.  
<https://publicaciones.uexternado.edu.co/gpd-metodologia-de-la-investigacion-en-derecho-la-elaboracion-de-trabajos-academicos-9789597728989.html>
- Vera, D. (2018). *El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 2 a 3 años de edad del C.I.B.V. Emblemático Chordeleg, periodo lectivo 2016-2017*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca, Cuenca, Ecuador].  
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14899/1/UPS-CT007325.pdf>

## ANEXOS

### Anexos 1: Instrumento de evaluación

#### FICHA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR EL JUEGO

Apellidos y nombres del niño (a).....

Edad: ..... Sexo:..... Fecha:.....

#### INSTRUCCIONES

La presente ficha de observación es un instrumento de evaluación que intenta medir algunos aspectos o dimensiones acerca del juego libre en los sectores de la institución educativa que suelen emplear los niños y niñas para su aprendizaje.

La escala de medición que se emplea es la siguiente: S= Siempre; CS= casi siempre; N= Nunca

Dimensiones	E	R	D
<b>Sector el Hogar</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Tiene un tiempo establecido para el juego libre en los sectores.</li><li>• Creación de los sectores por los propios niños convirtiéndola en un espacio original.</li><li>• Usan su originalidad para representar roles de su hogar relacionadas con su experiencia</li></ul>			
<b>Sector de la Construcción</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Cuentan con un espacio ambientado con materiales indicados para el sector de construcción.</li><li>• Realizan los niños creaciones espontaneas e imaginación al jugar en los sectores.</li></ul>			
<b>Sector de la Dramatización.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Cuentan con un espacio ambientado con elementos adecuados para el sector de dramatización.</li><li>• Socializan los niños entre sí, demostrando flexibilidad en sus ideas.</li></ul>			

<p><b>Sector de la Biblioteca.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuentan con espacio ambientado con diversos materiales adecuados para el sector de biblioteca.</li> <li>• Muestran habilidades comunicativas al manipular los distintos materiales de lectura que se encuentra en el sector de biblioteca</li> </ul>			
<p><b>TOTAL</b></p>			

# FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

## ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL

INSTRUMENTO DE OBSERVACION PARA MEDIR EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD				
<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA:</b>				
<b>CODIGO DEL NIÑO / EDAD</b>				
<b>GENERO:</b>		<b>MASCULINO</b>		<b>FEMENINO</b>
<b>FECHA:</b>				
<b>INSTRUCCIONES</b>				
<p>Lea con cuidado las siguientes afirmaciones y marque con una X sobre el recuadro que usted considere como más apropiado. Este cuestionario intenta describir el nivel de logro de los indicadores señalados. Por favor evalúe del 1 al 3 los siguientes reactivos de acuerdo a su consideración.</p> <p>2. Siempre 1. A veces 0. Nunca</p>				

<b>Fluidez</b> capacidad que el niño tiene para elaborar un gran número de ideas, ellos son curiosos exploran y buscan las respuestas y soluciones que se plantean				
Nº	ITEM	Nunca	A veces	Siempre
1	Demuestra fluidez en su vocabulario			
2	Los niños participan en la creación de juegos			
3	Manifiesta sus ideas de forma clara			
4	Demuestra espontaneidad en el juego			
<b>Flexibilidad</b>				
<p>Implica una capacidad básica de adaptación en contraposición a un estilo rígido, y está referida al manejo de variadas categorías de respuestas frente a una situación. Además de entregar respuestas validas estas poseen el sello de variedad</p>				
Nº	ITEM	Nunca	A veces	Siempre

