



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Escuela de Posgrado

**El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños de la
Institución Educativa Inicial N° 658 - Huacho, 2022**

Tesis

**Para optar el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Gestión
Educativa con Mención en Estimulación Temprana**

Autora

Teodocia Fiorela Gallardo Celis

Asesor

M(o). Ronald Basilio Mejia Carpio

Huacho - Perú

2024



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN
LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

Escuela de Posgrado

**Maestría en Ciencias de la Gestión Educativa con Mención en
Estimulación Temprana**

INFORMACIÓN

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Teodocia Fiorela Gallardo Celis	46432346	06 de marzo de 2024
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
M(o). Ronald Basilio Mejia Carpio	40652142	0000-0002-3362-7673
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Dra. Julia Marina Bravo Montoya	15724272	0000-0002-0783-8792
Dra. Silvia Cristina Torres Guizado	40694176	0000-0003-4753-2891
Dra. Fiorella Victoria Luperdi Rios	45639625	0000-0001-7038-6488

EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 658-HUACHO, 2022

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%

INDICE DE SIMILITUD

12%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

11%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

ENCONTRAR COINCIDENCIAS CON TODAS LAS FUENTES (SOLO SE IMPRIMIRÁ LA FUENTE SELECCIONADA)

2%

★ Submitted to College of Alameda

Trabajo del estudiante

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 10 words

Excluir bibliografía

Apagado

DEDICATORIA

Gracias a mi familia que siempre me apoyan en todas mis metas y contribuyen a mis logros. Gracias a nuestras madres por su tremendo apoyo y esfuerzo incondicional en nuestras carreras, porque sin ello no tendríamos éxito. Por eso, les estaremos eternamente agradecidos.

Teodocia Fiorela Gallardo Celis

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradezco a Dios por bendecirme y permitirme llegar hasta este día y hacer realidad este sueño tan anhelado.

También agradezco de manera sincera y fraterna a las autoridades, docentes y niños de 5 años de la I.E.I. 658 “Fe y Alegría” en el Distrito de Huacho, quienes me brindaron un tiempo valioso durante el proceso de enseñanza y me apoyaron en la culminación de mis estudios.

A mi asesor de tesis, Dr. Ronald Basilio Mejía Carpio quien gracias a su conocimiento, experiencia, paciencia y motivación logró completar esta encuesta.

Finalmente, me gustaría agradecer a todos mis colegas y familiares por su apoyo y seguir adelante. En especial quiero mencionar a mis padres, quienes siempre estuvieron ahí para darme palabras de apoyo, reconfortando, animarme, rejuvenece y agradecerles todo lo que me han dado y todas sus bendiciones.

Teodocia Fiorela Gallardo Celis

ÍNDICE

DEDICATORIA	1
AGRADECIMIENTO	2
RESUMEN	6
ABSTRACT	7
CAPÍTULO I	9
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	9
1.1 Descripción de la realidad problemática	9
1.2 Formulación del problema	10
1.2.1 Problema general	10
1.2.2 Problemas específicos	10
1.3 Objetivos de la investigación	11
1.3.1 Objetivo general	11
1.3.2 Objetivos específicos	11
1.4 Justificación de la investigación	11
1.5 Delimitaciones del estudio	12
1.6 Viabilidad del estudio	12
CAPÍTULO II	14
MARCO TEÓRICO	14
2.1 Antecedentes de la investigación	14
2.1.1 Investigaciones internacionales	14
2.1.2 Investigaciones nacionales	16
2.2 Bases teóricas	18
2.2.1. El juego	18
2.2.1.1. Teorías del juego	18
2.2.2. Desarrollo de la creatividad	20
2.2.2.1. Teorías de la creatividad	20
2.3 Bases filosóficas	22
2.3.1. El juego	22
2.3.1.1. Definición	22
2.3.1.2. Características de los juegos	23
2.3.1.3. Valor del juego en la niñez	25
2.3.1.4. Clasificación del juego	26
2.3.1.5. Objetivos y finalidad de los juegos	28

2.3.1.6. Beneficios del juego en las áreas de desarrollo infantil	29
2.3.1.7. Importancia del juego infantil	30
2.3.1.8. Dimensiones del juego	31
2.3.1.9. El juego en el contexto educativo	32
2.3.2. Desarrollo de la creatividad	34
2.3.2.1. Definición	34
2.3.2.2. Creatividad en la escuela	36
2.3.2.3. Procesos y productos creativos	37
2.3.2.4 Factores de la creatividad	38
2.3.2.5. Enfoques de la creatividad	40
2.3.2.6. Tipos de creatividad	42
2.3.2.7. Importancia de desarrollar la creatividad	44
2.3.2.8. Dimensiones del desarrollo de la creatividad	45
2.3.2.9. Estrategias didácticas para la creatividad	47
2.4 Definición de términos básicos	48
2.5 Hipótesis de investigación	50
2.5.1 Hipótesis general	50
2.5.2 Hipótesis específicas	50
2.6 Operacionalización de las variables	50
CAPÍTULO III	52
METODOLOGÍA	52
3.1 Diseño metodológico	52
3.2 Población y muestra	52
3.2.1 Población	52
3.2.2 Muestra	52
3.3 Técnicas de recolección de datos	52
3.4 Técnicas para el procesamiento de la información	52
CAPÍTULO IV	53
RESULTADOS	53
4.1 Análisis de resultados	53
4.2 Contrastación de hipótesis	83
CAPÍTULO V	84
DISCUSIÓN	84
5.1 Discusión de resultados	84
CAPÍTULO VI	85

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	85
6.1 Conclusiones	85
6.2 Recomendaciones	86
REFERENCIAS	87
7.1 Fuentes documentales	87
7.2 Fuentes bibliográficas	88
ANEXOS	91

RESUMEN

El presente estudio tiene el siguiente propósito, determinar la influencia que ejerce el juego en el desarrollo de la creatividad de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658-Huacho, 2022. Para este fin la pregunta de investigación es la siguiente: ¿De qué manera influye el juego en el desarrollo de la creatividad de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658-Huacho, 2022?. La pregunta de investigación se responde a través de la lista de cotejo sobre el juego en el desarrollo de la creatividad, la misma que consta de 10 ítems de alternativas ordinales encuestada para la primera variable y 20 ítems con 5 alternativas acerca la creatividad para los niños de 5 años, las que se les asigno un valor cuantitativo para procesar los datos en el sistema estadístico SPSS, este instrumento fue aplicado por el equipo de apoyo de la investigadora a los 80 sujetos muestrales seleccionados estocásticamente. Los resultados guardan relación con lo que sostiene Melendres (2017) donde es necesario recalcar que la creatividad es un aspecto que está muy relacionado con los estudiantes y debe ser desarrollado y fomentado durante todo el año escolar, por lo que se necesita el juego creativo que ayude a facilitar su creatividad, los docentes le dan poca importancia al juego, es por ello que algunos niños no utilizar su creatividad durante el proceso de enseñanza. Se concluyó que el juego influye significativamente en el desarrollo de la creatividad de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658, ya que aportan ideas fluidas que surgen inmediatamente de sus mentes para brindar soluciones o compensar un evento o problema. En el cual podemos prepararle y estimularle en el pensamiento creativo para obtener mejores resultados en el futuro, esto le permitirá encontrar soluciones a las dificultades y desafíos que se presenten en tu vida de una manera sencilla y sobre todo original.

Palabras clave: fluidez creativa, flexibilidad creativa, originalidad creativa, juego y desarrollo de la creatividad.

ABSTRACT

The present study has the following purpose, to determine the influence that the game exerts on the development of the creativity of the children of the Initial Educational Institution N° 658-Huacho, 2022. For this purpose, the research question is the following: of what How does the game influence the development of the creativity of the children of the Initial Educational Institution N° 658-Huacho, 2022?. The research question is answered through the checklist on the game in the development of creativity, which consists of 10 items of ordinal alternatives surveyed for the first variable and 20 items with 5 alternatives about creativity for children. of 5 years, which were assigned a quantitative value to process the data in the SPSS statistical system, this instrument was applied by the researcher's support team to the 80 stochastically selected sample subjects. The results are related to what Melendres (2017) maintains, where it is necessary to emphasize that creativity is an aspect that is closely related to students and must be developed and encouraged throughout the school year, so creative play is needed that Help facilitate their creativity, teachers give little importance to the game, which is why some children do not use their creativity during the teaching process. It was concluded that the game significantly influences the development of the creativity of the children of the Initial Educational Institution N° 658, since they contribute fluid ideas that immediately arise from their minds to provide solutions or compensate an event or problem. In which we can prepare and stimulate you in creative thinking to obtain better results in the future, this will allow you to find solutions to the difficulties and challenges that arise in your life in a simple and above all original way.

Keywords: creative fluency, creative flexibility, creative originality, play and development of creativity.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad el mundo está experimentando cambios y avances a nivel social, tecnológico y cultural, lo cual obliga a la sociedad a adaptarse a ellos. Los niños no son inmunes a este proceso de transición, por lo que su desarrollo cambia en todos los niveles. Fomentar la creatividad es una necesidad hoy en día, especialmente en una era de rápida transformación que requiere la creación de nuevos conocimientos basados en el pensamiento creativo. Por ello, es fundamental para el progreso personal fomentar el juego desde edades tempranas para fomentar la creatividad. Además, al abordar objetivamente diversas realidades escolares, se pretende dejar un buen punto de partida para futuras investigaciones.

En este marco, he realizado el presente trabajo de investigación, que busca determinar la influencia que ejerce el juego en el desarrollo de la creatividad de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658-Huacho, 2022; el mismo que se divide en siete capítulos:

Capítulo I: presente el “**Planteamiento del problema**”, describí la realidad del problema, presente la formulación del problema, los objetivos de la investigación, la justificación de la investigación, la delimitación y la viabilidad del estudio.

Capítulo II: desarrollé un “**Marco teórico**”, que consideré los antecedentes de la investigación, la base teórica, la base filosófica, las definiciones conceptuales, las hipótesis de la investigación y la operacionalización de las variables.

Capítulo III: planteé la “**Metodología**”, describí el diseño metodológico, la población y muestra, las técnicas de recolección de datos y las técnicas para el procesamiento de la información.

Capítulo IV: presenté los “**Resultados**” de la investigación y el análisis de los resultados, en el **Capítulo V:** presenté la “**Discusión**” de resultados, en el **capítulo VI:** presente las “**Conclusiones y Recomendaciones**” de esta investigación y en el **Capítulo VII:** revisé las “**Fuentes de información bibliográfica**”.

Luego procedemos con el desarrollo de la tesis, definiendo un proceso o jerarquía para cada capítulo. Esperamos que a medida que avance esta investigación, surjan nuevos conocimientos, conceptos y preguntas de investigación que promuevan la ciencia, la tecnología, la educación y los materiales.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

Los juegos en preescolar establecen un lenguaje natural y abierto en la vida de los niños, dándoles la libertad de expresar sus sentimientos, emociones y amistades con amigos y adultos a su alrededor. El juego también fomenta el pensamiento creativo porque le permite construir relaciones con diferentes situaciones y materiales que los niños encuentran. Desde este punto de vista, se estudia la importancia de los juegos para el desarrollo de la creatividad de los niños en las primeras etapas.

Esta necesidad provoca una problemática que se puede identificar en muchos centros educativos que atienden en el nivel de entrada, es decir, la demanda de educación lleva a saturar a los estudiantes con programas educativos y estudios que cubren gran parte del tiempo que les queda a cada oportunidad para fomentar la creatividad, mediante el juego, actividades artísticas, etc.

Desde esta perspectiva, la creatividad es una manera libre de autoexpresión que todo el mundo tiene. Por lo tanto, para los niños, el proceso creativo es más que el producto acabado. Por lo tanto, no hay nada más satisfactorio que ser capaz de expresarse plenamente y de manera autónoma. Aquí es donde el juego guía el desarrollo físico, mental y social de los niños mediante el uso de materiales familiares para expresarse de maneras nuevas o inusuales.

Esto se evidencia en los niños en diferentes situaciones, por ejemplo, cuando pueden ejercer libremente sus procesos creativos y sus productos aún no están maduros, cuando pueden encontrar respuestas y soluciones de manera lúdica, pero no cuando se les permite investigar, pero no pueden realizar sus propias investigaciones, etc.

Los padres han expresado reiteradamente su preocupación por la relación de la tecnología de sus hijos y cómo puede ser una barrera para completar las tareas y limitar su capacidad para moverse y jugar.

Igualmente, de estimar la capacidad de definir el nivel de usabilidad en base a actividades estimulantes en los juegos para fortalecer la creatividad. Su relevancia, por tanto, radica en el aporte de conocimientos efectivos que los educadores de preescolar deben conjuntar los recursos, estrategias y métodos utilizados de forma presencial con los virtuales y adquirir una mayor especialización en la enseñanza de los niños.

En resumen, la educación de la primera infancia debe fomentar la combinación ideal de juego y creatividad, fomentando el lenguaje natural y la apertura en la vida de los niños, además de ayudarlos a expresar libremente sus sentimientos y emociones, reforzar la relación con sus pares y los lazos de amistad para adultos. En este sentido, la práctica lúdica favorece el desarrollo del pensamiento creativo al hacerlo directamente relevante para las diferentes situaciones y materiales al alcance de los niños.

Los niños siguen modelos anteriores en cuanto a aprendizaje mutuo y comportamiento, continúan siendo formados con estándares rigurosos, y no utilizan adecuadamente el juego como recurso para optimizar las habilidades comunicativas, cognitivas, secuenciales y procedimentales necesarias para la buena conducta y la convivencia social.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿De qué manera influye el juego en el desarrollo de la creatividad de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658-Huacho, 2022?

1.2.2 Problemas específicos

- ¿Cómo influye el juego en la fluidez creativa de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658-Huacho, 2022?
- ¿Cómo influye el juego en la flexibilidad creatividad de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658-Huacho, 2022?

- ¿Cómo influye el juego en la originalidad creativa de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658-Huacho, 2022?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar la influencia que ejerce el juego en el desarrollo de la creatividad de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658-Huacho, 2022.

1.3.2 Objetivos específicos

- Conocer la influencia que ejerce el juego en la fluidez creativa de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658-Huacho, 2022.
- Establecer la influencia que ejerce el juego en la flexibilidad creatividad de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658-Huacho, 2022.
- Conocer la influencia que ejerce el juego en la originalidad creativa de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658-Huacho, 2022.

1.4 Justificación de la investigación

La investigación es conveniente porque, contribuirá al proceso educativo y al juego en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 658 del Distrito de Huacho. Una estrategia motivadora, en los primeros niños, ya que se ubican en zonas populares, traen diferentes influencias externas y se justifican en cuanto determina el futuro del aprendizaje mutuo de los niños en el primer año de estudio.

El juego y la creatividad afectan a la sociedad para niños de 5 años, maestros reflexivos que conocen el arte del juego y llegan a los niños con información valiosa que pondrán en su futuro, y quieren ayudar a través del juego a controlar su comportamiento a menudo violento debido al tipo obtenido en su entorno.

Si el problema es la apatía, la falta de motivación y de los padres, por qué algunos docentes en las instituciones educativas no valoran el juego y por ende el desarrollo de habilidades y destrezas en los niños de 5 años, este estudio tiene implicaciones prácticas para la creatividad, es una oportunidad son, al revelar los beneficios de aprender a través del juego y desarrollar la creatividad, pero motivando de una manera simple pero profunda, sentando las bases que deben permanecer.

Los niños tienen la oportunidad de interactuar, colaborar y colaborar, las herramientas de su desarrollo físico, motriz, emocional y cognitivo para coadyuvar a su desarrollo cultural y social. Es la base de innumerables adquisiciones, en los movimientos que realiza con las manos y con todo el cuerpo mismo, es la parte más fundamental del aprendizaje dado de forma metódica, facilitando así la expresión visual y la adquisición de conocimientos previos beneficiosos para las rutinas de actividad física.

Tenemos como mención la teoría de Jean Piaget basada en el juego en la que se realiza el desarrollo cognitivo, también podemos mencionar a Lev Vygotsky, a través de investigaciones del desarrollo de la creatividad también puede interactuar, por lo que la causa de las actividades entre el juego y la creación a través del proceso de fuerza, el niño puede mostrar su potencial.

La estrategia de permitir que los niños iniciales se integren con sus pares rompe el esquema tradicional basado en la disciplina, sin embargo, los alumnos actuales muestran libertad en el juego y se adaptan rápidamente en ambientes desconocidos, juegan con lo que descubren, por lo tanto, todo material. El recurso pedagógico es parte de la propuesta de este trabajo, que incluye ideas para el desarrollo a nivel cognitivo, cultural, social y físico.

1.5 Delimitaciones del estudio

- **Delimitación espacial**

Este trabajo se realizó en la Institución Educativa Inicial N° 658 en el distrito de Huacho.

- **Delimitación temporal**

Este estudio se hizo en el lapso del año escolar 2022.

1.6 Viabilidad del estudio

Hay 2 temas de investigación en mi curso de formación profesional, y este hecho me satisface con la investigación que propuse.

Los profesores profesionales son los co-asesores de mi tesis, porque en el proceso de aprendizaje involucran directa o indirectamente cuestiones relacionadas con las variables que estamos estudiando.

La manera de poder acceder a una red de internet me facilita la averiguación del informe sobre las variables estudiadas.

La forma de que pueda utilizar los medios informativos (televisión, radio, periódicos, etc.) me ayudó a darme cuenta de las similitudes y diferencias a nivel local, regional, nacional e internacional.

La dirección de la Institución Educativa Inicial, la aceptación de profesores y alumnos elegida para nuestra investigación, nos capacita para realizar las observaciones requeridas.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 Investigaciones internacionales

Procel (2021), en su tesis titulada *“El juego simbólico en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la unidad educativa particular nuevo mundo, de la ciudad de Riobamba, periodo 2020-2021”*, aprobada por la Universidad Nacional de Chimborazo-Ecuador, donde el investigador planteo analizar de qué manera el Juego simbólico permite desarrollar el pensamiento creativo en niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa particular Nuevo Mundo, de la ciudad de Riobamba. Desarrollo una investigación de tipo transversal, enfoque cualitativo y diseño no experimental, la población estuvo constituida por 4 maestras y 5 niños. Los resultados del estudio sugieren que los niños están en un nivel en el que no pueden desarrollar la creatividad mediante el uso del juego simbólico. Finalmente, el investigador concluyo que: los beneficios logrados tras la aplicación de diferentes actividades en el juego simbólico eran multifacéticos, pues favorecía el desarrollo de la creatividad y hacía que los niños se sintieran más felices, seguros y confiados.

Melendres (2017), en su tesis titulada *“Juego; en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de la escuela “Aurora Estrada y Ayala”, de la ciudad de Babahoyo. Periodo Lectivo 2017”*, aprobada por la Universidad Técnica de Babahoyo-Ecuador, donde el investigador planteo demostrar cómo el juego contribuye al desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de la escuela “Aurora Estrada y Ayala”, de la ciudad de Babahoyo. Desarrollo una investigación de tipo transversal, enfoque cualitativo y diseño no experimental, la población estuvo constituida por 4 docentes y 30 estudiantes. Los resultados del estudio muestran que el juego contribuye en el desarrollo de la creatividad. Finalmente, el investigador concluyo que:

Es necesario recalcar que la creatividad es un aspecto que está muy relacionado con los estudiantes y debe ser desarrollado y fomentado durante todo el año escolar, por lo que se necesita el juego creativo que ayude a facilitar su creatividad, los docentes le dan poca importancia al juego, es por ello que algunos niños no utilizan su creatividad durante el proceso de enseñanza.

Vera (2017), en su tesis titulada *“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. Emblemática Chordeleg, Período Lectivo 2016-2017”*, aprobada por la Universidad Politécnica Salesiana-Ecuador, donde el investigador planteo determinar la importancia del juego en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 2 a 3 años de edad en el C.I.B.V. Emblemático Chordeleg. Desarrollo una investigación de enfoque cuanti-cualitativa, la población estuvo constituida por 21 niños. Los resultados del estudio muestran que el vínculo entre el juego y la creatividad aún no se comprende completamente. Finalmente, el investigador concluyo que: todos los niños son creativos y trataron de estimular la creatividad de cada niño a través de juegos, para que puedan desempeñar un mejor papel y lograr los objetivos esperados en la enseñanza.

Merchán & Navarro (2015), en su tesis titulada *“Influencia del juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años”*, aprobada por la Universidad Estatal de Milagro-Ecuador, donde los investigadores plantearon analizar la influencia del juego mediante una investigación de campo que permita el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 3 a 4 años del nivel de educación inicial en el centro de Educación Básica Juan E. Vargas del Cantón Milagro, la Provincia del Guayas en el año lectivo 2014-2015. Desarrollaron una investigación de campo que responde a un estudio cuali-cuantitativo, la población estuvo constituida por 1 director, 3 docentes y 30 estudiantes. Los resultados del estudio muestran que el juego influye en el desarrollo de la creatividad. Finalmente, los investigadores concluyeron que: se necesitan métodos de enseñanza innovadores que permitan a los profesores y alumnos desempeñar nuevos roles en el proceso de enseñanza en la etapa primaria, actuando de forma independiente, que es el factor principal en el desarrollo de la creatividad.

2.1.2 Investigaciones nacionales

Comun & Reategui (2020), en su tesis titulada *“El juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 05 años en la IEI. N°423 Virgen María, Pucallpa 2019”*, aprobada por la Universidad Nacional de Ucayali, donde los investigadores plantearon determinar la relación existente entre el juego libre en los sectores y la creatividad en los niños de 05 años de la IEI.N°423 Virgen María, 2019. Desarrollaron una investigación no experimental con su diseño descriptivo correlacional transaccional, la población estuvo constituida por 90 niños(as). Los resultados del estudio mostraron que el 86,7% de los niños y niñas observados siempre participaban en el juego libre del departamento y el 83,3% tenía un alto nivel de creatividad. Finalmente, los investigadores concluyeron que:

De acuerdo a los resultados de la prueba de hipótesis general, el valor de $Rho=0.618^*$ y $p\text{-value}=0.000$, lo que indica una correlación positiva moderada y por lo tanto una relación significativa entre la libertad sectorial y la creatividad IEI No. 423 Virgen María, Pucallpa de 5 -años - 2019.

Castillo (2020), en su tesis titulada *“Diseño de juego para el desarrollo de la creatividad y fortalecer la capacidad de independencia y adaptación al entorno en los niños de 3 a 5 años de Hogares Pertenecientes al NSE B- Y C+”*, aprobada por la Universidad San Ignacio de Loyola, donde el investigador planteo dar a conocer la falta de desarrollo de habilidades creativas en niños de 3 a 5 años causado por deficientes métodos y técnicas de enseñanza en el hogar de familias del NSE B- y C +. Desarrollo una investigación de enfoque cuanti-cualitativo, tipo experimental transaccional y alcance descriptivo, la población estuvo constituida por 30 docentes y 10 niños. Los resultados del estudio muestran que el diseño de un juego lúdico contribuye al desarrollo de la creatividad. Finalmente, el investigador concluyo que:

Desarrollar habilidades creativas en la infancia puede aumentar la autoestima y facilitar que los niños se adapten a su entorno con una mejor actitud. Está respaldado por investigaciones realizadas hace décadas, y los padres y los profesionales de la educación están totalmente de acuerdo debido a sus experiencias vividas.

Bustamante (2018), en su tesis titulada *“Implementación del programa “Libre de Juguetes” para el análisis de productos creativos con material no estructurado en niños de 5 años de un Colegio por convenio. Arequipa, 2018”*, aprobada por la Universidad Católica San Pablo, donde el investigador planteo analizar los procesos y productos creativos de un grupo de niños de 5 años que asisten a un colegio por convenio a través de la implementación del programa “Libre de Juguetes”. Desarrollo una investigación de acción con un enfoque cualitativo, la población estuvo constituida por 28 niños. Finalmente, el investigador concluyo que:

Durante la implementación del programa “Sin Juguetes”, una escuela de niños de 5 años acordó incrementar los productos creativos creados con materiales no estructurados, con resultados interesantes y significativos en cada caso de estudio. Ninguno de los niños completó el programa mostrando resultados creativos no válidos. De esta manera, se validó la hipótesis general propuesta.

Cirilo & Cirilo (2017), en su tesis titulada *“El juego infantil como recurso pedagógico en el desarrollo de la creatividad en los alumnos de 5 años de edad de la I.E.I. N°86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi, 2016”*, aprobada por la Universidad Nacional “Santiago Antúnez de Mayolo”, donde los investigadores plantearon medir el grado de influencia del juego infantil como recurso pedagógico en el desarrollo de la creatividad en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi, departamento de Ancash. Desarrollaron una investigación de tipo cuasi experimental con un grupo muestral único, la población estuvo constituida por 16 niños. Los resultados del estudio mostraron que al final del proceso de intervención pedagógica para el juego infantil, se identificaron promedios globales de 12% en el nivel de inicio, 25% en el nivel de proceso, 38% en el nivel alcanzado y 25% en el nivel excelente. Finalmente, los investigadores concluyeron que: En tales casos, las intervenciones pedagógicas con recursos como los juegos son necesarias para alcanzar los niveles más altos de desarrollo de la creatividad.

2.2 Bases teóricas

2.2.1. El juego

2.2.1.1. Teorías del juego

En cuanto al estudio de los juegos, diferentes autores han propuesto distintas interpretaciones sobre su naturaleza y finalidad. Estas explicaciones se denominan teoría de juegos. Entonces tenemos lo siguiente: Stern (1985) muestra algo de teoría.

1. Teorías del presente pasado y del futuro

- **Teoría del pasado:** En el juego infantil, forma primitiva del ser humano, el individuo pone en acción los deseos adquiridos a través del juego, y se enfatiza su importancia en la vida activa. Todos son más crudos cuando juegan que cuando son serios.
- **Teoría del presente:** Se dice que cuando realizamos una actividad, el exceso de energía debe encontrar una salida, por lo que se libera en una actividad que no va dirigida al objetivo real. Otra posibilidad es el disfrute de la propia actividad de juego. En otras palabras, el comportamiento laboral de las personas es muy exigente y necesita compensación.
- **Teoría del futuro:** Destacan que el juego prepara para lo que está por venir. Dejándose llevar por la fantasía, el niño no se preocupa por ninguna realidad y establece metas para su comportamiento a través del juego.

2. Teorías biológicas del juego

- **Teoría del ejercicio preparatorio:** Karl Gross (1898-1901), defendió esta teoría desde una perspectiva biológica, define el juego como “el medio para desarrollar las potencialidades innatas y prepararlas para el ejercicio de la vida”. La teoría enfatiza la tendencia a la repetición y la imitación instintiva cuando se juega como medio de aprendizaje. Por tanto, el juego es una función que estimula, activa y afina la mayor parte de sus instintos infantiles.
- **Teoría catártica:** Kant (1925), la teoría de la Catarsis y Reposición del Movimiento, también conocida como exceso de energía: ...Según esta teoría, el juego es una forma de liberar o canalizar energía que

hemos almacenado en algún momento pero que aún no hemos utilizado para otras actividades productivas o específicas.

- **Teoría del atavismo:** Salóon Stanley, (1904) reveló que en esta teoría hacen que los niños imiten el comportamiento de nuestros antepasados en sus juegos. Esta teoría se basa en la Ley de herencia biológica de Haeckel, establece que: El desarrollo infantil es la suma del proceso evolutivo de la especie.

3. Teorías fisiológicas del juego

- **Teoría de la energía superflua:** Hebert Spencer (1855) propuesto por Schiller y luego desarrollado por Herbert S. Su hipótesis básica era que “el juego es una forma de liberación placentera y sin exceso de energía, y Spencer buscaba el motivo del juego en presencia de energía residual que pasaría por el centro neurálgico la energía que se esfuerza por escapar del organismo del niño”.
- **Teoría del descanso o recreo:** Friedrich von Schiller, (1793), su principal exponente creía que un cambio de ocupación o actividad ofrecía la oportunidad de reconstruir una parte fatigada del sistema nervioso mientras otras partes entraban en juego, este estándar establece el ritmo de la escuela.

