UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 288 2“DIVINO NIÑO JESÚS” PUCALLPA -2022

Tesis para optar el título profesional

DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

HEYLEN ESCUDERO RÍOS

CLAUDIA LUCERO MACA PEREZ

Pucallpa – Perú

2023

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
COMISIÓN DE GRADOS Y TITULOS

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En Pucallpa, a los dieciocho días del mes de abril del dos mil veintitrés siendo las once horas y de acuerdo a lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales de Universidad Nacional de Ucayali, se reunió el Jurado Calificador, conformado por los siguientes docentes.

Presidente: **Dra. BETZABETH DIAZ TORRES**

Secretario: **Mg. JONATHAN WALTER BANAY ZAMBRANO**

Miembro: **Dra. CARMEN LAURA ALVA RODRIGUEZ**

Para proceder a la sustentación publica de la tesis titulada:

"EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 288"DIVINO NIÑO JESÚS" PUCALLPA - 2022".

Presentado (a) por el (la) bachiller: **HEYLEN ESCUDERO RIOS**

Finalizando la sustentación de la misma, se procedió a realizar la evaluación respectiva, llegando a la conclusión siguiente:

La tesis ha sido aprobado por unanimidad

Quedando expedito para que se le otorgue el **Título Profesional de Licenciado en Educación** inicial **Especialidad** .....

Siendo las doce horas del mismo día se dio por concluido el acto académico.

Pucallpa dieciocho de abril del dos mil veintitrés

Presidente | Secretario | Miembro

Secretario académico de la FEyCsSs.

Nota. Llenar los espacios en blanco con letras (no números)

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
COMISIÓN DE GRADOS Y TITULOS

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En Pucallpa, a los dieciocho días del mes de abril del dos mil veintitrés siendo las once horas y de acuerdo a lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales de Universidad Nacional de Ucayali, se reunió el Jurado Calificador, conformado por los siguientes docentes.

Presidente: **Dra. BETZABETH DIAZ TORRES**

Secretario: **Mg. JONATHAN WALTER BANAY ZAMBRANO**

Miembro: **Dra. CARMEN LAURA ALVA RODRIGUEZ**

Para proceder a la sustentación publica de la tesis titulada:

"EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 288 "DIVINO NIÑO JESÚS" PUCALLPA - 2022".

Presentado (a) por el (la) bachiller: **CLAUDIA LUCERO MACA PEREZ**

Finalizando la sustentación de la misma, se procedió a realizar la evaluación respectiva, llegando a la conclusión siguiente:

La tesis ha sido aprobado por unanimidad

Quedando expedito para que se le otorgue el **Título Profesional de Licenciado en Educación** Inicial **Especialidad** .....

Siendo las doce horas del mismo día se dio por concluido el acto académico.

Pucallpa dieciocho de abril del dos mil veintitrés

Presidente | Secretario | Miembro

Secretario académico de la FEyCsSs.

Nota. Llenar los espacios en blanco con letras (no números)

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

TESIS

"EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 288 "DIVINO NIÑO JESÚS" PUCALLPA -2022"

APROBADO POR:

.....

DRA. BETZABETH DIAZ TORRES

PRESIDENTE

.....

MG. JONATHAN WALTER BANAY ZAMBRANO

SECRETARIO

.....

DRA.CARMEN LAURA ALVA RODRIGUEZ

MIEMBRO

.....

DR. JESSENIA CHOY SANCHEZ PANDURO

ASESOR

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
DIRECCION GENERAL DE PROPIEDAD INTELECTUAL

CONSTANCIA

ORIGINALIDAD DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN
SISTEMA ANTIPLAGIO URKUND

Nº V/0165-2023.

La Dirección de Producción Intelectual, hace constar por la presente, que el Informe final de tesis, titulado:
"EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 288 "DIVINO NIÑO JESÚS" PUCALLPA - 2022"

Autor(es)	:	**ESCUDERO RÍOS HEYLEN** **MACA PEREZ CLAUDIA LUCERO**
Facultad	:	EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
Escuela	:	EDUCACIÓN INICIAL
Asesor(a)	:	**DRA. CHOY SANCHEZ PANDURO, JESSENIA**

Después de realizado el análisis correspondiente en el Sistema Antiplagio URKUND, dicho documento presenta **un porcentaje de similitud 10%.**
En tal sentido, de acuerdo a los criterios de porcentaje establecidos en el artículo 9 de la DIRECTIVA DE USO DEL SISTEMA ANTIPLAGIO URKUND, el cual indica que no se debe superar el 10%. Se declara, que el trabajo de investigación: SI Contiene un porcentaje aceptable de similitud, por lo que SI se aprueba su originalidad.
En señal de conformidad y verificación se firma y se sella la presente constancia

Fecha: 23/03/2023

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI Dirección General de Producción Intelectual

Mg. JOSÉ MANUEL CÁRDENAS BERNAOLA
Director de Producción Intelectual

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN INTELECTUAL

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN

Repositorio de la Universidad Nacional de Ucayali

Yo, Heylen Escudero Ríos

Autor de la tesis titulada : El juego en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N°288 "Divino Niño Jesús" Pucallpa -2022

Sustentada el año 2023

Asesor(a): Dra. Jessenia Choy Sanchez Panduro

Facultad: Educación y Ciencias Sociales

Escuela Profesional: Educación Inicial

Autorizo la publicación:

PARCIAL [ ] TOTAL [X]

De mi trabajo de investigación en el Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de Ucayali (www.repositorio.unu.edu.pe), bajo los siguientes términos:

Primero: Otorgo a la Universidad Nacional de Ucayali licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público en general mi tesis (incluido el resumen) a través del Repositorio Institucional de la UNU, en formato digital sin modificar su contenido, en el Perú y en el extranjero; por el tiempo y las veces que considere necesario y libre de remuneraciones.

Segundo: Declaro que la tesis es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, por tanto me encuentro facultado a conceder la presente autorización, garantizando que la tesis no infringe derechos de autor de terceras personas, caso contrario, me hago único(a) responsable de investigaciones y observaciones futuras, de acuerdo a lo establecido en el estatuto de la Universidad Nacional de Ucayali, la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria y el Ministerio de Educación.

En señal de conformidad firmo la presente autorización.

Fecha: 18 / 04 / 2023

Email: heylenescuderorios@gmail.com Firma:

Teléfono: 994444299 DNI: 7225675

www.repositorio.unu.edu.pe
repositorio@unu.edu.pe

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN INTELECTUAL

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN

Repositorio de la Universidad Nacional de Ucayali

Yo, Claudia Lucero Maca Perez

Autor de la tesis titulada : El juego en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 288 "Divino Niño Jesús" Pucallpa - 2022

Sustentada el año 2023

Asesor(a): Dra. Jessenia choy Sanchez Pandura

Facultad: Educación y Ciencias Sociales

Escuela Profesional: Educación Inicial

Autorizo la publicación:

PARCIAL [ ] TOTAL [X]

De mi trabajo de investigación en el Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de Ucayali (www.repositorio.unu.edu.pe), bajo los siguientes términos:

Primero: Otorgo a la Universidad Nacional de Ucayali licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público en general mi tesis (incluido el resumen) a través del Repositorio Institucional de la UNU, en formato digital sin modificar su contenido, en el Perú y en el extranjero; por el tiempo y las veces que considere necesario y libre de remuneraciones.

Segundo: Declaro que la tesis es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, por tanto me encuentro facultado a conceder la presente autorización, garantizando que la tesis no infringe derechos de autor de terceras personas, caso contrario, me hago único(a) responsable de investigaciones y observaciones futuras, de acuerdo a lo establecido en el estatuto de la Universidad Nacional de Ucayali, la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria y el Ministerio de Educación.

En señal de conformidad firmo la presente autorización.

Fecha: 18 / 04 / 2023

Email: luceromaca1234@gmail.com Firma:

Teléfono: 944444299 DNI: 71048389

www.repositorio.unu.edu.pe
repositorio@unu.edu.pe

DEDICATORIA

A mi madre y hermana que me han apoyado, cuidado y entregado su amor de manera incondicional, por lograr formarme buenos sentimientos y valores los cuales me han ayudado a superarme cada día.

A mi abuelita y tíos que han apostado por mí y entregado su cariño a la distancia.

Heylen Escudero Ríos.

A mis padres por haberme forjado como la persona que soy hoy en día; muchos de mis logros se los debo a ustedes entre los que influye este. Me formaron con amor, reglas y algunas libertades, pero al final de todo, estuvieron motivándome constantemente para alcanzar mis anhelos.

Gracias mamá y papá, los amo.

Claudia Lucero Maca Pérez.

AGRADECIMIENTO

- ✓ Agradezco en primer lugar a Dios por otorgarme la fuerza y voluntad de seguir superándome cada día, al igual que agradecer por otorgarme como familia a mi madre y hermana que me apoyaron en todo este proceso, ya que sin sus apoyo y sacrificio no habría podido llegar sola. Agradecer a mi compañera de tesis y mejor amiga por ser parte de este proceso y ser un gran soporte emocional en el transcurso académico.
- ✓ Del mismo modo, agradecer a la facultad de educación de la Universidad Nacional de Ucayali, por otorgarme grandes conocimientos a los grandes docentes que no solo impartieron conocimientos sino también lecciones de vida y grandes experiencias.

Heylen Escudero Ríos

- ✓ Gracias a Dios quien es la columna principal de mi vida, por guiarme y mostrarme su amor a través de esta oportunidad llamada vida. Gracias a mi familia por creer en mí, por sus esfuerzos y apoyo incondicional desde siempre. El ciclo académico me regalo una hermana, hoy en día también i compañera de este loro, gracias por las enseñanzas y la lealtad a lo largo de estos años.
- ✓ De la misma forma, gracias a nuestra estimada asesora; sus aportaciones y facilidades brindadas fueron pieza clave para lograr lo que hoy estamos logrando. Y finalmente, gracias Ruffito por elegirme y amarme el tiempo que estuviste en vida.

Claudia Lucero Maca Pérez

ÍNDICE

DEDICATORIA viii
AGRADECIMIENTO ix
RESUMEN xiii
ABSTRACT xiv
INTRODUCCIÓN xv
CAPÍTULO I 17
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN 17
1.1. Planteamiento del problema. 17
1.2. Formulación del problema. 19
1.2.1. Problema general. 19
1.3. Objetivos 20
1.4.Justificación e Importancia. 20
1.5.Viabilidad 23
1.6.Limitaciones 24
1.7.Hipótesis, variables y operacionalización de las variables 24
1.7.1. Hipótesis 24
1.7.2.Variables 25
CAPÍTULO II 27
MARCO TEÓRICO 27
2.1. Antecedentes del problema 27
Internacional 27
Nacional 29
Local 30
2.2.Planteamiento teórico del problema 31
CAPÍTULO III 40
METODOLOGÍA 40
3.1. Método de la investigación 40
3.2. Diseño de investigación 40
3.3. Población y muestra 41
3.4. Instrumento de recolección de datos 41
3.5. Procedimiento de recolección de datos 42
3.6. Tratamiento de los datos 42

CAPÍTULO IV.....44
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....44
4.1. RESULTADOS 44
4.2. Discusión 55
CAPÍTULO V.....58
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 58
5.1. Conclusiones 58
5.2. Recomendaciones 59
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 60

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de las variables....26
Tabla 2. Población....41
Tabla 3. Muestra....41
Tabla 4.Resultados del grupo control y experimental de la dimensión 1 fluidez del desarrollo de la creatividad del pre test.....45
Tabla 5.Resultados del grupo control y experimental de la dimensión 2 flexibilidad del desarrollo de la creatividad del pre test. 46
Tabla 6.Resultados del grupo control y experimental de la dimensión 3 originalidad del desarrollo de la creatividad del pre test. 48
Tabla 7.Resultados del grupo control y experimental de la variable del desarrollo de la creatividad del pre test. 49
Tabla 8.Resultados del grupo control y experimental de la dimensión 1 fluidez del desarrollo de la creatividad del pos test. 50
Tabla 9.Resultados del grupo control y experimental de la dimensión 2 flexibilidad del desarrollo de la creatividad. 51
Tabla 10.Resultados del grupo control y experimental de la dimensión 3 originalidad del desarrollo de la creatividad del pos test. 53
Tabla 11.Resultados del grupo control y experimental de la variable desarrollo de la creatividad del pos test. 54

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.Resultados del grupo control y experimental de la dimensión 1 fluidez del desarrollo de la creatividad del pre test. 45

Figura 2.Resultados del grupo control y experimental de la dimensión 2 flexibilidad del desarrollo de la creatividad del pre test. 47

Figura 3.Resultados del grupo control de la dimensión 3 originalidad del desarrollo de la creatividad del pre test. 48

Figura 4.Resultados del grupo control y experimental de la variable del desarrollo de la creatividad del pre test. 49

Figura 5.Resultados del grupo control y experimental de la dimensión 1 fluidez del desarrollo de la creatividad del pos test. 50

Figura 6.Resultados del grupo control y experimental de la dimensión 2 flexibilidad del desarrollo de la creatividad del pos test. 52

Figura 7.Resultados del grupo control y experimental de la dimensión 3 originalidad del desarrollo de la creatividad del pos test. 53

Figura 8.Resultados del grupo control y experimental de la variable desarrollo de la creatividad del pos test.....54

RESUMEN

El estudio realizado responde al problema ¿De qué manera influye el juego en

el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 288 “Divino Niño Jesús” Pucallpa – 2022? La investigación tuvo como objetivo determinar la influencia el juego en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 288 “Divino Niño Jesús” Pucallpa – 2022. El método de estudio es el experimental en su modalidad cuasi experimental. Siendo su diseño cuasi-experimental. La población escolar de 60 niños y niñas de 5 años y la muestra representativa será 24 entre niños y niñas pertenecientes al grupo control y experimental. Como técnica de estudio se utilizó la observación directa y como instrumento se utilizó una prueba grafica de desarrollo de la creatividad de elaboración propia, dicha prueba fue sometida a juicio de expertos para la validación, y para la confiabilidad se tomó una prueba de piloto a un grupo de 8 niños y niñas con el alfa de Cronbach. Los resultados obtenidos en la investigación fueron procesados luego de aplicar la prueba de salida al culminar con el desarrollo de las actividades de juego para el desarrollo de la creatividad. Con estos resultados se elaboraron las conclusiones y sugerencias para nuevas investigaciones relacionadas a este campo de estudio. Estos resultados obtenidos validan la hipótesis planteada al iniciar la investigación cuando afirmamos que: el juego influye de manera significativa en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 288 “Divino Niño Jesús” Pucallpa – 2022.

Palabras clave: Juego, Creatividad, Desarrollo creativo.

ABSTRACT

The study carried out responds to the problem: In what way does the game

influence the development of the creativity of the 5-year-old boys and girls of the initial educational institution No. 288 "Divino Niño Jesús" Pucallpa - 2022?. The objective of the research was to determine the influence of play on the development of creativity in 5-year-old boys and girls of the initial educational institution No. 288 "Divino Niño Jesús" Pucallpa - 2022. The study method is experimental in its quasi-experimental modality. Being its quasi-experimental design. The school population of 60 5-year-old boys and girls and the representative sample will be 24 boys and girls belonging to the control and experimental group. As a study technique, direct observation was used and as an instrument, a graphic test of creativity development of their own elaboration was used, said test was submitted to expert judgment for validation, and for reliability, a pilot test was taken at a group of 8 boys and girls with Cronbach's alpha. The results obtained in the investigation were processed after applying the exit test at the end of the development of game activities for the development of creativity. With these results, conclusions and suggestions for new research related to this field of study were drawn up. These results obtained validate the hypothesis raised at the beginning of the investigation when we affirm that: the game significantly influences the development of creativity in the boys and girls of the initial educational institution No. 288 "Divino Niño Jesús" Pucallpa - 2022.