5	Los niños participan en la creación de normas cuando juegan			
6	Opina libremente ante la elección de juego			
7	Dialoga con otros niños sobre el juego elegido			
8	Es creativo buscando la acción correcta que debe tomar para solucionar problemas			
9	Los niños están dispuestos a aceptar diferentes cambios			
<b>Originalidad</b>				
Es la capacidad de emitir respuestas, que además de ser consideradas válidas, resulten nuevas, novedosas, los niños son expertos en la originalidad, ya que ellos se atreven, son arriesgados y decididos para crear e innovar nuevos juegos				
<b>Nº</b>	<b>ITEM</b>	<b>Nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Siempre</b>
10	Utiliza nuevas estrategias de juego			
11	Aceptan con buena actitud nuevas ideas			
12	Propone ideas de juego a sus compañeros			
13	Crea juegos utilizando la imaginación			
14	Explica lo que está jugando			
15	Construye creativamente con los materiales que se le da			
16	Demuestra originalidad para crear e innovar nuevos juegos			
<b>Adaptabilidad</b>				
Es la facultad de acomodarse o ajustarse una cosa a otra, los niños constantemente están en constante adaptación				
<b>Nº</b>	<b>ITEM</b>	<b>Nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Siempre</b>
17	Se adapta a nuevas formas de juego			
18	Respeto el cartel de normas			



**LISTA DE COTEJOS PARAMEDIR EL NIVEL TOTAL DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE**

<p><b>Competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</b>                  -Comprende su cuerpo.                  -Se expresa corporalmente.</p> <p><b>Competencia: Crea proyectos desde el lenguaje del arte</b>                  -Explora y experimenta los lenguajes del arte.                  -Aplica procesos creativos.                  -Socializa sus procesos y proyectos.</p>							
<p><b>Desempeños:</b> Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y voltaretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, nuestro predominio y control de un lado de su cuerpo.                  -Muestra y comenta de forma espontánea, a compañeros y adultos de su entorno, o que ha realizado al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos</p>							
<b>Estudiantes</b>		Desarrolla sus habilidades creativas mediante el juego		Muestra seguridad al realizar juegos explorando todas las partes de su cuerpo		Participa activamente asumiendo roles de personas de su entorno.	
		✓	-	✓	-	✓	-
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							

## Validez del instrumento

Tabla N° 03

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,850	2

En el cuadro se puede apreciar que los valores obtenidos para el coeficiente Alfa de Cronbach tanto la variable Desarrollo de la Creatividad, así como para sus dimensiones se ubica por encima de 0,850 lo cual nos permite indicar que la confiabilidad es alta para esta variable y sus dimensiones, por lo tanto, se concluye que el instrumento para medir esta variable es confiable.

#### b) Validez de los instrumentos.

Los instrumentos fueron sometidos a juicio de expertos, a profesionales de la educación con grado de doctor y de amplia experiencia en el campo educativo.

**Tabla N° 04**

**Escala de Medición de las Variables**

<b>VARIABLE</b>	<b>Espacio de la hora de juego libre (Independiente)</b>	<b>Desarrollo de la Creatividad (Dependiente)</b>
<b>Tipo</b>	Cualitativa Ordinal	Cualitativa Ordinal
<b>Escala de medición</b>	<b>Ordinal:</b> Posee categorías ordenadas, pero no permite cuantificar la distancia entre una categoría y otra.	<b>Ordinal:</b> Posee categorías ordenadas, pero no permite cuantificar la distancia entre una categoría y otra.
<b>Categorías</b>	Se aplica, No se aplica  Esta variable sólo se manipula no se mide	Bajo, Regular, Bueno, Excelente

**Tabla N° 05**

**Rango de puntuaciones y valoración para la Variable desarrollo de la creatividad**

<b>Dimensión/variable</b>	<b>Puntaje</b>	<b>Valoración</b>	<b>Puntaje</b>	<b>Valoración</b>	<b>Puntaje</b>	<b>Valoración</b>	<b>Puntaje</b>	<b>Valoración</b>
D1: Fluidez	0 – 2	Bajo	3 – 4	Regular	5 – 6	Bueno	7 – 8	Excelente
D2: Flexibilidad	0 – 3	Bajo	4 – 6	Regular	7 – 9	Bueno	10 – 12	Excelente
D3: Originalidad	0 – 4	Bajo	5 – 8	Regular	9 – 12	Bueno	13 – 16	Excelente
D4: Adaptabilidad	0 – 1	Bajo	2 – 2	Regular	3 – 3	Bueno	4 – 4	Excelente
Desarrollo de la creatividad	<b>0 – 9</b>	Bajo	<b>10 – 18</b>	Regular	<b>19 – 27</b>	Bueno	<b>28 – 36</b>	Excelente