4. Teorías psicológicas del juego

- **Teoría del ejercicio previo:** Desde su origen, el juego está relacionado con la teoría biológica donde es una actividad instintiva. Un excelente representante de este punto de vista es Gross, quien llama a los juegos “una droga utilizada para desarrollar potencialidades innatas y prepararlas para el ejercicio en la vida”.
- **Teoría de la sublimación:** El juego se describe como: “Una revisión insatisfactoria de la realidad”. Corrección generalmente significa: corregir el comportamiento pasado. Esta teoría se refiere al pasado, a lo que el niño trae a su conciencia, no a lo que quiere en el futuro, ya no es solo entretenimiento o placer, sino expresión de algo importante. Se descubrió que esta solución estaba parcialmente relacionada con el futuro al hacer realidad un deseo imaginario.

- **La teoría de la ficción:** Si el ambiente real no satisface las tendencias profundas de la mente del niño, el niño buscará y persiguiera cosas imaginarias. Cuando el niño se da cuenta de que no puede controlar su realidad tan bien como le gustaría, huye y crea un mundo ficticio para sí mismo.

Los niños distinguen entre lo que es real y lo que no lo es, y confundir estos dos niveles puede llevar a la patología. El niño sabe qué historia está inventando, pero el hecho de que la historia sea fiel a su conciencia, es decir, que exista para él, es lo único que importa. No obstante, Lorenzo Luzuriaga señala que la teoría ficticia tiene el inconveniente de no ver los efectos reales de los juegos en los niños.

2.2.2. Desarrollo de la creatividad

2.2.2.1. Teorías de la creatividad

Proponemos algunas teorías que sustentan el trabajo de investigación:

1. El Asociacionismo

La teoría postula ideas como asociaciones de ideas de varias experiencias a partir de leyes de novedad, frecuencia e intensidad. El modelo original del RS no permite la innovación, si todo se aprende, lo que sabemos difícilmente puede ser diferente de lo que ya hemos aprendido. Sin embargo, aproximaciones sucesivas como el SOR corregido de Wooldworth (1934) pueden acomodar la actividad creativa, aunque no su base explicativa.

La teoría de la organización utiliza ideas para explicar el fenómeno de la motivación. De la misma manera que las asociaciones cercanas suelen dar respuestas rígidas, el pensamiento lógico y lineal se basa en ellas, el pensamiento creativo activa conexiones a larga distancia y prepara el escenario para relaciones exitosas.

El autor enfatiza que otros procesos mentales también ocurren espontáneamente a través de la imaginación durante el proceso creativo. Estos procesos son similares y linealmente complementarios.

2. La psicología de la Forma o Gestalt

Esta teoría tiene sus raíces en la teoría de la mente y en el asociativismo, que se basa únicamente en la percepción de objetos de referencia.

Kohler (1929) y Koffka (1935) plantearon la pregunta que dejaría perplejos a los psicoanalistas, “conscientes” o “inconscientes”. Kohler (1947) explicó la razón para pensar en una fuerte analogía con el proceso de percepción.

Dependiendo del estímulo dado se dará una respuesta, los tejidos no se consideran causales, dependerán del estímulo. Kohler llama a la creatividad “percepción”.

Por otro lado, la variación o combinación elegida se prueba con ciertos criterios, derivados de la experiencia, para uso personal. A menudo se señala que sabe cómo enfocarlo y está interesado en su solución.

Según los autores, las diversas elecciones y combinaciones que hacemos están dadas por criterios establecidos derivados de experiencias previas que los humanos han experimentado. Hay una tendencia a escoger y optar por determinadas opciones.

3. Las teorías psicoanalíticas

A diferencia de la teoría anterior, esta teoría se refiere al comportamiento creativo como algo dinámico. Freud (1947) logró hacer emerger la creatividad a partir de la represión, sublimación o purificación de la catarsis. Neurosis y creatividad surgen del mismo punto de conflicto. Están involucradas la tensión, la represión y la agresión. El concepto de sublimación es el principal proceso por el cual las energías sexuales reprimidas se transforman en formas aceptables en la sociedad.

Si la fantasía triunfa, el hombre creador lo devuelve a la realidad, y sus pasiones se convierten en nuevas realidades, es creativo. El proceso creativo está abierto a la expresión de la sublimación, un proceso inconsciente por el cual se transforman las energías libidinales y agresivas.

Si el inconsciente puede aflojar el control consciente sobre “eso”, entonces el impulso creativo finalmente cruzará el umbral de la conciencia. Como un niño que juega, el artista crea un mundo de fantasía lleno de sentimiento.

Adler (1956) contrastó sus puntos de vista con Freud y Jung en el sentido de que inspiró la creatividad tanto del consciente como del inconsciente. La resolución de conflictos es el camino a través del cual el instinto creativo busca la autorrealización personal. Lo usa para corregir su complejo de inferioridad cuando degenera de alguna manera. Este problema conduce a la represión neurótica en algunos individuos más débiles, mientras que otros con

egos más fuertes se dedican a la autosuperación imaginativa. Cualquier otro aspecto del hombre está subordinado a su creatividad.

2.3 Bases filosóficas

2.3.1. El juego

2.3.1.1. Definición

En este sentido, Cáceres et al. (2018) definieron el juego como “una actividad que se desarrolla libremente pero que tiene normas y reglas establecidas por personas y que son importantes porque ayudan a los niños a funcionar y liderar equipos” (p.183).

El juego es muy importante para el desarrollo de todas las personas, ya que se conecta con diferentes aspectos de la vida que se crean en el proceso, cuando eres un niño es una forma de involucrarte y conectarte con el mundo que te rodea, aprender y descubrir cosas nuevas que desarrollan conocimiento, destrezas y habilidades.

Caba, (2004) habla del “juego de niños y niñas como una forma innata de explorar el mundo y conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sensaciones” (p.3). Son ejercicios creativos de resolución de problemas por derecho propio, y está claro que el juego fomenta la creatividad en los niños, permitiéndoles desarrollar habilidades intelectuales y habilidades adquiridas en futuros aprendizajes.

El juego es una forma natural para que los niños se conecten y, por lo tanto, integren, recreen, expresen, inventen, descubran e interactúen con el mundo de las personas y los objetos que los rodean.

Asimismo, Mora & Camacho (2019) expresan que:

El juego es una forma de que las personas ejerciten o practiquen ciertos instintos antes de que estén completamente desarrollados, porque el juego es un ejercicio que prepara al niño para desarrollar todas las funciones que necesitará como adulto. (p.58)

El juego es una actividad beneficiosa para el desarrollo holístico de los niños, a través del juego los niños y niñas tienen la oportunidad de explorar cómo es realmente el mundo y poco a poco se van asociando con él. Además, esta actividad

es beneficiosa para el desarrollo de habilidades cognitivas, físicas, mentales y emocionales, por lo que se considera una importante herramienta educativa.

Calvo (2018) define al juego como: “un derecho primordial que tienen todas las personas, y por tratarse de una actividad voluntaria, incluyendo ciertas limitaciones determinadas por el espacio y el tiempo, toda persona acepta libremente normas o reglamentos con el propósito de divertirse” (p.195). El niño que más juega es feliz porque se siente seguro y protegido donde está, por eso crea su zona de confort, su propio espacio que le gusta.

Zapata y Aquino (1990), argumentan que “el juego es un aspecto importante del desarrollo infantil ya que se relaciona con el desarrollo de las habilidades intelectuales, emocionales, motrices y de socialización del niño, en definitiva, el juego es la vida del niño” (p.50).

El juego es una actividad que representa el mundo de los adultos, por un lado, y por otro lado combina el mundo real con el mundo imaginario. El comportamiento se divide en tres etapas: juego, actividad estimulante e impacto en el desarrollo.

Gimeno y Pérez (2008) lo ven como “un conjunto de actividades mediante las cuales el individuo proyecta sus emociones y deseos y expresa su personalidad a través del lenguaje (verbal y simbólico)” (p.45). Por lo tanto, el juego será una forma de expresar algo que es imposible de expresar en la vida real.

El niño que juega es el que crea su mundo, un mundo donde todo está colocado donde le gusta, un mundo donde puede encontrar su zona de confort, donde se siente amado, protegido y respetado.

Según Garaigordobil (2010), “El juego infantil constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con los demás y consigo mismos, y como tal, es una oportunidad de aprendizaje y comunicación” (p.20). Es decir, el juego es una forma que tiene un niño de relacionarse o vincularse con sus pares, en la que desarrolla su lenguaje y establece conexiones afectivas con los demás para que su círculo de relaciones se amplíe y estimule su desarrollo cognitivo, social y afectivo.

2.3.1.2. Características de los juegos

El juego es una fuente creativa, tanto física (sensorial, motriz, desarrollo muscular, coordinación psicomotora) como mental, en la que el niño pone en juego

todo su ingenio y la creatividad, la originalidad, la sexualidad, la inteligencia y la imaginación y la motricidad.

Aceptado por varios autores para Suarez (2010), los juegos tienen las siguientes características:

- **El juego es una actividad placentera** porque su **elemento clave** es el disfrute personal del jugador.
- Jugar juegos a veces puede ser estresante ya que tienes que aceptar desafíos y superar obstáculos durante el juego.
- Las actividades que tienen lugar en el marco del juego son alucinaciones. En el juego puedes conseguir todo lo que quieras. Esto es así porque cumple los deseos sin importar los beneficios que traiga.
- El mundo **real y el mundo del juego son dos planos** interconectados, y **el paso de uno a otro es continuo.**
- Los juegos implican **conocimientos y habilidades que se poseen en un momento dado. Realizar** diferentes **actividades** recreativas.
- **En el mundo del juego, los niños y niñas desarrollan todas sus capacidades físicas y mentales y cumplen todas sus expectativas de ejecución y dominio, siempre que no exista la presión de los adultos.**
- El juego responde a la necesidad de iniciativa, movimiento, imitación y exploración, todo ello en un contexto de bienestar y seguridad, y los niños y niñas sólo se atreverán a jugar en ellos cuando comprendan su entorno.
- El juego lo puede decidir el propio participante. Discuta con el compañero de juego **qué jugar y cómo hacerlo. Es imposible obligarlo a jugar. Esta libertad de elección, seguimiento y acción es fundamental** y no puede separarse del mundo emocional.
- Los juegos permiten desarrollar ciertas habilidades sociales, la integración cultural, el respeto a las normas, la consecución de objetivos y la colaboración con autocontrol.
- Los juegos estimulan las funciones psicomotoras. Al explorar, jugaba con sus emociones, sentimientos y sensaciones. Descubren nuevas formas de percibir y organizar mejor sus cuerpos y la realidad.

- Motiva, sorprende, estimula los sentidos, llama la atención e induce al movimiento.
- Es interactivo porque a través del juego se expone al mundo físico y estimula la **curiosidad exploratoria que caracteriza a los niños de primera edad**.
- El juego tiene un propósito, es altruista e irrelevante. El juego desinteresado es esencial para los niños. Lo que importa es meterse en el campo, no la línea de meta que se puede rastrear para lograr objetivos con él.
- Estimular **la iniciativa** creativa, **es decir**, desarrollar **la creatividad**.
- Esta **es una actividad** de autoexpresión. (p.31)

2.3.1.3. Valor del juego en la niñez

Para Suarez (2010) el valor del juego se fundamenta en su aporte al desarrollo de los niños y se reconoce:

Los juegos como recursos para el desarrollo de la mente, aunque en muchos estudios se han centrado en su función auto educativa. Se interpreta el juego como un tipo de aprendizaje que permite el desarrollo y adquisición de destrezas, habilidades, y se reconoce que el aprendizaje a través del juego se puede realizar con interés.

- **Valores físicos y psicomotores:** Desarrollan la aptitud física, las habilidades y destrezas motrices básicas y las sensoriales motrices, que ayudan en el control de todos los movimientos.
- **Valor intelectual:** Algunos juegos facilitan la abstracción y la elaboración de conceptos e imágenes mentales. El juego requiere que los niños puedan prever lo que sucederá a continuación y cuáles son las reglas del juego. Algunos juegos permiten el desarrollo de conceptos, relaciones, series, comparaciones y categorías.
- **Valor social:** El juego es un elemento esencial de la socialización, entendido como un proceso inseparable de realización de la individualidad. El juego participativo cubre la cantidad y el carácter de mantener interacciones con otras personas. El juego es una forma de aprender los valores de la sociedad, que se representan de forma simbólica, reglas, materiales y juguetes en el juego.

- **Valor Cultural:** El juego asume que los niños y niñas se sumergen en un mundo cultural por primera vez. El aspecto cultural del juego se experimenta a través del juego de tradición oral.
- **Valor emocional y sentimental:** Además de ayudar al niño o la niña a organizar su mundo interior, les permite expresar deseos, conflictos, impulsos, necesidades y emociones.
- **Valor predictivo:** Los educadores pueden usar juegos para comprender necesidades, sentimientos y conflictos. A través del juego, los niños y niñas aprenden sobre aspectos colectivos e individuales, habilidades personales y relaciones con los demás. Desarrollo físico, cognitivo, social, creativo; complejidades de comunicación y comprensión de la información; aspectos de personalidad como introversión y extroversión, control de impulsos y liderazgo. El descubrimiento del proceso de desarrollo social o socialización de un niño o una niña puede abordarse a través de la observación del juego. (pág. 36)

En el juego, puedes ver los rasgos de los personajes, las reacciones y puedes ser redirigido. Los rasgos de personalidad infantil como la agresividad, la aceptación del fracaso, el conformismo o la rebelión, y la auto incompetencia pueden probarse y psico educarse a través de juegos.

Aunque existen varias definiciones de creatividad basadas en sus fundamentos teóricos y enfoques filosóficos, es importante mencionar la que es más informativa para mi tema.

2.3.1.4. Clasificación del juego

Una de las taxonomías más amplias de los juegos es la de Piaget. Según él, podemos encontrar juegos de los siguientes géneros o categorías:

- **Juego sensorial motor:** Es característico de la etapa sensoriomotora de la evolución mental entre los 0 y los 2 años, donde predomina el juego funcional o motor. Este tipo de juego permite que los niños comiencen a comprender su propio cuerpo y el mundo que les rodea a través de los mecanismos de asimilación, adaptación y equilibrio.

La característica de los juegos deportivos es que el niño repetirá estos juegos una y otra vez para un placer instantáneo. Usa tu propio cuerpo para jugar

juegos deportivos, como escalar, gatear, caminar, columpiarse, etc., y aprende a dominar el espacio en función de los movimientos.

Practicar juegos motores con objetos, como morder, chupar, sacudir, etc. Su función es conocer las características del objeto. Hay ejercicios con personas, como sonreír, esconderse, tocar, etc., en los que aprenden a comunicarse con la gente.

- **Juego simbólico:** Típicamente entre los 2 y los 6/7 años. Según los autores de Ginebra, corresponden al período intuitivo o preoperacional en el desarrollo del pensamiento. Los juegos simbólicos, también llamados novelas, son los juegos más típicos de la infancia. Básicamente, consiste en simular eventos o situaciones, como objetos que en realidad no existen durante el desarrollo del juego, pero los niños creen que sí.

El juego simbólico tiene un efecto positivo en el desarrollo del niño, proporcionando cosas como comprender su entorno o circunstancias, practicar los roles que tendrá que desempeñar en la vida adulta, estimular el desarrollo del lenguaje cuando el niño expresa ideas o interactúa con otros hablando solo, favorable para el desarrollo de la creatividad, la innovación y la imaginación.

En los juegos simbólicos puede haber tres tipos de argumentos: Jugar según la realidad social, solo recordar los roles: jugar en casa, en la escuela, en la tienda, etc. Juega un poco fuera de la realidad, fuera de su experiencia inmediata, como si fuera un superhéroe. El tercer argumento es que el niño inventa su propia realidad, como juegos de amigos, princesas, etc.

- **Juego de reglas:** Los juegos de reglas aparecen mucho antes de la etapa operativa concreta, entre los 5 y 6 años de edad. La primera forma de aplicación de reglas ocurre en los juegos de símbolos. En estos juegos los niños saben que cada uno sabe lo que tiene que hacer antes de empezar el juego. Esto sucede en juegos como Lobo. Sin embargo, existen diferencias en las reglas del juego entre los niños más pequeños y los niños mayores. Los niños más pequeños tienden a jugar solos, mientras que los niños mayores se organizan para alcanzar las metas.

Para los niños las reglas son universales, son verdades absolutas, no surgen de un acuerdo entre ellos, por lo que consideran ilegítimo e injusto cambiar

las reglas. Los juegos con reglas pueden ser muy beneficiosos para los niños, sobre todo a la hora de desarrollar sus habilidades sociales.

2.3.1.5. Objetivos y finalidad de los juegos

Es fundamental conocer y diferenciar los juegos con el deporte y la finalidad de juegos.

- **Físicos:** La participación del alumno en el aula, la expresión de todas sus realidades, sus sentimientos y emociones, una forma particular de integración con sus semejantes.

En las clases de educación deportiva, los docentes deben considerar todos los aspectos de la incidencia y desarrollo evolutivo de las actividades en los niños “0”, partiendo de un concepto integrado de salud física, mental, emocional y social. “En el aspecto físico, es importante extender el efecto del ejercicio, restringir su regularidad, y en base a eso, luego distribuir el esfuerzo, las pausas en el trabajo, para que realicen actividades que contribuyan a la mejora y mantenimiento de la salud del alumno”

- **Biológicos:** Aquí mencionamos que el juego exhibe una actividad motora innata, especialmente el desarrollo de los órganos biológicos. “El niño no es una persona muy activa, su actividad es una virtud de la salud”. Cuanto más sano estés, más sentirás el “impulso del movimiento”. Impulsividad y Actividad Física.
- **Psíquico:** Aquí nos referimos especialmente a los juegos dramáticos, es decir, aquellos que surgen de escenas de la vida cotidiana, en los que el niño, identificándose correctamente, demuestra lo que siente o algo mientras hace el papel de otra persona.

El juego dramático no solo sirve como una forma de aprender sobre la sociedad en la que vive un niño, sino que el sentimiento de participación también le brinda una sensación de poder, conexión y logro que va más allá de la posibilidad real.

- **Espirituales:** La inscripción da un poco de confusión, y la idea que realmente quiere transmitir es que la actitud de divertirse puede ser el punto de partida para otras y varias creaciones animadas de juegos, de la cultura en general. El juego genera disciplina y refinamiento, estimula la inserción y la libertad, y reemplaza la necesidad de la monotonía y la violencia natural.

Por esta razón, cuando esté cansado y de ocio, puede jugar juegos de forma colectiva o individual. El juego en sí tiene su estímulo. Hay juegos, representaciones teatrales, deportes, revisión, pasatiempos y algunas actividades de entretenimiento en el entretenimiento.

- **Higiénicos:** A través de los juegos, puede desarrollar mejores hábitos de comportamiento de los niños, especialmente cuando el “0” comienza a moverse, provocará la circulación sanguínea del “0”, provocará la transpiración y eliminará los elementos tóxicos, comenzando desde el “0”, este es el proceso para el que se utilizan los juegos. contrastar la fatiga y el cansancio durante la actividad física frente a la actividad mental.

2.3.1.6. Beneficios del juego en las áreas de desarrollo infantil

El juego ofrece innumerables beneficios para el desarrollo físico, social y emocional de niños y niñas. Los bebés aprenden a pensar, experimentar, crear, inventar, memorizar, resolver problemas e incluso ayudarlos a adaptarse al entorno escolar. López (2010) “establece una taxonomía de dominios que pueden ser potenciados por el juego” (pág. 21). Los más relevantes son los siguientes:

- **La afectividad:** El juego es una necesidad emocional que los niños y niñas suelen fomentar a lo largo de sus etapas evolutivas y es una herramienta para reforzar sus vínculos afectivos con todos los miembros de la comunidad educativa. “Las emociones juegan un papel fundamental en las etapas iniciales del desarrollo del niño, ya que es en ese momento cuando, junto con el aumento de la autonomía, se empieza a formar la identidad y la individualidad” (Solís, 2019, pág. 46). Un niño que desarrolla plenamente su parte emocional a través del juego tendrá un autocontrol que fortalecerá sus otras habilidades.
- **La motricidad:** A través del juego se desarrollan diversas funciones psicomotoras, entre ellas la motricidad gruesa y fina, que no son más que la coordinación de los movimientos corporales de manos, dedos, brazos y piernas. “En comparación con el entretenimiento pasivo, el juego puede crear un cuerpo activo y saludable. Gracias al juego, los niños aprenden sobre sus propias funciones corporales y así incorporan habilidades como el equilibrio y la coordinación” (Solís, 2019, pág. 46). Por ello, es importante desarrollar

actividades en el aula que ayuden a los niños a desarrollar su motricidad, ya que va más allá de la simple copia de gestos y movimientos.

- **La inteligencia:** La inteligencia es la capacidad de los niños y niñas para aprender, razonar, tomar decisiones y formar y se basa en las interacciones de los infantes con su entorno y estímulos. Los juegos tienen un impacto positivo en el desarrollo mental, contribuyendo enormemente en áreas como el lenguaje y la interacción social, la cognición, la motricidad gruesa y fina y el cuidado personal. Gracias a los juegos, el desarrollo de la inteligencia práctica da paso a la inteligencia abstracta. A medida que los bebés crecen, su desarrollo intelectual sufre una serie de cambios, adquiriendo diferentes habilidades, desde la imaginación hasta el juego concreto, que se vuelven cada vez más complejos.
- **La creatividad:** La creatividad es una de las formas más libres en que los bebés expresan sus pensamientos y sentimientos y expresan sus intereses. Nada es más importante para ellos que su proceso de autoexpresión. Los juegos educativos aumentan el pensamiento creativo y favorecen el desarrollo de la fluidez, la flexibilidad, el detalle y el ingenio. “El juego en sí constituye un medio de expresión de la creatividad de forma espontánea y natural, a través del cual el niño pone en valor su fantasía e imaginación” (Solís, 2019, pág. 47). Para satisfacer las necesidades creativas de los niños a través del juego, es fundamental brindarles materiales, tiempo y experiencias creativas que les permitan expresarse y confrontar sus sentimientos.

2.3.1.7. Importancia del juego infantil

Borja (1980) afirma en su libro “El Juego Infantil” que el juego, como el lenguaje, es una constante antropológica que encontramos en todas las civilizaciones y en todas las etapas de la civilización, sin la cual es impensable un período de la humanidad.

Para la sociedad, el juego está asociado a la risa y la diversión, pues los niños suelen reír mientras juegan, la risa es una postura de liberación, placer y alegría.

El juego ocupa un lugar privilegiado dentro de los medios de expresión del niño; pero no podemos pensar en ello simplemente como un pasatiempo o una diversión; porque es también un aprendizaje para la vida adulta, porque el niño

conoce su propio cuerpo y sus posibilidades, desarrolla su personalidad y encuentra un lugar en la comunidad.

En cambio, desde el punto de vista de la persona, el juego es una necesidad porque establece una buena relación con la realidad y se introduce de forma amena en el mundo de las relaciones sociales.

Es decir, el juego le ofrece al niño la oportunidad de estar frente a la realidad y ser activo; el niño soporta tensiones, compromisos, pasividades más o menos impuestas por los padres, la moral, la naturaleza y la realidad de las cosas mismas, y una de las alternativas que tiene es usar la realidad lúdicamente y jugar con ella. Pues jugar es superar la frustración, distraerse, divertirse, explorar, crear, evolucionar, y de esta forma el juego nos permite crecer, integrarnos y evolucionar.

Como es bien sabido, el niño juega a descubrir el mundo, a descubrir a las personas y cosas que le rodean, a descubrirse a sí mismo y ser reconocido por los demás, a aprender a observar su entorno y a conocer y dominar el mundo para ofrecerse a sí mismo excelentes oportunidades. para su desarrollo físico, intelectual, social y emocional.

Finalmente, no debemos olvidar que el derecho al juego está reconocido en el Principio 7 de la Declaración de los Derechos del Niño, adoptada por la Asamblea General de la ONU el 30 de noviembre de 1959, y se considera tan fundamental para el niño como la derecho a la salud, la seguridad o la educación.

2.3.1.8. Dimensiones del juego

Delgado (2011) consideró las siguientes dimensiones del juego, las cuales son las siguientes:

1. Dimensión social

Incluye integración, adaptación, igualdad y convivencia. Los juegos son un importante recurso para que los niños inicien sus primeras relaciones con sus compañeros. Cuando un niño interactúa con los demás, aprende a absorber comportamientos deseables, como compartir, saludar, turnarse, etc.; y aprende a no exhibir comportamientos indeseables, como golpear o imponer la voluntad de los demás.

El juego permite el autoconocimiento y el conocimiento del entorno y de las personas, a nivel social el juego es fundamental porque es un elemento social que nos ayuda a crear formas de relacionarnos con los demás. El juego enseña a los niños a conocer y respetar las reglas, fomenta la comunicación, promueve la cooperación y facilita el proceso de integración social.

2. Dimensión cognitiva

Los juegos de manipulación son buenos para el desarrollo del pensamiento. El juego simbólico facilita la empatía, la capacidad del niño para ponerse en el lugar del otro. Los juegos facilitan el proceso de abstracción del pensamiento, la creación de representaciones mentales. Asimismo, el niño aprende a considerar objetos y personas que no existen: siendo capaz de evocar lo que falta en un conjunto de objetos y personas.

Cabe señalar que, a través del juego, el niño desarrolla habilidades del lenguaje y le permite comunicarse verbalmente con otros niños y adultos. El desarrollo del lenguaje y el advenimiento del juego simbólico permiten que los niños desarrollen sus mentes, las ajusten y aprendan de sus errores. Los juegos permiten a los niños entrar fácilmente en el mundo de los adultos sin miedo.

3. Dimensión sensorial

A través del juego, un niño puede describir una variedad de sensaciones que de otro modo no experimentaría. El juego permite a los niños explorar sus posibilidades sensoriales y motrices y su desarrollo a través de la práctica repetida. (pág. 79)

2.3.1.9. El juego en el contexto educativo

Según la tradición, el juego debe tener éxito en el nivel inicial del alumno. Para Aizencang (2012): “Todos los alumnos de primaria y primaria aprenden con una variedad de juegos donde necesitan movilidad; también simbología, usada para palabras; entonada y con música, bailes, etc.” (pág. 48). Posteriormente establecen obras lúdicas combinando azarcon-competencia: juegos competitivos como competiciones; mesa, como ajedrez o ludo; simulación, ingenio y destreza, entre otros.

Pero, desafortunadamente, después de aprobar el curso, o se abandonan todas las actividades de ocio, o se proponen tareas, en las que los alumnos logran fomentar una verdadera profesión.

En su forma original, divertida y libre, desaparece, ya que, para niveles superiores, como máximo se aceptan dinámicas competitivas en los ámbitos del deporte o los llamados juegos didácticos en algunas materias. En este sentido, la integración de los ejercicios lúdicos en el ámbito escolar ofrece maravillosas ventajas en todos los niveles educativos:

- Posibilita la adquisición de nuevos conocimientos.
- Favorece la cohesión grupal y la solidaridad entre iguales.
- Dinamiza las sesiones de enseñanza-aprendizaje, mantiene y aumenta el interés de los alumnos por ellas y aumenta su motivación por estudiar.
- Promueve el avance de la inteligencia emocional, la cognición, la creatividad y aumenta la autoestima.
- Permite plantear el problema educativo en valores, exigiendo actitudes tolerantes y respetuosas.

En el entorno escolar, suele incluirse como un recurso didáctico común para posibilitar la adquisición de contenidos curriculares específicos. Por ejemplo, los “crucigramas” se utilizan para enseñar a expresarse.

Igualmente, como fuente didáctica, se adopta un tipo de juego que involucra a los alumnos en situaciones de imaginativita, ya sea para hacerles entrar en un juego de simulación (dramatizaciones, disfraces, representaciones teatrales...) o para proponer momentos de conflicto o dilemas para lo cual deben ofrecer una solución.

Sin embargo, representa un recurso fundamental para la formación integral de los alumnos, ya que generalmente, en el juego libre y placentero, el infante despliega todo su aprendizaje previo y revela las estrategias que puede usar para resolver los conflictos que le ha planteado.

Durante el juego, el infante imagina situaciones en las que sin darse cuenta revela elementos de la vida cotidiana con los que no está familiarizado. Al poner en marcha el juego y expresar sus experiencias previas, sale de la rigidez y enfrenta los desafíos con un pensamiento transversal e interdisciplinario.