Keywords: Game, creativity, creative development.

INTRODUCCIÓN

Atendiendo a la problemática observada en los niños y niñas de 5 años de la

IEI N° 288 “Divino Niño Jesús” quienes en su mayoría presentaban un bajo nivel de desarrollo de la creatividad, se llevó a cabo esta investigación con la finalidad de mejorar significativamente sus competencias mediante el juego.

El problema que se presentó en la mayoría de las maestras es que no utilizan el juego como estrategia para desarrollar competencias, siendo el juego una herramienta lúdica y sobre todo eficaz para desarrollar la creatividad en los niños y niñas.

Teniendo en cuenta la gran importancia que tiene el juego para un aprendizaje significativo en los niños y niñas, se realizó la investigación en mención.

La investigación presenta los siguientes capítulos: el primer capítulo presenta la formulación del problema, sus objetivos tanto general como específicas, la justificación de estudio, la hipótesis tanto general como específicas y la operacionalización de las variables.

El segundo capítulo está referido al marco teórico que comprenden los antecedentes del problema, el planteamiento teórico, y la definición de los términos básicos.

El tercer capítulo presenta la metodología de estudio, que contiene a su vez el método de investigación, población y muestra, procedimientos de recolección de datos, técnicas e instrumentos de recolección de datos, procesamiento y tratamiento de datos.

El cuarto capítulo, presenta los resultados obtenidos y discusión.

El quinto capítulo presenta las conclusiones y sugerencias, culminando con la bibliografía y anexos.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema.

En la actualidad es importante y necesario la innovación de las prácticas pedagógicas para un aprendizaje óptimo de los niños y niñas. Es de vital importancia fomentar y desarrollar la creatividad del niño en sus primeros años de vida, pero esta, se deja de lado, ya que gran parte de los docentes a nivel nacional aún siguen basándose en un concepto no flexible o tradicional. Este problema latente impide a los niños a aflorar y desarrollar experiencias positivas dando paso a la poca espontaneidad, sensibilidad y libertad que deberían experimentar en gran magnitud en sus primeros años de vida, más aun, en su desarrollo cognitivo, físico y social.

Por su parte, Mac Kinnon (1960) citado por Allende (2021), indica que “La creatividad responde a la capacidad de actualización de las potencialidades creadoras del individuo a través de patrones únicos y originales”.

Según el estudio realizado por Albornoz (2019), en Ecuador la cual lo titulo “El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión”, ha manifestado que en esta parte de Latinoamérica “las bases de la creatividad son innatas y como todos los potenciales innatos, debería realizarse a la vez que debería evitarse todo lo cual impida su desarrollo y atente contra las pretensiones que el infante instituye, lo cual le agradaría ser y lo cual le gustaría conseguir. En ciertos centros educativos, aun se tiene una cultura donde las condiciones estudiantiles están afectando en enorme medida el desarrollo de la creatividad, esto se prueba en el hincapié de ocupaciones en relación con el hemisferio izquierdo del cerebro, cuyo comportamiento es

analítico, lógico y racional; es opuesto al hemisferio derecho, cuyas capacidades y desempeño se corresponden con el ritmo, color, percepción visual, imágenes, visualización, requisitos importantes para el desarrollo del potencial creativo. En este aspecto, se puede resaltar el valor que tiene el juego, el cual, coopera de manera considerable al desarrollo, motriz, social, cognitivo de los niños(as), y forma parte elemental en el desarrollo de la creatividad" (p. 210).

Así mismo, el Perú estableció el juego como una forma de aprendizaje, donde el niño y niña tiene la oportunidad de desarrollar su propia creatividad según a su propia edad, es por lo que, el Ministerio de Educación (2015), indica que: "jugar es una actividad fundamental en la vida de un infante, porque permite millones de conexiones en su cerebro que le permiten aprender de una manera fácil. Una de las maneras que tiene el infante para que se hagan estas conexiones es el juego. A medida que más juega el infante, más conexiones neuronales logra hacer. Si un infante no juega se debilita el proceso cerebral del niño o niña. Nadie tiene que enseñarle a jugar a un niño o niña, sin embargo, es necesario ofrecerle un ambiente propicio para que esta actividad progrese y se fortalezca. Al jugar, el infante está encendiendo el motor de su desarrollo y aprendizaje" (p. 11).

De la misma forma, un estudio realizado en el departamento de Ucayali, específicamente en la ciudad de Pucallpa, por Ruiz (2020), expresa lo siguiente: "que la aplicación de los juegos didácticos tiene un gran efecto sobre la expresión oral, usando esta metodología se logra determinar que si tiene efecto sobre la expresión oral" (p. 63).

En el caso específico, de la I.E.I. N° 288 Divino Niño Jesús de la ciudad de Pucallpa, los niños y las niñas de 5 años, son vulnerables a sufrir daños emocionales, sociales, cognitivos, psicológicos, físicos, etc. debido a la situación

sanitaria por el Covid-19, que atraviesa la humanidad de estos tiempos. El cual trajo consigo situaciones muy difíciles a las familias, siendo la más importante, la situación económica y emocional, situación que no permite al padre de familia contar con los medios económicos para proveer a sus niños de material lúdico que les permita desarrollar su creatividad, su imaginación, sumado a ello los padres dejan a sus hijos para ir al trabajo y no tienen tiempo para acompañarlos en el juego y recreación lo cual es muy vital para el buen desarrollo en los aprendizajes de sus hijos.

En consecuencia, esta investigación, pretende realizar diversos juegos lúdicos dirigidos a 24 niños y niñas que serán sujetos de muestra, de una población de 60 niños y niñas, para obtener datos específicos que cada uno mostrara, con el fin de demostrar el efecto del juego para el desarrollo de la creatividad.

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 y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N°288 “Divino Niño Jesús” Pucallpa -2022?

1.2.2. Problemas específicos.

- ¿Cómo influye el juego en el desarrollo de la flexibilidad de la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N°288 “Divino Niño Jesús” Pucallpa -2022?
- ¿Cómo influye el juego en el desarrollo de la fluidez de la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N°288 “Divino Niño Jesús” Pucallpa -2022?

- ¿Cómo influye el juego en el desarrollo de la originalidad de la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N°288 “Divino Niño Jesús” Pucallpa -2022?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Determinar la influencia del juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 288 “Divino Niño Jesús” Pucallpa – 2022.

1.3.2. Objetivos específicos

- Demostrar la influencia del juego en el desarrollo de la flexibilidad de la creatividad de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 288 “Divino Niño Jesús” Pucallpa – 2022.
- Determinar la influencia del juego en el desarrollo de la fluidez de la creatividad de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 288 “Divino Niño Jesús” Pucallpa – 2022.
- Determinar la influencia del juego en el desarrollo de la originalidad de la creatividad de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 288 “Divino Niño Jesús” Pucallpa – 2022.

1.4. Justificación e Importancia.

Justificación teórica.

Con la presente investigación se desarrollará el pensamiento creativo de los niños y niñas a través de los juegos, pues la práctica de esta metodología ayudará en el futuro de estos mismos para crear bases sólidas en el desarrollo de su pensamiento creativo y a fortalecer la creatividad que cada niño y niña posee desde sus primeros años de vida, además de desarrollar otras áreas, como el área cognitiva y sus habilidades y destrezas.

Los juegos son fundamentales en la vida diaria de los niños y niñas, tanto en su desarrollo y crecimiento de su cuerpo, como en el conocimiento de su entorno, de esta manera si se favorece el juego dentro del aula se puede ayudar a que el niño desarrolle su pensamiento creativo, lo cual le servirá para desenvolverse dentro de un nivel educativo superior y de esta manera llegaremos al propósito mismo.

Justificación metodológica.

Creemos que el método del juego como camino al desarrollo de la creatividad es una manera veraz para lograr la evolución óptima de los niños y niñas en sus diferentes capacidades y habilidades, es por eso que se emplearan estrategias, como el juego libre, el juego simbólico y sesiones de aprendizajes. De la misma forma, trabajaremos con determinados instrumentos, como la Batería de Ruiz Gonzales Jessica Thalia Gilford, el test de Torrance y a su vez el empleo del pre test y el pos test en los niños y niñas.

El juego ayuda a desarrollar el pensamiento creativo en los niños y niñas, de esta manera ayudamos a relacionar el mundo que le rodea mediante la acción de este en sus diferentes aspectos. Con nuestra investigación ayudaremos a que los niños y niñas interioricen diferentes maneras en la que puedan asimilar su entorno y crear situaciones cotidianas o imaginarias donde desarrollen su creatividad siendo los beneficiados estos mismos.

Justificación práctica.

Este proyecto se realiza porque existe la necesidad de mejorar el nivel de desempeño en la creatividad en los aprendizajes de los niños y niñas, de la I.E.I. N° 288 “Divino Niño Jesús”. Es una de las principales tareas de la educación hacer frente a estas nuevas necesidades creativas y de innovación, formando personas que puedan contribuir en este proceso de cambio y satisfacer las

necesidades actuales por medio de un pensamiento abierto, flexible, adaptable y creativo. En este sentido, los docentes somos los grandes agentes responsables de dirigir el trabajo pedagógico y llevar a cabo acciones para alcanzar el objetivo de formar estudiantes que se adecúen a los cambios y desafíos que exige la sociedad, teniendo como método el juego.

En cuanto a los niños y niñas, disfrutan de la creatividad de forma innata, considerando que cuentan con la capacidad de crear, imaginar, fantasear, dar respuestas y soluciones con todo lo que existe a su alrededor; Con la única necesidad de que cuenten con un ambiente seguro y armónico donde puedan realizar distintos procesos creativos sin sentirse juzgados, ni con limitaciones que repriman su naturaleza.

Justificación científica

Guilford (1959) citado por Santaella (2006), manifiestan que, “la creatividad como una forma del pensamiento implanta e interacciona con cuatro componentes del medio, que generan aspectos intelectuales, el creador debe integrar la sensibilidad para los diferentes inconvenientes en la categoría de la evaluación; el componente redefinición en la categoría de pensamiento convergente y fluidez, flexibilidad, originalidad y preparación como parte del pensamiento divergente” (p. 91).

Esquivias (1997) citado por Cabrera et al (2019), indican que, la creatividad es un proceso mental complejo, el cual supone: actitudes, experiencias, combinatoria, originalidad, y juego, para lograr una producción o aportación diferente a lo que ya existía” (p. 01).

Justificación psicológica

Se entiende que las personas no conocen o no se conocen lo suficiente, debido a que cada día hay nuevas experiencias y cosas que se debe vivir y

resolver en el momento, es por ello que planteamos crear ambiente propicio donde se estimula la creatividad mediante el juego.

La creatividad en todas las épocas ha sido la base del desarrollo de las personas y las sociedades, en la actualidad, han surgido situaciones significativas de la creatividad para la vida de las personas. Si no desarrollaríamos la creatividad, aún seguiríamos estáticos como si estuviéramos en la edad de piedra. Debido a las grandes transformaciones y avances de cada época, las personas han desarrollado diferentes acciones que se van adaptando a las necesidades del tiempo, así podemos observar en la actualidad los grandes avances que tenemos como: electricidad, la vestimenta, los libros, la computadora, por mencionar algunas cosas que las personas crean para satisfacer sus intereses, necesidades. La creatividad para las personas es beneficiosa, además, para aumentar la autoestima, el interés en la vida y la presencia en el mundo. Es por ello que trabajamos en este proyecto ya que todos deberíamos estar en constante búsqueda de nuevas expectativas, porque quien se queda dormido se condena a una vida mediocre y gris.

1.5. Viabilidad

Esta tesis es viable debido a que las integrantes de la investigación cuentan con el acceso a la institución educativa inicial “Divino Niño Jesús” donde se podrá analizar los procesos. A nivel personal se cuentan con las herramientas intelectuales y el tiempo necesario que requiere el proceso de investigación.

A nivel institucional, se cuenta con el apoyo de los directivos ya que estos brindaran el apoyo requerido de la investigación de la institución ya mencionada. También se cuenta con total disposición y respaldo de los docentes y alumnos los cuales serán el objeto de estudio.

A si mismo se cuenta con los recursos económicos para cubrir los gatos como impresiones, copias, viáticos para el traslado a la institución. Respecto a los materiales se cuenta con el equipo necesario como computadoras, laptops para realizar la investigación, libros tanto físicos como virtuales, libretas, fichas y un cuaderno de campo para notas y eventos importantes de la presente investigación.

1.6. Limitaciones

La principal limitación al realizar la investigación es la poca información respecto a los antecedentes regionales de la investigación. Así mismo al estar en tiempos de emergencia sanitaria existe la dificultad de observación a los sujetos de estudio, y al existir la ya mencionada emergencia existe la limitación en el tiempo, al no saber el tiempo exacto de la realización de la investigación.

1.7. Hipótesis, variables y operacionalización de las variables

1.7.1. Hipótesis

1.7.1.1. Hipótesis general

El juego influye de manera significativa en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 288 “Divino Niño Jesús” Pucallpa – 2022.

1.7.1.2. Hipótesis especificas

- El juego influye de manera significativa en la flexibilidad de la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 288 “Divino Niño Jesús” Pucallpa – 2022.
- El juego influye de manera significativa en la fluidez de la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 288 “Divino Niño Jesús” Pucallpa – 2022.

- El juego influye de manera significativa en la originalidad de la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 288 “Divino Niño Jesús” Pucallpa – 2022.

1.7.2. Variables

Variable independiente:

Juego: Piaget (1973) citado por Tripero (1973), *“La información del símbolo en el niño, en donde se da una explicación general del juego y la clasificación y correspondiente análisis de cada uno de los tipos estructurales de juego: ya sean de ejercicio, simbólicos o de reglas” (p. 01).*

Variable dependiente:

Desarrollo de la creatividad: Guilford (1959) citado por Santaella (2006), *“Es una forma de pensamiento que se desencadena en un sujeto como consecuencia de la percepción de un problema y que posee diversos componentes, como la, flexibilidad fluidez, originalidad” (p. 91).*

1.7.3. Operacionalización de las variables

Tabla 1. Operacionalización de las variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIÓN	NIVEL DE MEDICIÓN
Juegos	(Piaget (1973) citado por Tripero (1973), *"La formación del símbolo en el niño, es donde se da una explicación general del juego y la clasificación y correspondiente análisis de cada uno de los tipos estructurales de juego: ya sean de ejercicio, simbólicos o de regla" (p. 01).*	Juegos simbólicos Juegos de reglas	Nominal
Desarrollo de la creatividad	Guilford (1959) citado por Santaella (2006)**,** *"Es una forma de pensamiento que se desencadena en un sujeto como consecuencia de la percepción de un problema y que posee diversos componentes, como la, flexibilidad, fluidez y originalidad" (p. 91).*	Flexibilidad Fluidez Originalidad	Nominal

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes del problema

Antecedentes Internacionales

Santibañez (2017), en su investigación titulada *"Evaluación para la creatividad en niños de nivel transición: Aproximaciones desde el relato de educadores de Párvulos de colegios particulares de la comuna de Viña del Mar"*, tesis para optar el grado de maestro en educación en la mención evaluación educativa, ante la Pontífice Universidad CATÓLICA de VALPARAÍSO, Argentina, concluyó que:

> "El proceso de la evaluación de la creatividad por medio del ámbito de formación personal y social del alumno, como se observa la autonomía, la autoestima, la seguridad, la participación o iniciativa y el bienestar del alumno, esta probablemente vinculado a la transversalidad con la que se opta, visualizándola, como se ha mencionado, como un medio. A la vez, que se inicia para uno de los participantes, como motivo de la experiencia del aprendizaje realizado" (p. 129).