**INSTRUMENTO DE VALIDACION DE JUICIO DE EXPERTO**

**I.- DATOS GENERALES**


- 1.1. Apellidos y Nombres del Experto: *Cashita Huallpa Cuelin Susan*  
 1.2. Cargo e institución donde labora: *Colegio Innova Schools*  
 1.3. Nombre del instrumento de evaluación:  
 1.4. Título: "*El espacio de la hora del juego libre Para mejorar el desarrollo de la creatividad en niños del nivel inicial CEP-Innova schools*"  
 1.5. Autor del instrumento: *Violeta Magallon Gutierrez*

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		0-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado					✓
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables					✓
3. ACTUALIDAD	Adecuado al alcance de la ciencia y tecnología				✓	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica					✓
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y calidad				✓	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos del sistema de evaluación y desarrollo de capacidades cognitivas					✓
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos técnicos científicos de la Tecnología Educativa.				✓	
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y dimensiones					✓
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					✓

**II. OPINION DE APLICABILIDAD:** .....

**III. PROMEDIO DE VALORACION:**

**85 %**

<i>02-07-18</i>	<i>41715367</i>		<i>957713853</i>
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono

## Anexo 2: Constancia de aplicación de instrumento



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

### OFICIO N° 107-2020-EPE-ULADECH CATÓLICA

Sr(a).ENRIQUETA TADOY MORALES

Directora de la I.E.P. Peruano Norteamericano Jirón Unión #165 –Coisho

Presente.

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar nuestro cordial saludo en nombre de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentar a la estudiante **VILLEGAS LAZARO BRENDA CAROLAY**, con código de matrícula **N°011162005**, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, quién ejecutará de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado **“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR PERUANO**

**NORTEAMERICANO DISTRITO COISHCO, AÑO 2020”** durante los meses de

Septiembre, octubre y noviembre del presente año

.Por este motivo, mucho agradeceré brindar las facilidades a la estudiante en mención afin culminar satisfactoriamente su investigación el mismo que redundará en beneficio de los niños de su Institución Educativa.

Es espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE  
DIRECCIÓN DE ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



*Segundo Artidoro Díaz Flores*  
Pbro. Dr. Segundo Artidoro Díaz Flores  
Director

## Anexo 3: Consentimiento informado de padres de familia

### PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES)

Título del estudio: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR PERUANO NORTEAMERICANO DISTRITO COSHCO, AÑO 2020

Investigador (a): Brenda Caroly Villegas LAZARO

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la creatividad en estudiantes de cinco años en la Institución Educativa Particular Peruano Nortamericano distrito de Coshco, Año 2020.

Explique brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

El juego es una estrategia didáctica en los niños, que fortalece la creatividad a través de actividades, donde interactúan, conviven en diversos espacios educativos y desarrollan habilidades sociales importantes para el buen desarrollo y su formación adecuada del niño, que le permita desenvolverse en su educación para la vida.

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. Se aplicará actividades con juegos para el desarrollo de su creatividad para poder obtener información de lo requerido
2. Se aplicará el instrumento de recolección de datos relacionados con el tema a sus niños
3. Se brindará indicaciones y orientaciones sobre el tema y lo firma trabajar con los niños

Riesgos: (Si aplica)

Describa brevemente los riesgos de la investigación.

- En esta actividad no hay riesgo

Beneficio:

- Mejora la creatividad mediante juegos en los niños a

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

- Esta investigación no genera costo alguno para el padre de familia

Nuestro 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 92609779 o al correo [brenda@brendalazaro@gmail.com](mailto:brenda@brendalazaro@gmail.com)

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 Investigaciones de la Universidad Católica Los Angeles de Cimbora, correo [etica@educacion@loaladech.edu.pe](mailto:etica@educacion@loaladech.edu.pe)

Una copia de este consentimiento informado le será entregada

#### DECLARACION 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.

Sofia Elvira Sebastian  
Nombre y Apellido:  
Participante

12/09/2020  
Fecha y Hora

Brenda Caroly Villegas  
Nombre y Apellido:  
Investigador

12/09/2020  
Fecha y Hora

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR  
EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN  
(PADRES)**