2.3.2. Desarrollo de la creatividad

2.3.2.1. Definición

Para Díaz y Morales (2011), la creatividad es:

Una capacidad que tenemos todos los seres humanos, unos más desarrollados que otros, para generar nuevas ideas y soluciones. En consecuencia, la creatividad permite que la mente plantee un problema con claridad y luego elabore o invente nuevas ideas o conceptos para resolver problemas de formas inusuales. (pág. 59)

La creatividad ha sido largamente estudiada por una diversidad de teóricos y especialistas, con diversidad de enfoques y perspectivas en su definición y conceptualización, haciendo de su comprensión una tarea difícil a nivel pedagógico.

Chacón (2005) “afirma que a veces el foco está en el proceso o en la capacidad de creación del sujeto, otras corrientes de pensamiento se centran en el producto creativo, y otras en una mezcla de ambos; Incluyendo la influencia que el entorno o círculo social pueda tener sobre la persona” (pág. 2).

En un intento de mantenerse al día con los enfoques actuales, define la creatividad como la capacidad de producir, con originalidad, plasticidad y naturalidad, cualquier solución innovadora que ofrezca valor material o espiritual para satisfacer imperfecciones o necesidades sociales o personales.

Por su parte, Gardner (2001) sostiene que “el individuo creativo es una persona que regularmente resuelve problemas, desarrolla productos o define nuevos temas en un área que inicialmente se pensaba que era nueva pero que finalmente se acepta en un contexto cultural específico” (pág. 126).

Explorar el desarrollo de la creatividad a través del juego en la educación presenta un desafío a la metodología de enseñanza brindada por los docentes, pocos están interesados en crear nuevos modelos pedagógicos que permitan a los niños cultivar sus capacidades creativas en todos los ámbitos de su análisis de las causas que asfixian la creatividad en el ámbito educativo, ambiente y los beneficios del pensamiento creativo del estudiante, se publican varias definiciones de creatividad.

Ballesteros (2013) sostiene que:

La creatividad es un proceso dinámico y continuo que representa la capacidad creativa que posee un individuo cuando se le da la libertad para hacerlo. La creatividad se caracteriza por la disponibilidad de recursos económicos, educativos y culturales, favoreciendo comportamientos individualistas, innovadores y creativos para alcanzar los logros requeridos. (pág. 16)

La creatividad es un proceso cognitivo que comienza con la necesidad de interpretar una situación o conocimiento acerca de algo, para lo cual inicia la generación de soluciones, como la producción de algo nuevo y adecuado que dé solución a un problema, lo cual lleva a inferir la existencia de una persona que posee una constelación de rasgos intelectuales de personalidad y motivación con capacidad de crear e imaginar de una manera óptima.

La creatividad es un desarrollo cognitivo que se inicia con la necesidad de interpretar una situación o conocimiento sobre algo, para lo cual se inicia la generación de soluciones, como la producción de algo nuevo y adecuado que ofrezca una solución a un problema, llevándolo a inferir la existencia de una persona que tiene una constelación de personalidad intelectual y características motivacionales con una capacidad creativa e imaginativa óptima.

Menchén (1998) afirma que la creatividad:

Una cualidad natural y esencial del espíritu humano que se encuentra potencialmente en todos los seres humanos, es decir que todos somos naturalmente creativos, no hay individuo en el mundo que no tenga esta capacidad, creo que esa es la diferencia en la potenciación de esta cualidad que nos distingue. (pág. 62)

Relaciona la creatividad con la personalidad ya que el sujeto, ante un problema, se motiva a nivel consciente e inconsciente hasta que emerge algo nuevo; El acto creativo es estimulante y gratificante, lo que anima al sujeto a seguir siendo creativo.

La creatividad es una habilidad que se puede estimular, como explica De Bono (1999), quien “si no fomentamos la creatividad, la capacidad creativa dependerá enteramente del talento (natural). Pero si entrenamos sistemáticamente, ofrecemos estructuras y técnicas, podemos superar el nivel general” (pág. 66).

Hay niños con un potencial creativo innato que podemos determinar por ciertas cualidades que caracterizan a un niño altamente creativo, como la originalidad, la curiosidad, la redefinición, la flexibilidad, la perspicacia y la confianza en sí mismo.

Monreal (2000) considera que la noción de creatividad “se aplica tanto a personas (creadores, creativos) como a productos (ideas u obras creativas) o procesos creativos o entornos y entornos (educación creativa, familia creativa) y tiene muchos componentes” (pág. 46).

2.3.2.2. Creatividad en la escuela

Habla de la creatividad como una habilidad con la que todos nacemos, una habilidad que necesita ser estimulada y desarrollada. Los niños son naturalmente creativos y la escuela es uno de los lugares más importantes que estimula y nutre la creatividad.

Por lo tanto, la escuela debe permitir de lado actividades que no requieran de pensamiento crítico y creatividad en su ejecución, es decir, actividades donde solo dan instrucciones a seguir, momentos guiados y dirigidos por el docente.

Sánchez y Morales (2017), quienes critican el modelo educativo anterior, argumentan:

A esta perspectiva se suman las rutinas establecidas en los planes de clase y horarios de estudio, planificados en base a la necesidad de ver y fomentar contenidos conceptuales, desconociendo la naturalidad y los momentos de expresión y exploración de los niños que nacen con un enorme potencial creativo nacen inhibidos cuando ellos crecen; Esto se debe a que tanto el sistema educativo como las normas sociales imperantes fomentan la reducción de la imaginación y favorecen el resignación. (pág. 70)

La escuela debe convertirse en un espacio para el descubrimiento y la generación de conocimientos, pero no para su simple recepción y memorización.

Existe la necesidad de reorganizar el aula para educar a los niños en un ambiente creativo a través de estrategias significativas que realmente apunten a estimular ese potencial; Además, se necesita fortalecer el rol del docente para que la creatividad no sea un tema más en su clase, sino que se permee en todo lo que hace con los alumnos.

La escuela como espacio en el que los niños exploran su entorno con los sentidos, practican el aprendizaje autónomo y favorecen el desarrollo de la creatividad. Esto dirige al niño hacia un pensamiento divergente, dándose cuenta de que no existe una dirección única para todos, y se le inculca en la cabeza que las respuestas correctas no siempre se encuentran con el maestro, sino en su capacidad para atreverse a encontrar ellos con comportamiento exploratorio.

Con base en esta sugerencia, Sánchez y Morales (2017) afirman que en la educación preescolar “se debe brindar a los niños la oportunidad de encontrar sus propias respuestas a través del juego y el descubrimiento, haciendo del proceso de aprendizaje un espacio para fortalecer la creatividad” (pág. 70).

El objetivo principal de las escuelas del futuro debe ser pensar a través del aprendizaje creativo que fomente el conocimiento, el desarrollo de habilidades y la aplicación.

La idea de Rodari (2004) refuerza esta posición al afirmar que “No se puede imaginar una escuela basada en la actividad del niño, en su mente y en su investigación, en su creatividad, si no se le da espacio a la imaginación, que gana en la educación” (pág. 4).

2.3.2.3. Procesos y productos creativos

Cuando una persona creativa elabora un proceso, hay una serie de etapas o procesos conscientes o inconscientes que permiten resolver problemas o cambiar a partir de ideas o soluciones. A su vez, pueden ser técnicas o estrategias que busquen la transformación o la creación a través de la generación de nuevas ideas o combinaciones o relaciones de esas ideas. Muchas veces, el proceso creativo no se convierte en el producto creativo. García (1998) propone las siguientes etapas en el proceso creativo:

- **El encuentro con un problema:** En esta etapa, el sujeto utiliza su pensamiento crítico y su sensibilidad ante los problemas y se da cuenta de la necesidad de crear, resolver problemas o expresar ideas que le preocupan.
- **Generación de ideas:** Durante la fase descontrolada y de juicio, el sujeto puede jugar alegremente con sus ideas, dejando la inspiración al mando y avanzando imaginativamente hacia posibles soluciones a los problemas para refinar el proceso de producción de ideas.

- **Elaboración de Ideas:** En esta etapa se cristaliza el proyecto o creación, utilizando el pensamiento lógico, la inteligencia y el juicio. En esta etapa se seleccionan las ideas, se les asignan entidades, se diseñan con mayor claridad sus modelos mentales de apoyo y, finalmente, se elabora la idea hasta su resultado final.
- **Transferencia de ideas:** La etapa final del proceso creativo significa vincular la nueva idea con otros conocimientos y otras áreas problemáticas y darla a conocer para que entre en el libre juego de la producción de otras ideas.
- **Producto creativo:** Es un trabajo de utilidad aceptado por un grupo en algún momento. A pesar de pasar por un proceso creativo, el valor del producto está en el producto final. (pág. 156)

Otra consideración fundamental es la determinación del valor de un producto creativo, que debe enfatizar la mentalidad específica o el proceso utilizado. El pensamiento creativo se caracteriza por explosiones de imaginación, irracionalidad del proceso, ruptura de reglas, cuestionamiento del juicio y generación espontánea de ideas. De esta manera, se asume que algunos individuos están más equipados que otros para participar en el proceso debido a sus rasgos cognitivos y de personalidad, por lo que la creatividad se ve principalmente como una característica del sujeto.

2.3.2.4 Factores de la creatividad

Según varios autores, varios factores contribuyen al desarrollo de la creatividad. Así que tenemos que usarlos para erradicar nuestra falta de creatividad en todos nosotros:

- **Escuela y creatividad**

Marín & De la Torre (2000) afirman que las escuelas son centros que ayudan a desarrollar la imaginación y la creatividad de los alumnos (pág. 22). Los maestros saben que los niños en las primeras etapas vienen con conocimientos previos y diferentes experiencias de vida, y deben saber cómo utilizar estos conocimientos para desarrollar la creatividad del niño. Las diferentes formas de transmitir sus sentimientos, visiones y mundo tenían que ser capturadas a partir de los diversos programas realizados en la escuela. Fomentar tu creatividad día tras día te permite desarrollar tus capacidades perceptivas, de toma de decisiones y emocionales en el día a día.

Deben crearse programas creativos que ayuden a fomentar la autonomía de los estudiantes, solo así se podrán formar individuos comprometidos y desarrollar sus proyectos de vida para el individuo y el bien común.

- **La percepción en la creatividad de los estudiantes**

Según Rodríguez (2006) “la percepción es el combustible que alimenta el motor de la imaginación, y consiste en ver donde otros no han visto, donde otros han visto, y ver lo que no han visto” (pág. 26). Ciertos factores constructivos deben tenerse en cuenta:

- ✓ ***El ambiente debe ser constructivo, no destructivo ni rutinario:*** solo creando un ambiente emocional de relaciones positivas, motivadoras y entusiastas entre docentes y alumnos se podrá trabajar sin factores de distracción o negatividad que perjudiquen la enseñanza de los alumnos.
- ✓ ***Los sentidos: La información o estímulos se reciben por la vía aferente:*** Es importante que los docentes utilicen todos los recursos pedagógicos y tecnológicos posibles para estimular todos los sentidos. De esta manera, los estudiantes podrán mejorarlos rápidamente.
- ✓ ***Indicadores propios de creatividad: deben ser parte de una estrategia motivadora y ambiciosa:*** A través del curso se deben crear indicadores de logro en creatividad. Actualmente en las escuelas se ve que sus registros están compuestos por indicadores cognitivos o procedimentales por curso y materia, pero esto no es suficiente si queremos eliminar los surcos e ineficiencias creativas.

- **El clima y la creatividad**

Existen diversos factores que favorecen el desarrollo del pensamiento creativo, tales como:

- ✓ ***Un clima adecuado:*** El pensamiento creativo (fluido, flexible, original) se desarrolla en base a la motivación, intereses y diversos rasgos de carácter.
- ✓ ***Un clima democrático:*** Se emerge los intereses y propicia la expresión y participación de todos.
- ✓ ***Atmósfera humanista:*** aceptación mutua, llena de toque humano, todos están conectados entre sí, se atreven a ser ellos mismos.

✓ **Ambiente de acción:** En el aula de un docente creativo, hay mucho trabajo en grupo.

El aumento de la creatividad debe integrarse en todos los ámbitos de la actividad educativa. Esto se verá reforzado si se desarrolla en un ambiente de trabajo agradable, motivador y acogedor. Si los alumnos ven al profesor con cara seria, entonces también se contagiarán de esta actitud. Se debe fomentar la alegría, la seguridad, el impulso y el entusiasmo, lo que conducirá a estudiantes que pueden usar su imaginación.

- **La creatividad y la motivación en los niños**

Motivación proviene del verbo latino mover, por lo que llamamos motivación a todo aquello que incita a la acción y dirige esta situación a la satisfacción de una necesidad humana [...]. [Del mismo modo], existen dos tipos diferentes de motivación: a) Motivación intrínseca: es una parte interna de cada persona que desarrolla su propia motivación intrínseca, b) Motivación extrínseca: Es la motivación que proviene del entorno externo.

De hecho, estos autores señalan que la presencia de ambos tipos de motivación en el ser humano es fundamental para una efectiva productividad creativa. Es por esta razón que los docentes tienen que enseñar todos los días aplicando diferentes e interesantes métodos de enseñanza para desarrollar su mayor creatividad. Hay que empezar a construir aulas con estudiantes creativos que conduzcan a cambios fundamentales y positivos en el progreso humano.

2.3.2.5. Enfoques de la creatividad

En cuanto a la creatividad, se registraron cuatro enfoques: persona creadora, creatividad como producto, proceso creativo y situación. Otros autores también contribuyeron a las ideas de Recio. Estos métodos se describen a continuación:

- a) **La creatividad vinculada a las personas creativas**

Esta visión afirma que la creatividad es una característica humana. Recio está seguro de que todos lo tienen, pero solo algunos pueden demostrarlo. Los defensores de esta idea dicen que “el carácter que describe la creatividad depende de la forma en que se manifiesta en la persona, o del grado de abstracción o elaboración con que el sujeto necesite representarla” (Recio, 1999, pág. 34).

Los autores también afirman que no existe una figura única de persona creativa. Por ejemplo, Afirma la opinión de Guilford de que la acción creativa debe demostrar originalidad de los resultados, flexibilidad para encontrar varias soluciones alternativas a los problemas, riqueza o la capacidad de generar ideas y elaboraciones o descubrir fallas o generar ideas para mejorar los resultados.

b) La creatividad entendida como proceso creativo

Dentro de este grupo, hay quienes privilegian la creatividad como resultado de un proceso, más que como un acto repentino. Intentan identificar aquellos momentos que deben vivirse antes de entregar un producto creativo. En este sentido, dijo Torrens, es el proceso de apreciar problemas o lagunas en la información, formar ideas o hipótesis, probar y revisar esas hipótesis y comunicar los resultados. El proceso más famoso es el divulgado por Wallas en 1976, cuyas etapas son:

- **Fase 1. De la preparación:** Entre otras cosas, una vez que se identifica el problema, la persona trabaja para comprenderlo completamente. Esta es una etapa de conocimiento, e incluso a nivel experto se requiere una buena preparación de las preguntas.
- **Fase 2. De la incubación:** Durante esta etapa, la persona abandona el problema y trabaja en otros problemas, alejándose de él. Se cree que el cerebro sigue intentando encontrar una solución, pero a un nivel inconsciente.
- **Fase 3. Fase de la iluminación:** Este es el momento de reacción al problema, que se manifiesta de muchas maneras. ¡Se acabó el tiempo de Eureka! Este es el afloramiento de la respuesta creativa.
- **Fase 4. Fase de la verificación:** Ahora es el momento de evaluar la idea que se ha adquirido para ver si es adecuada al problema y así poder determinar su calidad.

c) La creatividad incorporada en el producto creativo

Hay un grupo de pensadores que creen que la creatividad se manifiesta en un resultado o producto diferente a los productos o productos existentes porque es auténtico, nuevo y original. Desde este punto de vista, cualquier producto no es creativo, sino que se ajusta a un perfil predeterminado, caracterizado

por: innovador porque rompe con todos los esquemas existentes. Tiene que ser útil, es decir, resolver un problema de una manera diferente a las soluciones existentes. Hay otras métricas como la simplicidad, la comodidad, el costo, etc.

El psicólogo Carl R. Rogers fue un defensor de este enfoque. La creatividad, afirma, es el surgimiento de nuevos artefactos relacionales que se derivan de la singularidad del individuo por un lado y de las contribuciones de otras personas y circunstancias por el otro.

d) La creatividad es resultado de una situación creativa

Para encarnar la creatividad, un sujeto necesita ser influenciado por su entorno. En otras palabras, para este enfoque, la creatividad solo es posible si se cumplen ciertas condiciones que alientan a las personas a encontrar soluciones creativas a los problemas.

Aplicado al campo de la educación, este enfoque significa que los docentes crean un clima social que libera y fomenta la creatividad, postergando el juicio crítico para que los estudiantes puedan expresarse sin miedo, confianza y seguridad, y expresar sus emociones y experiencias.

2.3.2.6. Tipos de creatividad

Uno de ellos es muy creativo, pero en diferentes formas y grados, por lo que hay una gran diferencia en la forma en que se forman los conceptos en una relación específica con cada persona.

En cualquier caso, para De La Torre (1997) existen muchas formas en las que se pueden explorar diferentes niveles de desarrollo creativo, recomendando todo tipo de prácticas para incrementar aún más nuestro vasto potencial creativo. A continuación, mencionaremos los cinco tipos de creatividad propuestos por los autores mencionados:

- **Creatividad mimética**

La imitación es imitar el comportamiento de los demás. Esta es la forma más básica de crear, porque incluso algunos animales la tienen; por ejemplo, los orangutanes pueden fabricar herramientas simples observando a otras criaturas. Desde una perspectiva más profesional, la creatividad imitativa es la aplicación de ideas de un campo a otro.

- **Creatividad bisociativa**

Este tipo de creatividad ocurre cuando nuestra mente consciente se conecta racionalmente con nuestra mente intuitiva, produciendo esos momentos de “iluminación”. En la tradición zen, este intercambio de ideas se conoce como epifanía. La creatividad asociativa dual es la vinculación de ideas familiares con otras desconocidas para generar conceptos diferentes.

- **Creatividad analógica**

En este nivel, es necesario utilizar analogías para resolver problemas complejos. Las analogías se utilizan para transmitir información que entendemos y conservamos para ayudarnos a resolver desafíos en dominios que no conocemos.

- **Creatividad narrativa**

Esta creatividad se manifiesta en la capacidad de crear historias. Empareja los personajes, acciones, descripciones, gramática y narración en la historia. La narración se trata de comunicarse en secuencia.

- **Creatividad intuitiva**

Esta es la mayor forma de creatividad. La intuición es tomar ideas y crearlas en tu mente sin necesidad de imágenes externas. Hay varias formas de facilitar este tipo de creación. Uno es la meditación, el yoga. La idea es vaciar la mente, relajarse y crear un estado fluido de conciencia en el que los pensamientos surjan con facilidad.

- **Creatividad filogenética**

Se entiende como potencial humano. Recibe su nombre porque está asociado con el “phylum” de la especie, y está presente en todos, independientemente de su nivel de desarrollo. Estará al mismo nivel que otros rasgos humanos apropiados como la inteligencia, la sociabilidad, la fuerza de voluntad, etc.

En este sentido, la creatividad será tan universal e indiferente como otras potencialidades humanas. La corriente humanista es la que más enfatiza esta aceptación. Usando el símil de una represa que proporciona electricidad, diría que la creatividad filogenética se identificaría como un líquido en su estado natural, y, por lo tanto, llegando a la represa.

- **Creatividad potencial**

Se refiere al potencial personal, la posibilidad de generar nuevas ideas. Funciona tanto para niños como para adultos, siempre y cuando tengan la capacidad (habilidad y actitud) de generar ideas más allá de lo aprendido. Se puede desarrollar a través de la estimulación creativa. Los humanos, no las especies que emergen en la creatividad filogenética, son portadores del potencial para cambiar los entornos.

Las diferencias en el desempeño creativo se explican entonces por el desarrollo del potencial de un individuo para interactuar con su entorno. Usar un depósito de agua como metáfora es equivalente a la energía potencial del agua, concentrada en cierta cantidad, hay una diferencia de altura y la caída se convierte en energía cinética.

- **Creatividad cinética**

Poder en acción. Así lo entienden quienes ven la creatividad como un proceso. La teoría psicológica —psicoanálisis, asociacionismo, Gestalt— es un ejemplo de este sentimiento. Lo entienden como un proceso mental especial distinto de la inteligencia. Baila con el agua cayendo y empujando las turbinas. (pág. 81)

2.3.2.7. Importancia de desarrollar la creatividad

Al espolear la creatividad, los niños tendrán una mayor probabilidad de participar en actividades que ayuden a descubrir sus habilidades, permitan desarrollar el pensamiento y mejoren su imaginación. Como resultado, los niños creativos se sienten más felices y satisfechos haciendo lo que se les ha dado. Permitirte explorar y descubrir a través de la experimentación te anima a usar tus habilidades naturales para generar aprendizaje.

La creatividad está directamente relacionada con el pensamiento de los niños, permitiéndoles adaptarse a las circunstancias cambiantes, percatándose de que su pensamiento no se limita a brindar soluciones a los problemas, es por ello que Ruíz (2015) plantea que la creatividad:

Existe en todo niño, durante los primeros cinco años la plasticidad del cerebro permite mayores posibilidades de captar lo que imagina, con máxima capacidad asimilativa, permitiendo el desarrollo de su naturaleza creativa, crítica y reflexiva a través de la imaginación y el pensamiento fantasioso. Es

así como tienes que canalizar tu creatividad y capacidad de pensamiento para avanzar en el desarrollo de tus ideas y traducirlas en realidad. (pág.35)

Fortalecer su creatividad y curiosidad innata, guiar al niño a construir su propio conocimiento de manera original, desarrollar su flexibilidad de pensamiento, no dejarse dominar ni influenciar por modelos establecidos, al tiempo que le permite potenciar la confianza en sí mismo, sus habilidades y destrezas que lo hacen más ser humano sensible y consciente de su entorno.

Te permite cambiar la realidad fomentando el desarrollo creativo desde una edad temprana. Así, un niño creativo tiene una gran personalidad, construye autoestima, es crítico, tiene confianza en sí mismo y se beneficia en la toma de decisiones y en las relaciones sociales con los demás. Al darle libertad, ayudará a aumentar su capacidad creativa, al controlar sus emociones y encauzar su energía para emprender actividades que le permitan incrementar su aporte personal.

Es fundamental generar a los niños dándoles confianza e iniciativa para que puedan trabajar sin miedo, por eso Flores (2018) menciona la educación para la creatividad:

Su objetivo es desarrollar personas creativas, con visión de futuro, proactivas, seguras de sí mismas, amantes de la aventura y listas para enfrentar los obstáculos que se encuentran en la escuela y en la vida cotidiana. Transformar niños pasivos en emprendedores, capaces de participar en la construcción de una nueva sociedad. (pág. 30)

Parte fundamental para fomentar la creatividad es el entorno en el que crece un niño, y Camus (2018) afirma que” la creatividad nace en la cuna del hogar y en el mundo interior de los padres, por eso es importante fomentar la creatividad en niños (pág. 46)” Este ambiente Influye directamente en la creatividad del niño, es responsable de su aumento o se mantiene en el proceso.

2.3.2.8. Dimensiones del desarrollo de la creatividad

Torrance (1977), identificó las dimensiones de la creatividad de la siguiente manera:

- **Fluidez**

La fluidez se define por el pensamiento funcional, las conexiones neuronales, la simplicidad, la expresión y la habilidad y variedad para crear y expresarse

libremente. Es la capacidad de producir ideas en consideración a la cantidad y calidad que debe ocurrir con naturalidad y seguir, en otras palabras, demostrando fluidez en la emisión de respuestas ante circunstancias imprevistas.

Además, incluye la proporción de una persona capaz de crear ideas sobre un problema particular, es la variedad y originalidad de resolver un problema desde diferentes perspectivas, y la estructura involucrada en la factibilidad de propuestas e invenciones ejecutables.

A los infantes les resulta fácil generar algunas ideas a partir de su lenguaje; asimismo, se refiere a la creatividad, que no cede ante lo primero, sino que, por el contrario, tiene constantemente otras opciones. La movilidad corresponde a un nuevo pensamiento que busca reformar una organización, estructura o sistema. Para ello, vincula palabras, definiciones y eventos.

- **Flexibilidad**

Es la capacidad de los estudiantes para generar diferentes soluciones para diferentes campos. Considerando lo descrito anteriormente, a diferencia de la fluidez, se basa en la capacidad demostrada de una persona para pensar, investigar y validar ideas innovadoras, comparándolas y así poder ampliar aún más la perspectiva a través de la comparación y la generalización para hacer frente a diferentes situaciones.

Igualmente, se ve como un elemento definido por la calidad creativa. Es la capacidad de redefinir, reinterpretar, adaptar o utilizar alternativas novedosas para lograr una solución. En este sentido, suele verse como la capacidad de repensar, darle un significado diferente y, en lo posible, modificar el comportamiento en un intento de dar una solución a una situación particular. La flexibilidad de los infantes es la capacidad de generar opciones viables desde diferentes perspectivas, áreas de su necesidad para un único dominio de conocimiento. Asumiendo que para él la solución puede estar en lugares desconocidos, cuando experimenta no le teme al resultado inesperado porque le emociona la posibilidad, la persona creativa no mide a la hora de buscar oportunidades y expresar ideas hasta que descubre a la persona que se adapta a la situación que se presenta y crea una expectativa que proporciona la motivación para continuar con la intención de resolver el caso presentado.

- **Originalidad**

Es la actitud de la persona de ofrecer ideas de forma natural y diferente, lejos de la perceptibilidad habitual, lejos de lo predeterminado y común. Se plantea en base a factores como lo que no parece ser cotidiano, incursionar en la incertidumbre, conseguir la libertad de pensamiento para crear nuevas oportunidades.

Se caracteriza por detallar una idea o producto y verlo como algo deseable y generar ideas ingeniosas, así mismo, se describe como algo especial, por lo que la gente les pide a muchas personas que muestren transparencia en sus vidas porque hoy en día los jóvenes y adolescentes siguen la moda y otros patrones.

Al igual que Guilford, menciona que para que una persona sea original debemos crear un ambiente agradable, estimulante y acogedor en el que el niño viva y cree nuevas situaciones, nuevos materiales, nuevos juegos, nuevos pensamientos confiados y normas positivas.

La originalidad, por otro lado, es la capacidad de formular respuestas diferentes, innovadoras y originales de maneras inusuales. A diferencia de lo propuesto anteriormente, las medidas que se pueden generar deben ser realistas y distintivas. Piense en alternativas inesperadas que a veces se descartan como inútiles. (pág. 48)

2.3.2.9. Estrategias didácticas para la creatividad

Las estrategias de instrucción derivadas de enfoques creativos son variadas. De la Torre (2003) propone una gama de posibles métodos y estrategias de enseñanza creativa que se pueden aplicar a la enseñanza:

- **Los métodos indirectos:** El docente no es sólo un transmisor de conocimientos, también proporciona la situación y el contexto de aprendizaje. Los maestros valoran la adquisición de información por parte de los estudiantes a través de texto o material gráfico, la observación y la colaboración con los compañeros de clase.
- **Las estrategias observacionales:** Enseñar la observación significa despertar la conciencia de los múltiples significados de las cosas que nos rodean. La observación implica notar, distinguir elementos, relacionarlos e interpretarlos. Ya sea que estemos hablando de un texto literario, de un

problema o de una obra de arte, el sujeto aporta su percepción e interpretación de los datos y reproduce su percepción.

- **La interrogación:** Como estrategia creativa de enseñanza, la interrogación no busca preguntas que requieran datos específicos, sino preguntas que permitan asociaciones ingeniosas, metáforas que estimulen la curiosidad. Las preguntas instigadoras sin respuestas claras promueven el pensamiento divergente.
- **La solución de problemas:** Como método de enseñanza, se puede aplicar a las matemáticas y otras materias. Empezar con algunos hechos, luego buscar las ideas que nos lleven a comprenderlos, y concretar en hipótesis para predecir soluciones.
- **Otras estrategias de enseñanza creativa:** Pueden ser heurísticas, aprendizaje por descubrimiento, métodos de proyecto, poemas didácticos, indagación y análisis de errores.