Moscoso (2017), en su investigación 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. Emblemático Chordeleg, periodo lectivo 2016 – 2017"*, tesis para optar la licenciatura en ciencias de la educación, ante la Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca, Ecuador, concluyó que:

> "Se estima que todos los chicos son creativos y por medio del juego se busca potencializar dicha creatividad en cada infante,

> para que se desenvuelva de una mejor forma y logren conseguir las metas esperadas en la educación y el aprendizaje. A partir, de los primeros años de vida es importante conceder un medio correcto para desarrollar la creatividad puesto que esta ayuda al aprendizaje de los niños y niñas de los salones. El juego se relaciona de forma directa con la creatividad debido a que por medio del mismo se puede estimular el raciocinio creativo del infante" (p. 32).

Tacuri (2018), en su investigación titulado *"El juego para fortalecer la creatividad en los niños de 3 a 4 años de la escuela VICENTE BASTIDAS REINOSO de la ciudad de Loja, periodo 2017 – 2018"*, tesis para obtener el título de Psicología, ante la Universidad de la Educación, el Arte y la Comunicación, en Ecuador, concluye que:

> "Que se puede evidenciar que el utilizar juegos creativos si ayuda a potenciar la creatividad en los más pequeños, observando en el pos test el incremento de dos componentes de la creatividad como es en la fluidez con un 55,56% situándola en su nivel alto y la originalidad con un 50,00% pasando de un nivel medio a un nivel alto, por lo que se recomienda aplicar juegos de creatividad de manera permanente y secuencial, creando un ambiente idóneo y estimulante en el que le niño pueda manifestar libremente la creatividad y así poder potenciar el desarrollo total" (p. 02).

Antecedentes Nacionales

Angeles (2015), en su investigación titulada *"El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años"*, tesis para optar el grado de maestro en educación, ate la escuela de Pos grado de la Universidad San Ignacio de Loyola, concluyó que:

> "El resultado más importante es diseñar juegos creativos, para lograr potenciar la creatividad, contribuyendo el desarrollo del pensamiento reflexivo, habilidades, destrezas, imaginación, curiosidad, contribuyendo al desarrollo del aprendizaje significativo. Por lo tanto, concluyeron que el estudio tiene una proyección formativa solidad, que contribuirá a la solución del problema del contexto de estudio" (p. XI).

Cirilo & Cirilo (2017), en su investigación 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"*, tesis para optar el título profesional de licenciado en educación, ante la Universidad Nacional "Santiago Antúnez de Mayolo, concluyó que:

> "Conforme a los resultados obtenidos se muestra que de los 16 estudiantes que participaron como muestra de la investigación, al final del proceso de intervención pedagógica con los juegos infantiles se determinó como promedio global que el 12% se ubicó en el nivel inicio, el 25% en proceso, el 38% en logrado y el 25% en el nivel sobresaliente, por lo que se concluyó que es necesario la intervención pedagógica con recursos como en este caso el

juego, para Alcanzar niveles más altos en el desarrollo de la creatividad" (p. V).

Antecedentes Locales

Guerra et al., (2019), en su investigación titulado *"El juego en el desarrollo del pensamiento matemático en niños y niñas de cinco años de la institución educativa inicial N° 423 Virgen María, Yarinacocha – 2018"*, tesis para optar el título de licenciada en educación inicial, concluyeron que:

> "El juego influye de manera significativa en el desarrollo del pensamiento matemático en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 423 Virgen María, Yarinacocha – 2018, puesto que la prueba de hipótesis a través de la prueba "t" de student fue significativa, menor a 0.05" (p. IX).

Ruiz (2020), en su investigación titulada *"Juegos didácticos en el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de cinco años de la institución educativa inicial N° 302 Gotitas de Amor, Pucallpa – 2018"*, tesis para optar el título de licenciada en educación inicial, concluyó que:

> "En la hipótesis general se formula que los juegos didácticos tienen influencia indirecta en el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial, lo cual determina que dicha formulación de la hipótesis es válida, en la dimensión de juegos de dramatización se obtuvo un 96.4%, teniendo una influencia directa en la expresión oral en los niños y niñas, en la dimensión juegos de roles también se logró obtener un 96.4%, teniendo como resultado que tiene una influencia directa en el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 5 años.

Teniendo en cuenta que el nivel de significancia fue de 0.05” (p. XV).

2.2. Planteamiento teórico del problema

2.2.1. El juego

2.2.1.1. Definición

Federación de la Enseñanza (2011), define al juego como: “Una actividad primordial para los seres vivos, teniendo este una trascendencia en la esfera social, pues posibilita ensayar ciertas conductas placenteras, sin sentir obligación de ningún tipo y con la era y espacio necesario. El juego infantil es una necesidad elemental para un óptimo desarrollo de la sabiduría y también para la igualdad física emocional del niño o niñas. El juego es la actividad importante del infante, indispensable para un desarrollo conveniente, por lo cual este debería contar con tiempo y espacio suficiente según edad y necesidades” (p. 01).

2.2.1.2. El juego en el niño y niñas

Ramírez (2018)**,** indica que: “Es la etapa donde aparece la conducta animista del niño o niñas donde da vida a los objetos inanimados. Se choca con una roca y dice “piedra boba”, pues se colisiono con ella, piensa que la roca es una persona; en su animismo le va dando vida a muchas cosas en su imaginación, aquellos idearios se van enriqueciendo significativamente, como se verá más adelante con el amigo imaginario. Quienes trabajan en instituciones prescolares saben que esta es una fase bellísima en la vida de los chicos, una vez que permanecen sintonizados con la vida ejerciendo su capacidad de asombro con todo lo cual descubren a su alrededor” (p. 08).

2.2.1.3. El juego creativo

El juego expresa en el niño o niña, respuestas únicas al ambiente. El juego es ampliable, la manera independiente y los infantes posee la independencia de probar novedosas ideas, así como composición en relación con experiencias antiguas. El juego da una posibilidad maravillosa para poder integrarse en un ambiente.

Por medio del juego, se puede promover las habilidades de los niños y niñas en sus propias inspiraciones. La idea del juego es, que sea libre y creativo y que este no sea controlado, por lo que debemos animar la satisfacción del infante al momento de que ellos juegan. El juego creativo en su aprendizaje ayuda a estimular nuevas ideas, formando en ellos un equilibrio personal y social.

2.2.1.4. Placer funcional del juego

Marcos (2018), menciona que: “Una de las primeras características radicales al juego es el placer funcional, es decir, el gozo que se siente por el ejercicio de una función o actividad en sí mismo, prescindiendo de circunstancias y finalidades que puedan rodearla. El ejercicio de una función, como puede ser la actividad muscular o la vista o la inteligencia, pueden causar placer, y eso sería lo que mejor define el juego. Una hipótesis de este juego incluye el juego en la categoría de hedonista. Pero las definiciones laxas del juego como puro placer o enajenamiento gozoso, aunque concuerden con esta en el aspecto de alegría y disfrute, no siempre coinciden en sostener que el placer deriva del ejercicio de una función orgánica o de otro tipo” (p. 22).

2.2.1.5. Teorías del juego

Existen muchas teorías que respaldan al juego en la mejor forma del cual puede aprender un niño o niña, pero en esta oportunidad, nos sostendremos en la teoría de Freud, Vygotski y Piaget.

- **Teoría psicoanalítica**

  Freud (1919) citado por Asturizaga & Unzueta (2008)**,** manifiestan que: "Más allá del principio del placer, el juego infantil es una de las practicas más normales que se lleva a cabo de manera temprana en el aparato anímico" (p. 02).

- **Teoría de Vygotski**

  Vygotski (1966) citado por Federacion de la Enseñanza (2011), indican que: la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo, posibilitando la creación de zonas de desarrollo próximo, la acción lúdica partiría de deseos insatisfechos que, mediante la creación de una situación fingida, se puedan resolver. Así mismo, en el juego el niño se conoce a él mismo y a los demás" (p. 02).

- **Teoría de estructuralista**

  Piaget (1945) citado por Gallardo-l (2018), expresa que: "las diversas formas que adopta el juego durante el desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren sus estructuras intelectuales. El tipo de juego es, en parte, un reflejo de estas estructuras. Pero, en la medida en que es acción infantil por antonomasia, el juego contribuye al establecimiento y desarrollo de nuevas estructuras mentales" (p. 44).

2.2.1.6. Tipos de juegos

Castro (n.d.), indica que, existen cuatro tipos de juegos en el proceso infantil, juego psicomotor, juego cognitivo, juego afectivo y juego social. Los cuales se describen de la siguiente manera:

- **Juego psicomotor:** Expresa la relación entre el proceso psíquico y motor. Desarrolla la capacidad motora través del movimiento y la acción corporal.
- **Juego cognitivo:** Desarrolla las capacidades intelectuales, tales como la manipulación y construcción, la experimentación, la atención y memoria, el aspecto lingüístico, y la imaginación.
- **Juego afectivo:** Es el que implica emociones, sentimientos, afecto y desarrollo del auto concepto y la autoestima. En la etapa infantil destacan los siguientes juegos afectivos: rol o dramáticos y de autoestima.
- **Juego social:** Es el que se desarrolla en grupo y favorece las relaciones sociales, la integración grupal y el proceso de socialización. Los juegos considerados sociales son los siguientes: simbólicos, de reglas y cooperativas.

2.2.1.7. Características del juego

Las características del juego son las siguientes según Huizinga (1990) citado por Guzmán et al., (2020):

- El juego es una actividad voluntaria, si está sujeto a ordenes ya no es un juego, por lo que el juego es una actividad gratuita.
- El juego no es la vida real. Es una evasión de la vida real en una esfera temporal de actividades auto dirigida.
- El juego es desinteresado, por lo que es una actividad con proceso autónomo, dentro de una esfera temporal.

2.3. La creatividad

2.3.1. Definición

Gardner (1999) citado por Pérez & María (2017), definen como: “La creatividad no es una especie de fluido que puede mandar en cualquier dirección. La vida de la mente se divide en diferentes regiones, que lo denomino inteligencias, como la matemática, el lenguaje o la música. Y una determinada persona puede ser muy original e inventiva, incluso icono clásticamente imaginativa, en una de esas áreas sin ser particularmente creativa en ningunas de las demás. Esta definición difiere de las anteriores ya que, para los autores anteriores, la creatividad es vista como un talento global, mientras que para Gardner una persona puede ser creativa en un área determinada y no en el resto” (p. 18).

2.3.2. La creatividad en la educación infantil

Cemades (2008), indica que: “La creatividad es una característica inherente al ser humano, susceptible de ser estimulada por el entorno familiar y social del niño. En todo ser humano existe el impulso de experimentar, indagar, relacionar, en definitiva, de crear. El niño en educación infantil es un niño deseoso de resolver los problemas por sí mismo, se enfrenta a situaciones nuevas y busca soluciones a veces inesperadas por nosotros los adultos. Se encuentra en una etapa ideal para el desarrollo de su creatividad. Todavía no está atado a esquemas, lo que le permite dar respuestas creativas ante cualquier situación que se le presente. Si desde un momento conseguimos mantener esa libertad, esa naturalidad, dándole seguridad en sí mismo podemos conseguir que se desarrolló no disminuya” (p. 10 – 11).

2.3.3. ¿Cómo se puede potencializar la creatividad?

Velásquez et al., (2010), explica que: “*Como todas las capacidades humanas, la creatividad puede ser desarrollada y mejorada a través de estrategias*

pedagógicas innovadoras medidas por el maestro; existen diversas formas para desarrollar y fortalecer estas competencias: estimular la participación en el proceso del aprendizaje, Brinda estímulos de aprendizaje, realizar ejercicios de desarrollo de pensamiento y habilidades cognitivas, estimular la innovación como desafío, agudizar la observación, motivar a los estudiantes a escribir, estimular la autoestima, estimular la iniciativa y estimular la fluidez" (p. 327).

2.3.4. El estudio de la creatividad desde diferentes enfoques

Sternberg (1999) citado por Barbosa & Ramírez (2018), indican que, *"La creatividad es la habilidad de producir un trabajo novedoso y apropiado a apropiado a las restricciones de las tareas. Partiendo de esta definición se presentan los enfoques de manera descrito, los cuales han sido usados para entender la creatividad desde diferentes perspectivas: mística, psicodinámica, pragmática, psicométrica, cognitiva y personal social, que son presentadas a continuación":*

- **Enfoque místico:**

  Sternberg (1999) citado por Barbosa & Ramírez (2018), *"La creatividad está sujeta a una intervención divina, en donde la persona se relaciona con una vasija vacía que un divino lo llenaría con inspiración".*

- **Enfoque psicométrico:**

  Sternberg (1999) citado por Barbosa & Ramírez (2018), *"Infiere qué tan creativo es un sujeto común a partir del uso de pruebas, empelando herramientas como la test del pensamiento creativo de Torrance".*

- **Enfoque pragmático:**

  Sternberg (1999) citado por Barbosa & Ramírez (2018), *"Se centra en desarrollar la creatividad, pero sin interesarse en entenderla".*

- **Enfoque psicodinámico:**

  Sternberg (1999) citado por Barbosa & Ramírez (2018), *"Se basa en que la creatividad nace de la realidad consiente y los impulsos inconsciente, en donde se da lugar al trabajo creativo".*

- **Enfoque cognitivo:**

  Sternberg (1999) citado por Barbosa & Ramírez (2018), *"Es el enfoque que tiene la capacidad de entender la creatividad desde una perspectiva amplia".*

- **Enfoque personal social:**

  Sternberg (1999) citado por Barbosa & Ramírez (2018), *"Se centra en variables de personalidad y motivacionales, que junto con el entorno sociocultural se consideran como fuentes de creatividad".*

2.3.5. Bases neurológicas de la creatividad

Rendón (2009), según su investigación basado a la neurología nos indica que: *"Es una capacidad y como todas las capacidades es un componente estructural de la personalidad que es susceptible de ser desarrollado, tiene bases neurológicas y características sociales. Los seres humanos comparten la capacidad creadora y las habilidades que la componen, no importa si son niños o adultos o si es en el campo de las artes, la ciencia, la política o la industria. En este sentido, todos los individuos por naturaleza somos potencial mente creativos, y con la experiencia y el conocimiento llegamos a construir productos creativos que cumplan con criterios de novedad, a dar soluciones nuevas para nosotros mismos o para la sociedad y a salvar situaciones que se nos presenta" (p. 117).*

2.3.6. Teoría de Guilford

"Refirió que la creatividad es la mixtura de dos tipos de pensamientos: el convergente y el divergente. El convergente relacionado con el conocimiento base, la memorización y reproducción de los aprendizajes y sucesos. Mientas que el pensamiento divergente conlleva la pericia en la utilización del conocimiento previo de nuevas formas y maneras" (Guilford, 1959, citado por Guerrero & Ruiz, 2019, p. 20).

2.3.7. Factores comunes de la evolución de la creatividad

Es menester indicar los factores que se establecen en la evolución de la creatividad, tal cual, lo establece Guilford (1959) citado por Perez (2005), indicaron que: *"La fluidez, la flexibilidad y la originalidad son punto de vistas principales, que se tienen en cuenta en la elección y en la composición de los ejercicios de evolución de la creatividad" (p. 36).*

- **La fluidez:**

  Guilford (1959) citado por Perez (2005), "*Hace referencia a la cantidad de ideas que una persona puede producir al respecto o a un tema determinado".*

- **La flexibilidad:**

  Guilford (1959) citado por Perez (2005), "*Es la variedad y heterogeneidad que existe entre las ideas producidas; nace de la capacidad de pasar fácilmente de una categoría a otra, de abordar los problemas desde diferentes ángulos".*

- **La originalidad:**

  Guilford (1959) citado por Perez (2005), *"Es la rareza de las ideas producidas. Un hecho es original cuando es único e irrepetible, y contempla valores que para otros pasaron inadvertidos".*

2.4. Definición de términos básicos

- **Juego**

  "El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta la ancianidad" (Chamorro, 2018, p. 01).