Título del estudio: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN ESTUDANTES DE CINCO AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR PERUANO NORTEAMERICANO DISTRITO COCHICO, AÑO 2020

Investigador (a): Brenda Caroly Villegas LAZARO

**Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la creatividad en estudiantes de cinco años en la Institución Educativa Particular Peruano Norteamericano distrito Cochico, Año 2020

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

El juego es una estrategia didáctica en los niños, que fortalece la creatividad a través de actividades, donde interactúan, corren en diversos espacios educativos y desarrollan habilidades sociales importantes para el buen desarrollo y su formación adecuada del niño, que le permita desenvolverse en su educación para la vida.

**Procedimiento:**

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. Se aplicarán actividades con juegos para el desarrollo de su creatividad para poder obtener información de lo requerido
2. Se aplicará el instrumento de recolección de datos relacionados con el tema a sus niños
3. Se brindará indicaciones y orientaciones sobre el tema y la forma trabajar con los niños

**Riesgos: (Si aplica)**

Describa brevemente los riesgos de la investigación.

- En esta actividad no hay riesgo

**Beneficios:**

- Mejorar la creatividad mediante juegos en los niños a

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

- Esta investigación no genera costo alguno para el padre de familia.

**Confidencialidad:**

Nuestro guardamos 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 este en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin costo alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 91609779 o al correo [brenda.lazaro@gmail.com](mailto:brenda.lazaro@gmail.com)

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 Angeles de Chimbote, correo [etica@educacion@uboldech.edu.pe](mailto:etica@educacion@uboldech.edu.pe)

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

**DECLARACION 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.

**Karl Mariano**

Nombre y Apellido  
Participante

11/08/2020

Fecha y Hora

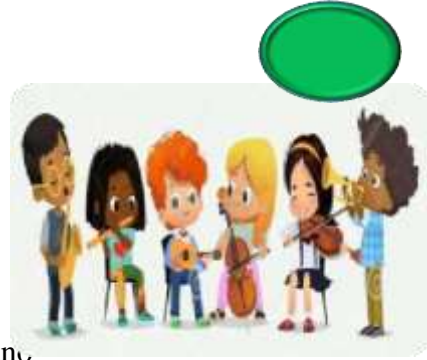
Nombre y Apellido  
Investigador

12/10/2020

Fecha y Hora

**Brenda Caroly Villegas LAZARO**

## Anexo 4: Programa y sesiones



### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.P. : Peruano Norteamericano
- 1.2. LUGAR : COISHCO
- 1.3. EDAD : 5 años
- 1.4. SECCIÓN : "LEONCITOS"
- 1.5. PRACTICANTE : Brenda Villegas Lazaro

### II. NOMBRE DE LA

#### ACTIVIDAD:

"Mi orquesta  
musical"

### III. FECHA:

### IV. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DEL APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué materiales, recursos y espacios se usará en esta actividad de aprendizaje?
-Organizar el espacio y tiempo de trabajo: mobiliario, iluminación, ventilación y materiales.	Instrumentos musicales  Patio.



## PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN

ÁREA	COMPETENCIAS	EVALUACIÓN		
	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO
Psicología	<p><b>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</b></p> <p>-Comprende su cuerpo.</p> <p>-Se expresa corporalmente.</p>	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y voltaretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, nuestro predominio y control de un lado de su cuerpo.</p>	<p>Reproduce sonidos</p>	<p>Lista de cotejo</p>

Comunicación	<p><b>Crea desde el lenguaje del arte proyectos</b></p> <p>-Explora y experimenta los lenguajes del arte.</p> <p>-Aplica procesos creativos.</p> <p>-Socializa sus procesos y proyectos.</p>	Muestra y comenta de forma espontánea, a compañeros y adultos de su entorno, o que ha realizado al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.		
--------------	--	--	--	--

### SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES	RECURSOS/ MATERIALES	TIEMPO
	<p><b>Motivación:</b></p> <p>La docente invita a los niños y niñas a una asamblea; en la asamblea indica que van a realizar ejercicios de relajación, les invita a salir al patio. A los niños y niñas de 5 años les gusta jugar con instrumentos musicales, por ello realizaremos la actividad “Mi orquesta musical” y jugaremos con los instrumentos que han traído.</p> <p><b>Saberes previos y pregunta de conflicto</b></p> <p>¿Crees que los instrumentos musicales tienen sonido?</p> <p>¿Ustedes saben hacer sonidos?</p> <p>¿Es importante el sonido?</p>	<p>Grabadora CD</p> <p>Lápices Papel Instrumentos musicales</p>	10 m.