Una de las reflexiones actuales sobre la creatividad es su aspecto comunitario. La creatividad no es solo la capacidad individual de generar ideas, sino que también se da en grupos, comunidades y escuelas donde, a través del liderazgo creativo, las personas son capaces de avanzar y hacer aportes relevantes en sus campos. El resultado no es sólo la suma de cada uno de sus miembros. La interacción, el liderazgo, la aceptación de metas y una actitud colaborativa son algunos de los elementos. (pág. 207)

2.4 Definición de términos básicos

- **Actividades creativas:** organice una serie de actividades educativas específicas diseñadas para promover las habilidades de pensamiento creativo. Se desarrollan a través de ejercicios, experiencias, procedimientos, dinámicas, técnicas o métodos destinados a potenciar el desarrollo creativo.
- **Creatividad artístico plástica:** se da a través de la imaginación y la fantasía relacionada con sensaciones, motivos, emociones, intereses. Los individuos expresan sus experiencias a través del dibujo, dibujo, etc.
- **Creatividad científica:** producida a través del pensamiento y la imaginación productivos o divergentes, posibilita la investigación de la realidad, lo que nos permite comprender las cosas, identificar y comprender los principios y leyes

que rigen los fenómenos y posibilitar el desarrollo del conocimiento, el conocimiento científico.

- **Creatividad práctica:** se reconoce en el trabajo cotidiano de niños y adultos, y se manifiesta cuando el individuo utiliza su mente racional para resolver problemas prácticos y cotidianos, desarrollando soluciones útiles e innovadoras desconocidas para el colectivo.
- **Creatividad técnica:** la creatividad tecnológica ocurre cuando se utilizan y aplican principios y leyes para especificar y crear objetos y materiales técnicos para uso humano.
- **Creatividad:** es la capacidad de pensar fuera de la caja, encontrar nuevas soluciones y generar ideas. A través de la inteligencia, una persona puede pensar, analizar información, comprender causa y efecto y sacar conclusiones.
- **El juego espontáneo:** cuando los niños “juegan” porque quieren y no por otra razón, “juegan” con la dirección del niño. Este juego es muy valioso y debe fomentarse y fomentarse, ya que se considera una parte normal del desarrollo de un niño.
- **Elaboración:** es el grado de desarrollo de la generación del pensamiento, que se manifiesta por la riqueza y complejidad de la realización de determinadas tareas.
- **Flexibilidad:** es la capacidad de adaptarse, redefinir, reinterpretar o adoptar nuevas estrategias para lograr metas, la flexibilidad de pensamiento se muestra cuando las respuestas a las preguntas indican un uso inusual de las mismas. La flexibilidad se puede identificar como un aspecto cualitativo de la creatividad.
- **Juego:** es una actividad en la que uno o más jugadores usan su imaginación o herramientas para crear una situación con un cierto número de reglas para brindar entretenimiento o diversión.
- **Juegos reglados:** suelen ser adecuados para niños de entre 6 y 12 años, ya que a partir de los 6 años se incorporan reglas y estas reglas se vuelven más complejas. Este tipo de juego facilita la interacción entre ellos, y una comprensión gradual de las reglas facilita el pensamiento y la planificación estratégica.
- **Juegos simbólicos:** estos juegos se caracterizan por sustituir la función de un objeto por otra función imaginaria. Por ejemplo: se puede usar una caja de cartón

para simular que es una casa, o los niños pueden usar una pipa como cañón. Son juegos que resaltan la creatividad y la imaginación de los niños.

- **Los juegos funcionales:** consisten en acciones muy sencillas como extender y doblar un brazo o una pierna, mover un dedo, tocar objetos, hacerlos vibrar, emitir ruidos o sonidos.

2.5 Hipótesis de investigación

2.5.1 Hipótesis general

El juego influye significativamente en el desarrollo de la creatividad de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658-Huacho, 2022.

2.5.2 Hipótesis específicas

- El juego influye significativamente en la fluidez creativa de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658-Huacho, 2022.
- El juego influye significativamente en la flexibilidad creativa de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658-Huacho, 2022.
- El juego influye significativamente en la originalidad creativa de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658-Huacho, 2022.

2.6 Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
EL JUEGO	• Dimensión social	<ul style="list-style-type: none"> • Aprende conductas deseables como compartir. • Respeta el turno de los demás durante el juego. • Construye nueva manera de relacionarse con los demás. 	Ítems
	• Dimensión cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> • Favorece el desarrollo del pensamiento. • Favorece la empatía para situarse en el lugar de otro. • Desarrolla el dominio del lenguaje. 	Ítems
	• Dimensión sensorial	<ul style="list-style-type: none"> • Describe una serie de sensaciones. • Permite la exploración de las propias posibilidades. • Adquisición de esquemas. 	Ítems

EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Fluidez 	<ul style="list-style-type: none"> • Sugieren ideas nuevas para que jueguen. • Buscan soluciones a los problemas que surgen durante el juego. • Desarrolla soluciones alternativas a los problemas. 	Ítems
	<ul style="list-style-type: none"> • Flexibilidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Acepta las opiniones de sus compañeros. • Cree ideas para juegos y acepte juegos de sus compañeros de clase. • Tolerancia a sus compañeros y no, les obliga a jugar con él o ella. 	Ítems
	<ul style="list-style-type: none"> • Originalidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Propone ideas nuevas de juego. • Piensa en otro juego si es que ese no le resulta. • Propone soluciones únicas o diferentes. 	Ítems

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Diseño metodológico

Para el presente estudio utilizamos el diseño no experimental de tipo transeccional o transversal. Ya que el plan o estrategia concebida para dar respuestas a las preguntas de investigación, no se manipulo ninguna variable, se trabajó con un solo grupo, y se recolectaron los datos a analizar en un solo momento.

3.2 Población y muestra

3.2.1 Población

La población en estudio, la conforman todos los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 658 en el distrito de Huacho, matriculados en el año escolar 2022, los mismos que suman 80.

3.2.2 Muestra

Debido a la población relativamente pequeña, se decidió utilizar la herramienta de recolección de datos a toda la población.

3.3 Técnicas de recolección de datos

Para la investigación de campo se utilizó la técnica de la observación y para la recolección de los datos, se aplicó la lista de cotejo previa coordinación y trabajo con los docentes, lo que me permitió estudiar a las dos variables cualitativas de manera cuantitativa, es decir desde el enfoque mixto.

Utilizamos el instrumento lista de cotejo sobre el juego en el desarrollo de la creatividad, que consta de 10 ítems con alternativas ordinales para la primera variable, y 20 ítems para la segunda variable en el que se observa a los niños, de acuerdo a su participación y actuación durante las actividades se le evalúa uno a uno a los niños elegidos como sujetos muestrales.

3.4 Técnicas para el procesamiento de la información

Este estudio utiliza el sistema estadístico SPSS versión 23. Y realizar investigaciones estadísticas descriptivas: medidas de tendencia central, medidas de dispersión y curtosis.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1 Análisis de resultados

Los resultados que se indican en la siguiente sección se obtuvieron luego de utilizar la herramienta de recolección de datos a los niños sobre el juego:

Tabla 1

Durante el juego, imita a sus compañeros de equipo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

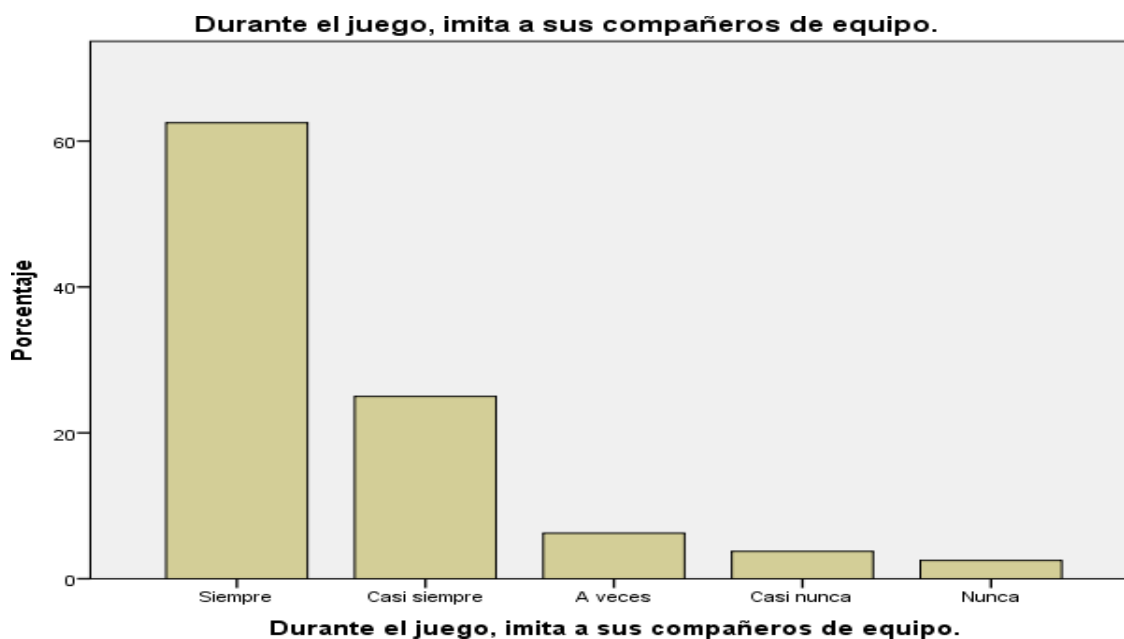


Figura 1: Durante el juego, imita a sus compañeros de equipo.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre durante el juego, imitan a sus compañeros de equipo; el 25,0% casi siempre durante el juego, imitan a sus compañeros de equipo, el 6,3% a veces durante el juego, imitan a sus compañeros de equipo, el 3,8% casi nunca durante el juego, imitan a sus compañeros de equipo y el 2,5% nunca durante el juego, imitan a sus compañeros de equipo.

Tabla 2

Cuando juega con sus compañeros se integra al grupo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

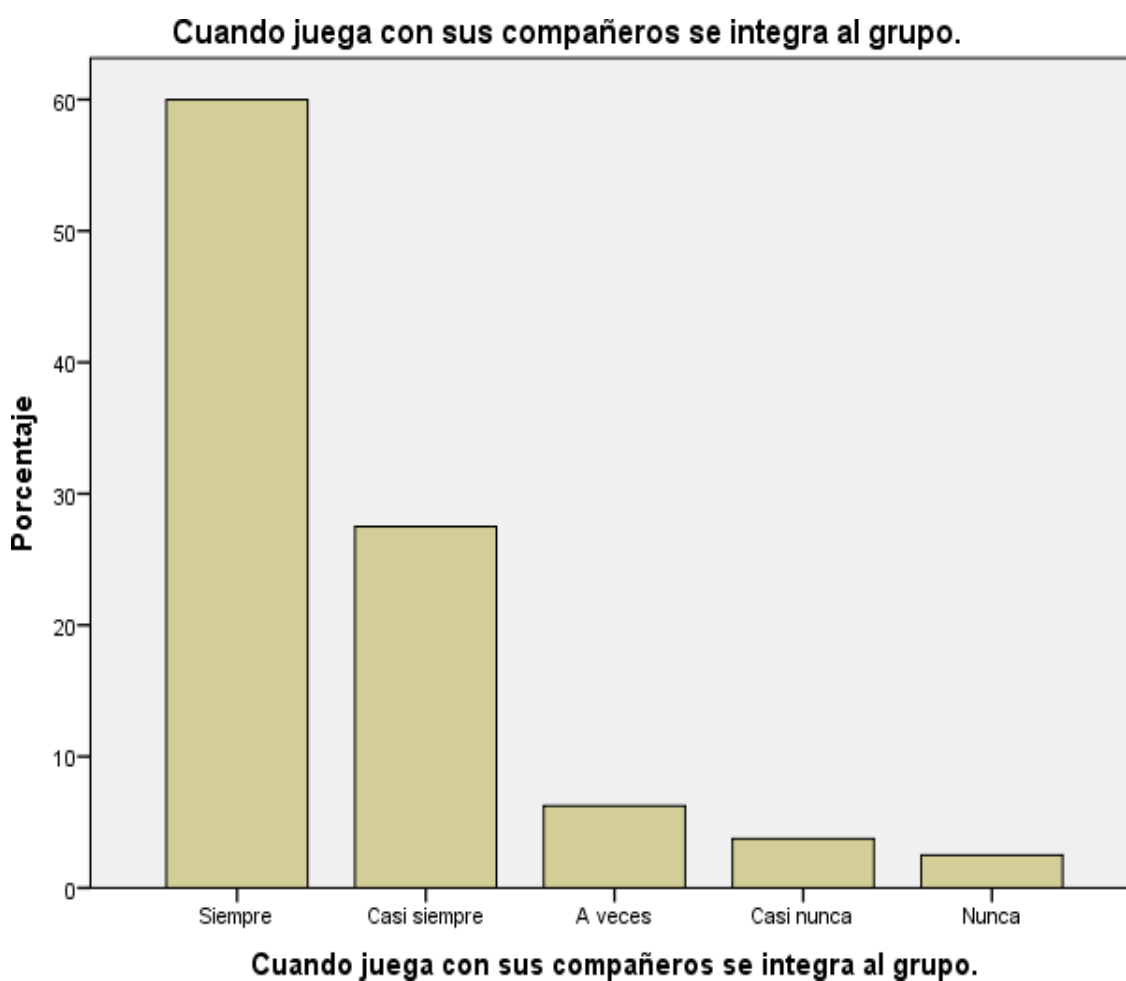


Figura 2: Cuando juega con sus compañeros se integra al grupo.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre cuando juegan con sus compañeros se integran al grupo; el 27,5% casi siempre cuando juegan con sus compañeros se integran al grupo, el 6,3% a veces cuando juegan con sus compañeros se integran al grupo, el 3,8% casi nunca cuando juegan con sus compañeros se integran al grupo y el 2,5% nunca cuando juegan con sus compañeros se integran al grupo.

Tabla 3

Juega según sus propios estándares.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

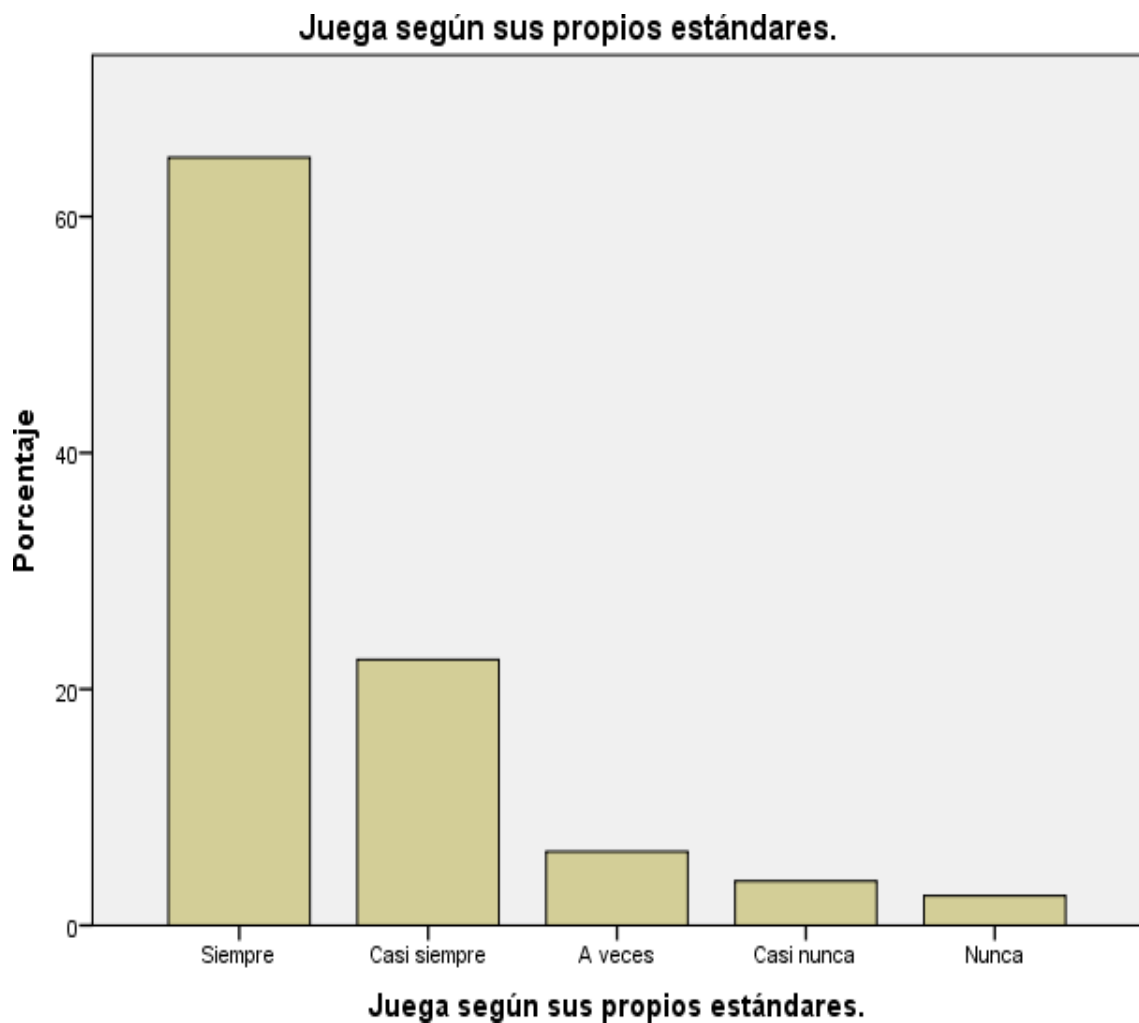


Figura 3: Juega según sus propios estándares.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre juegan según sus propios estándares; el 22,5% casi siempre juegan según sus propios estándares, el 6,3% a veces juegan según sus propios estándares, el 3,8% casi nunca juegan según sus propios estándares y el 2,5% nunca juegan según sus propios estándares.

Tabla 4

Juega con sus mismos compañeros.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

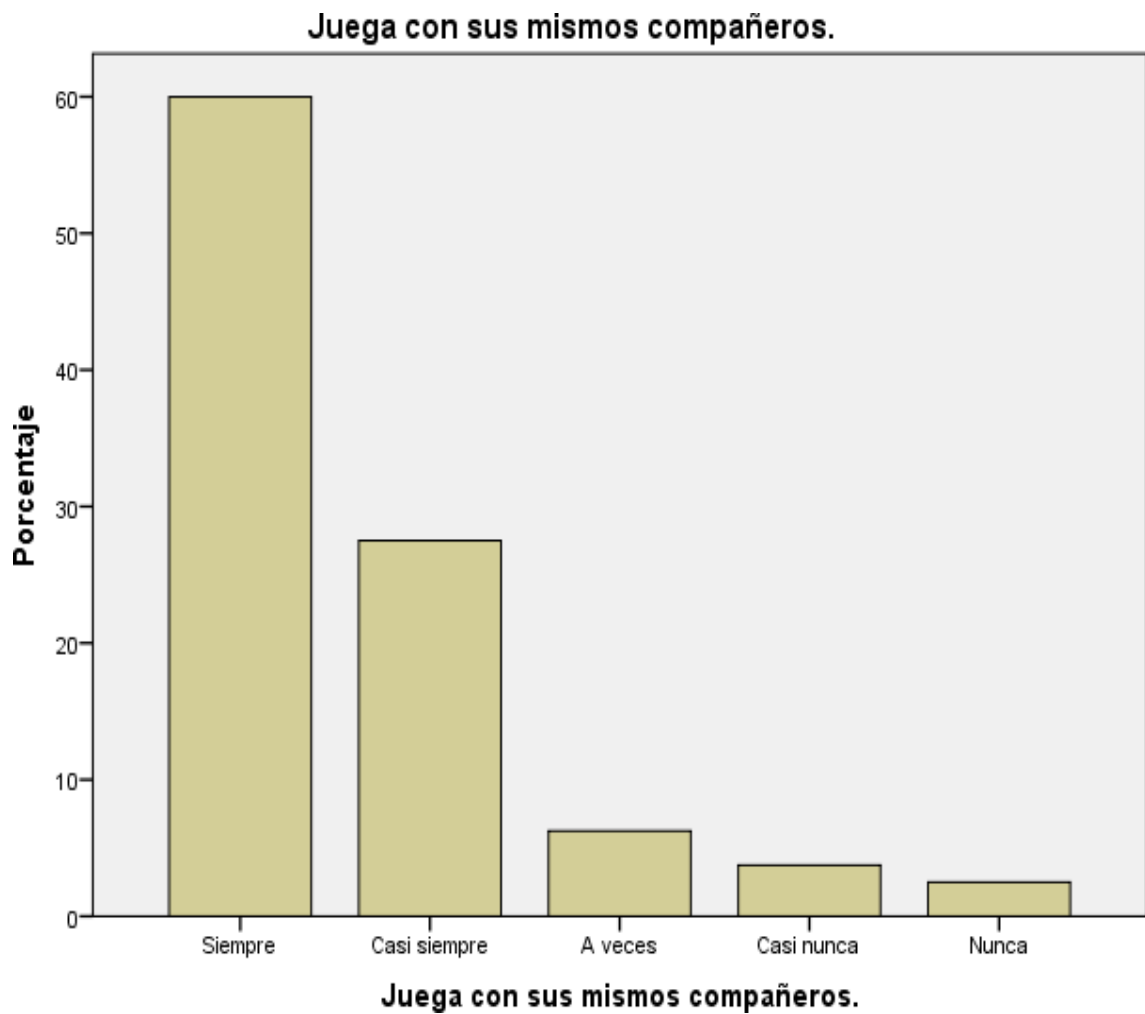


Figura 4: Juega con sus mismos compañeros.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre juegan con sus mismos compañeros; el 27,5% casi siempre juegan con sus mismos compañeros, el 6,3% a veces juegan con sus mismos compañeros, el 3,8% casi nunca juegan con sus mismos compañeros y el 2,5% nunca juegan con sus mismos compañeros.

Tabla 5

Durante el juego, crea situaciones basadas en la vida real.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	6	7,5	7,5	95,0
	Casi nunca	3	3,8	3,8	98,8
	Nunca	1	1,3	1,3	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

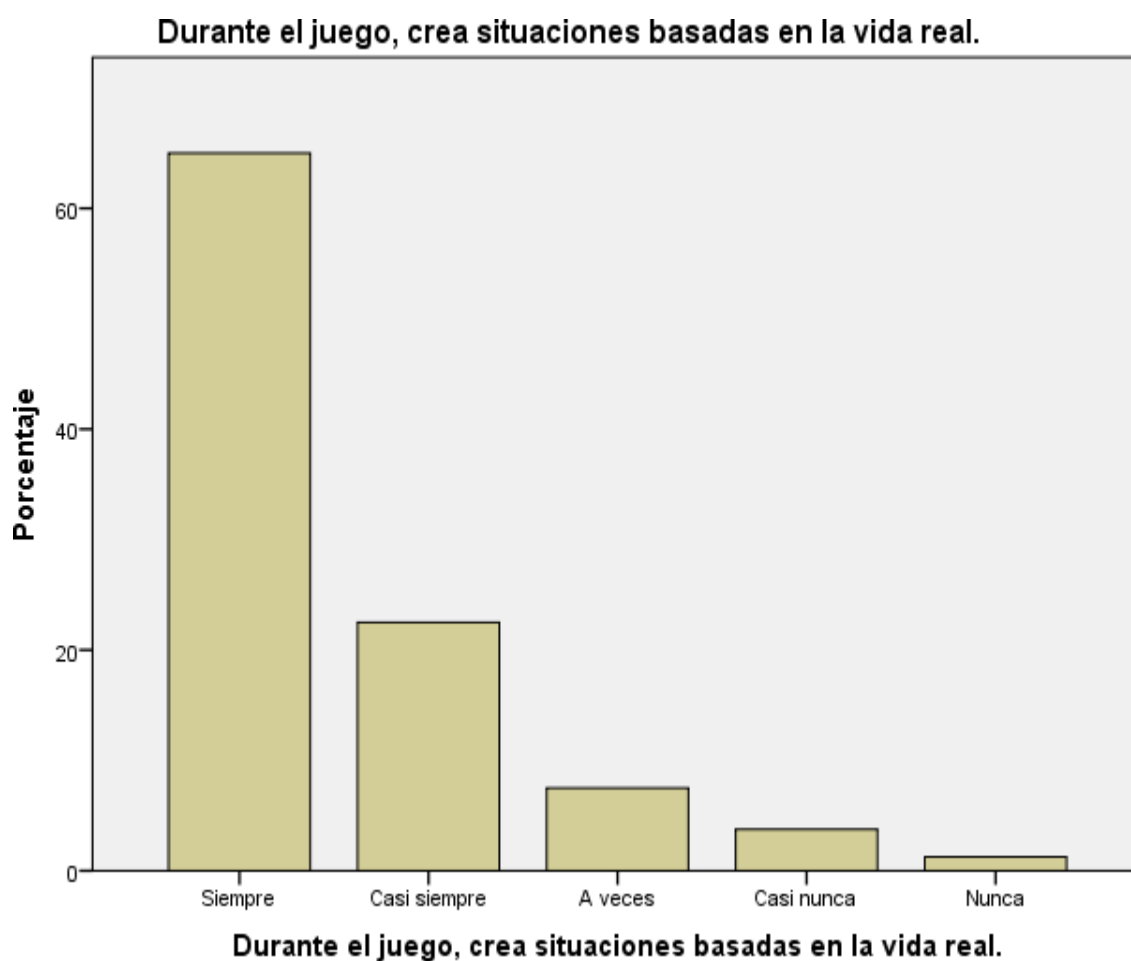


Figura 5: Durante el juego, crea situaciones basadas en la vida real.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre durante el juego, crean situaciones basadas en la vida real; el 22,5% casi siempre durante el juego, crean situaciones basadas en la vida real, el 7,5% a veces durante el juego, crean situaciones basadas en la vida real, el 3,8% casi nunca durante el juego, crean situaciones basadas en la vida real y el 1,3% nunca durante el juego, crean situaciones basadas en la vida real.

Tabla 6

Reconoce las diferencias y similitudes de la forma, color y tamaño mientras juega.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	54	67,5	67,5	67,5
	Casi siempre	16	20,0	20,0	87,5
	A veces	6	7,5	7,5	95,0
	Casi nunca	2	2,5	2,5	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Reconoce las diferencias y similitudes de la forma, color y tamaño mientras juega.

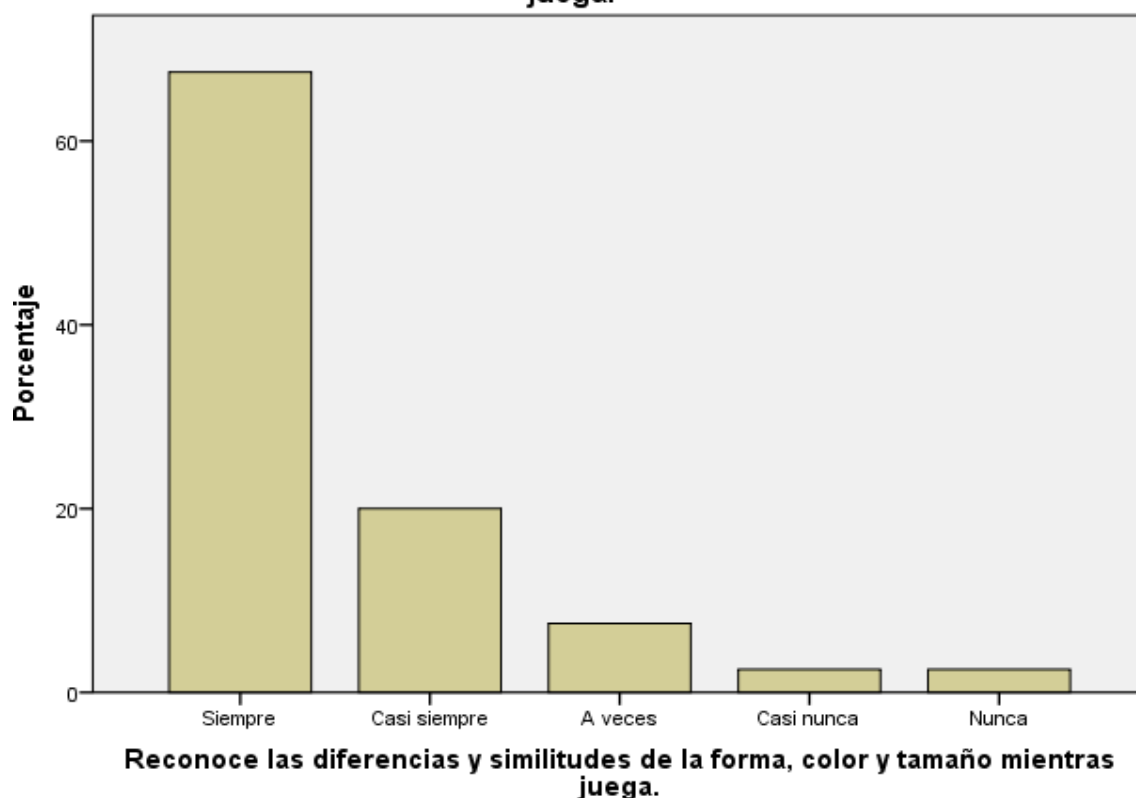


Figura 6: Reconoce las diferencias y similitudes de la forma, color y tamaño mientras juega.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 67,5% siempre reconocen las diferencias y similitudes de la forma, color y tamaño mientras juegan; el 20,0% casi siempre reconocen las diferencias y similitudes de la forma, color y tamaño mientras juegan, el 7,5% a veces reconocen las diferencias y similitudes de la forma, color y tamaño mientras juegan, el 2,5% casi nunca reconocen las diferencias y similitudes de la forma, color y tamaño mientras juegan y el 2,5% nunca reconocen las diferencias y similitudes de la forma, color y tamaño mientras juegan.

Tabla 7

Durante el juego, piensa y expresa tus deseos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

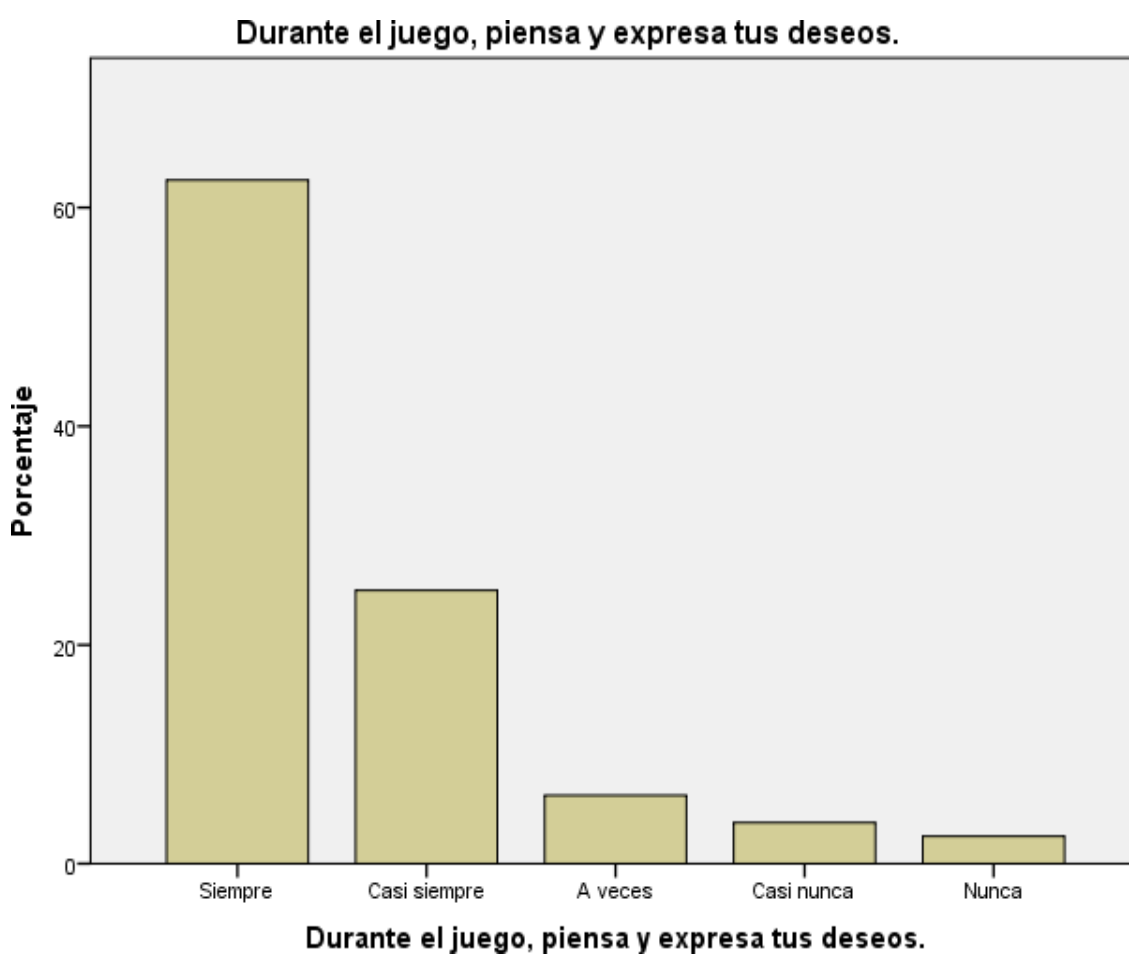


Figura 7: Durante el juego, piensa y expresa tus deseos.

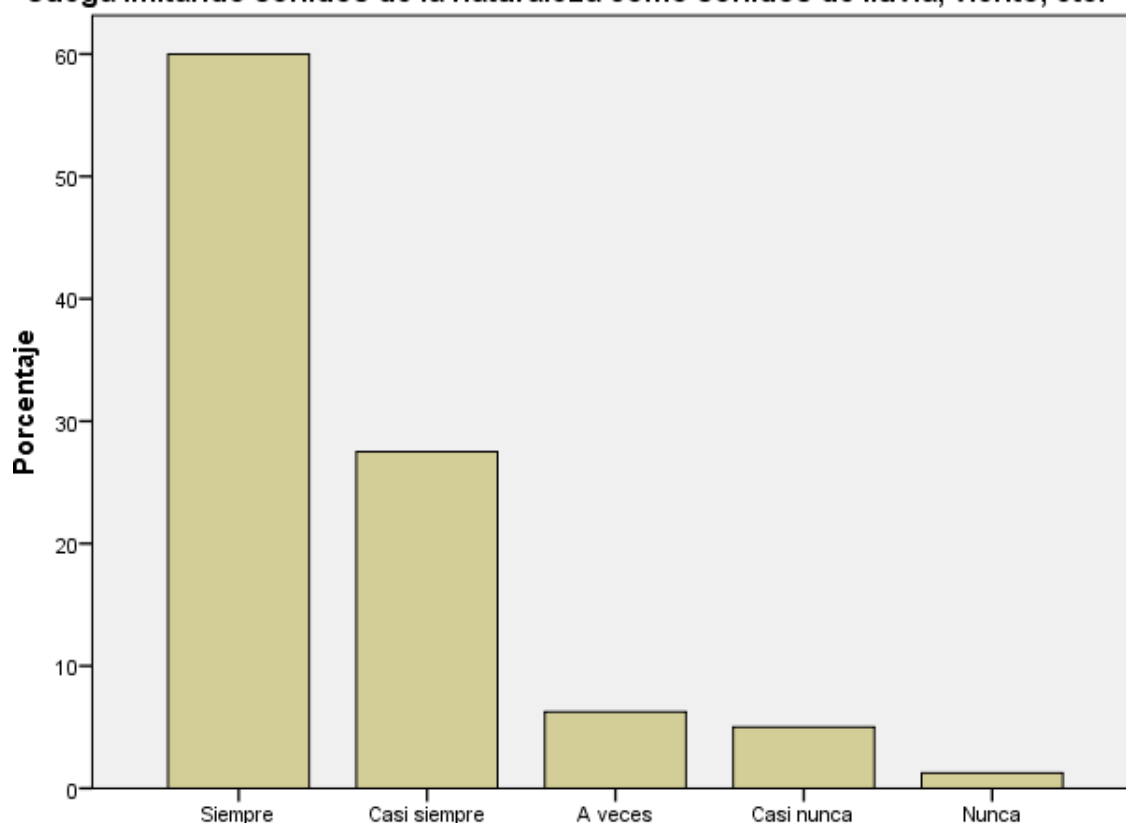
Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre durante el juego, piensan y expresan sus deseos; el 25,0% casi siempre durante el juego, piensan y expresan sus deseos, el 6,3% a veces durante el juego, piensan y expresan sus deseos, el 3,8% casi nunca durante el juego, piensan y expresan sus deseos y el 2,5% nunca durante el juego, piensan y expresan sus deseos.

Tabla 8

Juega imitando sonidos de la naturaleza como sonidos de lluvia, viento, etc.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	4	5,0	5,0	98,8
	Nunca	1	1,3	1,3	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Juega imitando sonidos de la naturaleza como sonidos de lluvia, viento, etc.



Juega imitando sonidos de la naturaleza como sonidos de lluvia, viento, etc.

Figura 8: Juega imitando sonidos de la naturaleza como sonidos de lluvia, viento, etc.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre juegan imitando sonidos de la naturaleza como sonidos de lluvia, viento, etc; el 27,5% casi siempre juegan imitando sonidos de la naturaleza como sonidos de lluvia, viento, etc, el 6,3% a veces juegan imitando sonidos de la naturaleza como sonidos de lluvia, viento, etc, el 5,0% casi nunca juegan imitando sonidos de la naturaleza como sonidos de lluvia, viento, etc y el 1,3% nunca juegan imitando sonidos de la naturaleza como sonidos de lluvia, viento, etc.

Tabla 9

Cuando juega lanza la pelota dependiendo la distancia.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

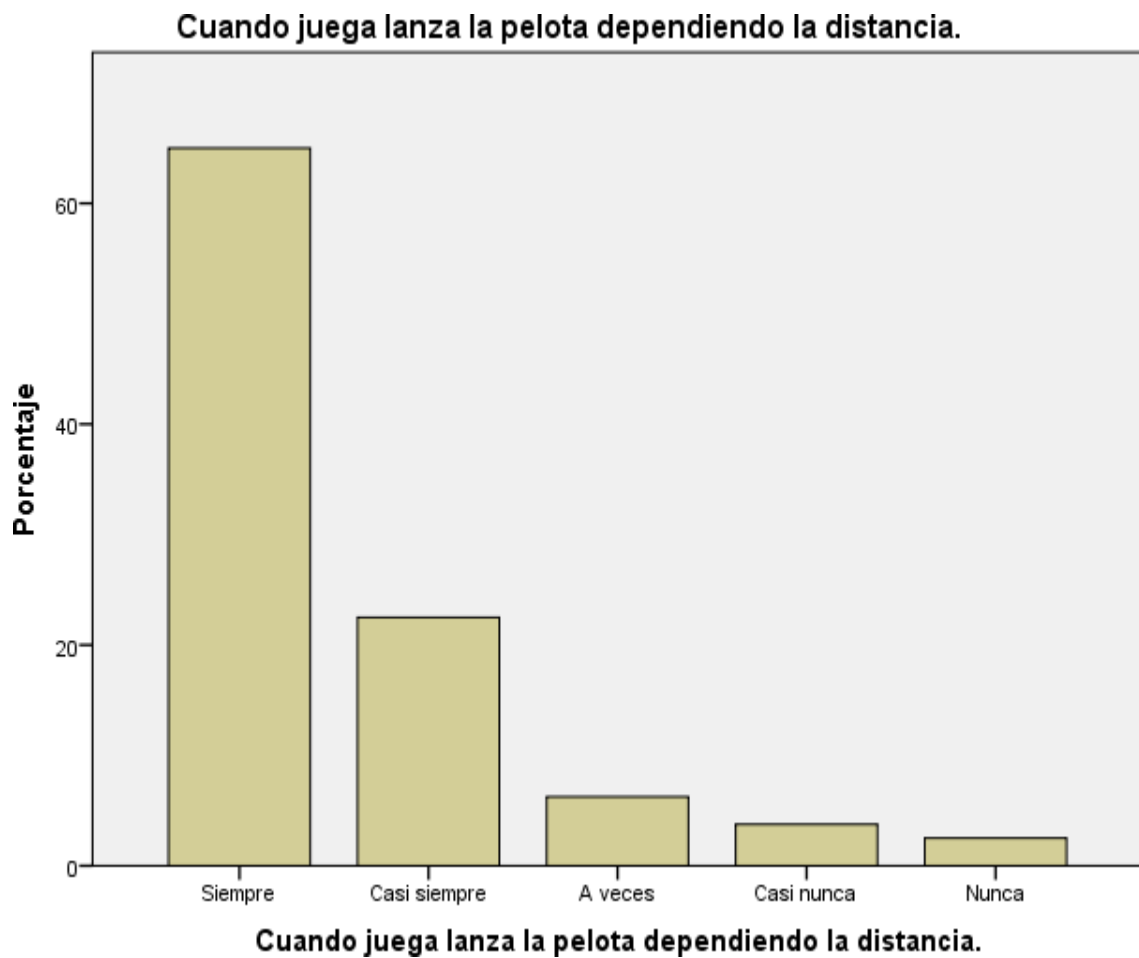


Figura 9: Cuando juega lanza la pelota dependiendo la distancia.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre cuando juegan lanzan la pelota dependiendo la distancia; el 22,5% casi siempre cuando juegan lanzan la pelota dependiendo la distancia, el 6,3% a veces cuando juegan lanzan la pelota dependiendo la distancia, el 3,8% casi nunca cuando juegan lanzan la pelota dependiendo la distancia y el 2,5% nunca cuando juegan lanzan la pelota dependiendo la distancia.

Tabla 10

Juega con arcilla moldeando figuras.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	6	7,5	7,5	95,0
	Casi nunca	2	2,5	2,5	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

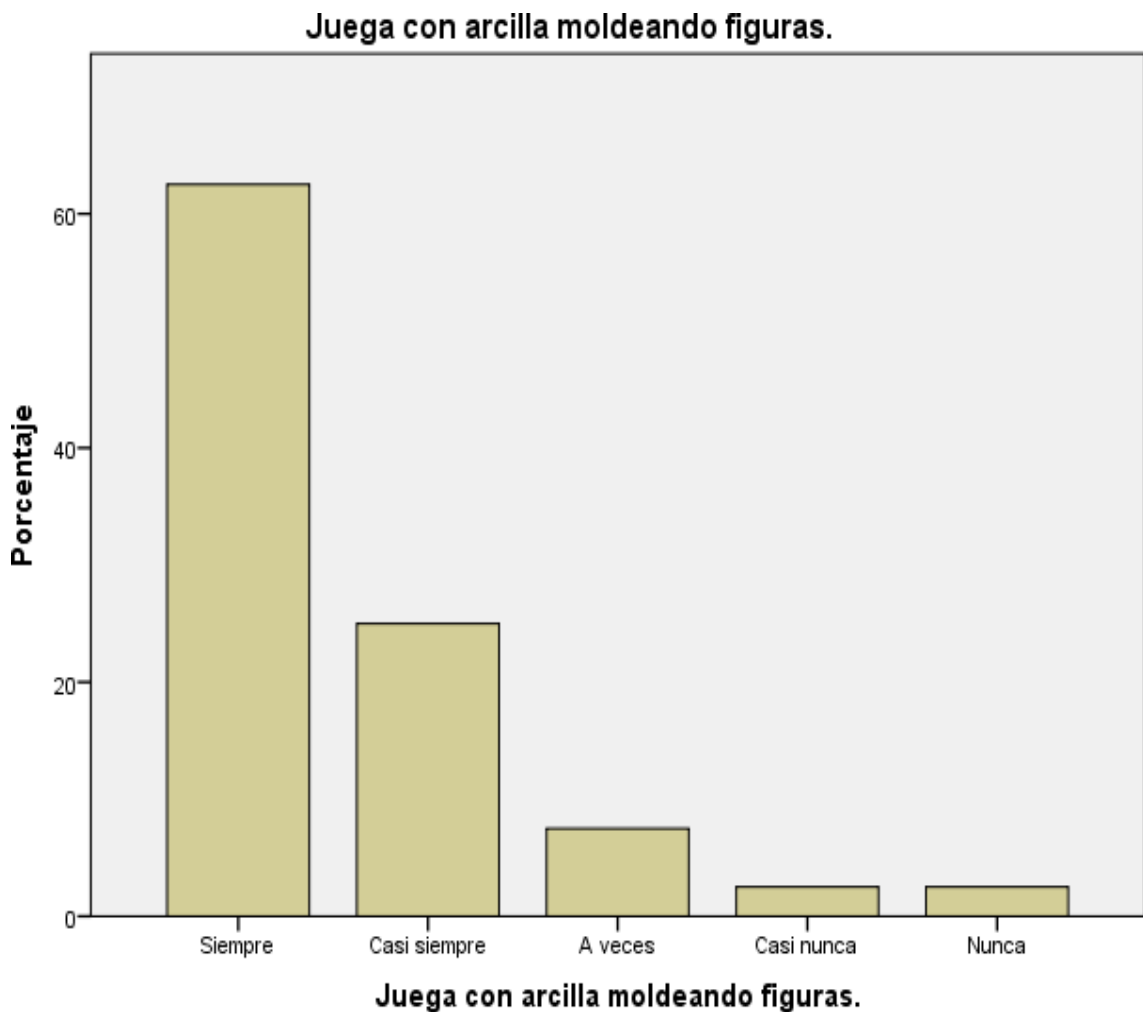


Figura 10: Juega con arcilla moldeando figuras.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre juegan con arcilla moldeando figuras; el 25,0% casi siempre juegan con arcilla moldeando figuras, el 7,5% a veces juegan con arcilla moldeando figuras, el 2,5% casi nunca juegan con arcilla moldeando figuras y el 2,5% nunca juegan con arcilla moldeando figuras.

Los resultados que se indican en la siguiente sección se obtuvieron luego de utilizar la herramienta de recolección de datos a los niños sobre la creatividad:

Tabla 1

Acepta y respeta las opiniones de sus compañeros sobre el juego.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	46	57,5	57,5	57,5
	Casi siempre	24	30,0	30,0	87,5
	A veces	6	7,5	7,5	95,0
	Casi nunca	2	2,5	2,5	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
Total		80	100,0	100,0	



Figura 1: Acepta y respeta las opiniones de sus compañeros sobre el juego.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 57,5% siempre aceptan y respetan las opiniones de sus compañeros sobre el juego; el 30,0% casi siempre aceptan y respetan las opiniones de sus compañeros sobre el juego, el 7,5% a veces aceptan y respetan las opiniones de sus compañeros sobre el juego, el 2,5% casi nunca aceptan y respetan las opiniones de sus compañeros sobre el juego y el 2,5% nunca aceptan y respetan las opiniones de sus compañeros sobre el juego.

Tabla 2

Narra el juego con un lenguaje verbal fluido.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

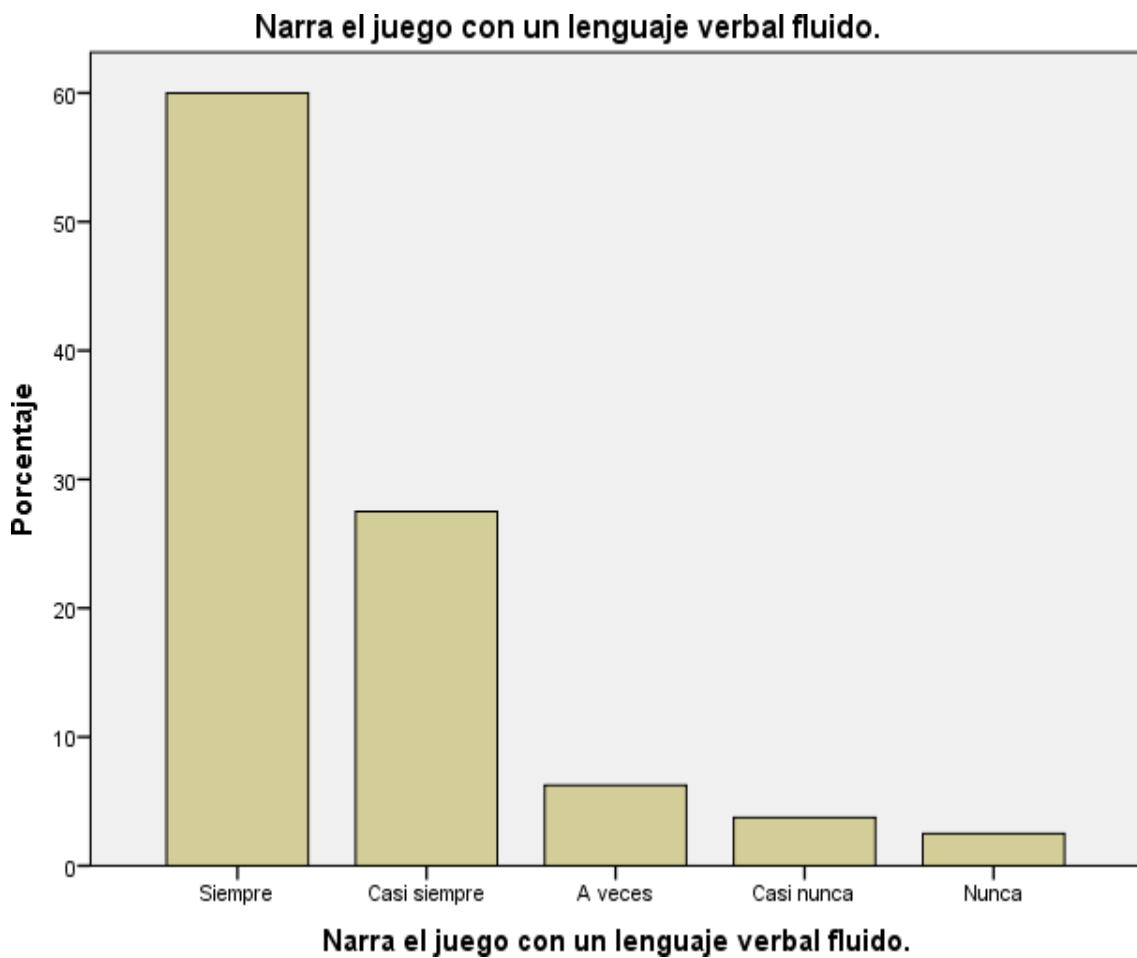


Figura 2: Narra el juego con un lenguaje verbal fluido.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre narran el juego con un lenguaje verbal fluido; el 27,5% casi siempre narran el juego con un lenguaje verbal fluido, el 6,3% a veces narran el juego con un lenguaje verbal fluido, el 3,8% casi nunca narran el juego con un lenguaje verbal fluido y el 2,5% nunca narran el juego con un lenguaje verbal fluido.

Tabla 3

Agrega nuevas reglas de juego en base a las reglas ya establecidas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

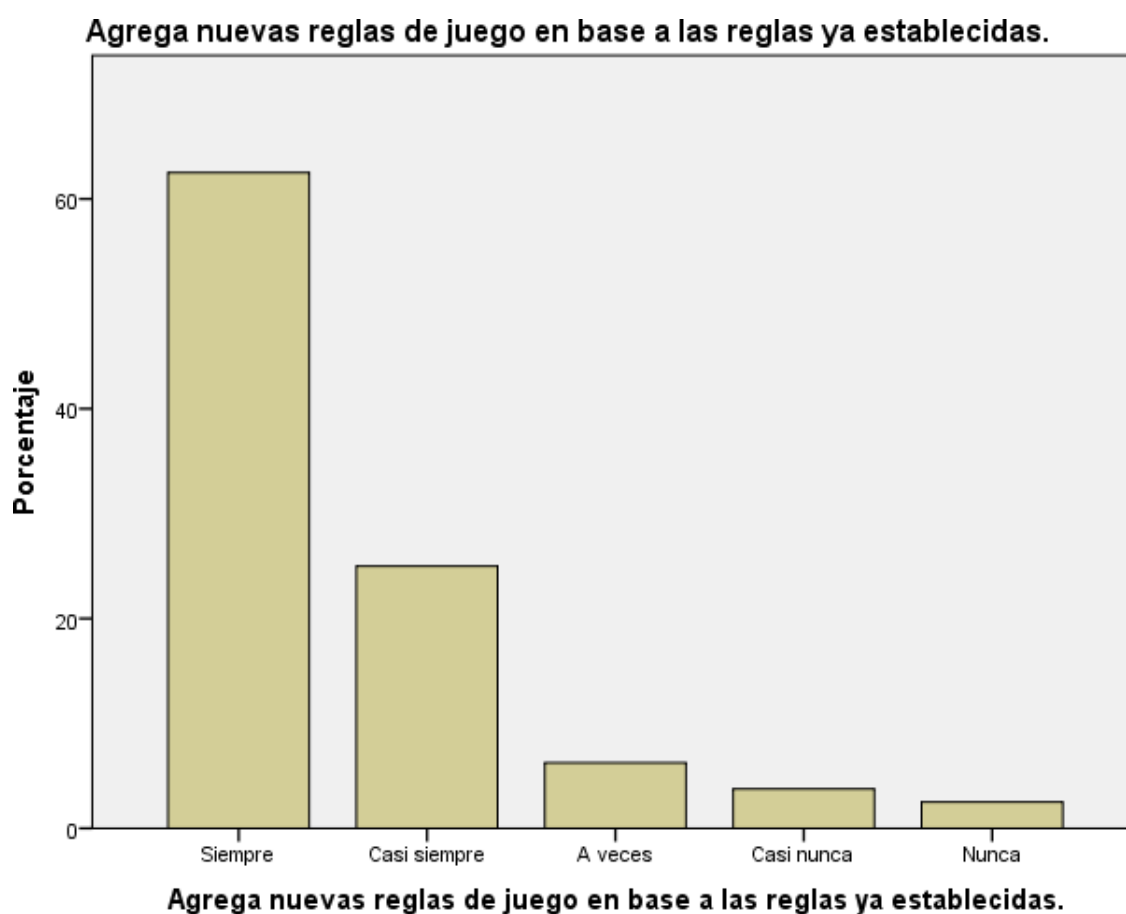


Figura 3: Agrega nuevas reglas de juego en base a las reglas ya establecidas.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre agregan nuevas reglas de juego en base a las reglas ya establecidas; el 25,0% casi siempre agregan nuevas reglas de juego en base a las reglas ya establecidas, el 6,3% a veces agregan nuevas reglas de juego en base a las reglas ya establecidas, el 3,8% casi nunca agregan nuevas reglas de juego en base a las reglas ya establecidas y el 2,5% nunca agregan nuevas reglas de juego en base a las reglas ya establecidas.

Tabla 4

Interviene en la conversación presentando propuestas de juego.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

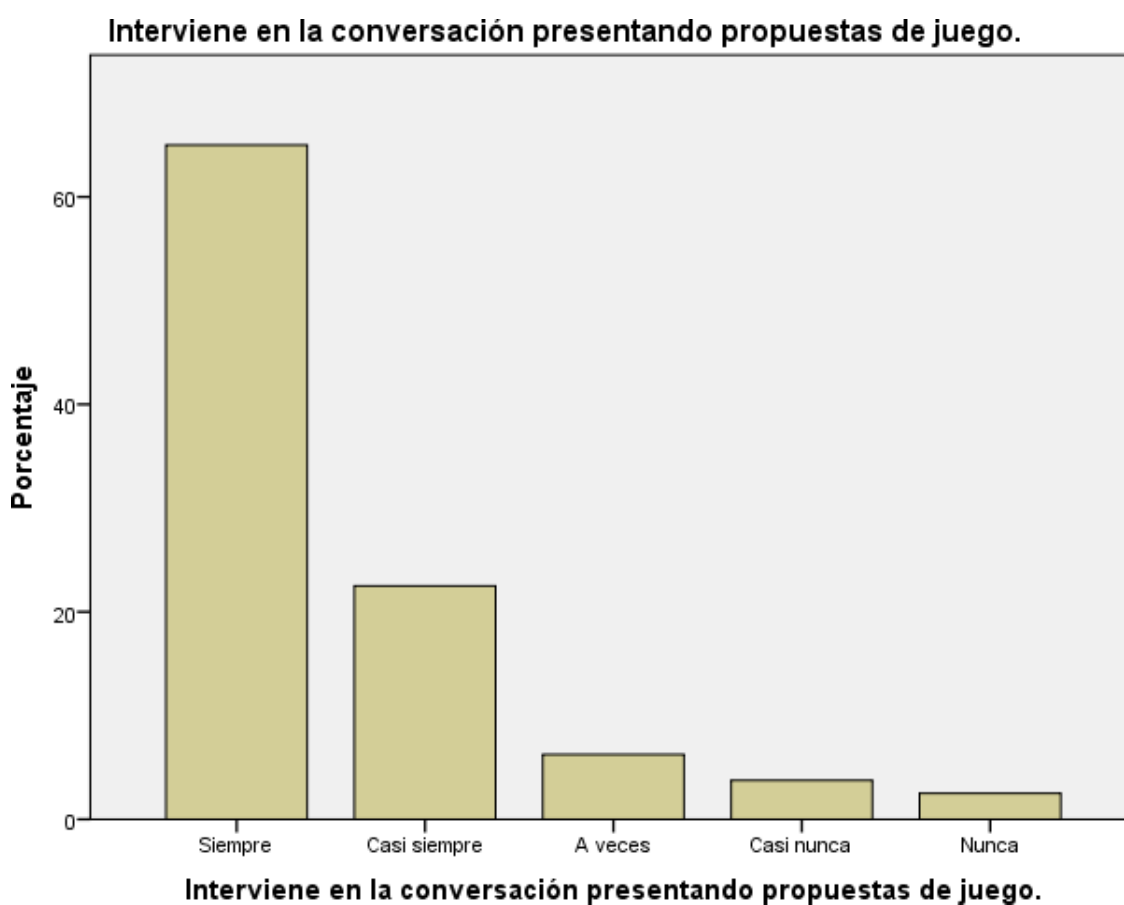


Figura 4: Interviene en la conversación presentando propuestas de juego.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre intervienen en la conversación presentando propuestas de juego; el 22,5% casi siempre intervienen en la conversación presentando propuestas de juego, el 6,3% a veces intervienen en la conversación presentando propuestas de juego, el 3,8% casi nunca intervienen en la conversación presentando propuestas de juego y el 2,5% nunca intervienen en la conversación presentando propuestas de juego.

Tabla 5

Da sugerencias sobre cómo seguir jugando.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

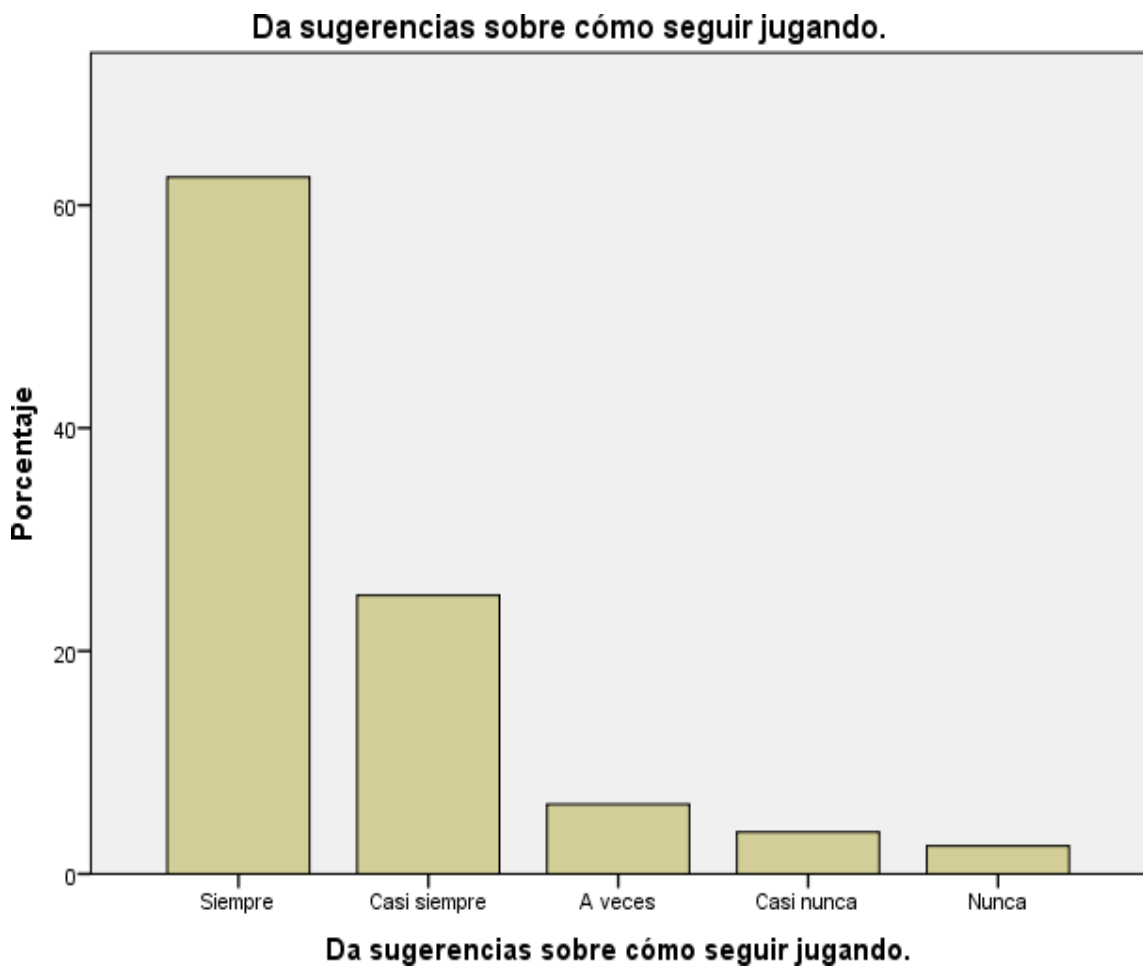


Figura 5: Da sugerencias sobre cómo seguir jugando.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre dan sugerencias sobre cómo seguir jugando; el 25,0% casi siempre dan sugerencias sobre cómo seguir jugando, el 6,3% a veces dan sugerencias sobre cómo seguir jugando, el 3,8% casi nunca dan sugerencias sobre cómo seguir jugando y el 2,5% nunca dan sugerencias sobre cómo seguir jugando.

Tabla 6

Muestra motivación y entusiasmo para jugar y aprender nuevas técnicas de juego.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Muestra motivación y entusiasmo para jugar y aprender nuevas técnicas de juego.

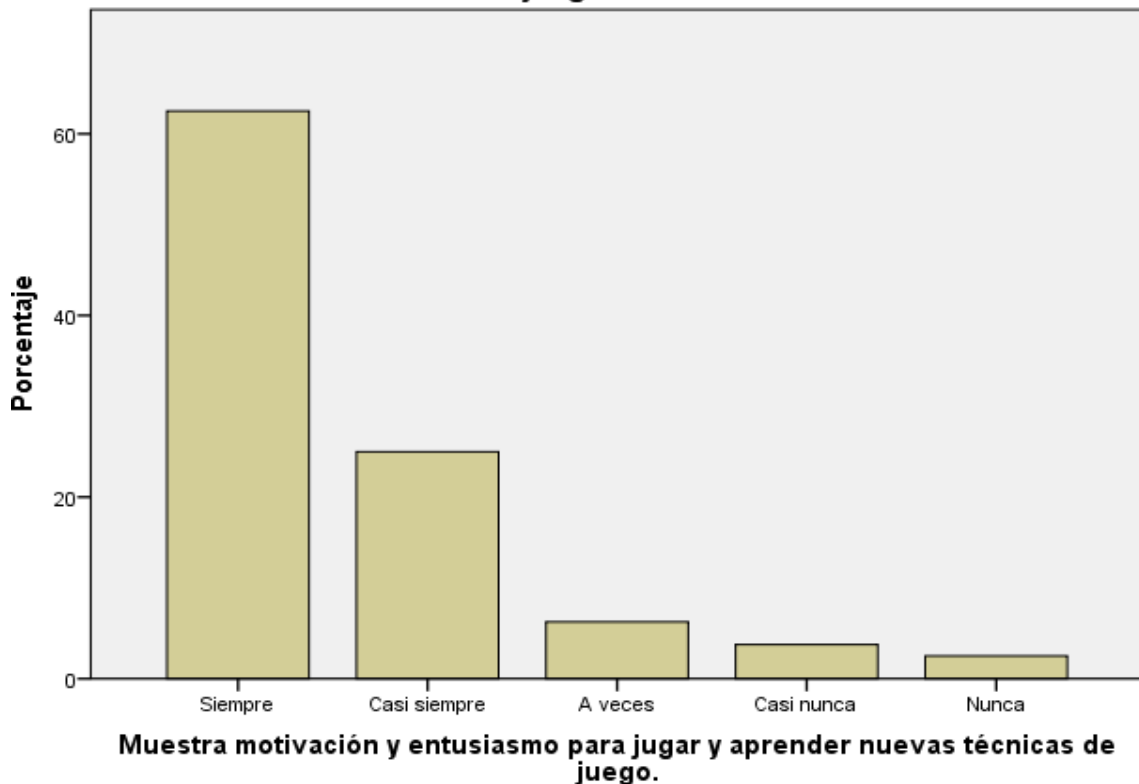


Figura 6: Muestra motivación y entusiasmo para jugar y aprender nuevas técnicas de juego.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre muestran motivación y entusiasmo para jugar y aprender nuevas técnicas de juego; el 25,0% casi siempre muestran motivación y entusiasmo para jugar y aprender nuevas técnicas de juego, el 6,3% a veces muestran motivación y entusiasmo para jugar y aprender nuevas técnicas de juego, el 3,8% casi nunca muestran motivación y entusiasmo para jugar y aprender nuevas técnicas de juego y el 2,5% nunca muestran motivación y entusiasmo para jugar y aprender nuevas técnicas de juego.

Tabla 7

Incorpora nuevos detalles a sus creaciones (como construir con bloques de vasitos, etc.).

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Incorpora nuevos detalles a sus creaciones (como construir con bloques de vasitos, etc.).

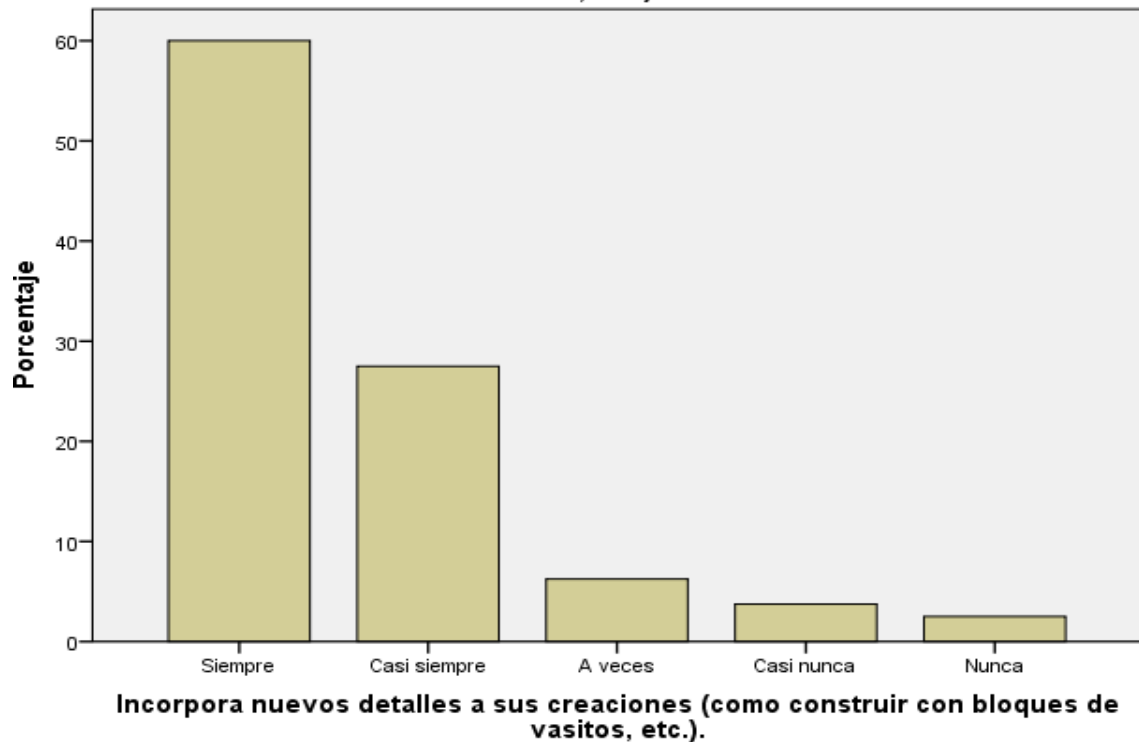


Figura 7: Incorpora nuevos detalles a sus creaciones (como construir con bloques de vasitos, etc.).

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre incorporan nuevos detalles a sus creaciones (como construir con bloques de vasitos, etc.); el 27,5% casi siempre incorporan nuevos detalles a sus creaciones (como construir con bloques de vasitos, etc.); el 6,3% a veces incorporan nuevos detalles a sus creaciones (como construir con bloques de vasitos, etc.), el 3,8% casi nunca incorporan nuevos detalles a sus creaciones (como construir con bloques de vasitos, etc.) y el 2,5% nunca incorporan nuevos detalles a sus creaciones (como construir con bloques de vasitos, etc.).

Tabla 8

Realiza manualidades utilizando conos, vasos, etc.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

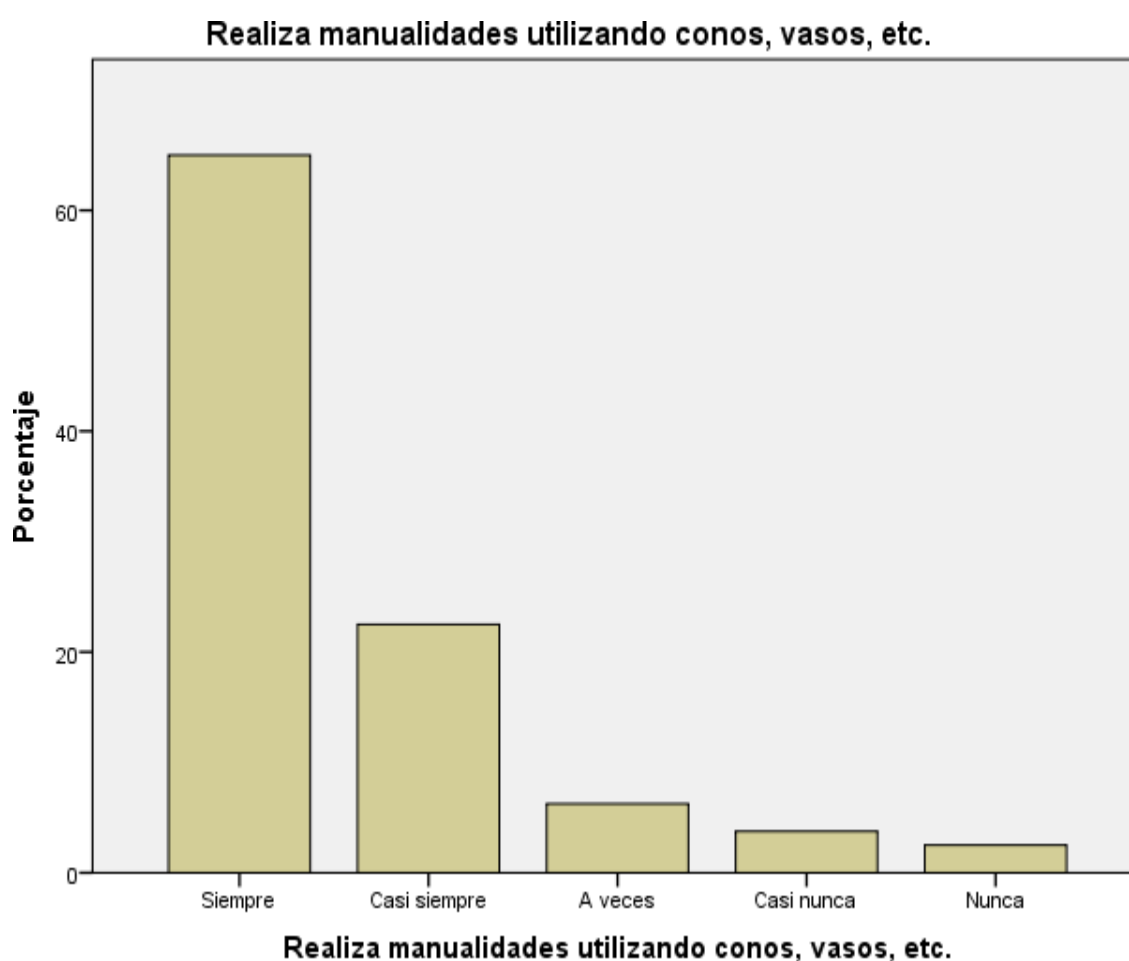


Figura 8: Realiza manualidades utilizando conos, vasos, etc.

Interpretación: se encuetto a 80 niños los cuales el 65,0% siempre realizan manualidades utilizando conos, vasos, etc.; el 22,5% casi siempre realizan manualidades utilizando conos, vasos, etc., el 6,3% a veces realizan manualidades utilizando conos, vasos, etc., el 3,8% casi nunca realizan manualidades utilizando conos, vasos, etc. y el 2,5% nunca realizan manualidades utilizando conos, vasos, etc.

Tabla 9

Coloca los materiales en el área de juego en un orden diferente al que se encontró.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Coloca los materiales en el área de juego en un orden diferente al que se encontró.

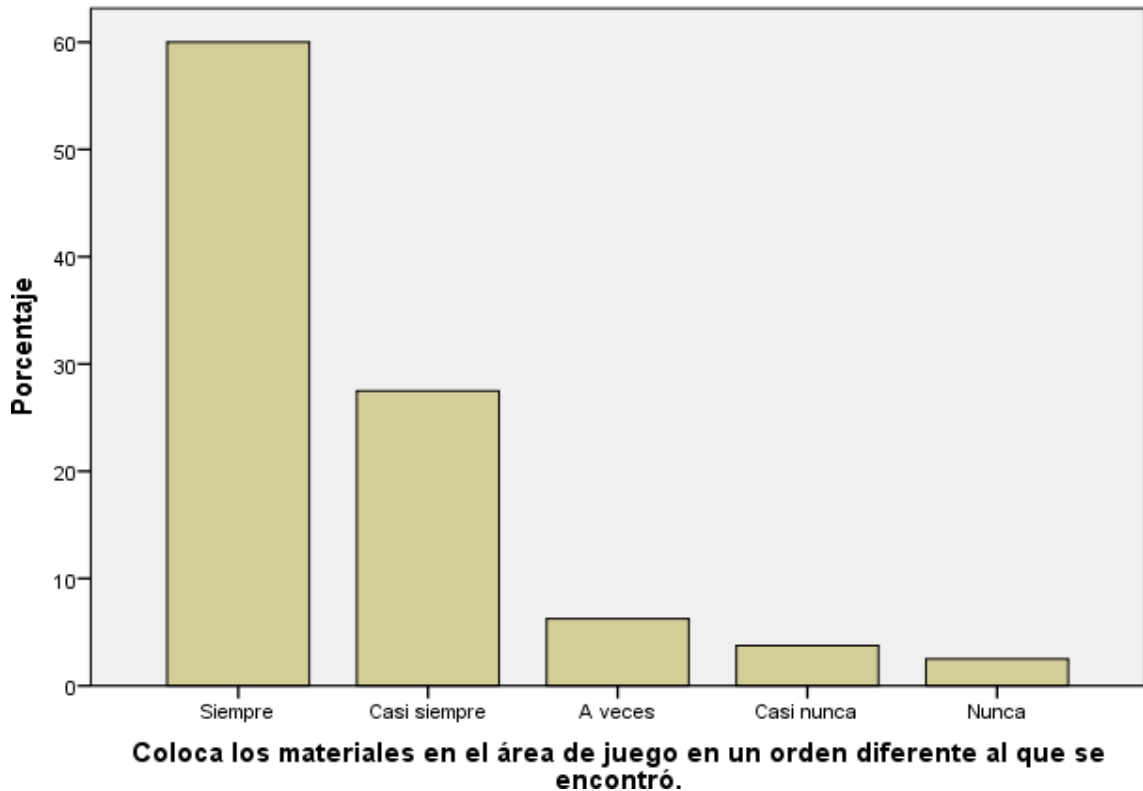


Figura 9: Coloca los materiales en el área de juego en un orden diferente al que se encontró.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre colocan los materiales en el área de juego en un orden diferente al que se encontró; el 27,5% casi siempre colocan los materiales en el área de juego en un orden diferente al que se encontró, el 6,3% a veces colocan los materiales en el área de juego en un orden diferente al que se encontró, el 3,8% casi nunca colocan los materiales en el área de juego en un orden diferente al que se encontró y el 2,5% nunca colocan los materiales en el área de juego en un orden diferente al que se encontró.

Tabla 10

Brinda nuevas alternativas de juego a su grupo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	6	7,5	7,5	95,0
	Casi nunca	3	3,8	3,8	98,8
	Nunca	1	1,3	1,3	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

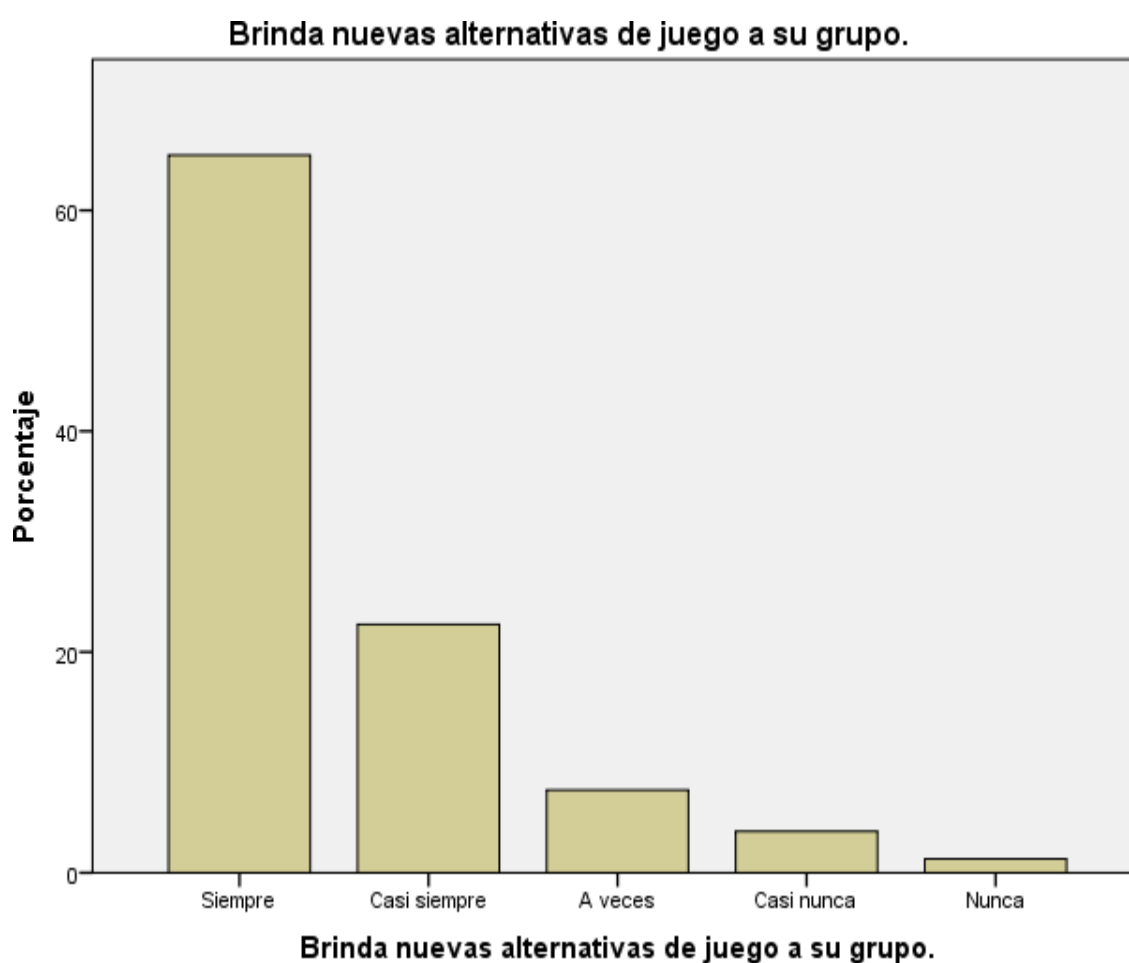


Figura 10: Brinda nuevas alternativas de juego a su grupo.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre brindan nuevas alternativas de juego a su grupo; el 22,5% casi siempre brindan nuevas alternativas de juego a su grupo, el 7,5% a veces brindan nuevas alternativas de juego a su grupo, el 3,8% casi nunca brindan nuevas alternativas de juego a su grupo y el 1,3% nunca brindan nuevas alternativas de juego a su grupo.

Tabla 11

Resuelve los problemas de juego de una manera diferente a lo que sugiere la mayoría.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	54	67,5	67,5	67,5
	Casi siempre	16	20,0	20,0	87,5
	A veces	6	7,5	7,5	95,0
	Casi nunca	2	2,5	2,5	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Resuelve los problemas de juego de una manera diferente a lo que sugiere la mayoría.

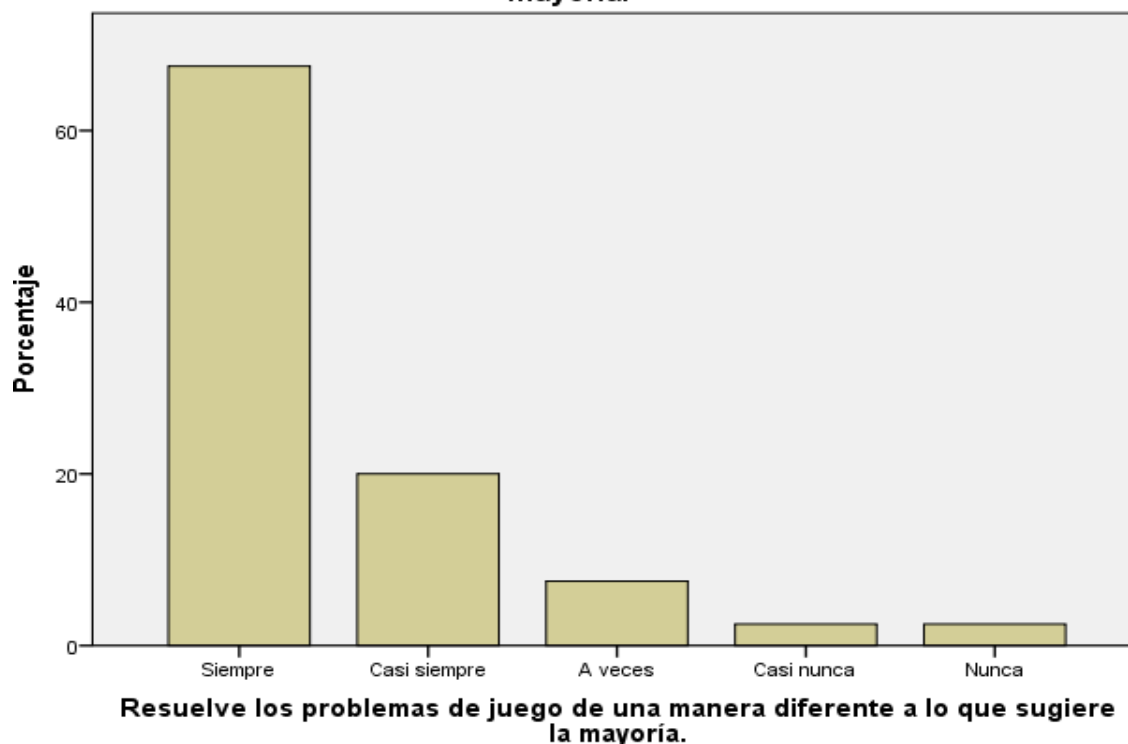


Figura 11: Resuelve los problemas de juego de una manera diferente a lo que sugiere la mayoría.

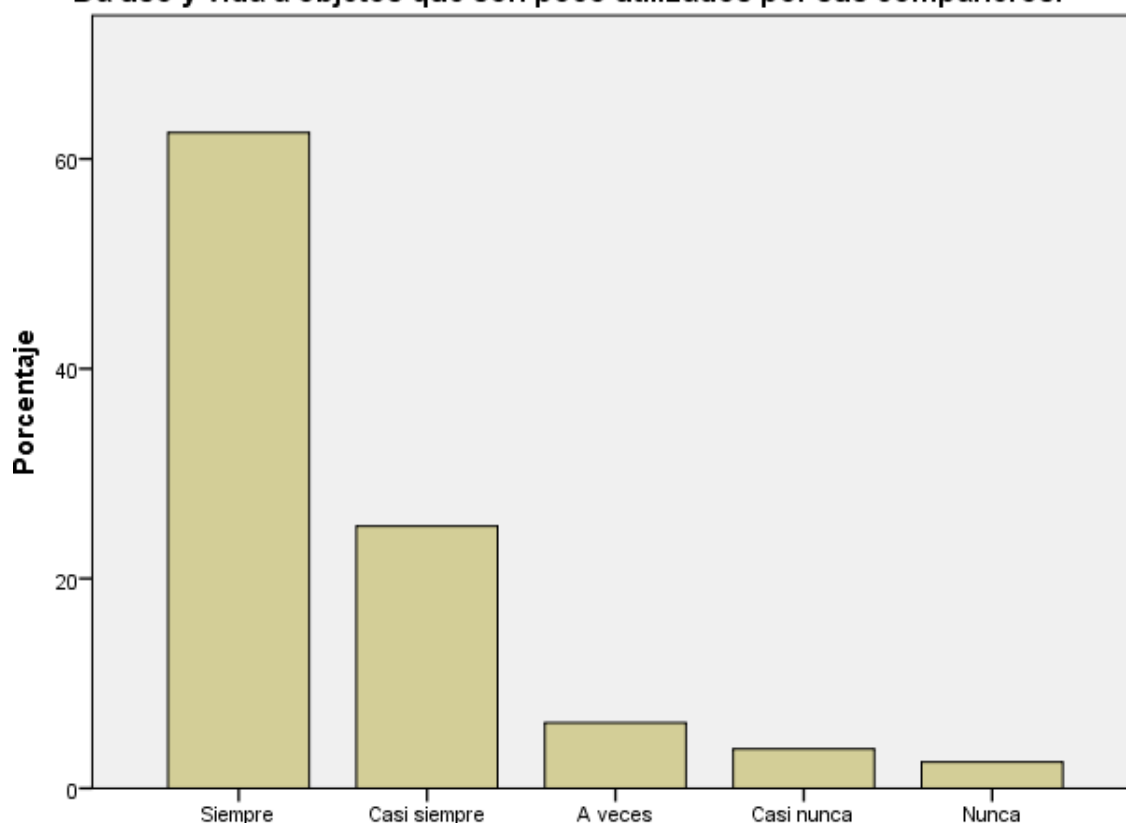
Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 67,5% siempre resuelven los problemas de juego de una manera diferente a lo que sugiere la mayoría; el 20,0% casi siempre resuelven los problemas de juego de una manera diferente a lo que sugiere la mayoría, el 7,5% a veces resuelven los problemas de juego de una manera diferente a lo que sugiere la mayoría, el 2,5% casi nunca resuelven los problemas de juego de una manera diferente a lo que sugiere la mayoría y el 2,5% nunca resuelven los problemas de juego de una manera diferente a lo que sugiere la mayoría.

Tabla 12

Da uso y vida a objetos que son poco utilizados por sus compañeros.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Da uso y vida a objetos que son poco utilizados por sus compañeros.



Da uso y vida a objetos que son poco utilizados por sus compañeros.

Figura 12: Da uso y vida a objetos que son poco utilizados por sus compañeros.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre dan uso y vida a objetos que son poco utilizados por sus compañeros; el 25,0% casi siempre dan uso y vida a objetos que son poco utilizados por sus compañeros, el 6,3% a veces dan uso y vida a objetos que son poco utilizados por sus compañeros, el 3,8% casi nunca dan uso y vida a objetos que son poco utilizados por sus compañeros y el 2,5% nunca dan uso y vida a objetos que son poco utilizados por sus compañeros.

Tabla 13

Lleva a cabo numerosos intentos para encontrar una solución válida para los juegos que juega.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	4	5,0	5,0	98,8
	Nunca	1	1,3	1,3	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

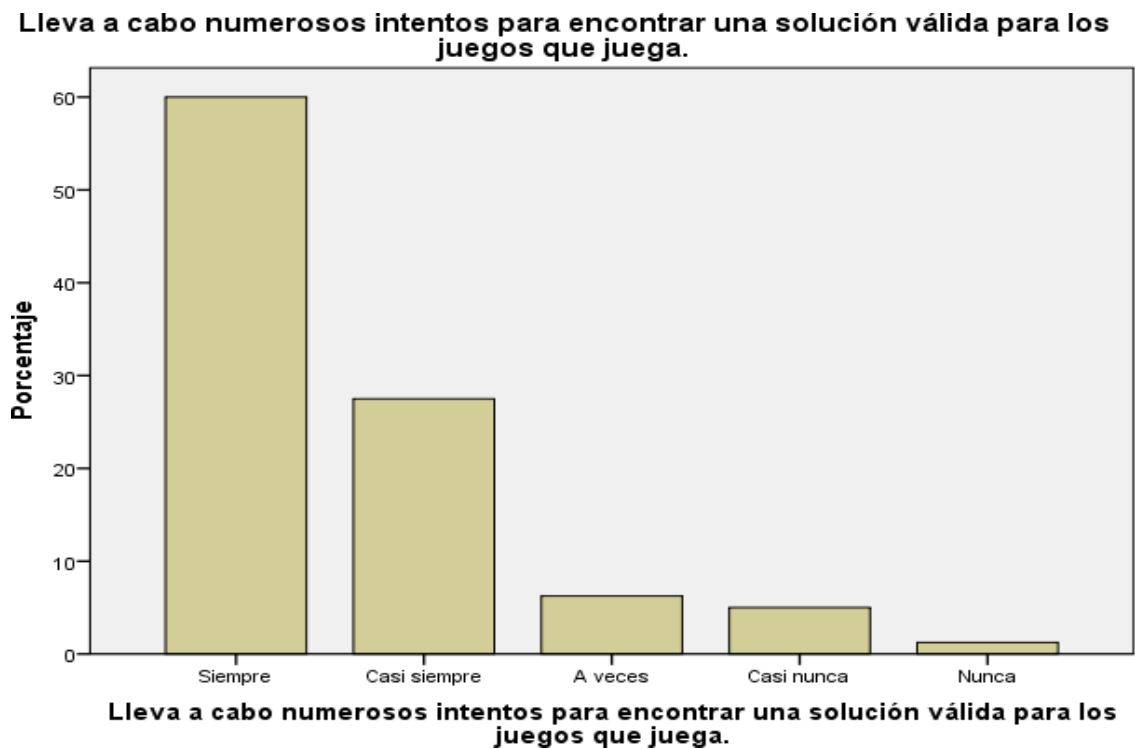


Figura 13: Lleva a cabo numerosos intentos para encontrar una solución válida para los juegos que juega.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre llevan a cabo numerosos intentos para encontrar una solución válida para los juegos que juegan; el 27,5% casi siempre llevan a cabo numerosos intentos para encontrar una solución válida para los juegos que juegan, el 6,3% a veces llevan a cabo numerosos intentos para encontrar una solución válida para los juegos que juegan, el 5,0% casi nunca llevan a cabo numerosos intentos para encontrar una solución válida para los juegos que juegan y el 1,3% nunca llevan a cabo numerosos intentos para encontrar una solución válida para los juegos que juegan.

Tabla 14

Arma y desarma objetos con facilidad.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

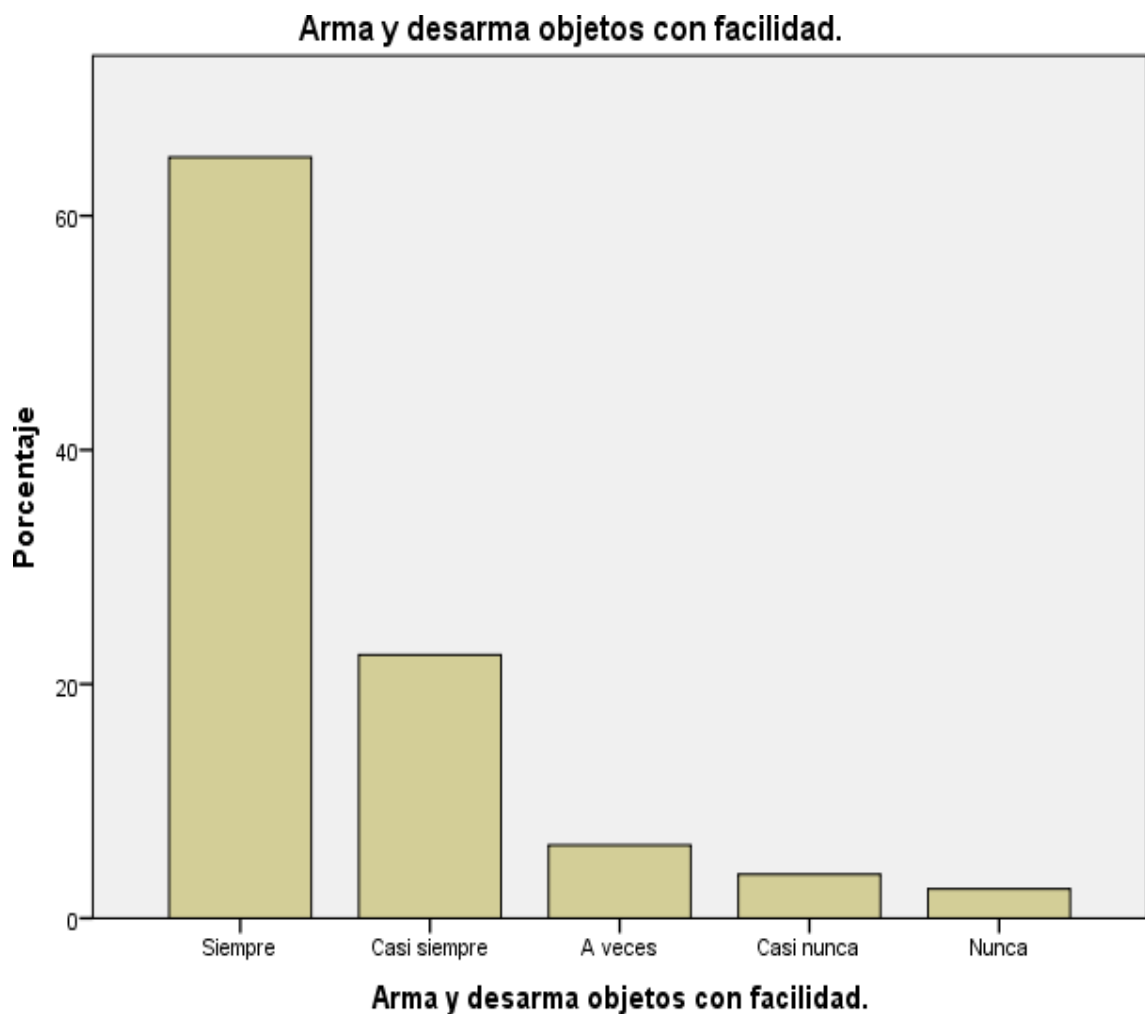


Figura 14: Arma y desarma objetos con facilidad.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre arman y desarman objetos con facilidad; el 22,5% casi siempre arman y desarman objetos con facilidad, el 6,3% a veces arman y desarman objetos con facilidad, el 3,8% casi nunca arman y desarman objetos con facilidad y el 2,5% nunca arman y desarman objetos con facilidad.

Tabla 15

Sugiere nuevas formas de jugar antes de que empiece la actividad.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	6	7,5	7,5	95,0
	Casi nunca	2	2,5	2,5	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

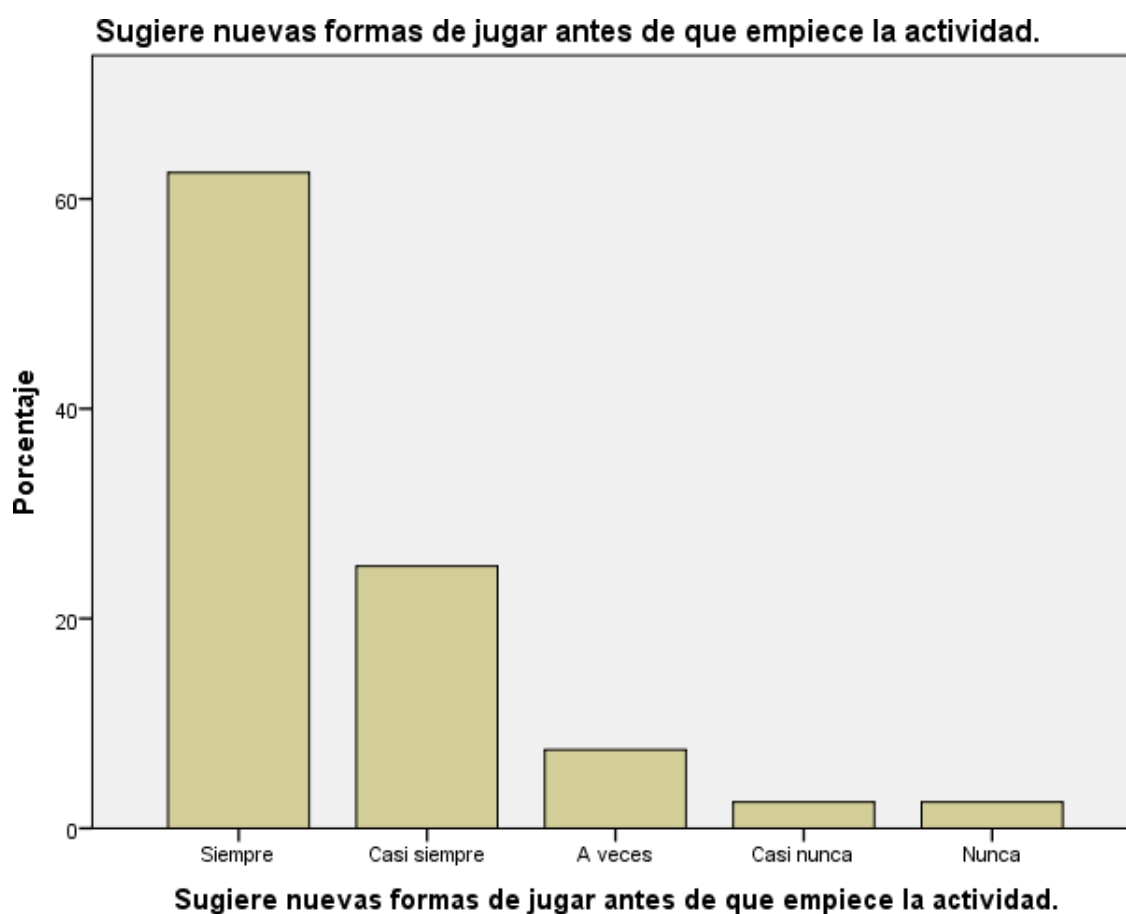


Figura 15: Sugiere nuevas formas de jugar antes de que empiece la actividad.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre sugieren nuevas formas de jugar antes de que empiece la actividad; el 25,0% casi siempre sugieren nuevas formas de jugar antes de que empiece la actividad, el 7,5% a veces sugieren nuevas formas de jugar antes de que empiece la actividad, el 2,5% casi nunca sugieren nuevas formas de jugar antes de que empiece la actividad y el 2,5% nunca sugieren nuevas formas de jugar antes de que empiece la actividad.

Tabla 16

Propone ideas sobre lo que dibujara o modelara al representar el juego.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	46	57,5	57,5	57,5
	Casi siempre	24	30,0	30,0	87,5
	A veces	6	7,5	7,5	95,0
	Casi nunca	2	2,5	2,5	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

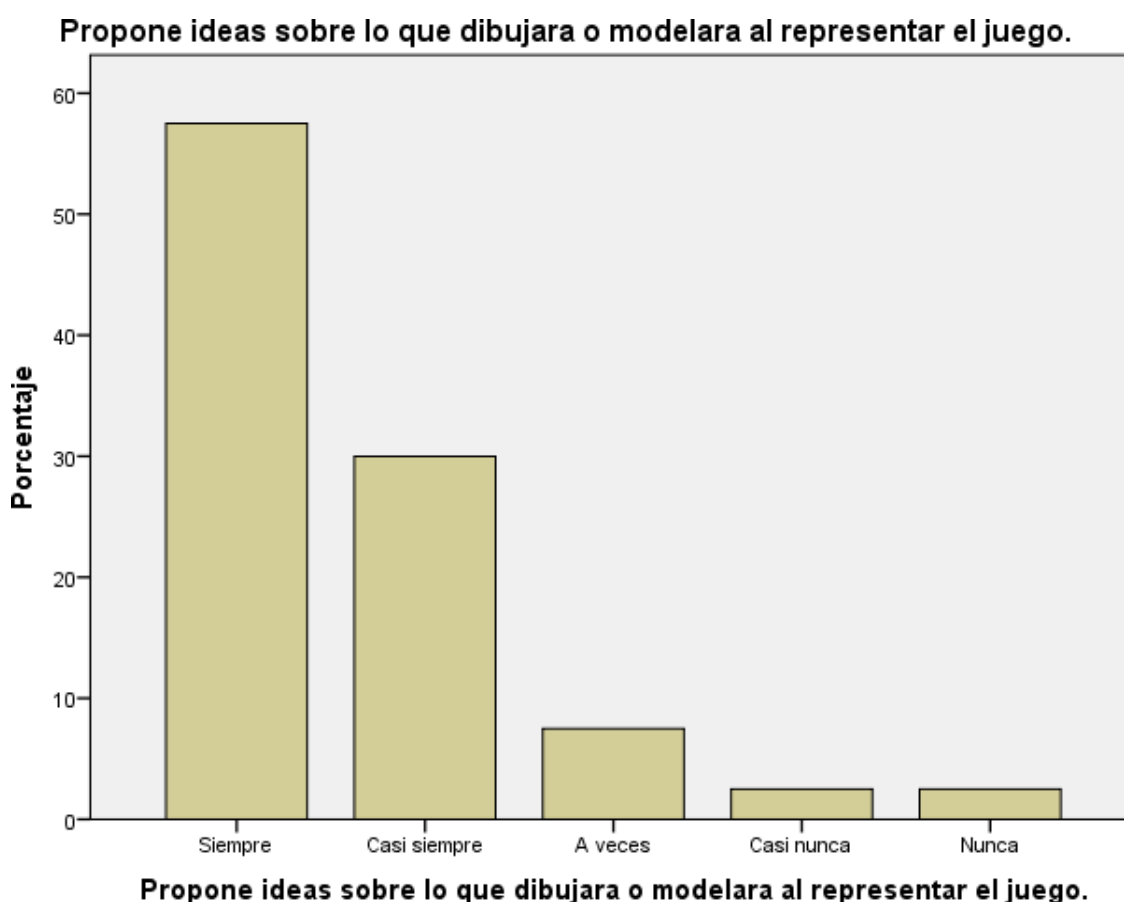


Figura 16: Propone ideas sobre lo que dibujara o modelara al representar el juego.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 57,5% siempre proponen ideas sobre lo que dibujara o modelara al representar el juego; el 30,0% casi siempre proponen ideas sobre lo que dibujara o modelara al representar el juego, el 7,5% a veces proponen ideas sobre lo que dibujara o modelara al representar el juego, el 2,5% casi nunca proponen ideas sobre lo que dibujara o modelara al representar el juego y el 2,5% nunca proponen ideas sobre lo que dibujara o modelara al representar el juego.

Tabla 17

Mejora el juego con nuevas ideas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	48	60,0	60,0	60,0
	Casi siempre	22	27,5	27,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

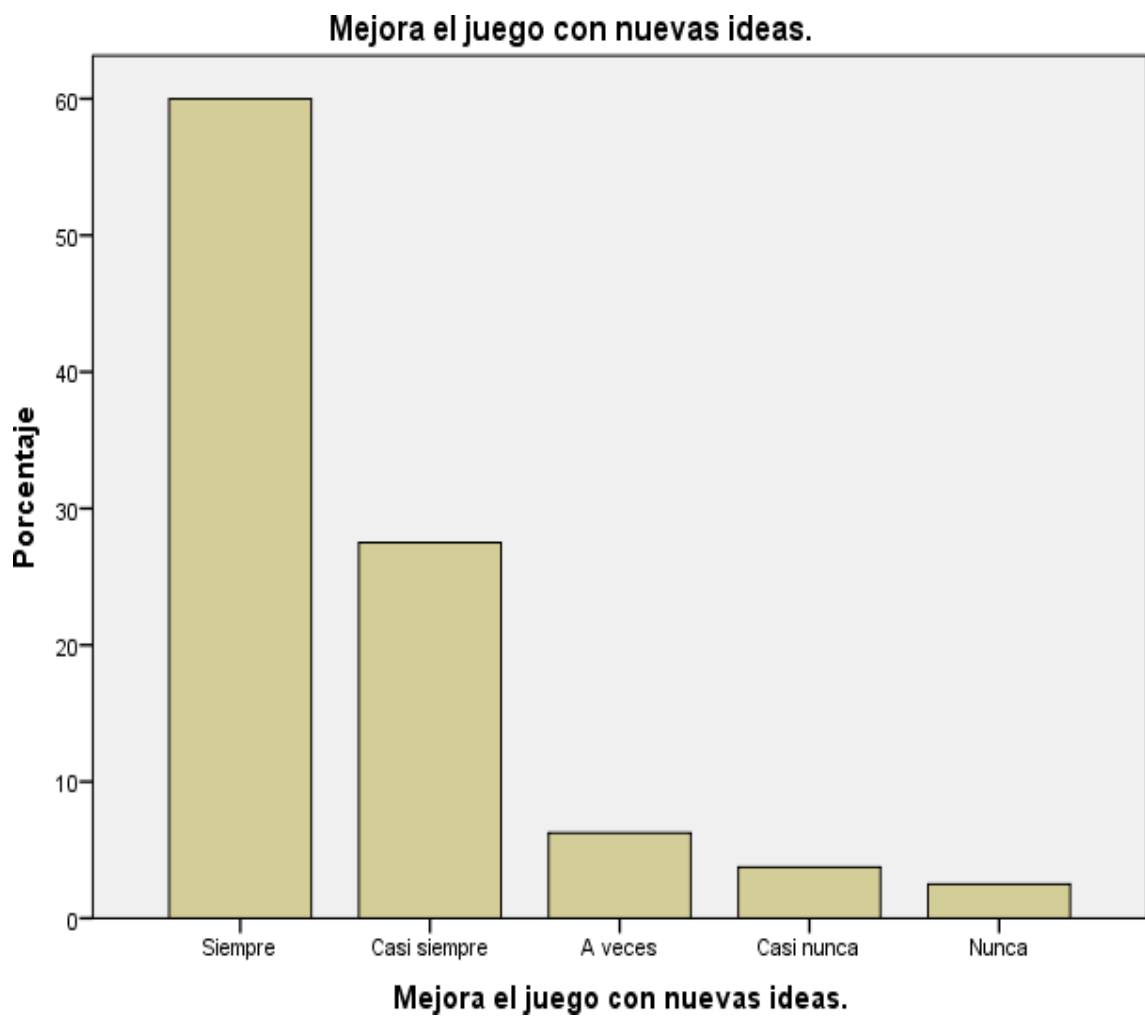


Figura 17: Mejora el juego con nuevas ideas.

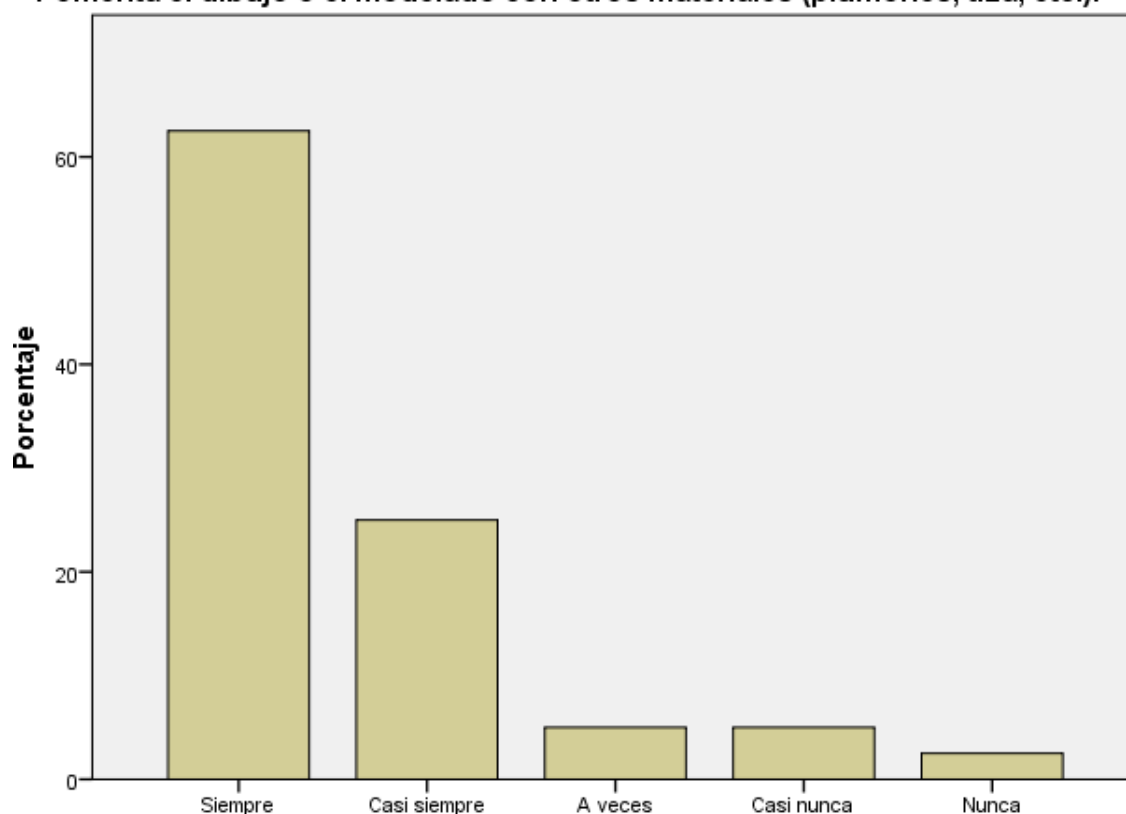
Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 60,0% siempre mejoran el juego con nuevas ideas; el 27,5% casi siempre mejoran el juego con nuevas ideas, el 6,3% a veces mejoran el juego con nuevas ideas, el 3,8% casi nunca mejoran el juego con nuevas ideas y el 2,5% nunca mejoran el juego con nuevas ideas.

Tabla 18

Fomenta el dibujo o el modelado con otros materiales (plumones, tiza, etc.).

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	50	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	20	25,0	25,0	87,5
	A veces	4	5,0	5,0	92,5
	Casi nunca	4	5,0	5,0	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

Fomenta el dibujo o el modelado con otros materiales (plumones, tiza, etc.).



Fomenta el dibujo o el modelado con otros materiales (plumones, tiza, etc.).

Figura 18: Fomenta el dibujo o el modelado con otros materiales (plumones, tiza, etc.).

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 62,5% siempre fomentan el dibujo o el modelado con otros materiales (plumones, tiza, etc.); el 25,0% casi siempre fomentan el dibujo o el modelado con otros materiales (plumones, tiza, etc.), el 5,0% a veces fomentan el dibujo o el modelado con otros materiales (plumones, tiza, etc.), el 5,0% casi nunca fomentan el dibujo o el modelado con otros materiales (plumones, tiza, etc.) y el 2,5% nunca fomentan el dibujo o el modelado con otros materiales (plumones, tiza, etc.).

Tabla 19

Identifica y aborda las dificultades que se presentan.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	4	5,0	5,0	92,5
	Casi nunca	4	5,0	5,0	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

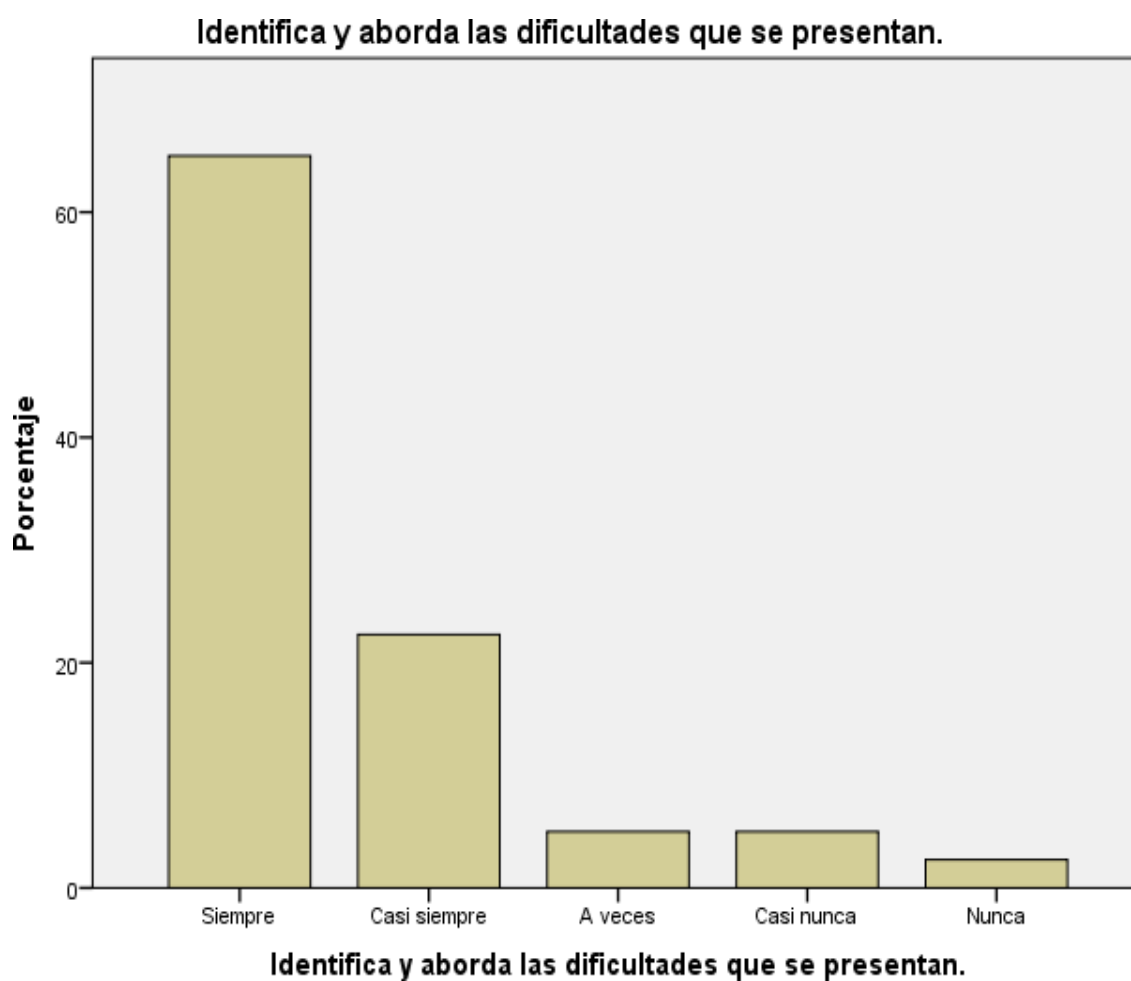


Figura 19: Identifica y aborda las dificultades que se presentan.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre identifican y abordan las dificultades que se presentan; el 22,5% casi siempre identifican y abordan las dificultades que se presentan, el 5,0% a veces identifican y abordan las dificultades que se presentan, el 5,0% casi nunca identifican y abordan las dificultades que se presentan y el 2,5% nunca identifican y abordan las dificultades que se presentan.

Tabla 20

Crea o reemplaza materiales si falta alguno.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	52	65,0	65,0	65,0
	Casi siempre	18	22,5	22,5	87,5
	A veces	5	6,3	6,3	93,8
	Casi nunca	3	3,8	3,8	97,5
	Nunca	2	2,5	2,5	100,0
	Total	80	100,0	100,0	

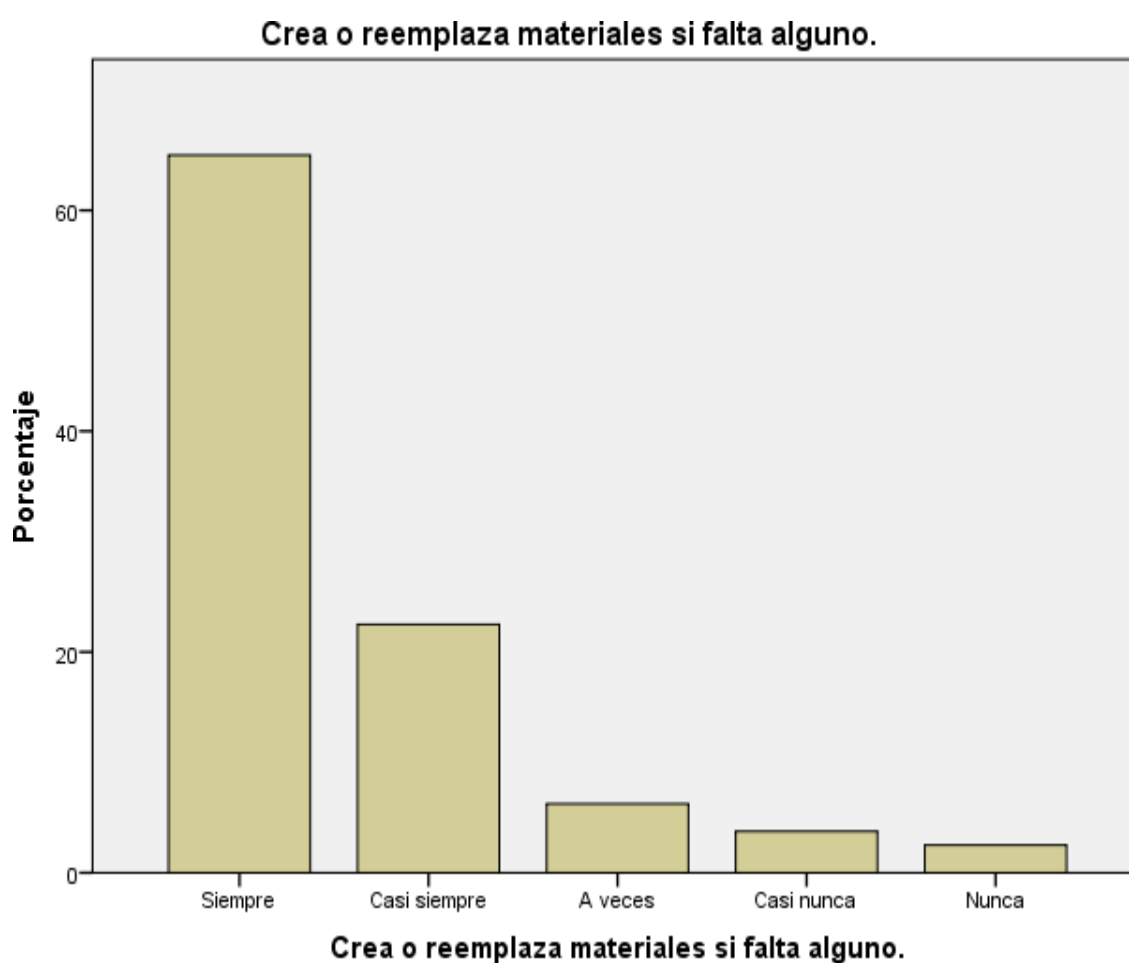


Figura 20: Crea o reemplaza materiales si falta alguno.

Interpretación: se encuestó a 80 niños los cuales el 65,0% siempre crean o reemplazan materiales si falta alguno; el 22,5% casi siempre crean o reemplazan materiales si falta alguno, el 6,3% a veces crean o reemplazan materiales si falta alguno, el 3,8% casi nunca crean o reemplazan materiales si falta alguno y el 2,5% nunca crean o reemplazan materiales si falta alguno.

4.2 Contrastación de hipótesis

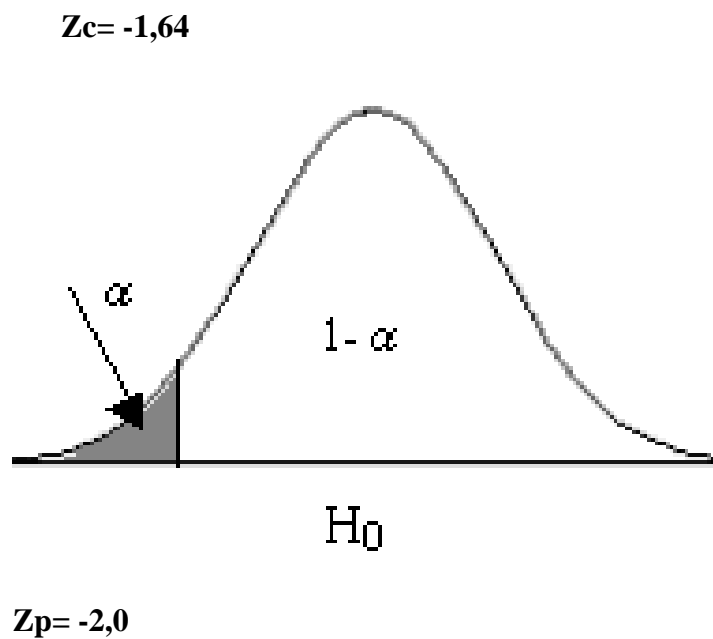
Paso 1:

H₀: El juego no influye significativamente en el desarrollo de la creatividad de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658-Huacho, 2022.

H₁: El juego influye significativamente en el desarrollo de la creatividad de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658-Huacho, 2022.

Paso 2: $\alpha=5\%$

Paso 3:



Paso 4:

Decisión: Se rechaza H_0

Conclusión: Se pudo comprobar que el juego influye significativamente en el desarrollo de la creatividad de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658-Huacho, 2022.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN

5.1 Discusión de resultados

En base a los hallazgos, aceptamos la hipótesis general que; el juego influye significativamente en el desarrollo de la creatividad de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658-Huacho, 2022.

Estos resultados están relacionados con lo que argumenta Procel (2021), quien concluyo que: Los beneficios logrados tras la aplicación de diferentes actividades en el juego simbólico eran multifacéticos, pues favorecía el desarrollo de la creatividad y hacía que los niños se sintieran más felices, seguros y confiados. También se relacionan con la investigación de Melendres (2017), quien llegó a la siguientes conclusión: Es necesario recalcar que la creatividad es un aspecto que está muy relacionado con los estudiantes y debe ser desarrollado y fomentado durante todo el año escolar, por lo que se necesita el juego creativo que ayude a facilitar su creatividad, los docentes le dan poca importancia al juego, es por ello que algunos niños no utilizar su creatividad durante el proceso de enseñanza.

En el estudio de Comun & Reategui (2020) así como Bustamante (2018) quienes concluyeron que: Desarrollar habilidades creativas en la infancia puede aumentar la autoestima y facilitar que los niños se adapten a su entorno con una mejor actitud. Está respaldado por investigaciones realizadas hace décadas, y los padres y los profesionales de la educación están totalmente de acuerdo debido a sus experiencias vividas. Durante la implementación del programa “Sin Juguetes”, una escuela de niños de 5 años acordó incrementar los productos creativos creados con materiales no estructurados, con resultados interesantes y significativos en cada caso de estudio. Ninguno de los niños completó el programa mostrando resultados creativos no válidos. De esta manera, se validó la hipótesis general propuesta.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

Se comprobó que el juego influye significativamente en el desarrollo de la creatividad de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658, ya que aportan ideas fluidas que surgen inmediatamente de sus mentes para brindar soluciones o compensar un evento o problema. En el cual podemos prepararle y estimularle en el pensamiento creativo para obtener mejores resultados en el futuro, esto le permitirá encontrar soluciones a las dificultades y desafíos que se presenten en tu vida de una manera sencilla y sobre todo original.

El juego influye significativamente en la fluidez creativa de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658, generando una gran cantidad de ideas o reacciones a los métodos establecidos, en este caso el niño buscador puede utilizar el pensamiento divergente, con el objetivo de hacerlo consciente de que existen múltiples opciones de respuesta para las propias preguntas, la primera respuesta no siempre es la mejor, por eso no hay ningún impedimento para su acción y desarrollo, siendo su capacidad para encontrar fácilmente palabras que respondan a conceptos.

El juego influye significativamente en la flexibilidad creativa de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658, porque no solo conducirá al desarrollo de la imaginación, sino también a comprender el desarrollo emocional de los niños o niñas, pues al crear o desarrollar algo nuevo o algo original, puedes ver si los pensamientos son positivos o negativos si se comunican con seguridad y proactividad.

El juego influye significativamente en la originalidad creativa de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658, creando un ambiente agradable, motivador y acogedor donde los niños viven y crean nuevas situaciones, nuevos materiales, nuevos juegos, nueva confianza y pensamiento inteligente. La originalidad se refleja

en la naturaleza pura y única de cada estudiante en la forma en que realiza actividades, responde preguntas y lo más importante el nivel de personalidad que desarrolla ante los demás.

6.2 Recomendaciones

Se recomienda que las instituciones educativas formen fichas de trabajo en educación inicial para diseñar estrategias y materiales didácticos que fortalezcan la usabilidad de los juegos como eje horizontal para promover el desarrollo de la creatividad de los niños.

Para los docentes, se recomienda reconfigurar la práctica educativa fomentando experiencias de juego presentadas en compañía de niños, especialmente aquellas a través de plataformas digitales, donde se debe poner mayor énfasis en la interacción y el dinamismo.

Para la comunidad escolar se hace un esfuerzo por acomodar espacios de juego o juego en espacios libres y abiertos; además de brindar materiales para actividades que requieran dibujo y pintura, así como utilizar materiales concretos; contribuyendo así positivamente al desarrollo de la creatividad en los niños de la institución.

Es fundamental que los docentes incorporen el juego en la planificación de las lecciones, teniendo en cuenta el espacio y los materiales didácticos para promover el desarrollo creativo de los niños, por lo que los docentes deben acompañar a los infantes durante el juego.

Las actividades creativas deben ser consideradas en la planificación, ya que la creatividad puede desarrollar aspectos emocionales que son importantes para el desempeño de los niños y niñas, teniendo en cuenta la motivación brindada por los docentes, favoreciendo el desarrollo de sus habilidades y destrezas para acercar a los infantes a su entorno natural, realidad social, para comprenderla y actuar sobre ella.

Existe la necesidad de implementar juegos que generen la posibilidad de interacción entre los niños, lo que incide directamente en el logro de mayores niveles de seguridad, confianza, convivencia armónica, construcción del funcionamiento de la mente, adquisición de la diversidad lingüística y principalmente potencia su creatividad.

REFERENCIAS

7.1 Fuentes documentales

- Ballesteros, A. (2013). *Estudio sobre la creatividad infantil*. Universidad de Valladolid.
- Caba, B. (2004). *De Jugar con el Arte al Arte de Jugar Un proceso lúdico creativo*.
- Cáceres, F., Granada, M., & Pomés, M. (2018). Inclusión y Juego en la Infancia Temprana. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 181-199.
- Calvo, J. (2018). Juegos, videojuegos y juegos serios: Análisis de los factores que favorecen la diversión del jugador. *Miguel Hernández Communication Journal*, 9 (1), 191-226.
- Chacón, Y. (2005). Una revisión crítica del concepto de creatividad. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, vol. 5, núm. 1, 1-31.
- De Bono, E. (1999). *Pensamiento Creativo*. México: Paidós.
- De La Torre, S. (1997). *Creatividad y formación: identificación, diseño y evaluación*. México: Trillas.
- De la Torre, S. (2003). *Dialogando con la creatividad*. Barcelona: Octaedro, S.L.
- Díaz, W., & Morales, R. (2011). Creatividad e innovación: componentes que intervienen en el desarrollo. *Revista Infancias Imágenes*. 10(1), 58-65.
- Flores, W. (2018). *Los niveles de creatividad de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 194 Corazón de Jesús del Distrito de Acora en el Año 2018*. Universidad Nacional del Altiplano.
- Garaigordobil, M. (2010). *Juego y desarrollo infantil*. Madrid: Seco Olea.
- García, J. (1998). La creatividad y la resolución de problemas como bases de un modelo didáctico alternativo. *Revista de educación y pedagogía universidad de Antioquia*, 145-174.
- Gardner, H. (2001). *La inteligencia reformulada*. Barcelona: Paidós.
- Gimeno, J., & Pérez, Á. (2008). *Comprender y transformar la enseñanza*. Madrid: Morata.
- López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Revista on-line*, 19-37.
- Marín, R., & De la Torre, S. (2000). *Manual de creatividad: aplicaciones educativas*. España: Vicens Vives.
- Menchén, F. (1998). *Descubrir la creatividad: desaprender para volver a aprender*. España: Pirámide.
- Monreal, A. (2000). *Qué es la creatividad*. Barcelona: Paidós.

- Mora, M., & Camacho, J. (2019). Classcraft: inglés y juego de roles en el aula de educación primaria. *Revista Apertura, 11(1)*, 56-73.
- Recio, H. (1999). *Creatividad en la solución de problemas*. México: Trillas.
- Rodari, G. (2004). La imaginación en la literatura infantil. *Revista quincenal sobre literatura infantil y juvenil*.
- Rodríguez, M. (2006). *Manual de la creatividad. Los procesos psíquicos y el desarrollo*. Barcelona: Trillas.
- Ruiz, M. (2015). *Incidencia de las técnicas grafo plásticas para el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de educación inicial y primer año de los centros de educación general básica rotary club Machala moderno y Andrés Cedillo prieto, de la ciudad de Machala*. Machala-Ecuador: Universidad Técnica de Machala.
- Sánchez, M., & Morales, M. (2017). Fortalecimiento de creatividad en la educación preescolar orientado por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura infantil. *Revista del Instituto de Estudios en Educación y del Instituto de Idiomas Universidad del Norte*, 61-81.
- Solís, P. (2019). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Revista Voces De La Educación, 4(7)*, 44-51.
- Suárez, R. (2010). *El juego simbólico en los niños de cinco años: influencia en el pensamiento creativo (tesis)*. Cuenca: Universidad de Cuenca.
- Torrance, E. (1977). *Educación y capacidad creativa*. Madrid: Marova.
- Zapata, O., & Aquino, F. (1990). *Psicopedagogía de la Motricidad. Etapa del Aprendizaje Escolar*. México: Trillas.

7.2 Fuentes bibliográficas

- Ballesteros, A. (2013). *Estudio sobre la creatividad infantil*. Universidad de Valladolid.
- Caba, B. (2004). *De Jugar con el Arte al Arte de Jugar Un proceso lúdico creativo*.
- Cáceres, F., Granada, M., & Pomés, M. (2018). Inclusión y Juego en la Infancia Temprana. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 181-199.
- Calvo, J. (2018). Juegos, videojuegos y juegos serios: Análisis de los factores que favorecen la diversión del jugador. *Miguel Hernández Communication Journal, 9(1)*, 191-226.
- Chacón, Y. (2005). Una revisión crítica del concepto de creatividad. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, vol. 5, núm. 1, 1-31.
- De Bono, E. (1999). *Pensamiento Creativo*. México: Paidós.
- De La Torre, S. (1997). *Creatividad y formación: identificación, diseño y evaluación*. México: Trillas.

- De la Torre, S. (2003). *Dialogando con la creatividad*. Barcelona: Octaedro, S.L.
- Díaz, W., & Morales, R. (2011). Creatividad e innovación: componentes que intervienen en el desarrollo. *Revista Infancias Imágenes*, 10(1), 58-65.
- Flores, W. (2018). *Los niveles de creatividad de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 194 Corazón de Jesús del Distrito de Acora en el Año 2018*. Universidad Nacional del Altiplano.
- Garaigordobil, M. (2010). *Juego y desarrollo infantil*. Madrid: Seco Olea.
- García, J. (1998). La creatividad y la resolución de problemas como bases de un modelo didáctico alternativo. *Revista de educación y pedagogía universidad de Antioquia*, 145-174.
- Gardner, H. (2001). *La inteligencia reformulada*. Barcelona: Paidós.
- Gimeno, J., & Pérez, Á. (2008). *Comprender y transformar la enseñanza*. Madrid: Morata.
- López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Revista on-line*, 19-37.
- Marín, R., & De la Torre, S. (2000). *Manual de creatividad: aplicaciones educativas*. España: Vicens Vives.
- Menchén, F. (1998). *Descubrir la creatividad: desaprender para volver a aprender*. España: Pirámide.
- Monreal, A. (2000). *Qué es la creatividad*. Barcelona: Paidós.
- Mora, M., & Camacho, J. (2019). Classcraft: inglés y juego de roles en el aula de educación primaria. *Revista Apertura*, 11(1), 56-73.
- Recio, H. (1999). *Creatividad en la solución de problemas*. México: Trillas.
- Rodari, G. (2004). La imaginación en la literatura infantil. *Revista quincenal sobre literatura infantil y juvenil*.
- Rodríguez, M. (2006). *Manual de la creatividad. Los procesos psíquicos y el desarrollo*. Barcelona: Trillas.
- Ruiz, M. (2015). *Incidencia de las técnicas grafo plásticas para el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de educación inicial y primer año de los centros de educación general básica rotary club Machala moderno y Andrés Cedillo prieto, de la ciudad de Machala*. Machala-Ecuador: Universidad Técnica de Machala.
- Sánchez, M., & Morales, M. (2017). Fortalecimiento de creatividad en la educación preescolar orientado por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura infantil. *Revista del Instituto de Estudios en Educación y del Instituto de Idiomas Universidad del Norte*, 61-81.
- Solís, P. (2019). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Revista Voces De La Educación*, 4(7), 44-51.
- Suárez, R. (2010). *El juego simbólico en los niños de cinco años: influencia en el pensamiento creativo (tesis)*. Cuenca: Universidad de Cuenca.

Torrance, E. (1977). *Educación y capacidad creativa*. Madrid: Marova.

Zapata, O., & Aquino, F. (1990). *Psicopedagogía de la Motricidad. Etapa del Aprendizaje Escolar*. México: Trillas.

ANEXOS

Anexo 1: Instrumento de recolección de datos

“UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN”

FICHA DE OBSERVACIÓN

DEL JUEGO

Estimados estudiantes, a continuación, encontrarán un cuestionario, por lo que les pedimos su apoyo respondiendo las preguntas.

N°	ITEMS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
	DIMENSIÓN SOCIAL					
1	Durante el juego, imita a sus compañeros de equipo					
2	Cuando juega con sus compañeros se integra al grupo					
3	Juega según sus propios estándares					
4	Juega con sus mismos compañeros					
	DIMENSIÓN COGNITIVA					
5	Durante el juego, crea situaciones basadas en la vida real					
6	Reconoce las diferencias y similitudes de la forma, color y tamaño mientras juega					
7	Durante el juego, piensa y expresa tus deseos					
	DIMENSIÓN SENSORIAL					
8	Juega imitando sonidos de la naturaleza como sonidos de lluvia, viento, etc.					
9	Cuando juega lanza la pelota dependiendo la distancia					
10	Juega con arcilla moldeando figuras					

Anexo 2: Instrumento de recolección de datos

“UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN”

FICHA DE OBSERVACIÓN

DEL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

Estimados estudiantes, a continuación, encontrarán un cuestionario, por lo que les pedimos su apoyo respondiendo las preguntas.

N°	ITEMS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
	FLUIDEZ					
1	Acepta y respeta las opiniones de sus compañeros sobre el juego					
2	Narra el juego con un lenguaje verbal fluido					
3	Agrega nuevas reglas de juego en base a las reglas ya establecidas					
4	Interviene en la conversación presentando propuestas de juego					
5	Da sugerencias sobre cómo seguir jugando					
6	Muestra motivación y entusiasmo para jugar y aprender nuevas técnicas de juego					
7	Incorpora nuevos detalles a sus creaciones (como construir con bloques de vasitos, etc.)					
	FLEXIBILIDAD					
8	Realiza manualidades utilizando conos, vasos, etc.					
9	Coloca los materiales en el área de juego en un orden diferente al que se encontró					
10	Brinda nuevas alternativas de juego a su grupo					

11	Resuelve los problemas de juego de una manera diferente a lo que sugiere la mayoría					
12	Da uso y vida a objetos que son poco utilizados por sus compañeros					
13	Lleva a cabo numerosos intentos para encontrar una solución válida para los juegos que juega					
14	Arma y desarma objetos con facilidad					
	ORIGINALIDAD					
15	Sugiere nuevas formas de jugar antes de que empiece la actividad					
16	Propone ideas sobre lo que dibujara o modelara al representar el juego					
17	Mejora el juego con nuevas ideas					
18	Fomenta el dibujo o el modelado con otros materiales (plumones, tiza, etc.)					
19	Identifica y aborda las dificultades que se presentan					
20	Crea o reemplaza materiales si falta alguno					

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658-Huacho, 2022.				
PROBLEMA	OBJETIVO	MARCO TEÓRICO	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
<p>Problema general</p> <p>¿De qué manera influye el juego en el desarrollo de la creatividad de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658-Huacho, 2022?</p> <p>Problemas específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo influye el juego en la fluidez creativa de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658-Huacho, 2022? • ¿Cómo influye el juego en la flexibilidad creativa de los niños 	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar la influencia que ejerce el juego en el desarrollo de la creatividad de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658-Huacho, 2022.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer la influencia que ejerce el juego en la fluidez creativa de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658-Huacho, 2022. • Establecer la influencia que ejerce el juego en la flexibilidad creativa 	<p>El juego</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definición - Características de los juegos - Valor del juego en la niñez - Clasificación del juego - Objetivos y finalidad de los juegos - Beneficios del juego en las áreas de desarrollo infantil - Importancia del juego infantil - Dimensiones del juego - El juego en el contexto educativo 	<p>Hipótesis general</p> <p>El juego influye significativamente en el desarrollo de la creatividad de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658-Huacho, 2022.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • El juego influye significativamente en la fluidez creativa de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658-Huacho, 2022. • El juego influye significativamente en la flexibilidad creativa de 	<p>Diseño metodológico</p> <p>Para el presente estudio utilizamos el diseño no experimental de tipo transeccional o transversal. Ya que el plan o estrategia concebida para dar respuestas a las preguntas de investigación, no se manipulo ninguna variable, se trabajó con un solo grupo, y se recolectaron los datos a analizar en un solo momento.</p> <p>Población</p> <p>La población en estudio, la conforman todos los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 658 en el distrito de Huacho, matriculados en el año escolar 2022, los mismos que suman 80.</p> <p>Muestra</p> <p>Debido a la población relativamente pequeña, se decidió utilizar la herramientade recolección de datos a toda la población.</p> <p>Técnicas de recolección de datos</p> <p>Para la investigación de campo se utilizó la técnica de la observación y para la</p>

<p>de la Institución Educativa Inicial N° 658-Huacho, 2022?</p> <p>• ¿Cómo influye el juego en la originalidad creativa de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658-Huacho, 2022?</p>	<p>de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658-Huacho, 2022.</p> <p>• Conocer la influencia que ejerce el juego en la originalidad creativa de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658-Huacho, 2022.</p>	<p>Desarrollo de la creatividad</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definición - Creatividad en la escuela - Procesos y productos creativos - Factores de la creatividad - Enfoques de la creatividad - Tipos de creatividad - Importancia de desarrollar la creatividad - Dimensiones del desarrollo de la creatividad - Estrategias didácticas para la creatividad 	<p>los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658-Huacho, 2022.</p> <p>• El juego influye significativamente en la originalidad creativa de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 658-Huacho, 2022.</p>	<p>recolección de los datos, se aplicó la lista de cotejo previa coordinación y trabajo con los docentes, lo que me permitió estudiar a las dos variables cualitativas de manera cuantitativa, es decir desde el enfoque mixto. Utilizamos el instrumento lista de cotejo sobre el juego en el desarrollo de la creatividad, que consta de 10 ítems con alternativas ordinales para la primera variable, y 20 ítems para la segunda variable en el que se observa a los niños, de acuerdo a su participación y actuación durante las actividades se le evalúa uno a uno a los niños elegidos como sujetos muestrales.</p> <p>Técnicas para el procesamiento de la información</p> <p>Este estudio utiliza el sistema estadístico SPSS versión 23. Y realizar investigaciones estadísticas descriptivas: medidas de tendencia central, medidas de dispersión y curtosis.</p>
---	---	---	--	--

Dr. RONALD BASILIO MEJIA CARPIO
ASESOR

Dra. JULIA MARINA BRAVO MONTOYA
PRESIDENTE

Dra. SILVIA CRISTINA TORRES GUIZADO
SECRETARIO

Dra. FIORELLA VICTORIA LUPERDI RIOS
VOCAL