- **Desarrollo**

  "Constituye una aspiración permanente de las diferentes colectividades, independientemente del nivel relativo al respecto que cada uno haya ido alcanzado" (Francés, 2016, p. 02).

- **Creatividad**

  "Es la capacidad que tiene el ser humano para crear algo de otras ideas que son nuevas e interesantes, es decir, la capacidad para analizar y valorar nuevas ideas, resolviendo problemas que se presentan en el transcurso de la vida del ser humano" (Tenesaca. & Hernandez., 2016, p. 01).

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Método de la investigación

“El estudio es una investigación aplicada y se encuentra en el nivel cuasi experimental, en su variante cuasi-experimental ya que se manipula la variable independiente para demostrar su efecto en la variable dependiente” (Guerra et al., 2019, p. 53).

3.2. Diseño de investigación

El diseño que se utilizara es cuasi-experimental con dos grupos con pre-test y post-test siendo su esquema:

GE	O_1	X	O_2
GC	O_3	-	O_4

Dónde:

GE = Grupo experimental

GC = Grupo control

O_1, O_2 = Pre-test aplicado al grupo control y experimental

X = Aplicación del experimento

\- = No aplicación del experimento

O_3, O_4 = Post-test aplicado al grupo control y experimental al culminar la experimentación

3.3. Población y muestra

a. Población

La población de estudio estará conformada por los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 288 Divino Niño Jesús.

Tabla 2. Población

Secciones	N° de niños y niñas
5 años “PAZ”	30
5 años “AMOR”	30
Total	**60**

b. Muestra

La muestra de estudio estará conformada por los niños y niñas de la sección de 5 años “AMOR” como grupo experimental y la sección “PAZ” como grupo control.

Tabla 3. Muestra

Secciones	N° de niños y niñas
5 años “PAZ”	12
5 años “AMOR”	12
Total	**24**

3.4. Instrumento de recolección de datos

Espinoza (n.d.), indica que: “*Es el instrumento que se utiliza para obtener mediciones que correspondan a la realidad que se pretende conocer. Un instrumento es confiable si los datos que se obtienen son iguales al ser aplicados a los mismos sujetos en dos ocasiones diferentes”* (p. 08).

Los instrumentos que se va utilizar para medir el desarrollo de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 288 Divino Niño Jesús, son:

Primero: El instrumento para medir el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 5 años será la Batería de Guilford (pensamiento divergente y convergente). La batería VP-FA-14, se encuentra dividida en siete ejercicios, cada uno de los ejercicios hace correspondencia a diferentes dimensiones. Así, para el ejercicio uno, denominado encuentra las diferencias, mide la sensibilidad del individuo, el dos, cuestiona la imagen, mide la fluidez, la flexibilidad y la originalidad.

Segundo: El test de Tórrense. Se describe de forma detallada en el instrumento. Tórrense: Es una prueba para evaluar la creatividad en niños, adolescentes y adultos, representa, hasta la fecha, el instrumento más utilizado a nivel internacional para evaluar este constructo.

3.5. Procedimiento de recolección de datos

- Se presentará un documento, solicitando permiso para ingresar a la institución educativa.
- Aplicar la prueba de entrada (pre-test) a la muestra de estudio.
- Aplicar las sesiones de aprendizaje a los niños y niñas.
- Aplicar la prueba de salida (post-test).

3.6. Tratamiento de los datos

Los datos serán presentados de la siguiente manera:

- Ordenamiento y clasificación de datos.
- Tablas de frecuencia numéricas y porcentual.
- Utilizar la estadística porcentual, estadística de medida de central (media, mediana y la moda). Estadística de medida de variabilidad (varianza y desviación estándar.

Según la siguiente formular alfa:

La fórmula de la varianza es:

$$S^2 = \frac{\Sigma(x - \overline{x})}{n}$$

Aplicando la fórmula de la varianza para las cinco puntuaciones se tiene:

$\sum S_i^2$ = Sx + Sy + Sz + Sw + Sv

Determinación de la varianza del instrumento

$\sum S_i^2$ = 1,58 + 1,14 +1,47 + 0,92 + 1,14 = 6, 25

La fórmula que se aplica para determinar la varianza general es:

$$S^2 = \frac{\Sigma(x - \overline{x})}{n}$$

- Para la prueba de hipótesis se utilizará el test de Tórrense y la batería de Guilford.
- Para procesar los datos se va a utilizar el programa estadístico SPSS versión 26.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS

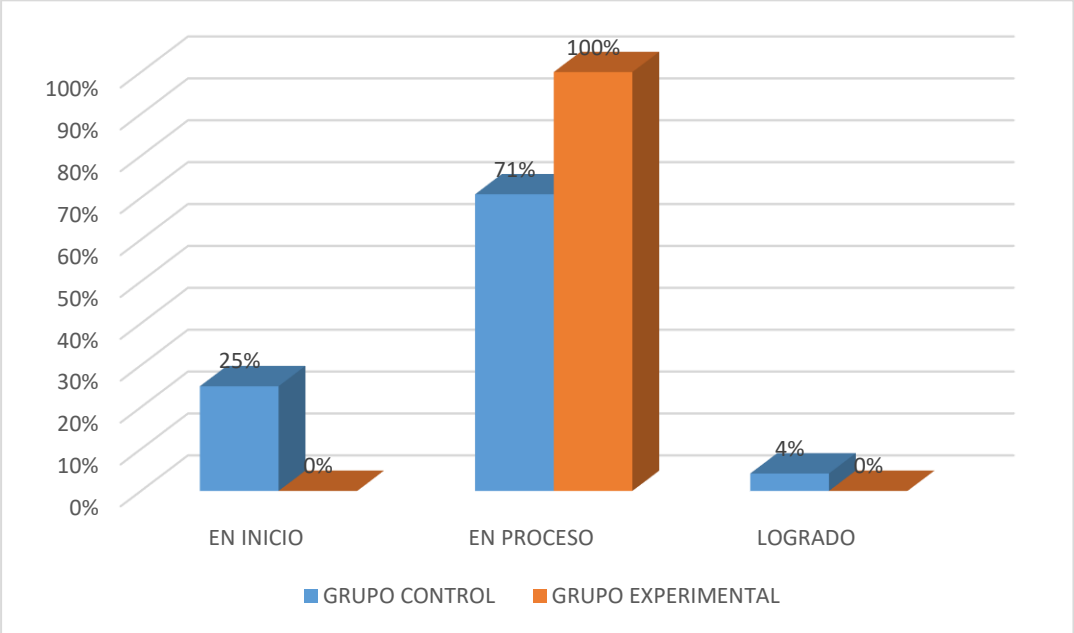
En esta parte de la investigación presentamos los resultados cuantificados, análisis e interpretación de los datos obtenidos. Para facilitar la comprensión y tener una mejor presentación, han sido organizados en cuadros estadísticos mediante el software estadístico SPSS 26, así mismo se realizó la prueba de hipótesis para tomar decisiones de esta investigación con el software antes mencionado; los mismos que mostraron con mayor precisión la investigación titulada “el juego en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 288 “DIVINO niño Jesús” Pucallpa – 2022”.

TABLAS Y GRÁFICOS DESCRIPTIVOS POR DIMENSIONES VARIABLES DE ESTUDIOS

Tabla 4.Resultados del grupo control y experimental de la dimensión 1 fluidez del desarrollo de la creatividad del pre test.

Dimensión 1 fluidez del desarrollo de la creatividad	Pre test					
	Grupo control			Grupo experimental		
	fi	%	- x	fi	%	- x
En inicio	6	25%		0	0%	
En proceso	17	71%		24	100%	
			18			18
Logrado	1	4%		0	0%	
TOTAL	**24**	**100%**		**24**	**100%**	

Figura 1.Resultados del grupo control y experimental de la dimensión 1 fluidez del desarrollo de la creatividad del pre test.



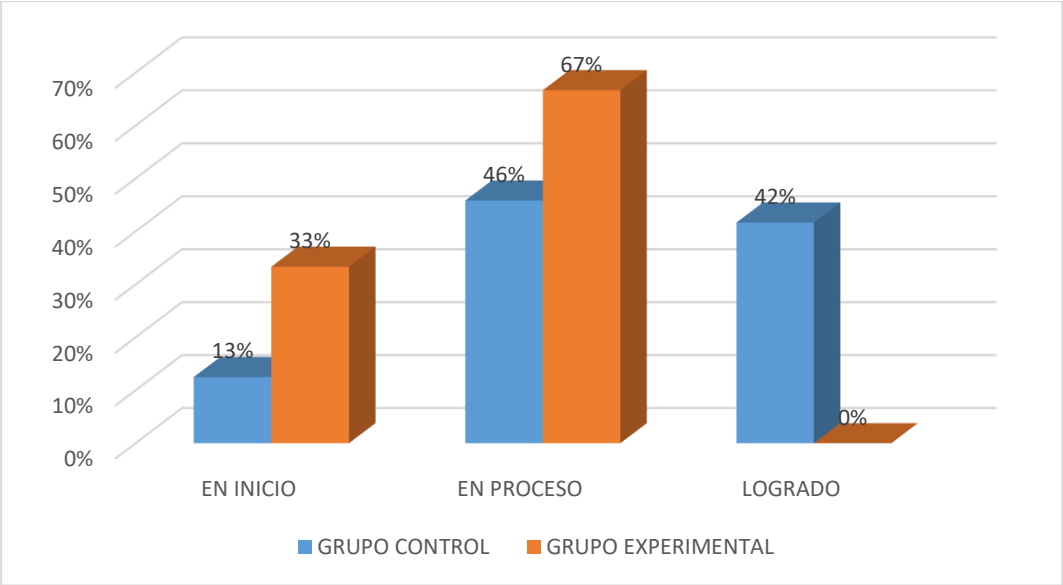
Interpretación:

De la tabla N° 3 y gráfico N° 1, se observa en el pre test que en el grupo control se obtuvo un porcentaje de 71% en el nivel proceso, y en el grupo experimental se observa un mayor porcentaje en un nivel en proceso con un 100% en el desarrollo de la creatividad en cuanto a clasificación. Por otra parte, vemos que el promedio del pre test de ambos grupos es el puntaje 18, ubicándose en el nivel proceso, estos resultados nos indican índices positivos para aplicar dicho proyecto de investigación.

Tabla 5.Resultados del grupo control y experimental de la dimensión 2 flexibilidad del desarrollo de la creatividad del pre test.

Dimensión 2 flexibilidad del desarrollo de la creatividad	**Pre test**					
	Grupo control			**Grupo experimental**		
	fi	**%**	**-x**	**fi**	**%**	**-x**
En inicio	3	13%		8	33%	
En proceso	11	46%	19	16	67%	19
Logrado	10	42%		0	0%	
TOTAL	**24**	**100%**		**24**	**100%**	

Figura 2.Resultados del grupo control y experimental de la dimensión 2 flexibilidad del desarrollo de la creatividad del pre test.



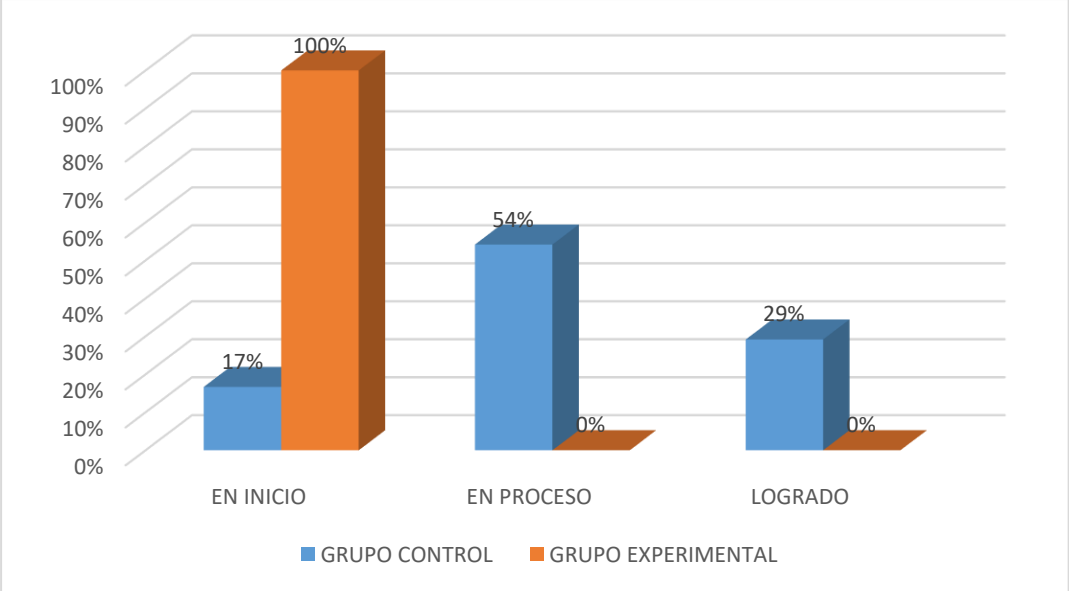
Interpretación:

De la tabla N° 4 y gráfico N° 2, se observa en el pre test que en el grupo control se obtuvo un porcentaje de 46% en el nivel proceso, y en grupo experimental se observa un mayor porcentaje con un 67% en el nivel proceso en el desarrollo de la creatividad en cuanto a clasificación. Por otra parte, observamos que el promedio del pre test de ambos grupos es el puntaje 19, ubicándose en el nivel en proceso, estos resultados nos indican índices positivos para aplicar el proyecto de investigación en el proceso experimental.

Tabla 6.Resultados del grupo control y experimental de la dimensión 3 originalidad del desarrollo de la creatividad del pre test.

Dimensión 3 originalidad del desarrollo de la creatividad	Pre test					
	Grupo control			Grupo experimental		
	fi	%	- x	fi	%	- x
En inicio	4	17%		24	100%	
En proceso	13	54%	19	0	0%	13
Logrado	7	29%		0	0%	
TOTAL	**24**	**100%**		**24**	**100%**	

Figura 3.Resultados del grupo control de la dimensión 3 originalidad del desarrollo de la creatividad del pre test.



Interpretación:

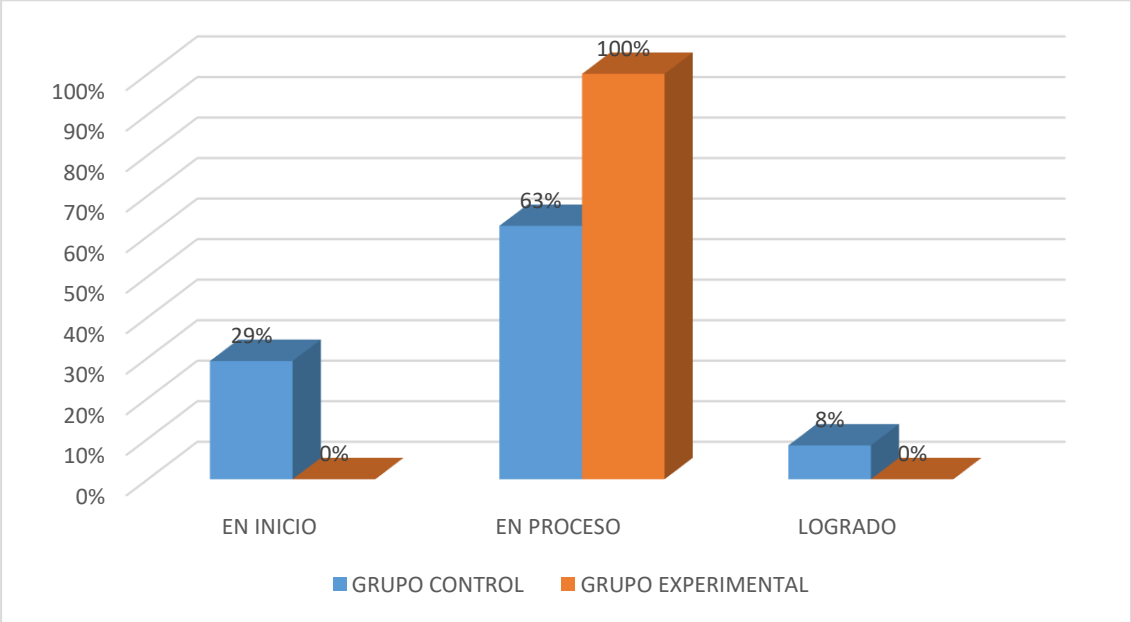
De la tabla N° 5 y gráfico N° 3, se observa los resultados del pre test que en el grupo control se obtuvo un porcentaje de 54% en el nivel proceso, y en grupo experimental se observa un mayor porcentaje con un 100% en el nivel en inicio en el desarrollo de la creatividad. Por otra parte, vemos que el promedio del pre test del grupo control es 19, ubicándole en el nivel en proceso y el promedio

del pre test del grupo experimental es 13, ubicándoles en el nivel en inicio, ubicándose en el nivel proceso, estos resultados nos indican índices positivos para aplicar el proyecto de investigación.

Tabla 7.Resultados del grupo control y experimental de la variable del desarrollo de la creatividad del pre test.

Desarrollo de la creatividad	Pre test					
	Grupo control			Grupo experimental		
	fi	%	- x	fi	%	- x
En inicio	7	29%		0	0%	
En proceso	15	63%	20	24	100%	20
Logrado	2	8%		0	0%	
TOTAL	**24**	**100%**		**24**	**100%**	

Figura 4.Resultados del grupo control y experimental de la variable del desarrollo de la creatividad del pre test.



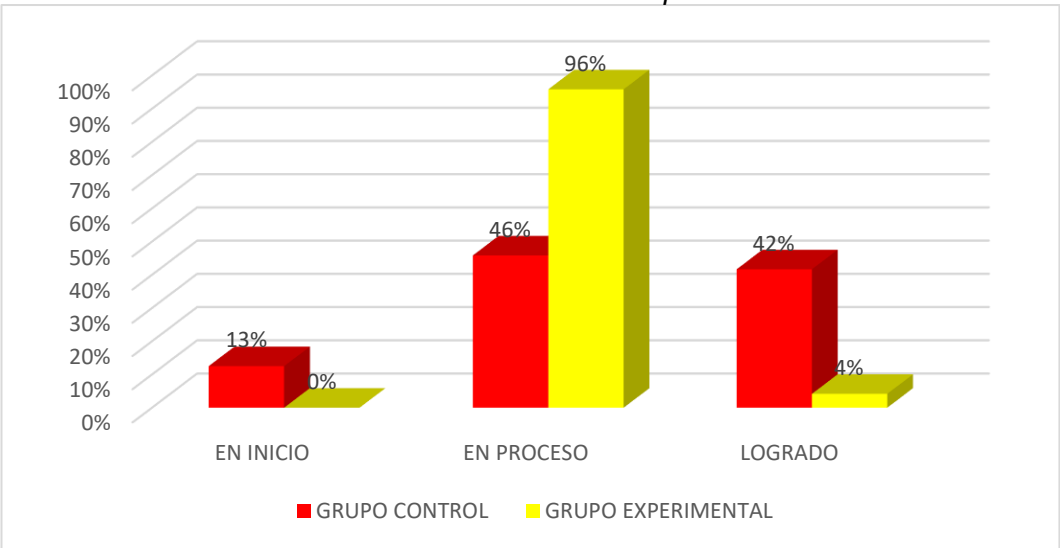
Interpretación:

De la tabla N° 6 y gráfico N° 4, se observa los resultados del pre test que en el grupo control se obtuvo un porcentaje de 63% en el nivel proceso, y en grupo experimental se observó un mayor porcentaje con un 100%, en el nivel proceso en el desarrollo de la creatividad. Por otra parte, vemos que el promedio del pre test de ambos grupos es el puntaje de 20, ubicándole en el nivel en proceso, estos resultados nos indican índices positivos para aplicar el proyecto de investigación.

Tabla 8.Resultados del grupo control y experimental de la dimensión 1 fluidez del desarrollo de la creatividad del pos test.

Dimensión 1 fluidez del desarrollo de la creatividad	Pos test					
	Grupo control			Grupo experimental		
	fi	%	- x	fi	%	- x
En inicio	3	13%		0	0%	
En proceso	11	46%		23	94%	
			18			18
Logrado	10	42%		1	6%	
TOTAL	**24**	**100%**		**24**	**100%**	

Figura 5.Resultados del grupo control y experimental de la dimensión 1 fluidez del desarrollo de la creatividad del pos test.



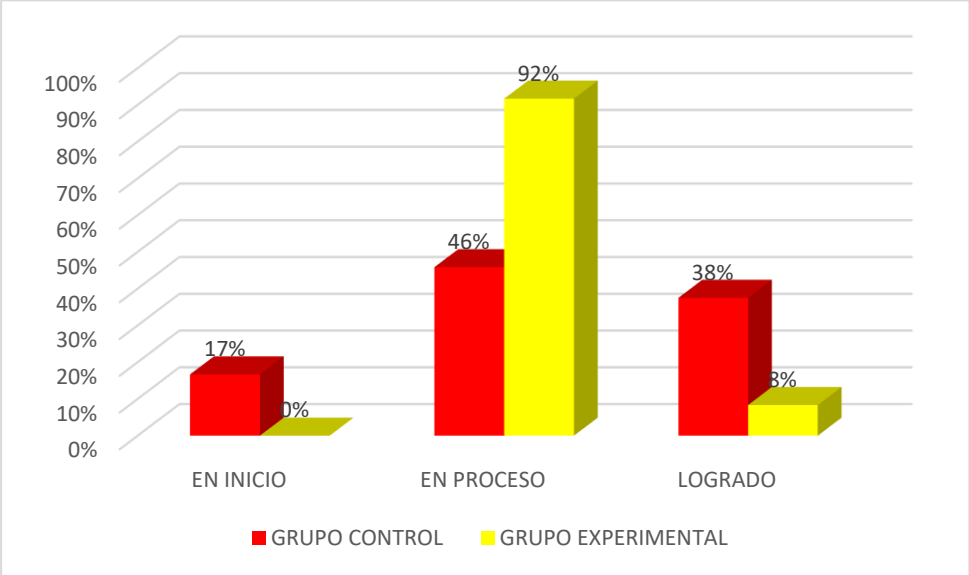
Interpretación:

De la tabla N° 7 y gráfico N° 5, se observó los resultados del pos test, luego de haber aplicado el desarrollo de la creatividad en cuanto a clasificación, el grupo control tiene 46% de niños y niñas en un nivel en proceso, un 13% en inicio y un 42% en logrado. El grupo experimental tiene un 96% de niños y niñas en un nivel en proceso, un 0% en inicio y 4% en logrado. Por otra parte, vemos que el promedio del pos test de ambos grupos es el puntaje 18, ubicándose en el nivel en proceso para el grupo experimental, estos resultados nos indican índices positivos en el desarrollo de la investigación, en donde podemos concluir que el juego influye de manera significativa en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 288 “Divino Niño Jesús”.

Tabla 9.Resultados del grupo control y experimental de la dimensión 2 flexibilidad del desarrollo de la creatividad.

Dimensión 2 flexibilidad del desarrollo de la creatividad	**Pos test**					
	Grupo control			**Grupo experimental**		
	fi	**%**	**- x**	**fi**	**%**	**- x**
En inicio	4	17%		0	0%	
En proceso	11	46%	20	22	92%	20
Logrado	9	38%		2	8%	
TOTAL	**24**	**100%**		**24**	**100%**	

Figura 6.Resultados del grupo control y experimental de la dimensión 2 flexibilidad del desarrollo de la creatividad del pos test.

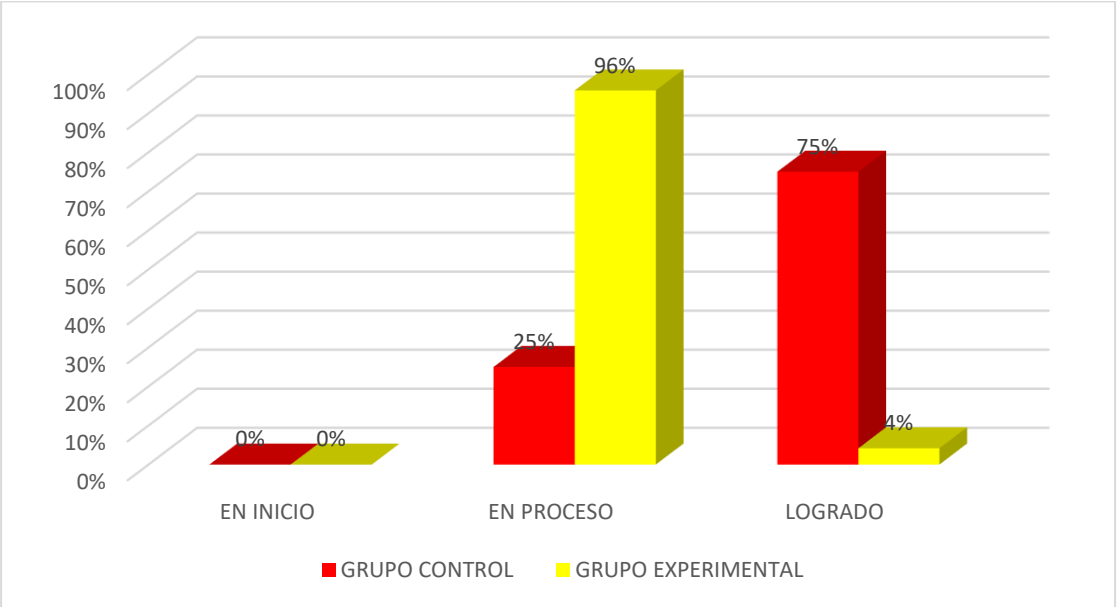


Interpretación: De la tabla N° 8 y gráfico N° 6, se observó los resultados del pos test, luego de haber aplicado el desarrollo de la creatividad en cuanto a clasificación, el grupo control tiene 46% de niños y niñas en el nivel en progreso, un 17% en inicio y un 38% en logrado. El grupo experimental tiene un 92% en proceso, un 0% en inicio y un 8% en logrado. Por otra parte, vemos que el promedio del pos test para ambos grupos es el puntaje de 20, ubicándose en el nivel en proceso para el grupo experimental, estos resultados nos indican índices positivos en el desarrollo de la investigación, en donde podemos concluir que el juego influye de manera significativa en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 288 “Divino Niño Jesús”.

Tabla 10.Resultados del grupo control y experimental de la dimensión 3 originalidad del desarrollo de la creatividad del pos test.

Dimensión 3 originalidad del desarrollo de la creatividad	Pos test					
	Grupo control			Grupo experimental		
	fi	%	- x	fi	%	- x
En inicio	0	0%		0	0%	
En proceso	6	25%		23	96%	
			21			21
Logrado	18	75%		1	4%	
TOTAL	**24**	**100%**		**24**	**100%**	

Figura 7.Resultados del grupo control y experimental de la dimensión 3 originalidad del desarrollo de la creatividad del pos test.



Interpretación:

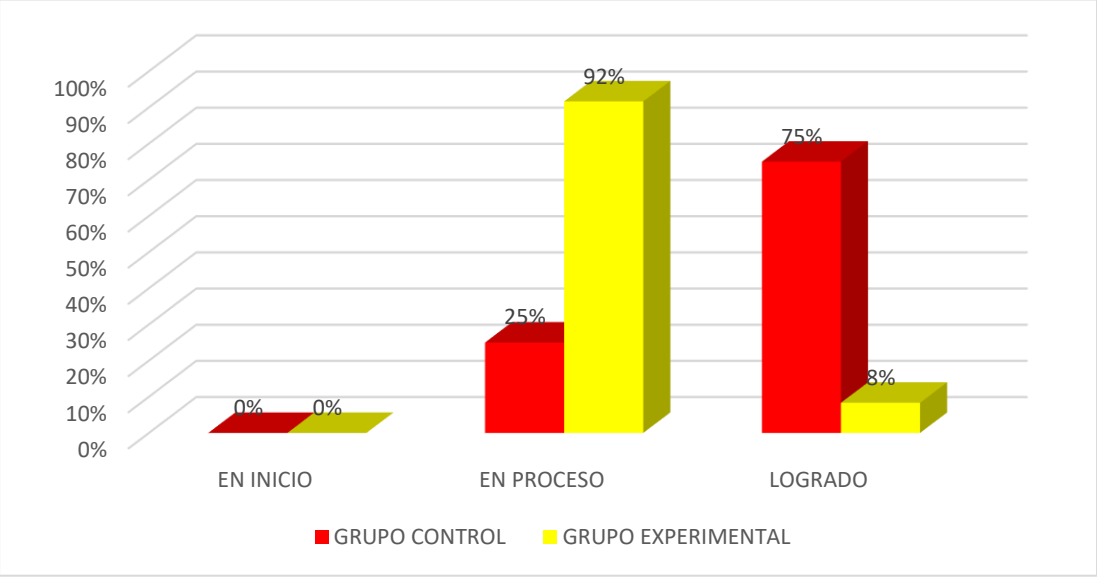
De la tabla N° 9 y gráfico N° 7, se observó los resultados del pos test, luego de haber aplicado el desarrollo de la creatividad en cuanto a clasificación, el grupo control tiene 75% de niños y niñas en un nivel logrado, un 0% en inicio y un 25% en proceso. El grupo experimental tiene un 96% de niños y niñas en un nivel en proceso, un 0% en inicio y un 4% en logrado. Por otra parte, vemos

que el promedio del pos test de ambos grupos es el puntaje de 21, ubicándose en el nivel en proceso para el grupo experimental, estos resultados nos indican índices positivos en el desarrollo de la investigación, en donde podemos concluir que el juego influye de manera significa en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 288 “Divino Niño Jesús”.

Tabla 11.Resultados del grupo control y experimental de la variable desarrollo de la creatividad del pos test.

Desarrollo de la creatividad	**Pos test**					
	Grupo control			**Grupo experimental**		
	fi	**%**	**-x**	**fi**	**%**	**-x**
En inicio	0	0%		0	0%	
En proceso	6	25%	23	22	92%	23
Logrado	18	75%		2	8%	
TOTAL	**24**	**100%**		**24**	**100%**	

Figura 8.Resultados del grupo control y experimental de la variable desarrollo de la creatividad del pos test.



Interpretación:

De la tabla N° 10 y gráfico N° 8, se observan en el pos test, luego de haber aplicado el desarrollo de la creatividad en cuanto clasificación, el grupo control tiene un 75% de niños y niñas en el nivel logrado, un 0% en inicio y un 25% en proceso. El grupo experimental tiene un 92% en proceso, 0% en inicio y un 85 en logrado. Por otra parte, vemos que el promedio del pos test de ambos grupos el puntaje de 23, ubicándose en el nivel proceso. Estos resultados nos indican índices positivos para aplicar el proyecto de investigación, entonces podemos concluir el juego influye de manera significativa en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 288 “Divino Niño Jesús”.

4.2. Discusión de resultados

- ✓ Esta discusión se realiza sobre la base de los resultados esenciales que se manifiestan entre las tablas 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 y 10 y entre los gráficos 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8, que estos expresan los resultados relevantes del pre y pos test de la variable que se han abordado en la investigación, y que den respuesta a los problemas de investigación planteados, así como también a los objetivos y las hipótesis planteadas.
- ✓ La tabla 3 y el gráfico 1, se observa los resultados del pre test de la dimensión fluidez de ambos grupos de estudio, es decir el pre test del grupo control como del grupo experimental, que los porcentajes mayores de niños y niñas están dentro del nivel en proceso alcanzado ambos entre el 71% y 100%, siendo el promedio de ambos grupos 18. En cuanto al pos test de esta dimensión fluidez tabla7 y gráfico 5 existe una gran diferencia entre ambos grupos de estudio, ya que el grupo experimental obtuvo un resultado favorable, todos los niños y niñas se ubican en el nivel en proceso con un 96%, con una nota

promedio de 18 y el grupo control llego a un 46%, obteniendo también un promedio de 18. Estos resultados se obtuvieron después de que los niños y niñas participaron en las actividades.

- ✓ La tabla 4 y el gráfico 2, muestran los resultados del pre test de la dimensión flexibilidad, donde los grupos control y experimental se encuentran en condiciones distintas. El grupo control alcanzo un porcentaje de 46% en un nivel en proceso y el grupo experimental alcanzo un porcentaje alto de 67% ubicándose también en el nivel en proceso con una nota promedio de 19 en ambos grupos.
- ✓ En el pos test existe una gran diferencia entre ambos grupos de estudio, ya que el grupo experimental obtuvo resultados favorables estando todos los niños y niñas en el nivel en proceso es decir un 92% con una nota promedio 20, en cambio el grupo control alcanzo 46% con una nota promedio de 20. Estos resultados demuestran que las actividades tuvieron una influencia significativa en el desarrollo de la dimensión flexibilidad.
- ✓ En la tabla 5 y gráfico 3, se observa los resultados del pre test de la dimensión originalidad de ambos grupos de estudio, apreciándose que en el pre test los grupos se encuentran en condiciones distintas, así el grupo experimental con un porcentaje al 100% en el nivel inicio con una nota promedio de 13 y en el grupo control un porcentaje de 54% con una nota promedio de 19. El pos test existe una gran diferencia entre ambos grupos de estudio, ya que el grupo experimental tiene un porcentaje de 96% con una nota promedio 21 y el grupo control un porcentaje de 75% con una nota promedio de 21.Estos resultados permiten afirmar que los juegos influyen en el desarrollo de la creatividad teniendo en cuenta la fluidez, flexibilidad y originalidad.

- ✓ En la tabla 6 y gráfico 4, se observó el pre test de la variable del desarrollo de la creatividad de ambos grupos de estudio, apreciándose en el pre test el grupo experimental alcanzo un porcentaje de 100% en el nivel en proceso con una nota promedio de 20 y el grupo control alcanzo un porcentaje de 63% en el nivel en proceso con una nota promedio de 20. En el caso del pos test el grupo experimental alcanzo un porcentaje de 92% en el nivel en proceso con una nota promedio de 23 y el grupo control alcanzo un porcentaje de 75% en el nivel logrado con una nota promedio de 23. En donde podemos concluir que el juego influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 288 “Divino Niño Jesús” Pucallpa – 2022.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- El juego ejerce una significativa influencia en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 288 “Divino Niño Jesús” Pucallpa – 2022.
- El juego ejerce una significativa influencia en la fluidez del desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 288 “Divino Niño Jesús” Pucallpa – 2022.
- El juego ejerce una significativa influencia en la flexibilidad del desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 288 “Divino Niño Jesús” Pucallpa – 2022.
- El juego ejerce una significativa influencia en la originalidad del desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 288 “Divino Niño Jesús” Pucallpa – 2022.

5.2. Recomendaciones

- A la institución educativa inicial N° 288 “Divino Niño Jesús” se le sugiere enfocar el juego en su planificación curricular y promover de esta manera el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 5 años, extendiendo dicha estrategia en los niños y niñas de 3 y 4 años.
- A las docentes de dicha institución se les sugiere incorporar el juego como estrategia, ya que ayuda a desarrollar la creatividad en los niños y niñas por lo que sería de suma relevancia que incorporen en sus actividades pedagógicas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Albornoz, E. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela benjamín carrión. *Conrado*, *15*(66), 209–213.

Allende. (2021). Definición de CREATIVIDAD por diferentes autores. *Https://Www.Creatividad.Cloud/Definiciones-De-Creatividad-Y-Algunos-Secretos-Para-Empezar-a-Desarrollarla/*.

Andrés Tripero, T. de. (1973). Piaget y el valor del juego en su Teoría Estructuralista. *E-Innova - Revista Digital de Innovación Educativa de La Universidad Complutense de Madrid*, *6*, 1–3. http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/6/art431.php#.VxqUGTDhDIU

Angeles Lucas, L. (2015). El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años. *Programa Académico de Maestría En Ciencias de La Educación - PRONABEC*.

ASENCIOS, M. A. C., ASENCIOS, & CIRILO, T. C. (2017). 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. nº 86738 de san martín de punca, distrito de mirgas, antonio raimondi,2016. *universidad nacional "santiago antunez de mayolo."*

Asturizaga, E., & Unzueta, C. (2008). El estatuto del juego en la clínica psicoanalítica con niños. *Universidad Católica Boliviana "San Pablo," VI*, 1–21.

Barbosa, L., & Ramírez, S. (2018). Fomenta la creatividad en preescolar. In *Universidad Javeriana*.

Cabrera, Y., Ojeda, D., & Araujo, D. (2019). Implementación de estrategias pedagógicas para fomentar el pensamiento creativo en los estudiantes

preescolares. *Revista Espacios*, *40*(19), 1–6.

Castro, J. (n.d.). El juego. *Revista Educativa*, *2018*.

Cemades, I. (2008). Desarrollo de la creatividad en Educación Infantil Perspectiva constructivista. *Revista Creatividad y Sociedad*, 7–20.

Chamorro, I. L. (2018). El Juego Vocal En La Educación Infantil Y Primaria. *Tabanque. Revista Pedagógica*, *31*, 59–78. https://doi.org/10.24197/trp.31.2018.59-78

Cirilo & Cirilo (2017), en su investigación 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.*

Educación, M. de. (2015). La hora del juego libre en los sectores. *Ministerio De Educacion*, 88.

Enseñanza, F. de la. (2011). El juego en la etapa infantil. *Revista Digital Para Los Profesionales de La Enseñanza*, 1–11.

Espinoza, D. E. (n.d.). *Métodos y Técnicas de recolección de la información Métodos y Técnicas de recolección de la información*.

Federación de la Enseñanza (2011), definición de juegos en actividades escolares.

Francés, G. E. (2016). *Concepto Y Teorias Fundamentales Del Desarrollo*. 9.

Gallardo-l, A. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil . *Revista Educativa Hekademos*, *June*.

GUERRA PAIMA, F. V., RAMIREZ RODRIGUEZ, K. A., & PLASENCIA MEJÍA, L. J. (2019). "El juego en el desarrollo del pensamiento matemático en niños y niñas

de cinco años de la institución educativa inicial n° 423 ‘virgen maría’, yarinacocha – 2018.” *universidad nacional de ucayali*, 109.

GUERRERO, M. A., & RUIZ, M. F. (2019). Nivel de creatividad de los niños de 5 años de la i.e.i n° 407 de la islilla – paita - piura, 2019. *UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO*.

Guzmán, E., Máter, A., Suficiencia, E. De, Res, P., Mendoza, N., & Victoria, R. (2020). *El juego en el desarrollo de la creatividad en los niños del II ciclo de Educación Inicial El juego en el desarrollo de la creatividad en los niños del II ciclo de Educación Inicial*.

MARCOS, F. S. (2018). Las definiciones del juego. *Revista de Pedagogía*.

Moscoso, D. (2017). El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 2 a 3 años de edad del C.I.B.V. emblemático Chordeleg, período lectivo 2016 - 2017. *Universidad Tecnologica Salesiana Sede Cuenca*, 1–41.

Pérez, A. G., & María, C. (2017). El desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de Educación Infantil. *Publicaciones Didácticas*, 17–21.

Perez, M. C. L. (2005). *A evaluación de la creatividad*. 35–39.

Ramírez, J. F. G. (2018). *El juego infantil y su importancia en el desarrollo.* 5–13.

RENDÓN, M. A. (2009). *Creatividad y cerebro: bases neurológicas de la creatividad*. 117–135.

RUIZ, J. T. G. (2020). Juegos didácticos en el desarrollo de la expresión oral en niños y niñas de cinco años de la institución educativa inicial n° 304 “gotitas de amor”, pucallpa 2018. *universidad nacional de ucayali*, *68*(1), 1–12.

Santaella, M. (2006). La evaluación de la creatividad. *Sapiens. Revista Universitaria*

de Investigación, *7*(2), 89–106.

Santibañez Mayne, E. A. (2017). Evaluación para la creatividad en niños de nivel transición: aproximaciones desde el relato de educadoras de Párvulos de Colegios Particulares de la Comuna de Viña del Mar. *Pontificia Universidad CATÓLICA de VALPARAÍSO*, 177.

Tacuri, N. E. J. (2018). El juego para fortalecer la creatividad en los niños de 3 a 4 años de la escuela “vicente bastidas reinoso” de lacciudad de loja, periodo 2017-2018. *universidad nacional de loja*, *1*, 100.

Tenesaca., P. A., & Hernandez., L. A. (2016). *“DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS EN LA ETAPA ESCOLAR.”* 1–91.

Tripero, A. (1973). Piaget y el valor del juego en su Teoría Estructuralista. *E-Innova BUCM*, *21*(July), 1154–1157.

Velásquez, B. M. V., Remolina, N. R., & Calle, M. G. C. (2010). L a creatividad como práctica para el desarrollo del cerebro total. *Tabula Rasa*, *13*, 321–338.

ANEXOS

ANEXO N° 01

Validación del Instrumento

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

1.1. APELLIDOS Y NOMBRES : JESSENIA, CHOY SANCHEZ PANDURO

1.2. GRADO ACADÉMICO : Doctor en Educación

1.3. INSTITUCIÓN QUE LABORA : Universidad Nacional de Ucayali

1.4. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN :. El Juego en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 288 "Divino Niño Jesús" Pucallpa -2022

1.5. AUTORES DEL INSTRUMENTO : Heylen ESCUDERO RÍOS y Claudia MACA PEREZ

1.6. NOMBRE DEL INSTRUMENTO : la Batería de Guilford y El test de Tórrense

1.7. CRITERIOS DE APLICABILIDAD : APLICABLE

a) De 01 a 09: (No válido, reformular) **b) De 10 a 12: (No válido, modificar)** **c) De 13 a 15: (Válido, mejorar)**
d) De 16 a 18: (Válido, precisar) **e) De 19 a 20: (Válido, aplicar)**

I. ASPECTOS A EVALUAR:

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS CUALITATIVOS CUANTITATIVOS	Deficiente (01-09)	Regular (10-12)	Bueno (13-15)	Muy Bueno (16-18)	Excelente (19-20)
		01	02	03	04	05
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado					20
2. OBJETIVIDAD	Está expresado con conductas observables					20
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					19
4. ORGANIZACIÓN	Existe organización y lógica.					19
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad					19
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los aspectos de estudio.					19
7. CONSISTENCIA	Basado en aspecto teórico científico y del tema de estudio.					19
8. COHERENCIA	Entre las variables, dimensiones, variables e ítems.					20
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del estudio.					20
10.CONVENIENCIA	Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías.					20
Sub total						195

Dra. Jessenia Choy Sanchez Panduro

Total						195

VALORACIÓN CUANTITATIVA .....**195**.....
VALORACIÓN CUALITATIVA .....**VALIDO**.....
OPINIÓN DE APLICABILIDAD .....**FAVORABLE**.....

Lugar y Fecha: Pucallpa, 15 de setiembre de 2022

.....
Dra. JESSENIA, CHOY SANCHEZ PANDURO

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

1.1. APELLIDOS Y NOMBRES : SILVIA MANZUETO PEREYRA
1.2. GRADO ACADÉMICO : Magister en Educación
1.3. INSTITUCIÓN QUE LABORA : Universidad Nacional de Ucayali
1.4. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN :. El Juego en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 288 "Divino Niño Jesús" Pucallpa -2022
1.5. AUTORES DEL INSTRUMENTO : Heylen ESCUDERO RÍOS y Claudia MACA PEREZ
1.6. NOMBRE DEL INSTRUMENTO : la Batería de Guilford y El test de Tórrense
1.7. CRITERIOS DE APLICABILIDAD : APLICABLE

a) De 01 a 09: (No válido, reformular) **b) De 10 a 12: (No válido, modificar)** **c) De 13 a 15: (Válido, mejorar)**
d) De 16 a 18: (Válido, precisar) **e) De 19 a 20: (Válido, aplicar)**

II. ASPECTOS A EVALUAR:

INDICADORES DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO	CRITERIOS CUALITATIVOS CUANTITATIVOS	Deficiente (01-09)	Regular (10-12)	Bueno (13-15)	Muy Bueno (16-18)	Excelente (19-20)
		01	02	03	04	05
11. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado					20
12. OBJETIVIDAD	Está expresado con conductas observables					20
13. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					19
14. ORGANIZACIÓN	Existe organización y lógica.					19
15. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad					20
16. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los aspectos de estudio.					20
17. CONSISTENCIA	Basado en aspecto teórico científico y del tema de estudio.					19
18. COHERENCIA	Entre las variables, dimensiones, variables e ítems.					20
19. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del estudio.					20
20. CONVENIENCIA	Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías.					20
Sub total						197
Total						197

VALORACIÓN CUANTITATIVA .....**197**.....
VALORACIÓN CUALITATIVA .....**VALIDO**.....
OPINIÓN DE APLICABILIDAD .....**FAVORABLE**.....

Lugar y Fecha: Pucallpa, 15 de setiembre de 2022

Mg. Silvia Manzueto Pereyra
DIRECTORA

ANEXO N° 02

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE (desarrollo de la creatividad)				
NOMBRES Y APELLIDOS: FECHA:				
CODIGO	DIMENSIONES INDICADORES	GRADO DEL DESARROLLO LOGRADO		
	FLUIDEZ	1	2	3
1.1	Genera ideas desde su propia iniciativa.			
1.2	Supone causas y consecuencias sobre un hecho.			
1.3	Emite de forma espontánea diferentes ideas.			
1.4	Presenta diversas soluciones a determinados problemas.			
	FLEXIBILIDAD			
2.1	Se adapta con facilidad a diversas ideas surgidas a diversas circunstancias.			
2.2	Aborda ideas desde diferentes perspectivas.			
2.3	Clasifica sus ideas de diferentes maneras.			
2.4	Desplaza ideas de una a otra proponiendo ideas variadas.			
	ORIGINALIDAD			
3.1	Genera ideas novedosas, únicas y diferentes desde su perspectiva.			
3.2	Propone cambios a la idea original.			
3.3	Menciona nuevas posibilidades desde una idea establecida.			
3.4	Genera propuestas de cambios en las ideas que ya generaron.			

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

GRADO DE DESARROLLO LOGRADO:

- Inicio = 1
- Proceso = 2
- Logrado = 3





INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE (Juego)				
NOMBRES Y APELLIDOS: FECHA:				
CODIGO	DIMENSIONES INDICADORES	GRADO DEL DESARROLLO LOGRADO		
	JUEGOS SIMBÓLICOS	1	2	3
1.1	Identifica las distintas emociones que le surgen.			
1.2	Expresa confianza en sí mismo y en el mundo que lo rodea.			
1.3	Demuestra agilidad y destreza en sus movimientos.			
1.4	Utiliza su cuerpo para seguir indicaciones.			
1.5	Se integra de manera autónoma a un grupo.			
1.6	Se relaciona con su entorno y las personas con las que convive.			
	JUEGOS DE REGLAS			
2.1	Preserva sus costumbres en las actividades establecidas.			
2.2	Genera situaciones al intercambiar experiencias.			
2.3	Produce ideas nuevas desde sus experiencias			
2.4	Organiza sus ideas y pensamientos de acuerdo a la actividad que realiza			
2.5	Muestra dominio en el uso de sus sentidos.			
2.6	Explora y comprende el ambiente en el que se desenvuelve.			

GRADO DE DESARROLLO LOGRADO:

- Inicio = 1
- Proceso = 2

ANEXO N° 03

Aplicación del Instrumento de Evaluación

















MATRIZ DE CONSISTENCIA

ANEXO N° 04

TITULO: "EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 288 "DIVINO NIÑO JESÚS" PUCALLPA -2022"

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
GENERAL	**GENERAL**	**GENERAL**	**DIMENSIONES**	
¿De qué manera influye el juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N°288 "Divino Niño Jesús" Pucallpa -2022?	Determinar la influencia del juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 288 "Divino Niño Jesús" Pucallpa – 2022.	El juego influye de manera significativa en el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 288 "Divino Niño Jesús" Pucallpa – 2022.	**VI. Juegos.** **DIM1.** Juegos simbólicos **DIM2.** Juegos de reglas **VD. Desarrollo de la creatividad** **DIM1.** Fluidez. **DIM2.** Flexibilidad. **DIM3.** Originalidad.	**Tipo de investigación** El estudio es una investigación aplicada y se encuentra en el nivel cuasi experimental, en su variante cuasi-experimental ya que se manipula la variable independiente para demostrar su efecto en la variable dependiente". **Nivel de investigación** • Experimental. **Enfoque de investigación** • Cuantitativo. **Diseño de investigación** • Experimental con diseño cuasi-experimental. **Población** La población de estudio estará conformada 60 entre niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 288 Divino Niño Jesús. **Muestra** La muestra de estudio estará conformada por 24 entre niños y niñas de la sección de 5 años "AMOR" como grupo experimental y la sección "PAZ" como grupo control.
Específicos	**Específicos**	**Específicos**		
¿Cómo influye el juego en el desarrollo de la flexibilidad de la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N°288 "Divino Niño Jesús" Pucallpa -2022? ¿Cómo influye el juego en el desarrollo de la fluidez de la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N°288 "Divino Niño Jesús" Pucallpa -2022? ¿Cómo influye el juego en el desarrollo de la originalidad de la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la	Demostrar la influencia del juego en el desarrollo de la flexibilidad de la creatividad de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 288 "Divino Niño Jesús" Pucallpa – 2022. Determinar la influencia del juego en el desarrollo de la fluidez de la creatividad de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 288 "Divino Niño Jesús" Pucallpa – 2022. Determinar la influencia del juego en el desarrollo de la originalidad de la	El juego influye de manera significativa en la flexibilidad de la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 288 "Divino Niño Jesús" Pucallpa – 2022. El juego influye de manera significativa en la fluidez de la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 288 "Divino Niño Jesús" Pucallpa – 2022. El juego influye de manera significativa en la originalidad de la creatividad en los niños y		

institución educativa inicial N°288 “Divino Niño Jesús” Pucallpa -2022?	creatividad de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 288 “Divino Niño Jesús” Pucallpa – 2022.	niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 288 “Divino Niño Jesús” Pucallpa – 2022.		**Software de procesamiento de datos** • SPSS • Fuentes: Primaria • Técnicas: Aplicar la prueba de entrada (pre-test) a la muestra de estudio. Aplicar las sesiones de aprendizaje a los niños y niñas. Aplicar la prueba de salida (post-test).

Resultados de los puntajes y escalas de logros obtenidos del pre y pos test por dimensión y estudiante del grupo control.

N°	FLUIDEZ				FLEXIBILIDAD				ORIGINALIDAD				DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD			
	PRET TEST		POS TEST		PRET TEST		POS TEST		PRET TEST		POS TEST		PRE TEST		POS TEST	
	ESCALA	PUNTAJE	ESCALA	PUNTAJE	ESCALA	PUNTAJE	ESCALA	PUNTAJE	ESCALA	PUNTAJE	ESCALA	PUNTAJE	ESCALA	PUNTAJE	ESCALA	PUNTAJE
1	A:Logrado	24	A: Logrado	25	B: Proceso	20	B: Proceso	15	A: Logrado	30	A: Logrado	27	B: Proceso	20	A:Logrado	27
2	B:Proceso	15	A: Logrado	30	B: Proceso	14	A: Logrado	27	C: en inicio	11	A: Logrado	25	B: Proceso	14	A:Logrado	25
3	B:Proceso	14	A: Logrado	22	B: Proceso	13	A: Logrado	24	A: Logrado	14	A: Logrado	30	B: Proceso	13	A:Logrado	30
4	A:Logrado	23	B: Proceso	18	A: Logrado	22	B: Proceso	21	A: Logrado	28	B: Proceso	18	A: Logrado	22	B:Proceso	18
5	B:Proceso	12	A: Logrado	32	C: en inicio	11	C: En inicio	10	A: Logrado	25	A: Logrado	32	C: en inicio	11	A:Logrado	32
6	A:Logrado	22	B: Proceso	21	A: Logrado	22	A: Logrado	22	A: Logrado	22	A: Logrado	30	A: Logrado	22	A:Logrado	30
7	B:Proceso	15	B: Proceso	21	B: Proceso	15	A: Logrado	29	A: Logrado	23	A: Logrado	30	B: Proceso	15	A:Logrado	30
8	B:Proceso	15	A: Logrado	23	B: Proceso	15	C: En inicio	10	B: Proceso	18	B: Proceso	18	B: Proceso	15	B:Proceso	18
9	C: en inicio	10	C: En inicio	8	C: en inicio	10	A: Logrado	25	A: Logrado	27	B: Proceso	16	C: en inicio	10	B:Proceso	16
10	A:Logrado	22	B: Proceso	15	A: Logrado	22	A: Logrado	29	A: Logrado	22	B: Proceso	15	A: Logrado	22	B:Proceso	15
11	B:Proceso	17	A: Logrado	27	A: Logrado	23	A: Logrado	30	B: Proceso	17	A:Logrado	32	A: Logrado	23	A:Logrado	32
12	B:Proceso	16	A: Logrado	24	B: Proceso	16	B: Proceso	21	B: Proceso	16	A:Logrado	28	B: Proceso	16	A:Logrado	28
13	A:Logrado	23	A: Logrado	29	A: Logrado	27	A: Logrado	27	A: Logrado	23	A:Logrado	26	A: Logrado	27	A:Logrado	26
14	B:Proceso	18	A: Logrado	30	B: Proceso	18	B: Proceso	21	A: Logrado	31	A:Logrado	31	B: Proceso	18	A:Logrado	31
15	B:Proceso	14	B: Proceso	21	A: Logrado	24	B: Proceso	22	A: Logrado	30	A:Logrado	28	A: Logrado	24	A:Logrado	28
16	C: en inicio	8	A: Logrado	29	C: en inicio	8	A: Logrado	28	B: Proceso	17	A:Logrado	28	C: en inicio	8	A:Logrado	28
17	B:Proceso	13	A: Logrado	31	B: Proceso	13	C: En inicio	10	A: Logrado	22	A:Logrado	30	B: Proceso	13	A:Logrado	30
18	B:Proceso	11	B: Proceso	21	B: Proceso	11	B: Proceso	18	B: Proceso	11	A:Logrado	32	B: Proceso	11	A:Logrado	32
19	A:Logrado	26	C: En inicio	10	B: Proceso	20	A: Logrado	30	A: Logrado	26	A:Logrado	32	B: Proceso	20	A:Logrado	32
20	C: en inicio	10	A: Logrado	30	B: Proceso	10	A: Logrado	29	C: en inicio	11	A:Logrado	27	B: Proceso	10	A:Logrado	27

21	B:Proceso	16	A:Logrado	29	C: en inicio	9	A: Logrado	27	A: Logrado	24	A:Logrado	32	C: en inicio	9	A:Logrado	32
22	C: en inicio	11	C: En inicio	10	C: en inicio	11	A: Logrado	25	C: en inicio	11	A:Logrado	37	C: en inicio	11	A:Logrado	37
23	B:Proceso	18	A:Logrado	24	A: Logrado	26	A: Logrado	24	A: Logrado	25	A: Logrado	24	A: Logrado	26	A:Logrado	24
24	B:Proceso	19	A: Logrado	27	B: Proceso	21	B: Proceso	12	A: Logrado	27	A: Logrado	28	B: Proceso	21	A:Logrado	28

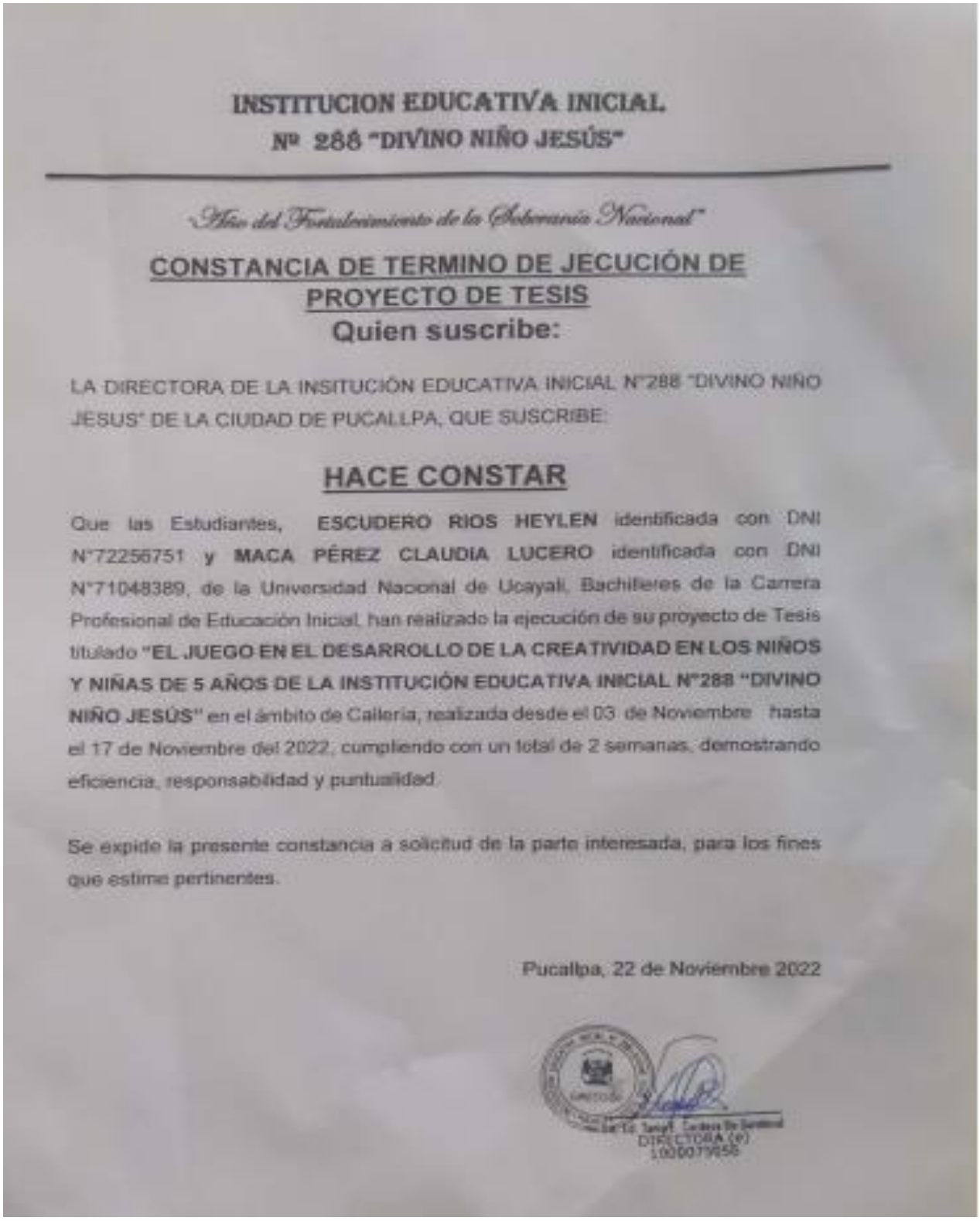
Resultados de los puntajes y escalas de logros obtenidos del pre y pos test por dimensión y estudiantes del grupo experimental.

N°	FLUIDEZ				FLEXIBILIDAD				ORIGINALIDAD				DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD			
	PRET TEST		POS TEST		PRET TEST		POS TEST		PRET TEST		POS TEST		PRE TEST		POS TEST	
	ESCALA	PUNTAJE	ESCALA	PUNTAJE	ESCALA	PUNTAJE	ESCALA	PUNTAJE	ESCALA	PUNTAJE	ESCALA	PUNTAJE	ESCALA	PUNTAJE	ESCALA	PUNTAJE
1	B: Proceso	14	A: Logrado	25	B: Proceso	11	A: Logrado	25	C: En inicio	10	A: Logrado	27	B: Proceso	14	A: Logrado	25
2	C: En inicio	13	A: Logrado	30	B: Proceso	11	A: Logrado	27	C: En inicio	11	A: Logrado	25	C: En inicio	13	A: Logrado	27
3	B: Proceso	14	A: Logrado	22	B: Proceso	11	A: Logrado	25	C: En inicio	11	A: Logrado	25	B: Proceso	14	A: Logrado	25
4	B: Proceso	14	A: Logrado	22	B: Proceso	12	A: Logrado	26	C: En inicio	11	A: Logrado	25	B: Proceso	14	A: Logrado	26
5	B: Proceso	15	A: Logrado	22	B: Proceso	13	A: Logrado	24	C: En inicio	10	A: Logrado	25	B: Proceso	15	A: Logrado	24
6	C: En inicio	13	A: Logrado	22	B: Proceso	13	A: Logrado	25	C: En inicio	11	A: Logrado	25	C: En inicio	13	A: Logrado	25
7	C: En inicio	13	A: Logrado	22	B: Proceso	14	A: Logrado	25	C: En inicio	11	A: Logrado	25	C: En inicio	13	A: Logrado	25
8	C: En inicio	13	A: Logrado	22	B: Proceso	14	A: Logrado	25	C: En inicio	11	A: Logrado	25	C: En inicio	13	A: Logrado	25
9	B: Proceso	14	A: Logrado	22	B: Proceso	13	A: Logrado	25	C: En inicio	10	A: Logrado	25	B: Proceso	14	A: Logrado	25
10	C: En inicio	13	A: Logrado	22	B: Proceso	12	A: Logrado	25	C: En inicio	11	A: Logrado	25	C: En inicio	13	A: Logrado	25
11	C: En inicio	13	A: Logrado	22	B: Proceso	11	A: Logrado	25	C: En inicio	11	A: Logrado	25	C: En inicio	13	A: Logrado	25
12	C: En inicio	13	A: Logrado	22	B: Proceso	12	A: Logrado	25	C: En inicio	11	A: Logrado	25	C: En inicio	13	A: Logrado	25
13	C: En inicio	13	A: Logrado	22	B: Proceso	13	A: Logrado	25	C: En inicio	11	A: Logrado	25	C: En inicio	13	A: Logrado	25
14	B: Proceso	15	A: Logrado	22	B: Proceso	12	A: Logrado	25	C: En inicio	11	A: Logrado	25	B: Proceso	15	A: Logrado	25
15	B: Proceso	14	A: Logrado	22	B: Proceso	13	A: Logrado	25	C: En inicio	11	A: Logrado	25	B: Proceso	14	A: Logrado	25
16	C: En inicio	13	A: Logrado	22	B: Proceso	13	A: Logrado	25	C: En inicio	11	A: Logrado	25	C: En inicio	13	A: Logrado	25
17	B: Proceso	14	A: Logrado	22	B: Proceso	13	A: Logrado	25	C: En inicio	11	A: Logrado	25	B: Proceso	14	A: Logrado	25
18	B: Proceso	14	A: Logrado	22	B: Proceso	13	A: Logrado	25	C: En inicio	11	A: Logrado	25	B: Proceso	14	A: Logrado	25
19	B: Proceso	14	A: Logrado	22	B: Proceso	13	A: Logrado	25	C: En inicio	11	A: Logrado	25	B: Proceso	14	A: Logrado	25
20	B: Proceso	14	A: Logrado	22	B: Proceso	13	A: Logrado	25	C: En inicio	11	A: Logrado	25	B: Proceso	14	A: Logrado	25
21	B: Proceso	14	A: Logrado	22	B: Proceso	13	A: Logrado	25	C: En inicio	11	A: Logrado	25	B: Proceso	14	A: Logrado	25
22	B: Proceso	14	A: Logrado	22	B: Proceso	13	A: Logrado	25	C: En inicio	11	A: Logrado	25	B: Proceso	14	A: Logrado	25

23	B: Proceso	14	A: Logrado	22	B: Proceso	13	A: Logrado	25	C: En inicio	11	A: Logrado	25	B: Proceso	14	A: Logrado	25
24	B: Proceso	14	A: Logrado	22	B: Proceso	13	A: Logrado	25	C: En inicio	11	A: Logrado	25	B: Proceso	14	A: Logrado	25

ANEXO N° 05

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE PROYECTO DE TESIS



INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL
Nº 288 "DIVINO NIÑO JESÚS"

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

CONSTANCIA DE TERMINO DE JECUCIÓN DE PROYECTO DE TESIS

Quien suscribe:

LA DIRECTORA DE LA INSITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°288 "DIVINO NIÑO JESUS" DE LA CIUDAD DE PUCALLPA, QUE SUSCRIBE:

HACE CONSTAR

Que las Estudiantes, **ESCUDERO RIOS HEYLEN** identificada con DNI N°72256751 y **MACA PÉREZ CLAUDIA LUCERO** identificada con DNI N°71048389, de la Universidad Nacional de Ucayali, Bachilleres de la Carrera Profesional de Educación Inicial, han realizado la ejecución de su proyecto de Tesis titulado **"EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°288 "DIVINO NIÑO JESÚS"** en el ámbito de Callería, realizada desde el 03 de Noviembre hasta el 17 de Noviembre del 2022, cumpliendo con un total de 2 semanas, demostrando eficiencia, responsabilidad y puntualidad.

Se expide la presente constancia a solicitud de la parte interesada, para los fines que estime pertinentes.

Pucallpa, 22 de Noviembre 2022

DIRECTORA (e)

ANEXO N° 06

ÁREA DE COMUNICACIÓN			
COMPETENCIA	**ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE**	**CAPACIDADES**	**DESEMPEÑOS**
			5 AÑOS
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explicita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y para verbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/menos le gusto del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa. Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en tema; Utiliza vocabulario de uso frecuente y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que dicen.	- Obtiene información del texto oral Infiere e interpreta información del texto oral. - Adecua, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente con diversos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto oral.	Recupera información explicita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombra personaje. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.

SESIONES DE PRENDIZAJE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°1

SECUENCIA DIDÁCTICA	METODOLOGÍA ESTRATÉGICAS	RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO
Inicio	**Título:** "Cuento lo que veo" **Propósito:** Que los niños y niñas describan, formulen preguntas, y generen respuestas mediante la observación. Así como resuelvan problemas de mejora dentro del contexto. **Antes del discurso:** - La docente provee los materiales. - Se presenta los acuerdos de convivencia - Se dará las indicaciones a los niños y niñas de sentarse en un semicírculo en el centro del aula. - La docente promueve la curiosidad de los niños a través de la actividad "La caja curiosa". - Se pregunta: o ¿Qué creen que habrá dentro de la caja? o ¿Quieren saber qué es lo que hay? - Los niños comienzan a interactuar activamente con sus compañeros y la docente.	Caja de regalo	10 minutos
Desarrollo	**Durante el discurso:** **Aplicamos el test de Torrance** - Se presenta imágenes de uno en uno. - La docente realiza preguntas a los niños y niñas: o ¿Qué observamos? o ¿Por qué será de este color? o ¿Qué pasaría si fuera de diferente forma? o ¿Para qué lo usamos? o ¿Cómo podríamos hacer para que este objeto se vea más bonito? o ¿Para qué más podríamos utilizarlo? - A partir de ello, la docente y los niños crean un cuento oral espontáneo con la participación de todos los niños y niñas. **Minutos Locos** - La docente presenta la siguiente actividad "Minutos locos".	Imágenes gráficas	25 minutos

	- Dentro de determinados minutos los niños y niñas podrán expresarse mediante sus movimientos e imaginación al ritmo de la música. - Durante la actividad la docente mencionará: ○ ¿Cómo hace un carpintero? - Los niños tendrán que hacer el movimiento de clavar, pero aumentándole ritmo para así crear sus propios pasos de bailes. ○ ¿Y cómo hace el pajarito? ○ ¿Cómo hace Superman? - Por último, la docente brinda a los niños y niñas diversas hojas gráficas explicando que deberán completar los dibujos.		
Cierre	**<u>Después del discurso:</u>** - Los niños y niñas siguen indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más les gustaron. ○ ¿Qué les gustó? ○ ¿Qué aprendimos hoy? - La docente termina la clase con ayuda de una canción “Veo veo, que ves”	Buffer, usb	5 minutos

ÁREA DE COMUNICACIÓN			
COMPETENCIA	**ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE**	**CAPACIDADES**	**DESEMPEÑOS**
			5 AÑOS
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explicita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y paraverbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/menos le gusto del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa. Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en tema; Utiliza vocabulario de uso frecuente y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que dicen.	- Obtiene información del texto oral Infiere e interpreta información del texto oral. - Adecua, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente con diversos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto oral.	Recupera información explicita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombra personaje. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°2

SECUENCIA DIDÁCTICA	METODOLOGÍA ESTRATÉGICAS	RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO
Inicio	**Título:** "Sigo el dibujo" **Propósito:** Los niños y niñas desarrollen su creatividad e imaginación, a través de juegos. Así como también, involucrarse a la actividad e interactuar entre todos. **Antes del discurso:** - La docente prevé los materiales. - Se presenta los acuerdos de convivencia - Se dará las indicaciones a los niños y niñas de sentarse en un semicírculo en el centro del aula. - La docente presenta imágenes parecidas, sin embargo, estas no son iguales. - Se pregunta: ○ ¿Serán estas imágenes iguales? ○ ¿Pueden encontrar algunas diferencias cuando están juntas? ○ ¿Cuáles son las diferencias? - Los niños comienzan a interactuar activamente con sus compañeros y la docente.		10 minutos
Desarrollo	**Durante el discurso:** **Aplicamos la batería de Guilford.** - La docente pide a los niños formar un círculo y explica el desarrollo del juego, para que cada niño salga al medio y relacione. **El juego de la pelota y el dibujo** - La docente indica a los niños formar un círculo donde el dibujo a completar estará dentro de este mismo, utilizarán música mientras se van pasando la pelota, cuando se determine una pausa, el niño o niña que se haya quedado con la pelota en mano, completará el dibujo del centro dando paso a su imaginación. - A partir de determinadas preguntas creamos un cuento oral espontáneo con la participación de todos los niños y niñas. - Por último, la docente brinda a los niños y niñas diversas hojas gráficas explicando que deberán completar los dibujos.	Imágenes gráficas, pelotas, botellas, libros	25 minutos

ÁREA DE PSICOMOTRICIDAD			
COMPETENCIA	**ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE**	**CAPACIDADES**	**DESEMPEÑOS**
			5 AÑOS
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.	- Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.

Cierre	**Después del discurso:** - Los niños y niñas siguen indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más les gustaron. ○ ¿Qué les gustó? ○ ¿Qué aprendimos hoy? - La docente termina la clase con ayuda de una dinámica “Era una sandía gorda gorda”	Buffer, usb	5 minutos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°3

SECUENCIA DIDÁCTICA	METODOLOGÍA ESTRATÉGICAS	RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO
Inicio	**Título:** “Laberinto” **Propósito:** Los niños y niñas busquen diferentes opciones al laberinto para encontrar la respuesta correcta. **Antes del discurso:** - La docente prevé los materiales. - Se presenta los acuerdos de convivencia - Se dará las indicaciones a los niños y niñas de sentarse en un semicírculo en el centro del aula. - La docente indicará a los niños que realizarán una actividad que se llama “Hockey Pockey”. - Los niños y niñas realizarán las mímicas que la docente indica, luego la docente realizará preguntas: ○ ¿Qué usaron para realizar la actividad? ○ ¿Para qué otras cosas podremos usar nuestro cuerpo? - Los niños comienzan a interactuar activamente con sus compañeros y la docente.		10 minutos
Desarrollo	**Durante el discurso:** - La docente indica a los niños que deben agruparse de 4 integrantes para realizar una pequeña dinámica. **Laberinto Creativo** - La docente entregará a cada grupo un sobre que contendrá cuatro preguntas, una para cada integrante; y un laberinto. - La docente explica a los niños que tendrán que resolver el laberinto, para ello, tendrán que responder o resolver las preguntas que están en los sobres. Por ejemplo, primer grupo… ○ Primera pregunta, Resuelve la siguiente suma: 5 + 2.	- Laberintos - Sobres con preguntas	25 minutos

	○ Segunda pregunta, ¿Cuántos animales entraron al arca de Moisés? ○ Tercera pregunta,… - Los niños y niñas terminan de realizar la dinámica para sacar un ganador y felicitarlos. - Por último, la docente brinda a los niños y niñas diversas hojas gráficas explicando que deberán completar los dibujos.		
Cierre	**<u>Después del discurso:</u>** - Los niños y niñas explican lo que más les gustó a través de preguntas que realiza la docente. ○ ¿Qué les gustó? ○ ¿Qué aprendimos hoy? - La docente termina la clase con ayuda de una dinámica “El monstruo de la laguna”	Buffer	5 minutos

ÁREA DE PSICOMOTRICIDAD			
COMPETENCIA	**ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE**	**CAPACIDADES**	**DESEMPEÑOS**
			5 AÑOS
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.	- Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°4

SECUENCIA DIDÁCTICA	METODOLOGÍA ESTRATÉGICAS	RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO
Inicio	**Título:** "Circuito de figuras" **Propósito:** Los niños y niñas realicen acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo podal a través de diversos juegos. **Antes del discurso:** - La docente prevé los materiales. - Se presenta los acuerdos de convivencia - Se dará las indicaciones a los niños y niñas de sentarse en un semicírculo en el centro del aula. - La docente indicará a los niños que realizarán una actividad "¡Brinca Y Para Ya!" - La docente realiza preguntas: ○ ¿Qué partes del cuerpo usamos? ○ ¿Cuál de los dos pies usas con más facilidad? - Los niños comienzan a interactuar activamente con sus compañeros y la docente.	- Buffer	10 minutos
Desarrollo	**Durante el discurso:** - La docente indica a los niños que deben agruparse de 3 integrantes para realizar una pequeña dinámica. **Encuentra la figura** - La docente entrega a cada grupo una figura geométrica y cintas de embalaje de diferentes colores.  - La docente indica a cada grupo que comenzarán a buscar entre las figuras que están plasmadas en el piso y con la cinta tendrán que trazarlas (una figura cada integrante). - La docente indicará a los niños y niñas que tendrán un tiempo limitado (3min) por grupo. - El grupo que termina más rápido, será el ganador.	- Cinta de embalaje de colores - Figuras geométricas	25 minutos

	- Por último, la docente brinda a los niños y niñas diversas hojas gráficas explicando que deberán completar los dibujos.		
Cierre	**<u>Después del discurso:</u>** - Los niños y niñas explican lo que más les gustó al realizar la actividad. ○ ¿Qué les gustó? ○ ¿Qué partes de su cuerpo usaron hoy? - La docente termina la clase con ayuda de una dinámica “El monstruo de la laguna”	- Buffer	5 minutos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°5

ÁREA DE COMUNICACIÓN			
COMPETENCIA	**ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE**	**CAPACIDADES**	**DESEMPEÑOS**
			5 AÑOS
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explicita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y paraverbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/menos le gusto del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa. Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en tema; Utiliza vocabulario de uso frecuente y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que dicen.	- Obtiene información del texto oral Infiere e interpreta información del texto oral. - Adecua, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente con diversos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto oral.	Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.

SECUENCIA DIDÁCTICA	METODOLOGÍA ESTRATÉGICAS	RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO
Inicio	**Título:** "Títeres de dedos" **Propósito:** Los niños y niñas responden a las preguntas y relacionan la información que ya tenían con la nueva. **<u>Antes del discurso:</u>** - La docente prevé los materiales. - Se presenta los acuerdos de convivencia - Se dará las indicaciones a los niños y niñas de sentarse en un semicírculo en el centro del aula. - La docente indicará a los niños que realizarán una actividad "¡La taza!" - La docente realiza preguntas: ○ ¿De qué trató la música? ○ ¿Qué parte de la música les gustó más? - Los niños comienzan a interactuar activamente con sus compañeros y la docente.	- Buffer	10 minutos
Desarrollo	**<u>Durante el discurso:</u>** - La docente indica a los niños y niñas que deben volver a sus asientos para seguir con la clase del día. **<u>Sigue la secuencia</u>** - La docente indica a los niños que realizarán una actividad. - La docente entrega a cada niño dos papeles de 10 x 5 cm e indica que saquen sus colores para que creen sus propios títeres de dedos. - La docente indica a los niños que tendrán que dibujar algún personaje en los papelitos. - Los niños y niñas una vez que terminen de dibujar, comenzarán a crear una historia con los títeres. - Cada niño seguirá la secuencia del cuento con cada uno de sus personajes, comenzará la docente y así seguirán hasta que todos los niños hagan uso de sus títeres. - La docente realiza preguntas: ○ ¿Qué hicieron con los papelitos? ○ ¿Qué uso les dieron a sus títeres? ○ ¿Qué creamos con los títeres? ○ ¿Todos tenían la misma idea? - Por último, la docente brinda a los niños y niñas diversas hojas gráficas explicando que deberán completar los dibujos.	- Hoja bond - Colores - Plumones - Tijeras	25 minutos

Cierre	**<u>Después del discurso:</u>** - Los niños y niñas explican lo que más les gustó al realizar la actividad. ○ ¿Qué fue lo que más les gustó de la actividad? - La docente termina la clase con ayuda de una dinámica “Camino por la Selva”	- Buffer	5 minutos