Mediante estas preguntas los niños y niñas llegarán al mencionar el propósito.

**Propósito y organización**

Se comunicará a los niños y niñas que todos aprenderán a ejecutar patrones con ritmos utilizando su cuerpo y elementos musicales; para implementar su creatividad.

Propone acuerdos de convivencia para la ejecución de la actividad:

- Estar muy atento (a).
  
- Trabajar en grupo y de manera ordenada

<b>DESARROLLO</b>	<p style="text-align: center;"><b>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes</b></p> <p>Explican sobre la dinámica del juego, luego se les mostrará los instrumentos musicales, los cuales serán diferentes para cada uno, lo manipulan y emitirán sonidos con los instrumentos. Se ubicarán en grupos y cada uno mostrará un instrumento, luego realizarán se organizan y realizan sonidos secuenciales. Posteriormente se formulan las siguientes preguntas: ¿Qué observamos? ¿Cómo se han organizado? ¿Por qué? ¿Qué instrumento ha tenido cada uno? ¿Qué instrumento hizo más sonido? ¿Cómo fueron los sonidos? Mediante esas preguntas los niños y niñas formaron un grupo y se unieron en una orquesta y tocaron todos juntos.</p>		30 m.
<b>CIERRE</b>	<p>Se reúnen en una asamblea para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Qué hemos hecho en la actividad?, ¿Por qué se formaron en grupos?, ¿Qué sonidos hicieron los instrumentos?,</p> <p>¿Por qué formaron una orquesta?, ¿Les gustó el trabajo en grupo?</p>	Diálogo	5 m.

**Anexo 5: Base de Datos**

n°	CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN DE ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE																							MATO
	FLUIDEZ					FLEXIBILIDAD						ORIGINALIDAD								ADAPTABILIDAD				
	P1	P2	P3	P4	TOTAL	P5	P6	P7	P8	P9	OTA	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	TOTAL	P17	P18	TOTAL	NIVEL	
1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	2	1	0	0	0	1	1	1	4	1	1	2	REGULAR	9
2	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	3	1	0	1	0	1	0	1	4	1	1	2	REGULAR	10
3	1	0	1		2	1	0	1	0	0	2	1	0	1	0	0	1	1	4	0	0	0	BAJO	8
4	0	1	1	0	2	1	1	1	0	0	3	1	0	1	0	0	0	1	3	0	1	1	BAJO	9
5	1	1	0	0	2	1	0	1	0	0	2	1	0	0	1	1	1	1	5	1	0	1	BAJO	10
6	1	0	0	1	2	1	1	1	0	0	3	1	0	1	0	1	1	1	5	1	1	2	REGULAR	12
7	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	4	1	0	0	1	0	1	1	4	0	1	1	BAJO	10
8	1	0	0	1	2	1	0	0	1	0	2	1	1	1	0	1	0	0	4	0	1	1	BAJO	9
9	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	2	0	0	0	0	1	4	1	1	2	REGULAR	8
10	0	1	0	1	2	1	0	0	1	0	2	0	0	0	1	1	0	1	3	0	0	0	BAJO	7

# VILLEGAS LAZARO

---

## INFORME DE ORIGINALIDAD

---

12%

INDICE DE SIMILITUD

10%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

12%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

---

## FUENTES PRIMARIAS

---

1

[repositorio.uladech.edu.pe](http://repositorio.uladech.edu.pe)

Fuente de Internet

8%

2

Submitted to Universidad Catolica Los  
Angeles de Chimbote

Trabajo del estudiante

4%

---

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo