

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL, SULLANA, 2023

por MIRTHA DEL PILAR JULCA GOMEZ DE FLORES

Fecha de entrega: 05-nov-2023 10:04a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2217912199

Nombre del archivo: CORREGIDO_JULCA_MIRTHA_05_NOVIEMBRE_2023.docx (2.88M)

Total de palabras: 17720

Total de caracteres: 92765

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI**

**FACULTAD DE HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIOS EDUCACIÓN INICIAL**



**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA
DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS
DEL NIVEL INICIAL, SULLANA, 2023**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA:

Br. Julca Gomez, Mirtha del Pilar

2

ASESORA

Mg. Luz Elena Cotrina Vázquez de Vigo

ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-2290-5662>

LINEA DE INVESTIGACIÓN:

Educación y responsabilidad social

**TRUJILLO – PERÚ
2023**

PÁGINAS PRELIMINARES

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

Excmo. Mons. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller

Dr. Luis Orlando Miranda Díaz

Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Vicerrectora Académica

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Decana de la Facultad de Humanidades

Dra. Ena Cecilia, Obando Peralta

Vicerrector Académico (e) de Investigación

Dra. Teresa Sofía Reategui Marín

Secretaria General

CONFORMIDAD DEL ASESOR

Yo Mg. Luz Elena Cotrina Vázquez de Vigo, con DNI N° 44377958, como asesor de la Tesis titulada: “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL, SULLANA, 2023”, desarrollado por la Bachiller Julca Gómez, Mirtha del Pilar con DNI N° 43404083, egresada de la carrera profesional de Educación inicial, considero que dicho trabajo de graduación reúne los requisitos tanto técnicos como científicos y corresponden con las normas establecidas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos para titulación del Vicerrectorado de Investigación de la UCT. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.

Trujillo, octubre de 2023



Mg. APELLIDOS Y NOMBRES
ASESOR (A)

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación de Tesis le dedico principalmente a Dios, por darme la fortaleza y salud en estos tiempos tan difíciles.

A mi esposo y a mi hija quienes son mi soporte y el motivo de persistir en mis metas, quienes en todo momento me han apoyado y han sido un aliciente para lograr con entereza y fortaleza cada objetivo deseado

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, a Dios, por todo lo que me ofrece, por la fortaleza, la salud.

A mi familia por su apoyo y cariño inquebrantable.

A la universidad por acogerme y permitirme cumplir mi meta de ser profesional.

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Yo, Mirtha del Pilar Julca Gómez con DNI N° 43404083, estudiante de la Facultad de Educación y Humanidades y del Programa de Estudios Educación Inicial de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, doy fe que he seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la citada Universidad para la elaboración y sustentación del trabajo de investigación titulado: **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL, SULLANA, 2023**, el que consta de un total de XX páginas, en las que se incluye nueve tablas y cuatro figuras, más un total de XX páginas en anexos.

Dejo constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaro bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento, corresponde a mi autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizo que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de nuestra entera responsabilidad.

Se declara también que el porcentaje de similitud o coincidencia es de ...%, el cual es aceptado por la Universidad Católica de Trujillo.



La autora

.....
Mirtha del Pilar Julca Gomez
DNI 43404083

ÍNDICE

Carátula	
Páginas preliminares.....	II
Autoridades universitarias	III
Conformidad del asesor.....	IV
Dedicatoria	V
Agradecimiento	VII
Declaración de autenticidad	VIII
Índice.....	IX
Índice de tablas	XI
Índice de figuras	XII
Resumen	XIII
Abstract.....	XIV
I. Introducción	15
II. Metodología	26
2.1 ENFOQUE	26
2.2 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	26
2.3 POBLACIÓN, MUESTRA Y MUESTREO	27
2.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOJO DE DATOS	28
2.5 TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN.....	29
2.6 ASPECTOS ÉTICOS EN INVESTIGACIÓN	30
III Resultados.....	31
IV Discusión	39
V Conclusiones	43
VI Recomendaciones.....	44
Referencias.....	45
Anexos	52
Anexo 1: Instrumento de recolección de la información.....	52
Anexo 2: Ficha técnica.....	54
Anexo 3: Operacionalización de variables	55
Anexo 4: Carta de presentación.....	56
Anexo 5: Carta de autorización emitida por la entidad	57
Anexo 6: Consentimiento informado.....	58

Anexo 7: Asentimiento informado.....	60
Anexo 8: Matriz de consistencia	61
Anexo 9: Validación de expertos	62

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población del Nivel Inicial de la IE Roberto Morales Rojas, 2023	27
Tabla 2 Muestra de Estudiantes de la I.E Roberto Morales Rojas, 2023	28
Tabla 3 Niveles y Rangos de la Dimensión creatividad	29
Tabla 4 Nivel de Logro por Dimensiones de la Creatividad en el Pre test	31
Tabla 5 Sesiones de Aprendizaje Aplicadas a los Niños de 5 años	33
Tabla 6 Nivel de Logro por Dimensiones de la Creatividad en el Post test.....	34
Tabla 7 Comparación del Nivel de Creatividad entre el Pre y Post test.....	36
Tabla 8 Prueba de normalidad	37
Tabla 9 La Prueba de Rangos con Signo de Wilcoxon.....	38

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Nivel de Logro de la Creatividad por Dimensiones en el Pre test 31
Figura 2 Sesiones de Aprendizaje Aplicadas a los Niños de 5 años 33
Figura 3 Nivel de Logro por Dimensiones de la Creatividad en el Post test 34
Figura 4 Comparación del Nivel de Creatividad entre el Pre y Post test 36

RESUMEN

En las primeras etapas de la educación se ha evidenciado falencias en el desarrollo creativo de los niños, debido a la falta de aplicación de estrategias didácticas en las sesiones de aprendizaje, en razón a ello es importante el uso de estrategias la creatividad en los niños, una de estas estrategias didácticas es el juego en la educación inicial. En ese sentido el presente trabajo tuvo como objetivo general Determinar cómo los juegos ayudan a mejorar la creatividad en los niños de 5 años de la I.E. Roberto Morales Rojas, 2023. El estudio fue de enfoque cuantitativo de diseños pre experimental, con una población de 200 estudiantes y una muestra de 22 niños de 5 años de edad, la técnica utilizada fue la observación y el instrumento fue una lista de cotejo, en donde se aplicaron sesiones a los niños. Según la prueba estadística de rangos con signos de Wilcoxon, se obtuvo un estadístico de prueba $Z = -4.124$ y un valor $p = 0.000$ siendo este menor al nivel de significancia ($\alpha = 0.05$), rechazándose la hipótesis nula, y aceptando la hipótesis del investigador, concluyendo que se evidencia estadísticamente que los juegos como estrategia influyen de manera significativa en la mejora del desarrollo de la creatividad de los niños, en sus tres dimensiones fluidez, flexibilidad y originalidad.

Palabras claves: juego, creatividad, fluidez, flexibilidad, originalidad

ABSTRACT

In the early stages of education, shortcomings in the creative development of children have been evident, due to the lack of application of didactic strategies in learning sessions, which is why the use of creativity strategies in children is important. One of these teaching strategies is the game in initial education. In this sense, the general objective of this work was to determine how games help improve creativity in 5-year-old children of the I.E. Roberto Morales Rojas, 2023. The study had a quantitative approach of pre-experimental designs, with a population of 200 students and a sample of 22 5-year-old children, the technique used was observation and the instrument was a checklist. where sessions will be applied to children. According to the Wilcoxon signed rank statistical test, a test statistic $Z=-4.124$ and a p value $=0.000$ were obtained, this being less than the level of significance ($\alpha=0.05$), rejecting the null hypothesis, and accepting the hypothesis of researcher, concludes that it is statistically evident that games as a strategy significantly influence the improvement of the development of children's creativity, in its three dimensions fluidity, flexibility and originality.

Keywords: play, creativity, fluidity, flexibility, originality.

I. INTRODUCCIÓN

Los docentes son el principal soporte y guía en los procesos de educación creando estrategias de aprendizaje significativo; siendo capaz de planificar, organizar y concluir sus objetivos de aprendizaje, llegando a cumplir los objetivos propuestos. En ese camino el juego es una gran estrategia para el desarrollo intelectual de los niños y promueva la creatividad en ellos siendo una buena forma de aprendizaje en el nivel inicial (Francisco, 2023).

En el contexto internacional, entidades mundiales como la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) en sus publicaciones afirmó que los niños tienen potencial creativo y que todo niño puede expresarse creativa y artísticamente en su entorno, enfatizando la estimulación de la creatividad en la comunicación, el espacio emocional y la libertad ilimitada de expresión (UNESCO, 2023).

Cabe mencionar la investigación mexicana que describió sobre los niños de 3 a 6 años tienen dificultades para ser creativos, carecen de la capacidad para generar ideas, pues repiten las mismas ideas de sus maestros o compañeros. (Palacios y Ruiz, 2019).

También es digno de mención un estudio de Argentina que destacó la primera infancia y la niñez como catalizadores de la libertad artística, la eficiencia comunicativa, la expresión sin censura y la libertad de pensamiento para lograr el objetivo de describir la creatividad. La creatividad es inherente a los humanos; lo único que se necesita es motivarlos a mejorar continuamente en función de su entorno (Muchiut, 2019).

Mientras que a nivel nacional, el Ministerio de Educación refiere que la creatividad que han considerado los docentes en la forma de aprendizaje del quehacer educativo ha generado en los niños el fortalecimiento de sus capacidades creativas. Lo considera como parte de un sueño a sus propósitos individuales o a nivel colectivo que permite el correcto desenvolvimiento, la capacidad de autonomía en su estilo de vida y ayuda en el desarrollo de la comunidad y en la escuela (Quispe, 2018).

Asimismo, Flores (2018) evaluó el predominio de un nivel mínimo de la capacidad de creatividad en los menores de 5 años, diferenciándolos de limitaciones técnicas

identificadas en las escuelas en los procesos de aprendizaje hacia nuevos saberes y describió que frente a ello el modelo a seguir es repetitivo y no existió acciones de innovación y de favorecer la creatividad.

En ese sentido un estudio huancaveliqueño investigó los inconvenientes que presentan las familias y los niños en la formación de sus docentes para poder expresarse, reflejando pocas capacidades de originalidad, inseguridad en las acciones y dependencia extrema hacia los adultos, llegando a tener problemas en la capacidad de creatividad (Díaz, 2019).

No obstante, a nivel local, un estudio indagó los juegos creativos que mejoraron las capacidades de adaptación en el niño y su desenvolvimiento a nivel social, forjándose una estrategia en el trabajo colectivo y articulado para identificar la formas de expresarse y comunicarse con el pleno uso de su libertad y tener la capacidad de imaginación (Gutiérrez, 2020).

Por ende la capacidad de creatividad es importante para los procesos de adaptación social en el niño siendo innata para el desarrollo de sus potencialidad y estimulación que le permitan tener condiciones de desarrollo en los infantes y en los docentes se identifique la oportunidad de información y utilización de formas didácticas para las mismas (Albornoz, 2019).

Bajo ese contexto, en las instituciones de la provincia de Sullana no está ajena a dicha problemática, toda vez que existen instituciones que por falta del uso de estrategias didácticas adecuadas en las sesiones de clases en la educación inicial, no potencializan la creatividad en los niños, siendo de vital importancia toda vez que esta es la etapa en la que el infante debe desarrollar y enriquecer su creatividad, para ello los docentes ocupan un papel preponderante en el desarrollo de dichas estrategias, en donde el potencial creativo de los niños necesita ser orientado y canalizado con estrategias que influyan en los infantes y que traigan consigo que el niño trate de mejorar problemas a través de su imaginación, proponiendo alternativas a los objetivos propuestos.

¹ A partir de la problemática presentada se plantea el siguiente enunciado ¿De qué manera los juegos ayudan a mejorar la creatividad en los niños de 5 años de la IE Roberto Morales Rojas, Sullana - Piura, 2023? Y los problemas específicos que se propuso: ¿Cuál es el nivel de creatividad mediante el pre test en los niños de 5 años de la IE Roberto

Morales Rojas, Sullana - Piura, 2023?¹ ¿Cuáles son las actividades de los juegos para mejorar la creatividad en los niños de 5 años de la IE Roberto Morales Rojas, Sullana - Piura, 2023?, ¿Cuál es el nivel de creatividad mediante el post test en los niños de 5 años de la IE Roberto Morales Rojas, Sullana - Piura, 2023?, ¿Cuál es la comparación de los resultados de la expresión oral antes y después de aplicar los juegos?

Este estudio tiene relevancia a nivel teórico, ya que es un estudio de aprendizaje para los niños del nivel inicial y a través del juego se identifica para fortalecer las capacidades a nivel creativo. Los resultados obtenidos se contrastaron con las teorías del juego como por ejemplo la teoría estructuralista, que describe la realidad que el niño experimenta para realizar movimientos en su entorno y pueda comprender con la utilidad de la creatividad. Además se contrastó con la teoría de Gross que promueve la expresión del juego para lograr capacidades de aceptación y protección del niño en las acciones de convivencia con la escuela.

En lo que corresponde a la relevancia o justificación práctica se sustenta en la creación de herramientas de juego que le permiten a los niños tener mejor desarrollo de su capacidad de creatividad para fortalecer sus aprendizajes, convirtiéndolos en seres únicos e imaginativos, con capacidades de resolución de problemas y sean autónomos.

Este estudio tiene relevancia metodológica puesto que se apoyaron en la validación del instrumento a través de los expertos profesionales del nivel inicial y la confiabilidad de los instrumentos para que puedan ser aplicados a los infantes del nivel inicial.

Y la justificación a nivel social describe que lo beneficiados en primer lugar son los infantes del nivel inicial, los docentes y padres de familia. Ya que pretende mejorar pedagógicamente la creatividad en un grupo de niños.

Asimismo, el objetivo general¹ fue: Determinar los juegos que ayuden a mejorar la creatividad en los niños de 5 años de la IE Roberto Morales Rojas, Sullana - Piura, 2023 y como objetivos específicos se propuso: Identificar el nivel de la creatividad mediante el pre test en los niños de 5 años de la IE Roberto Morales Rojas, Sullana - Piura, 2023. Aplicar actividades¹ de los juegos para mejorar la creatividad en los niños de 5 años de la IE Roberto Morales Rojas, Sullana - Piura, 2023. Evaluar el nivel de la creatividad mediante el post test en los niños de 5 años de la IE Roberto Morales Rojas, Sullana -

Piura, 2023. ¹ Comparar los resultados de la expresión oral antes y después de aplicar los juegos. La hipótesis de estudio fue: Los juegos mejoran la creatividad de los niños de 5 años del nivel inicial de la institución educativa.

Frente a esta descripción, se apoya en precedentes internacionales, como los encontrados en Ecuador por Bustamante y Mosquera (2021), quienes realizaron un estudio que identificó el juego simbólico entre niños y niñas con una relación entre el desarrollo del pensamiento creativo en un nivel alto. nivel. nivel a nivel escolar. Este es un estudio con enfoque cuantitativo, diseño descriptivo. La escuela secundaria cuenta con 24 niños y 4 profesores, de los cuales 4 niños y 2 profesores son la muestra mínima. La técnica es la entrevista y los instrumentos son cuestionarios y fichas de observación. El resultado es este: ¹ el 50% de estos niños fueron creativos y pueden expresar sus pensamientos y sentimientos de forma espontánea, y el 100% de los niños son creativos pero no profundos. Completar diversos juegos ayuda a desarrollar en gran medida la creatividad de los niños, permitiéndoles imaginar y crear un mundo de fantasía.

Herrera y Tapia (2020) en Ecuador en su revista, refirió el juego simbólico y su importancia como enfoque de aprendizaje en el niño. Fue un estudio descriptivo, transversal, se apoyó en la revisión documental. Resultado: El niño utiliza algunas de sus habilidades mentales, como la inteligencia y la creatividad, que le permiten incorporar objetos y símbolos a las imágenes que crea. La conclusión es que la imaginación de los niños les ayuda a pensar creativamente sobre cómo resolver sus problemas y preguntas sobre el medio ambiente y ampliar su comprensión. De esa manera podrás aprenderlo y disfrutarlo.

Baquero et al (2019) promovieron estrategias didácticas para promover la expresión física en niños y niñas de 6 a 8 años en Colombia. Se trató de un estudio de caso transversal, cuantitativo-cualitativo, de 24 niños. Resultados: La expresión física es fundamental para la comunicación, el movimiento con el lenguaje que no fue verbal mejoró la motricidad y la forma libre de expresión fue autosuficiente, el autoestima y la responsabilidad. Se concluyó que el proceso de desarrollo del rendimiento físico de los niños se ve facilitado por el autoaprendizaje y la creatividad.

Vera (2018) en Ecuador, determinó las estrategias para el desarrollo de la creatividad

en los niños de un centro de educación nivel inicial. Fue un estudio cuantitativo, básico, descriptivo y transversal, se apoyó en 32 menores del nivel inicial. Resultados: los juegos empleados y las herramientas utilizadas implementaron en la institución educativa fueron muy útiles, ya que mejoró la capacidad de creatividad en los menores del 70%. Conclusiones: ayudo a los niños de inicial a desarrollar sus habilidades recreativas, aumentar sus habilidades, lo que también benefició a los docentes la variedad de juegos y métodos que implementaron en sus distintas salas de clases.

Un estudio realizado por Zavala (2018) en Ecuador demostró que el uso de estrategias motivacionales puede promover la creatividad de los niños en las primeras etapas. Se trata de un estudio aplicado, explicativo y cuantitativo con un diseño preexperimental con una población de 83 y una muestra de 27 niños; la técnica fue observable y utilizada antes y después del diseño experimental. Los resultados del postest mostraron que luego de que el grupo de investigación aplicó estrategias motivacionales, la creatividad se desarrolló significativamente, el 81,5% de los niños y niñas incluidos en la muestra se encontraban en un nivel creativo. Se concluyó que la mayoría de los estudiantes lograron crear creativamente soluciones inusuales con respuestas únicas y diferentes.

Mientras que precedentes a nivel nacional, se encontraron los de León (2021) en Amazonas describió al juego libre como método de enseñanza mejora el aprendizaje de los estudiantes de cuatro años. Fue un estudio de diseño preexperimental como método explicativo y cuantitativo. El autor utilizó una lista de cotejo para la población y la muestra. De 50 alumnos. Los resultados antes y después de los juegos libres mostraron una disminución del nivel de calificación "C" de 45% a 10%, un aumento del nivel de calificación "A" de 10% a 40%, y un aumento del nivel de calificación "AD" de 0% a 10%. Concluyendo, los juegos libres hicieron una diferencia significativa y son una estrategia efectiva para el desarrollo del aprendizaje.

Cáceres y Puma (2021) en Cuzco realizaron una investigación determinaron la relación entre los juegos caseros y el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años La técnica utilizada fue la revisión de la literatura sobre los juegos de casa, su importancia, ventajas y varios tipos de juegos en el desarrollo de la creatividad. Para lograr estas metas, se llevó a cabo un estudio de tipo básico no experimental de corte transversal con una muestra de 25 niños. Se aplicó el cuestionario a los niños del aula de 5 años, y se descubrió

que los juegos en casa tienen una relación directa y significativa con el desarrollo de la creatividad.

Zuloeta et al (2021) en Lima en su artículo revisaron la literatura para determinar el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de educación inicial. Fue un estudio descriptivo y transversal en una muestra de 24 alumnos del nivel inicial. Resultados: La situación muestra lo necesario de poder fomentar las habilidades creativas en el mundo modernizado para que existan los cambios importantes en el juego, con la naturaleza se pudo dar potencia a la flexibilidad y también a la originalidad. Tuvo como requerimiento la reflexión de la creatividad y el desarrollo en los infantes para la proyección del contexto. También se percibió las variables sociales para la influencia del desarrollo creativo que se relacionó en la familia, la escuela. Se concluyó la concepción de personalidad como un proceso de configuración consciente y sistematizado y además plantea valor creativo para la persona en su exigencia de los procesos pedagógicos por la capacidad de efectividad para los procesos de aprendizajes,

Cairampoma (2019) en Huánuco estudió la determinación ¹ de las adivinanzas y trabalenguas para favorecer la creatividad en los infantes menores de cinco años. Se pudo utilizar una cantidad poblacional de 22 años niños y cuatro niñas del nivel de educación inicial para el diseño de investigación preexperimental cuantitativo, que incluyó una prueba previa y una prueba posterior para el grupo experimental. ¹ Los resultados mostraron que el 28,35% de los niños y niñas experimentaron un desarrollo más lento en la creatividad. Después de 15 sesiones de aprendizaje, se utilizaron adivinanzas y trabalenguas y se ¹ realizó un examen posterior, lo que resultó en un aumento en el logro en la creatividad del ¹ 69,82% de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial. Se llega a la conclusión que aceptó la hipótesis general del estudio sobre el uso de alternativas y trabalenguas en los procesos de desarrollo de habilidades creativas

García (2019) en Lima, determinó el aprendizaje durante el juego libre. Fue investigación de nivel descriptivo con un diseño descriptivo simple; se utilizó un enfoque cuantitativo en una muestra de 23 alumnos. Los resultados mostraron 50% alumnos tuvieron un nivel superior de creatividad. La dimensión motora se encuentra en segundo lugar con un 36% de logro, mientras que la dimensión social solo tiene un 13% de logro. La dimensión creatividad alcanza un 3% de logro. Concluyendo que el juego libre es un

momento educativo crucial e indispensable en el aula porque fomenta el desarrollo integral del niño y prioriza la dimensión cognitiva.

A nivel regional, se investigaron los estudios de Zorrilla (2020) en Piura, desarrolló varios talleres lúdicos para la realización de estrategias con aprendizajes creativos en infantes de 5 años de una escuela. Fue un estudio descriptivo propositivo, de diseño no experimental, con un enfoque cuantitativo. La población del estudio consistió en 35 estudiantes, usando la encuesta y el Test de Torrance como instrumento. Los resultados: 29 niños, que representan el 82,9 % del total, se ubicaron en el nivel medio de creatividad, rechazando la hipótesis de investigación y aceptando la hipótesis nula. Por lo tanto, el uso de talleres de juego permite que el niño desarrolle su creatividad en todos los niveles.

Delgado (2022) Sullana encontró que el uso del juego libre afectó la autonomía en niños de 4 años. En una cantidad poblacional 45 estudiantes, y cantidad muestral por 20 niños y niñas de 4 años en adelante; el método fue un diseño cuantitativo, explicativo, preexperimental con prepruebas y pospruebas; el instrumento utilizado fue una guía de observación. Al solicitar el examen final, se encontró que el 75% de los niños habían progresado en el plan planificado y el 25% había progresado en el nivel inicial. Después de aplicar las actividades, los exámenes post mortem mostraron que el 65% de los niños lograron las metas planificadas, la tasa de proceso se redujo al 35% y la tasa inicial se redujo al 0%. Se concluyó que el juego libre tiene un impacto significativo en el desarrollo de la autonomía de los niños de cuatro años.

Anastacio (2020) en Piura describió el juego libre como método educativo fomenta la creatividad en niños de tres años. El estudio se llevó a cabo con un diseño preexperimental que utilizó pretests y posttests, con una muestra de 20 estudiantes. Los instrumentos utilizados incluyeron una lista de cotejo y la técnica de observación directa. Al comparar los datos obtenidos antes y después de implementar la propuesta de intervención, los resultados indicaron que la capacidad de creatividad en el nivel Logrado aumentó significativamente de cero a 65 %, el nivel Proceso se mantuvo en un 6 % y el nivel Inicio disminuyó significativamente de 70 % a 5 %. Concluyendo, el juego ayudó a los niños a desarrollar las características de originalidad, fluidez y flexibilidad, lo que los ayudó a desarrollar su creatividad.

Chávez (2021) en Sullana determinó la relación entre el juego infantil y la socialización en niños. Su método fue cuantitativo, hipotético deductivo y no experimental. La muestra consistió en 84 niños de 3 a 4 años. Se utilizaron un cuestionario y una guía de observación para recopilar datos. Los resultados a nivel descriptivo el 12,2% de los niños tenían un bajo nivel de juego infantil y socialización, el 8,3 % tenía un nivel medio de juego infantil y socialización, y el 54,8% tenía un alto nivel de juego infantil y socialización. Los resultados inferenciales utilizando la prueba del Coeficiente de Spearman mostraron una significancia de $0,000 < 0,05$ y con Rho igual a 0.667. Conclusión: existió relación significativa entre las variables.

Por otra parte, se describen la definición de las variables, empezando por la variable juego, según el investigador Martínez (2019), el juego es un medio de expresión en los infantes. Es considerado una estrategia en el desarrollo intelectual y la maduración personal, donde se desarrollan habilidades tan cruciales como la perseverancia, el autocontrol y la creatividad, permitiéndoles canalizar emociones y sentimientos.

Mientras que para Díaz (2019) el juego es un valor pedagógico porque ayuda a la educación preescolar a través de la motivación y la estimulación, generando procesos significativos de aprendizaje en los niños; constituyendo un medio que mejora el desarrollo psíquico, cognitivo y social de los niños. Por lo tanto, el maestro tendrá un papel importante en la implementación de estrategias de aprendizaje basadas en juegos para brindar a los niños experiencias positivas y transformadoras que tengan un impacto en su desarrollo y les den confianza, motivación y autodominio.

Por ende Galindo (2018) conceptualiza a la actividad lúdica como aquella acción que radica en usar estrategias que promueven el desarrollo psicomotor, cognitivo y comunicación en las personas. Además, genera una variedad de capacidades, habilidades y destrezas que mejoran el aprendizaje, lo que permite potenciar aspectos como el conocimiento, la creatividad, la inteligencia, el desarrollo de la personalidad, la autoestima y el crecimiento personal.

En ese sentido, en esta variable de juego se identificó las clases de juego. En primer lugar se tiene el juego de memoria, que facilita el uso de la memoria en corto plazo de manera agradable y divertida. En segundo lugar se encuentra el juego de rompecabezas

que ayudan en la identificación de las figuras y frases, consiguiendo información de forma dinámica y sencilla. En tercer lugar el juego de pintar y dibujar como la oportunidad del niño de poder imaginar en la realización de algún dibujo y la retención de información de colores utilizados en la imagen para poder pintar y también colorear (Martinez, 2019).

Desde ese contexto en el presente estudio se tomaron en cuenta algunas teorías correspondientes a la variable juego. Se investigó la base teórica de Piaget, refiriéndose al juego como una acción de búsqueda de los niños a la integración en su inteligencia. Considera que participar en actividades lúdicas ayudará a los niños a desarrollar procesos como la asimilación funcional, que es el proceso de incorporación e internalización de nuevas experiencias, que le ayudará a enfrentarse a sí mismo y a su contexto de vida (Piaget, 1975).

Cabe mencionar que el juego es producido a partir de un simple ejercicio (parecido al anima), el juego simbólico (abstracto, ficticio) y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). Según Piaget (1975) estas tres organizaciones básicas definen las fases evolutivas del pensamiento humano.

También existe otra teoría de Gross, que toma importancia al juego como a las actividades lúdicas como una herramienta estratégica para el desarrollo del pensamiento y la actividad en las personas. Para Gross, el juego ayuda a desarrollar funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande (Zuloeta et al, 2021).

Además, la teoría de Vygotsky refiere que el juego surge como la necesidad del niño de reproducir su contexto y expresarlo con sus pares, entendiéndose como los niños representan una serie de escenas a través del juego, que sirven como experiencias. Vygotsky estableció que el juego es una actividad social en la que los niños trabajan juntos para adquirir papeles o roles que son complementarios al propio (Acuña et al, 2020).

Centrarse en el juego simbólico y enfatizar cómo el niño transforma ciertos objetos en su mente en otros objetos con diferentes significados, por ejemplo cuando corre como un caballo con una escoba. Esta forma de afrontar las cosas ayuda a desarrollar las capacidades simbólicas de los niños (Baquero et al, 2019).

El juego permite el desarrollo para el niño. Según Vygotsky, el juego desarrolla

relaciones entre el contexto sociocultural en el que viven los niños, afirmando que durante el juego los niños se proyectan en las actividades de los adultos de su cultura y recitan historias sobre su futuro, porque el juego en sí implica un conjunto de conductas como los niños perciben y adquieren representaciones según sus ciclos evolutivos, lo que las convierte en una fuente importante de desarrollo (Acuña et al, 2020).

Por otra parte, se describe a la variable de creatividad y la define como la capacidad de crear ideas a partir de conceptos ya establecidos, lo que facilitará la convivencia entre los niños y producirá conocimientos innovadores. También creará vínculos afectivos y ayudará a los niños a resolver problemas de manera creativa a partir de sus experiencias y de la mano de las instrucciones de los maestros (Zuloeta et al, 2021).

Para el investigador Valdivia (2022) la creatividad es un proceso con muchos usos y campos que ayuda en el desarrollo humano. Lograr su desarrollo en la etapa preescolar favorecerá el bienestar emocional, psicológico e intelectual de los niños, siendo importante en el desarrollo de su educación inicial y primaria. Por lo tanto, el papel del maestro es crucial, ya que es él quien a través de diferentes estrategias puede despertar la creatividad de los niños.

La creatividad en el juego es crucial e imprescindible para que los niños desarrollen sus habilidades y adquieran las competencias necesarias para resolver actividades lúdicas específicas. Esto les permitirá experimentar con nuevas ideas, formas de pensar y de abordar una problemática, lo que resultará en actividades creativas. Para fortalecer y desarrollar su potencial, es fundamental desarrollar esta cualidad innata en los seres humanos en un ambiente adecuado, a través de estrategias didácticas y a edades tempranas (Díaz, 2019).

En ese sentido se ha trabajado con dimensiones de la creatividad, siendo la primera dimensión la fluidez, definida como la capacidad de ideas que surgen de forma rápida y tienen la resolución de problemas de manera creativa y novedosa. La segunda dimensión es llamada flexibilidad, permite lidiar con una problemática y encontrar una solución, es decir, permite cambiar el pensamiento, modificarlo a partir de nuestros propios conceptos, repensándolos, reorientándolos, transformándolos y transformándolos de manera positiva y óptima. La tercera dimensión es la originalidad, permite a los niños crear alternativas

nuevas e ingeniosas a partir de su libertad, lo que les permite crear alternativas diferentes a las que ya están acostumbrados (Coronado, 2023).

Desde las bases teóricas que fundamentan la variable llamada creatividad, se tomó en cuenta la teoría de Piaget, considerando el centro de desarrollo de la capacidad imaginativa. Tomando en cuenta los maestros saben que los niños en el nivel inicial ingresan con conocimientos previos y diversas experiencias de vida, y que se debe saber aprovechar estas experiencias para la formación creativa del niño. El desarrollo diario de su capacidad creativa permite que el niño desarrolle la capacidad de percepción, afectividad y toma de decisiones (Piaget, 1975).

Una buena posición para desarrollar la creatividad no está limitada por esquemas, lo que permite ser dinámico en cualquier situación que se le presente. Si se puede mantener esa libertad y naturalidad desde el principio, dando seguridad en sí mismos, se mantiene el progreso constante en la imaginación creadora, que es la actividad asimiladora en estado de espontaneidad, no se debilita con la edad, sino que, gracias a los progresos correlativos de la acomodación, se reintegra gradualmente en la inteligencia, la cual se amplía en la misma proporción (Zamora, 2019).

Por tanto la creatividad expresiva es una forma independiente donde los conocimientos, la originalidad y la calidad del producto no son tan importantes como el proceso de creación, como en la creatividad productiva. Creatividad inventiva: productos artísticos o científicos en los que existe una tendencia a controlar la actividad libre y a desarrollar técnicas para la fabricación de productos acabados. Los exploradores, inventores, descubridores y el uso de materiales, métodos, medios y técnicas, así como la creatividad innovadora, nos brindan ejemplos de creatividad en las que intervienen el ingenio. Perfeccionamiento mediante la implementación de ajustes que involucran conocimientos conceptuales. Nueva creatividad. desarrollar principios o supuestos completamente nuevos que sustentan el surgimiento de nuevas escuelas de arte, literarias, musicales, científicas, etc. (Valdivia, 2023).

En ese sentido como futura educadora del nivel inicial, se resalta al niño de la educación inicial como un niño ansioso por resolver los problemas por sí mismo, se enfrenta a situaciones nuevas y a veces busca soluciones que los adultos no pueden encontrar. Y en ese proceso es importante el desarrollo de capacidades de creatividad que los hace ser único en su forma de adquirir la autonomía

II. METODOLOGÍA

2.1 Enfoque:

Enfoque: tipo cuantitativo, siendo que se recopiló, observó y comparó la información recolectada para interpretar y explicar de qué el juego como estrategia mejoran la creatividad en los niños del nivel inicial.

Al respecto Hernández et al. (2018) sostuvieron que las investigaciones cuantitativas se generaron a partir del recojo de información o datos que son medibles para su procesamiento, con la finalidad de probar una hipótesis, basándose en el análisis de los datos estadísticos para identificar patrones de comportamientos.

Tipo:

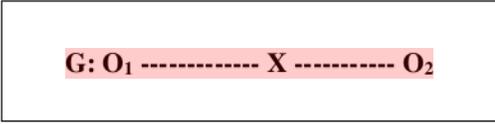
fue descriptivo porque las variables fueron identificadas y descritas de acuerdo al propósito del estudio. Simón (2021) explicó que la indagación descriptiva corresponde a costumbres y lugares que se interpretan para describir elementos e individuos.

Fue de nivel explicativo porque evaluaron la influencia de los juegos como estrategia de estudio en el aprendizaje, para ello se realizará la contratación de las hipótesis. En ese sentido, Hernández, et al. (2018), manifestaron que estos estudios van más allá de la descripción de conceptos, fenómenos o de sus relaciones y van dirigidos a responder las diferentes causas de los fenómenos o eventos sociales, en donde su interés principal es explicar por qué se relacionan dos o más variables

2.2 Diseño de investigación

Diseño: fue pre experimental, porque aplicó el pre test para identificación del nivel de creatividad en el que se encontraron los niños, luego se aplicó el juego como estrategia, y luego se evaluó la creatividad de los niños mediante un post test, por ello Hernández (2018) describió sobre los estudios de preexperimental se denominaron así porque su grado de control es mínimo. Son diseños con un grupo único”

¹ En ese sentido, el diseño del diagrama fue de la siguiente manera:



Donde:

¹ G: muestra (22 niños de 5 años de una institución educativa Sullana- Piura, 2022).

O₁: pre test (prueba que se tomó a los estudiantes antes de aplicar el juego como estrategia).

¹ X: Juego como estrategia.

O₂: post test (prueba después de haber aplicado el juego como estrategia).

2.3 Población, muestra y muestreo

Población: la cantidad poblacional estuvo conformada por 200 niños de 3, 4 y 5 años del nivel Inicial, distribuidos en 09 aulas en una institución educativa: IE Roberto Morales Rojas, ubicada en la Provincia de Sullana, en el departamento de Piura.

¹ Según Arias et al. (2018) define a la población como el conjunto de casos que es limitado y de manera accesible y que es importante para la elección de la muestra según los criterios específicos.

Según los datos estadísticos, la población se obtuvo de la siguiente manera:

Tabla 1

Población del Nivel Inicial de la IE Roberto Morales Rojas, 2023

Institución Educativa	Edad	Aula	Niños
Una institución Educativa en Sullana	03 años	Aula 1	20
		Aula 2	20
		Aula 3	20
	04 años	Aula 1	22
		Aula 2	22
		Aula 3	21
	05 años	Aula 1	22
		Aula 2	22

	Aula 3	21
Total		200

Nota. Nómina de matrícula

Muestra: la cantidad muestral fue de 22 niños y niñas de 05 años del Aula “leales”, pertenecientes a una institución educativa, Sullana. La muestra, según Para Hernández (2018), la muestra “es un subgrupo de la población o universo” (p.171).

Tabla 2

Muestra de Estudiantes de la I.E Roberto Morales Rojas, 2023

Grado	Aula	Hombres	Mujeres	Total
5 años	Leales	13	09	22

Nota. Nómina de matrícula

Muestreo: fue muestreo no probabilístico por conveniencia. Según Anastasio et al. (2020) manifestaron que el muestreo intencional o por conveniencia, que describe el proceso de selección según los métodos que no son aleatorios en una muestra que posee características de una población objetivo.

2.4 Técnicas e instrumentos de recojo de datos

Técnica: fue la Observación. En ese sentido Chávez (2021) sostuvo esta técnica como la técnica de mayor frecuencia según el comportamiento de los estudiantes y que le ayuda en el proceso al docente poder observar de forma directa el aprendizaje.

Instrumento de recojo de datos: se aplicó una lista de cotejo como instrumento, que permitió recoger evidencia de la variable creatividad en una institución educativa en Sullana.

Por su parte, Coronado (2023) refiere que la lista de cotejo, como herramienta de investigación, la lista de verificación o cotejo se puede utilizar para documentar qué tan bien los usuarios realizan acciones físicas, habilidades motoras o los resultados de su trabajo.

La estructura de la lista de cotejo será la siguiente: Para la variable Juego como estrategia contiene 4 dimensiones que son: juego de memoria, Juego de rompecabezas, juego de dibujar y pintar, Juego de invención, y juego de construcción, todas con 3 ítems cada una, sumando un total de 15 ítems.

La variable creatividad compuesta por 3 dimensiones: Fluidez, Flexibilidad, y originalidad, cada una con 3 ítems en total suman 9 ítems. A cada respuesta se dio un valor Si (1) y No (0). Cada niño arrojará un valor total del instrumento lista de cotejo lo cual se utilizará un baremo para ubicar cada puntaje de los niños por niveles.

El baremo su escala y rango será:

Tabla 3

Niveles y Rangos de la Dimensión creatividad

Baremo	
Niveles	Rangos
	Creatividad
Logro esperado	7-9
Proceso	4-6
Inicio	0-3

2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de la información

Partiendo de la base de datos que se recopiló mediante el uso del instrumento lista de cotejo (la cual pasó previamente por un proceso de validez y confiabilidad utilizando el KR-20 por ser dicotómica con una prueba piloto para luego usarla en la muestra de estudio) donde el total de puntajes se ubicará a cada niño por niveles según el baremo: en nivel inicio (0-3); nivel proceso (4-6) y nivel logrado (7-9) con el análisis estadístico.

El tratamiento de datos se realizó utilizando el método tabular, a través del programa Microsoft Excel.

La presentación del análisis e interpretación de los resultados se realizó mediante tablas, cuadros y gráficos estadísticos. Por ser una muestra de 22 elementos se usó la “prueba de normalidad” empleando el método Shapiro Will. Se efectuó la “prueba de hipótesis con Wilcoxon”

2.6 Aspectos éticos en investigación

El “Código de Ética en Investigación”, aprobado por el “Consejo Universitario” el 3 de febrero de 2021 con Resolución N° 014-2021/UCT-R concluyó que para que los procesos investigativos se realicen deben estar orientados al cumplimiento de principios institucionales y valores humanos, que servirán como norma de conducta moral en los campos científico y humanístico.

Por lo tanto, para realizar nuevas investigaciones, todo investigador de la Universidad Católica de Trujillo está obligado a sostener los siguientes principios éticos: respeto al individuo, apego a los estándares institucionales, nacionales e internacionales. Humanidad, consentimiento previo, informado y expreso, objetividad y rigor científico, apoyo al desarrollo sostenible, rendición de cuentas, justicia y bien público, y publicación responsable de investigaciones.

El Código de Ética se tomó en cuenta sobre los deberes y escritos del Comité de Ética, la integridad científica, la difusión de resultados, los derechos de propiedad intelectual y las acciones disciplinarias por incumplimiento o infracción. Las funciones que estuvieron dirigidas y supervisadas por el “Comité de Ética de la Facultad” están sujetas a revisión por el Comité de Ética y Publicaciones en caso de disputa.

III. RESULTADOS

Los resultados se trabajaron de acuerdo a los objetivos planteados y luego fueron procesados en el programa SPSS versión 26. Obteniendo lo siguiente:

En el Objetivo Específico 1. Evaluar el nivel de creatividad de los niños de 5 años en la I.E Roberto Morales Rojas, Sullana- Piura, 2023, antes de la aplicación del juego como estrategia, mediante un pre test.

Tabla 4

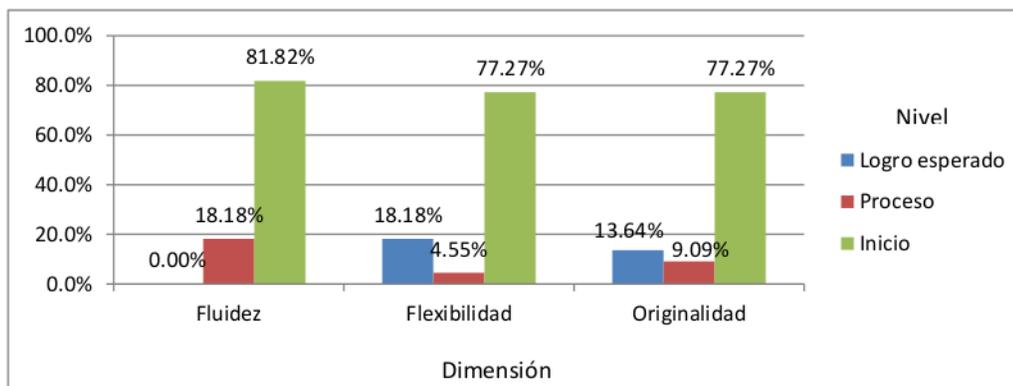
Nivel de Logro por Dimensiones de la Creatividad en el Pre Test

NIVEL DE LOGRO	Dimensiones						Total
	Fluidez		Flexibilidad		Originalidad		
	fi	%	fi	%	fi	%	
Logro esperado	0	0.00%	4	18.18%	3	13.64%	7
Proceso	4	18.18%	1	4.55%	2	9.09%	7
Inicio	18	81.82%	17	77.27%	17	77.27%	52
TOTAL	22	100%	22	100%	22	100%	

Nota. Datos obtenidos de la lista de cotejo tomada como pre test.

Figura 1

Nivel de Logro de la Creatividad por Dimensiones en el Pre Test



Nota. Datos obtenidos de la tabla 1.

En la tabla 4 y figura 1 se observa que al evaluar la variable Creatividad los mayores

porcentajes ¹ de niños se ubicaron en el nivel inicio en sus tres dimensiones: fluidez con 81.8%; Flexibilidad con 77.27% y originalidad con 77.2%; en el nivel proceso en la dimensión fluidez 18%, originalidad el 9% y en la flexibilidad un 4.5%; y en nivel logro esperado el 18% en flexibilidad, 13.64% en originalidad y 0% en fluidez. Concluimos que los niños de 5 años tienen serias deficiencias en su creatividad en sus tres dimensiones.

Objetivo Específico 2. Aplicar el juego como estrategia para desarrollar la creatividad en los niños de 5 años de la I.E. Roberto Morales Rojas, Sullana - Piura, 2023.

Tabla 5

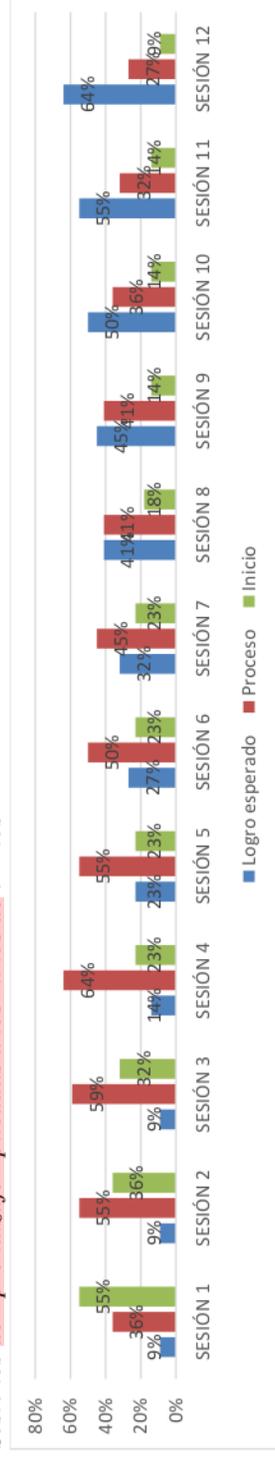
Sesiones de Aprendizaje Aplicadas a los Niños de 5 Años

Niveles	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Sesión 4		Sesión 5		Sesión 6		Sesión 7		Sesión 8		Sesión 9		Sesión 10		Sesión 11		Sesión 12		
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	
Logro esperado	2	9%	2	9%	2	9%	3	14%	5	23%	6	27%	7	32%	9	41%	0	45%	1	50%	1	55%	2	64%	
Proceso	8	36%	1	4%	3	12%	59%	4	64%	2	55%	1	50%	0	45%	9	41%	9	41%	8	36%	7	32%	6	27%
Inicio	1	4%	2	8%	5	20%	2	8%	5	20%	5	20%	5	20%	4	16%	3	12%	3	12%	3	12%	3	12%	
Total	2	100%	2	100%	2	100%	2	100%	2	100%	2	100%	2	100%	2	100%	2	100%	2	100%	2	100%	2	100%	
	2	%	2	%	2	%	2	%	2	%	2	%	2	%	2	%	2	%	2	%	2	%	2	%	

Nota. Datos de las sesiones.

Figura 2

Sesiones de Aprendizaje Aplicadas a los Niños de 5 Años



Nota. Datos de la tabla 5

1 En la tabla 5 y figura 2 se observa que a medida que se va desarrollando las sesiones de aprendizaje los estudiantes con nivel logrado que son solo el 9% van incrementado moderadamente y a partir de la sesión N° 5 se aprecia un crecimiento sostenible en el porcentaje de estudiantes que van alcanzado el nivel logro llegando hasta el 68% y simultáneamente los estudiantes que se encontraban en su gran mayoría en el nivel inicio (73%) van disminuyendo paulatinamente hasta alcanzar un 9% al final de las sesiones.

1 **Objetivo Específico 3.** Evaluar el nivel de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.

Roberto Morales Rojas, Sullana - Piura, 2023 mediante un post test.

Tabla 6

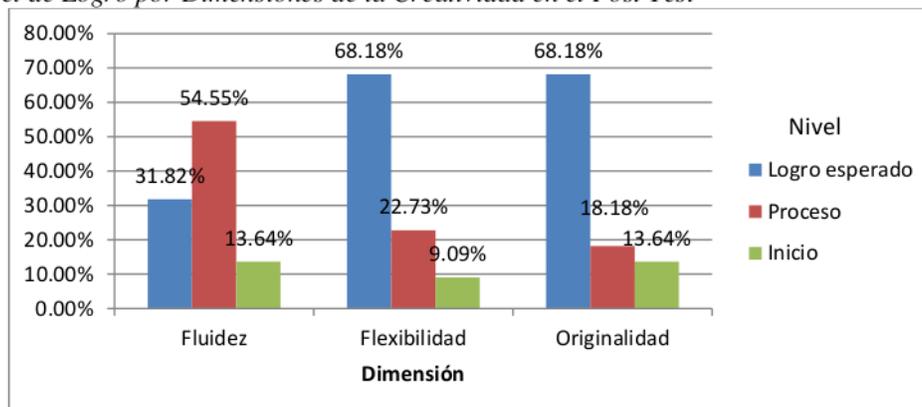
Nivel de Logro por Dimensiones de la Creatividad en el Post Test

NIVEL DE LOGRO	Dimensiones						Total
	Fluidez		Flexibilidad		Originalidad		
	fi	%	fi	%	fi	%	
Logro esperado	7	31.82%	15	68.18%	15	68.18%	37
Proceso	12	54.55%	5	22.73%	4	18.18%	21
Inicio	3	13.64%	2	9.09%	3	13.64%	8
TOTAL	22	100%	22	100%	22	100%	

Nota. Datos obtenidos de la lista de cotejo tomada como Post test.

Figura 3

Nivel de Logro por Dimensiones de la Creatividad en el Post Test



Nota. Datos obtenidos de la tabla 6.

En la tabla 6 y figura 3, se observa que en el ¹ **post test los niños de la I.E. Roberto Morales Rojas** se ubicaron en nivel logro esperado en la dimensión originalidad y flexibilidad con 68,18% cada una y en fluidez 31.82%; en el nivel proceso en fluidez con 54.55%, en flexibilidad con 22% y un 18.18% en originalidad; y en el nivel inicio el 13% en fluidez, el 9% en flexibilidad y 13.64% en originalidad. Concluyendo que hubo una mejoría en la creatividad en sus tres dimensiones quedando un porcentaje menor de niños en el nivel de inicio.

Objetivo Específico 4. Comparar el pre test y el post test para ver el nivel de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E. Roberto Morales Rojas, Sullana – Piura, antes y después de la aplicación del juego como estrategia.

Tabla 7

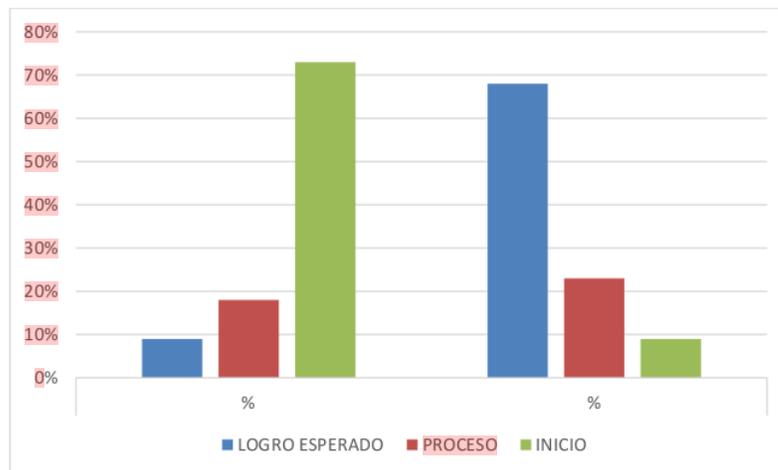
Comparación del Nivel de Creatividad entre el Pre y Post test

NIVELES	PRE TEST		POST TEST	
	f	%	f	%
LOGRO ESPERADO	2	9%	15	68%
PROCESO	4	18%	5	23%
INICIO	16	73%	2	9%
TOTAL	22	100%	22	100%

Nota. Datos obtenidos de la lista de cotejo tomadas a los niños de Inicial

Figura 4

Comparación del Nivel de Creatividad entre el Pre y Post test



Nota. Datos de la tabla 7.

En la tabla 6 y figura 3, se observa que en el pre test los niños de la I.E. Roberto Morales Rojas se ubicaron en el nivel inicio un 73% existiendo una deficiencia en la dimensión creatividad, luego de aplicar la estrategia hubo un incremento altitudinal de esta dimensión ubicándose los niños en nivel de logro esperado en el post test con un 68%. Concluyendo que la estrategia fue asertiva ocasionando una mejoría en la dimensión creatividad.

Objetivo general: Determinar los juegos que ayuden a mejorar la creatividad en los niños de 5 años de la IE Roberto Morales Rojas, Sullana - Piura, 2023

Según la prueba estadística de rangos con signos de Wilcoxon, se obtiene un estadístico de prueba $Z=-4.124$ y un valor $p=0.000$ que es menor al nivel de significancia ($\alpha=0.05$), por tanto se rechazó la hipótesis nula, es decir, se aceptó de hipótesis del investigador, por lo tanto existe evidencia estadística suficiente para afirma que los juegos como estrategia influyen significativamente en mejorar el desarrollo de la creatividad de los alumnos de Inicial de la I.E Roberto Morales Rojas ,en sus tres dimensiones fluidez, flexibilidad y originalidad.

4.2. Resultados inferenciales

4.2.1. Prueba de Normalidad

Hipótesis:

Ho: Los datos sobre los puntajes de los alumnos antes y después del test siguen una distribución normal

H1: Los datos sobre los puntajes de los alumnos antes y después del test no siguen una distribución normal

Nivel de significancia seleccionado: $\alpha=0.05$

Estadístico de Prueba: Como el tamaño de muestra ($n=22$) es menor que 50 se usara la prueba de Shapiro-Wilk.

Tabla 8

Prueba de Normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre_Pos_tes	,200	22	,022	,919	22	,073

a. Corrección de significación de Lilliefors

Estadístico de prueba=0.919

p-valor= 0.073

Regla de decisión con p-valor:

Si, p-valor <0.05 entonces se rechaza Ho

Si, $p\text{-valor} \geq 0.05$ entonces no se rechaza H_0

Decisión y Conclusión:

Como el $p\text{-valor} = 0.073 \geq 0.05$ entonces, no se rechaza H_0 , por tanto se puede concluir que los puntajes si se ajustan a una distribución normal, a un nivel de significancia del 5%.

Prueba de hipótesis

Contraste de prueba de hipótesis general

Hi: El juego como estrategia desarrolla significativamente la creatividad de los niños de 5 años en la IE Roberto Morales Rojas, Sullana- Piura, 2023.

Ho: El juego como estrategia no desarrolla significativamente la creatividad de los niños de 5 años en la IE Roberto Morales Rojas, Sullana- Piura, 2023.

Tabla 9

La Prueba de Rangos con Signo de Wilcoxon.

Rangos				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pre Test - Pos Test	Rangos negativos	22 ^a	11,50	253,00
	Rangos positivos	0 ^b	,00	,00
	Empates	0 ^c		
	Total	22		

a. Pre Test < Pos Test
b. Pre Test > Pos Test
c. Pre Test = Pos Test

Estadísticos de prueba^a

	Pre Test - Pos Test
Z	-4,124 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

En la tabla 9 según la prueba estadística de rangos con signos de Wilcoxon, se obtiene un estadístico de prueba $Z = -4.124$ y un valor $p = 0.000$ que es menor al nivel de significancia ($\alpha = 0.05$), por tanto se rechaza la hipótesis nula, es decir, se acepta de hipótesis del investigador, por lo tanto existe evidencia estadística suficiente para afirmar que los juegos como estrategia influyen significativamente en mejorar el desarrollo de la creatividad de los alumnos de Inicial I.E Roberto Morales Rojas, Sullana-Piura, 2023.

IV. DISCUSIÓN

Según los resultados del análisis fue cuantitativo, descriptivo de nivel explicativo porque evaluaron la capacidad de influencia lúdica como una estrategia de estudio en el aprendizaje, para ello se realizará la contratación de las hipótesis. Además fue de diseño pre experimental, porque aplicó el pre test para identificación del nivel de creatividad en el que se encontraron los niños, luego se aplicó el juego como estrategia, y luego se evaluó la creatividad de los niños mediante un post test.

En ese sentido, tuvo como objetivo general: Determinar los juegos que ayuden a los infantes para el mejoramiento de creatividad de la IE Roberto Morales Rojas, Sullana - Piura, 2023.

Se tuvo como resultados, antes de la aplicación del juego como estrategia, mediante la aplicación del pre test se observó que la variable Creatividad de niños se ubicaron en el nivel inicio en sus tres dimensiones: fluidez con 81.8%; Flexibilidad con 77.27% y originalidad con 77.2%; en el nivel proceso en la dimensión fluidez 18% , originalidad el 9% y en la flexibilidad un 4.5%; y en nivel logro esperado el 18% en flexibilidad, 13.64% en originalidad y 0% en fluidez.

Similar a los resultados de Cairampoma (2019), que mostró que el 28,35% de los niños y niñas alcanzaron la creatividad antes de utilizar estas estrategias, pero en 15 sesiones de enseñanza hubo un claro avance, el 69,82% de los niños y niñas de 5 años al nivel de escuela primaria. La creatividad de las niñas aumentó un 41,48%. Con base en los resultados obtenidos y analizando la prueba de hipótesis T de los estudiantes, concluimos que la aceptación de la hipótesis general del estudio apoya el uso de rompecabezas y tareas de trabalenguas para promover el desarrollo de la creatividad.

A comparación de Ríos (2021), los juegos verbales son cruciales para el desarrollo temprano de los infantes porque es el momento en que comienza a desarrollarse su memoria y razonamiento, motivándolos a aprender e interactuar y permitiéndoles trabajar directamente con su imaginación. Debido a que el desarrollo de la creatividad de los niños se ve muy favorecido por el uso de estrategias didácticas en las sesiones de aprendizaje, su aplicación en las sesiones aumenta a medida que pasa el tiempo. Para permitir que los niños jueguen libremente y con alegría y ejerciten su creatividad a través de su propia interpretación de las actividades sugeridas, cada estrategia debe ir acompañada de instrucciones y motivación del docente.

Desde el punto de investigadora, se puede sostener que es necesaria la aplicación de los juegos para incentivar la creatividad en los niños en edades tempranas, en donde el rol fundamental del docente es de suma importancia, toda vez que a través de estrategias didácticas como el juego podrá incentivar la motivación, la participación, y el autodominio, con la finalidad de que los niños desarrollen su inteligencia en búsqueda de ideas creativas e innovadoras en el desarrollo de las competencias deseadas.

En cuanto al objetivo específico: ¹Aplicar el juego como estrategia para desarrollar la ¹creatividad en los niños de 5 años de la ¹IE Roberto Morales Rojas, Sullana - Piura, 2023, se evidenció ¹la aplicación de las sesiones de aprendizaje ¹los estudiantes con nivel logrado (9%) incrementan de manera moderada y ¹a partir de la sesión N° 5 se observa ¹un crecimiento de 68% de niños ¹que van alcanzado el nivel logro y ¹simultáneamente los estudiantes que se encontraban en su gran mayoría en el nivel ¹inicio (73%) disminuyen paulatinamente hasta alcanzar un 9% al final de las sesiones.

¹Al contrario de Zorrilla (2020), quien definió el desarrollo de talleres lúdicos como una estrategia de aprendizaje, estimuló con éxito el 82,9% de la creatividad infantil y concluyó que los talleres lúdicos permiten que los niños desarrollen la creatividad en todos los niveles.

Al respecto Diaz (2022) sostuvo que la creatividad es muy importante en el desarrollo de los niños siendo que con ello poseerán más inventiva en los muchos aspectos de su vida ya sea en el aspecto social con en su entorno, es por ello que se deben aplicar diferentes estrategias con la finalidad de desarrollar la creatividad en los niños.

Al respecto Luna et al. (2020) sostuvieron que el juego es el medio idóneo para que los niños puedan relacionarse y adentrarse al complejo mundo de las relaciones sociales, así como es un medio importante para que el niño aprenda, capte y asimile la información de manera más rápida e idónea, es por ello que se debe utilizar el juego a través de exigencias didácticas, con la finalidad de que puedan contribuir al desarrollo intelectual y emocional del infante.

Al evaluar el nivel de la creatividad en los niños de 5 años de la IE Roberto Morales Rojas, Sullana - Piura, 2023 mediante un post test, se observó que en el post test los niños de la I.E. Roberto Morales Rojas el 68,8% se ubicaron en nivel logro esperado en la dimensión originalidad y flexibilidad y en fluidez 31.82%; en el nivel proceso en fluidez con 54.55%, en flexibilidad con 22% y un 18.18% en originalidad; y en el nivel inicio el 13% en fluidez, el 9% en flexibilidad y 13.64% en originalidad. Concluyendo que hubo una mejoría en la creatividad en sus tres dimensiones quedando un porcentaje menor de niños en el nivel de inicio.

Este resultado es desigual de Cáceres y Puma (2021) en donde se evidenció ¹ que el uso de los juegos mejora favorablemente la creatividad de los niños, demostrando que existe una directa relación entre los juegos y el desarrollo de la creatividad en los niños, siendo el impacto de manera significativa en la evolución de la creatividad de los infantes.

Similar de lo reportado por Acuña et al .(2020) argumentaron que si la creatividad de los niños se desarrolló a través del juego, en fluidez, flexibilidad y originalidad, lo que condujo al desarrollo de habilidades mentales, la interacción y la creación de una nueva forma de realizar las actividades de forma libre y de forma autónoma. Como resultado, fue crucial utilizar estímulos a través de estrategias que apoyen el desarrollo del proceso creativo en el aprendizaje de los niños. Al ¹ comparar el pre test y el post test para ver el nivel de la creatividad en los niños de 5 años de la IE Roberto Morales Rojas, Sullana – Piura, se observó que en el pre test los niños se ubicaron en el nivel inicio un 73% existiendo una deficiencia en la dimensión creatividad, luego de aplicar la estrategia hubo un incremento altitudinal de esta dimensión ubicándose los ¹ niños en nivel de logro esperado en el post test con un 68% .

Y semejante con la investigación de Anastacio (2020), que obtuvo como resultados al comparar los datos obtenidos antes y después de aplicar la propuesta de intervención, la capacidad de creatividad respecto al nivel Logrado se incrementó significativamente de cero al 65%, concluyendo que la estrategia como es el juego en niños de 3 años ¹ permitió que éstos desarrollarán las dimensiones de originalidad, fluidez y flexibilidad mejorando su capacidad de creatividad.

Al respecto, López (2020) afirmó que el juego es un comportamiento necesario para el desarrollo humano que ocurre de forma natural y fomenta la participación activa al mismo tiempo que enciende la creatividad del niño. En similar línea, Chávez (2020) la caracterizó como una actividad grupal e individual que fomenta la espontaneidad, la libertad y la confianza en uno mismo de manera alegre y amena.

En este sentido, se puede decir que incorporar juegos a las lecciones ayuda a que los niños sean más fluidos, adaptables y originales. Son cualidades de creatividad que cada niño exhibe a través de su independencia e innovación en sus ideas y obras de arte. Ejercicios planteados en las sesiones de aprendizaje, fomentando la participación, la seguridad en sí mismos, el autocontrol y un mejor desarrollo entre sus compañeros.

V. CONCLUSIONES

Primera conclusión: al evaluar la variable Creatividad los mayores porcentajes de niños se ubicaron en el nivel inicio en sus tres dimensiones: fluidez con 81.8%; Flexibilidad con 77.27% y originalidad con 77.2%; en el nivel proceso en la dimensión fluidez 18%, originalidad el 9% y en la flexibilidad un 4.5%; y en nivel logro esperado el 18% en flexibilidad, 13.64% en originalidad y 0% en fluidez. Concluimos que los niños de 5 años tienen serias deficiencias en su creatividad en sus tres dimensiones.

Segunda conclusión: A medida que avanza el curso de estudio, sólo el 9% de los estudiantes ha alcanzado el nivel de competencia, lo que representa un aumento moderado. A partir de la Sección 5, la proporción de estudiantes que han alcanzado el nivel de competencia continúa aumentando. el 68%, mientras que la mayoría del alumnado de secundaria (73%) va disminuyendo hasta llegar al 9% al final del curso.

Tercera conclusión: en el post test los niños de la I.E. Roberto Morales Rojas se ubicaron en nivel logro esperado en la dimensión originalidad y flexibilidad con 68,18% cada una y en fluidez 31.82%; en el nivel proceso en fluidez con 54.55%, en flexibilidad con 22% y un 18.18% en originalidad; y en el nivel inicio el 13% en fluidez, el 9% en flexibilidad y 13.64% en originalidad. Concluyendo que hubo una mejoría en la creatividad en sus tres dimensiones quedando un porcentaje menor de niños en el nivel de inicio.

Cuarta conclusión: el pre test los niños de la I.E. Roberto Morales Rojas se ubicaron en el nivel inicio un 73% existiendo una deficiencia en la dimensión creatividad, luego de aplicar la estrategia hubo un incremento altitudinal de esta dimensión ubicándose los niños en nivel de logro esperado en el post test con un 68%. Concluyendo que la estrategia fue asertiva ocasionando una mejoría en la dimensión creatividad.

Quinta conclusión: la prueba estadística de rangos con signos de Wilcoxon, se obtiene un estadístico de prueba $Z=-4.124$ y un valor $p=0.000$ que es menor al nivel de significancia ($\alpha=0.05$), por tanto se rechazó la hipótesis nula, es decir, se aceptó de hipótesis del investigador, por lo tanto existe evidencia estadística suficiente para afirmar que los juegos como estrategia influyen significativamente en mejorar el desarrollo de la creatividad de los alumnos.

VI. RECOMENDACIONES

Primera recomendación: Al equipo técnico de la IE Roberto Morales Rojas se les recomienda presentar los resultados de esta investigación para darlo a conocer a los padres de familia de 5 años y puedan tomar con responsabilidad el compromiso de ayudar a sus niños en el desarrollo de su creatividad.

Segunda recomendación: Proponer a la IE Roberto Morales Rojas el fortalecimiento de capacidades respecto a los beneficios que se obtienen de la creatividad gracias al juego y las diferentes capacidades de imaginación que pueden desarrollar los niños.

Tercera recomendación: se sugiere a las autoridades de la IE Roberto Morales Rojas la creación de talleres escolares en donde se apliquen actividades lúdicas con la finalidad de conseguir una mejora en la creatividad de los niños, así como concurso a nivel de aulas.

Cuarta recomendación: se promueve a los docentes la aplicación de estrategias didácticas como los juegos con la finalidad de incentivar la creatividad en los niños, siendo de vital importancia la motivación con que apliquen estas estrategias, para poder proyectar en los niños el deseo y las ganas de innovar y crear.

Quinta recomendación: fortalecer en los padres de familia la incorporación de actividades lúdicas dentro del entorno familiar, como los juegos con la finalidad de acercar al niño al vínculo familiar, lograr seguridad y motivación, así como estrechar los lazos familiares, todo ello lograr impactar significativamente en la creatividad de los niños.

REFERENCIAS

- Acuña, M., Barragán, J., & Triana, D. (2020). *Crea tu estrategia, videojuego para potenciar la creatividad en niños en edad inicial*. Zona Próxima, 32, 55-74. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2145-94442020000100031
- Anastacio, M. (2020) *El juego libre como estrategia didáctica para desarrollar la creatividad en los niños de 03 años de la Institución Educativa Particular Jesús Mi Buen Pastor De Villa Pedregal Grande, Catacaos – 2018*. [Tesis de grado] http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/17587/CREATIVIDAD_JUEGO_LIBRE_ANASTACIO_RIVAS_MARIA_IRMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Baquero, S., Rodríguez, S., y Carrillo, S. (2019). El juego simbólico como propuesta pedagógica para desarrollar la expresión corporal en niños y niñas de 6 a 8 años de edad. [Proyecto para optar por el título de Especialista en Docencia Universitaria] Repositorio Universidad Cooperativa de Colombia. <https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/9be32882-1e1d-433a-b1e2-3e898d4b01f6/content>
- Bustamante N. Mosqueda J (2021). El juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo de niños /niñas de nivel preparatoria [trabajo académico para obtener el grado de educador en el nivel inicial] Repositorio Universidad Técnica de Machala. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/17106/1/EL%20JUEGO%20SIMBOLICO%20Y%20EL%20DESARROLLO%20DEL%20PENSAMIENTO%20CREATIVO%20EN%20NI%C3%91OS%20DE%20NIVEL%20PREPARATORIA>

[%20-%20Josselyn%20Ariana%20Mosquera%20Ramos.pdf](#)

Cáceres N., Puma C (2021). Los juegos caseros y el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Pablo de San Jerónimo, Cusco – 2019. [Tesis Para optar al Título Profesional de Licenciadas en Educación. Especialidad Inicial – Primaria]. Repositorio Universidad Andina del Cuzco. https://repositorio.uandina.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12557/4262/Nohelia_Cynthia_Tesis_bachiller_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cairampoma C (2019). Uso de adivinanzas y trabalenguas para desarrollar la creatividad en los niños y niñas de cinco años de la I.E. Carlos Noriega Jimenez De Vichaycoto, Huánuco. 2018 [Tesis Para Optar El Grado De Maestra En Educación Con Mención En Docencia, Currículo E Investigación]. Repositorio Uladech. repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/21545/ADIVINANZAS_TRABALENGUAS_CAIRAMPOMA_JUMPA_CARMEN_GUILLERMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Chavez, L. (2021) *Juego infantil con la socialización en niños de inicial de la I.E.P Nuestro Pequeño Universo de Sullana 2021*[Tesis para obtener título profesional Universidad UCV]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/118360/Chavez_CLD-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Coronado, C.(2023) Juego libre en la creatividad en los niños de la institución educativa inicial N°536 “Paul Harris”, Sullana, piura-2021. [Tesis de grado] https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/32288/CREATIVIDAD ESTRATEGIA_CORONADO_RIVERA_CARMEN_GUISELA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Delgado, L. (2022). El juego libre para desarrollar autonomía en los niños de 4 años de la I.E. Jorge Basadre (Complejo), Sullana-Piura, 2020 [tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial]. Repositorio Uladech. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28911/JUEGO_LIBRE_DELGADO_GALVEZ_LISBET.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Diaz, A. (2019). *El desarrollo socioemocional de los niños de 5 años a través de los juegos tradicionales preescolar* [Tesis de pregrado]. <https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/bd4eade2-292c-4a27-a37e-a694c4beb97c>
- Diaz, D. (2022) *Los juegos verbales y su relación con la creatividad en los niños de la institución educativa particular Teresa Gonzales de Fanning de santa Maria* "http://repositorio.unjpsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/7447/TESIS%20Diana%20D%c3%adaz%20Monroy.pdf?sequence=1&isAllowed=y"
- Figueroa, Y. (2019) *Juego libre en sectores para promover Autonomía - niños de cuatro años - Institución Educativa Privada Santa Ana School – Chiclayo - 2018*. [Tesis de grado] https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/35832/Figueroa_CYV.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Francisco A. (2023). El juego libre y la creatividad en niños de la Institución Educativa N° 1783 Santa Rosa de Panakiari -Satipo 2023 [Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial] Repositorio Uladech. <https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/34868/CREATIVIDAD ESTRATEGIA FRANCISCO PAQUI ANGY.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Flores, W. (2018). *Los niveles de creatividad de los niños y niñas de cuatro años de la*

Institución Educativa Inicial N° 194 Corazón de Jesús del distrito de Acora en el año 2018 [Tesis de grado, Universidad Nacional del Altiplano].
<http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/10563>

Herrera, K., y Tapia, A. (2020). Importancia del juego simbólico para el desarrollo de la creatividad en la etapa infantil. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/22732>

Galindo, C. (2018). *Juegos tradicionales de la Provincia de Lucanas. Universidad Nacional de Tumbes Facultad de Ciencias Sociales escuela profesional de Educación* [Tesis de pregrado].
<http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/918/GALINDO%20D%c3%8dAZ%2c%20CRIS%20SADRINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

García, A. (2019) *El juego libre en el aprendizaje de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N.º 17 Cuna Jardín de El Agustino – Lima, Perú 2019*[Tesis de grado, Universidad Cesar Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/3879/Garc%c3%ada_EMP.pdf?1&isAllowed=y

Gutierrez, L. (2020) *Juego y creatividad en los niños de tres años del jardín N.º 501 - Sullana* Tesis para obtener el Título de Licenciada en Educación Inicial.
http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/20.500.129076/16870/Tesis_67041.pdf?sequence=1&isAllowed=Institucional UNAP.

Hernandez, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2018). *Metodología de la investigación*. (sexta edición), México. Editorial McGraw-Hill Education. 643.
https://periodicooficial.jalisco.gob.mx/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf

Hernández, R. (2018). *Meodología de la investigación* (McGraw Hil, Vol. 11). México.

- León, N. (2021). *El juego libre como estrategia didáctica para el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes de cuatro años de la Institución educativa 235-distrito Jamalca Amazonas-2021*. [Tesis de pregrado]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/23388/APREN-DIZAJE ESTRATEGIA LEON TORO NERY%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- López, J; Pozo, J; Boderó, Y. y Lóor, N. (2020) *El juego en el desarrollo intelectual del niño* <https://www.uctunexpo.autanabooks.com/index.php/uct/article/view/321/576>
- Martínez, C. (2019). *Jugar es un asunto serio. Pediatría Atención Primaria*, 21(83), 227-229. Epub 09 de diciembre de 2019. http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-76322019000300001&lng=es&tlng=es.
- Muchiut, Á., (2019). Juego y función ejecutiva de planificación en niños de Nivel Inicial. Cuadernos de Neuropsicología / Revista Panamericana de Neuropsicología , 13 (2), 163-170. <https://www.redalyc.org/journal/4396/439667351014/>
- Palacios, Y. & Ruíz, R. (2019) *Diagnóstico de la creatividad de los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Rafaela De La Pasión Veintimilla – Castilla, 2019*. [Tesis de grado] <https://repositorio.unp.edu.pe/bitstream/handle/UNP/2214/EDI-PAL-RUI-2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Piaget, J. (1975). *El desarrollo del pensamiento*. Buenos Aires: Paidós.
- Quispe, R. (2018). Estrategias para desarrollar la creatividad en niños de educación inicial. (Trabajo académico presentado para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad de Educación Inicial). Universidad de Tumbes.
- Ríos, M. (2021) *Los Juegos Verbales como Estrategia Metodológica para Fortalecer las*

Habilidades Comunicativas en niños de 5 años de la I.E.I. 086 Divino niño de Santa María. [Tesis de post grado- Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]
<http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/4835/Melina%20Maresa%20R%c3%ados%20Chau.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Torrance, E. (1965). Scientific Views of Creativity and Factors Affecting its Growth. *Daedalus*, 94(3), 663-681. Base de datos Gatech.
<https://www.cc.gatech.edu/classes/AY2018//T>

Unesco (2023). Día Mundial de la creatividad y la innovación en los niños [Citado 01 octubre 2023]. <https://www.un.org/es/observances/creativity-and-innovation-day>

Valdivia, G. (2022) *Desarrollo de la creatividad para mejorar la producción de textos en los estudiantes del sexto grado de primaria de la I.E.P. “Cristo Rey de Reyes” de la provincia de Camaná 2022.* [tesis de Grado- Universidad José Carlos Mariategui].
http://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1789/Luis_tesis_titulo_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Vera, J. (2018). Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de etapa preescolar del Centro de Educación Inicial El Clavelito, año lectivo 2016-2017.
<http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/15237>

Zamora, 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..
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100209&lng=es&tlng=es.](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100209&lng=es&tlng=es)

Zavala, E. (2018). *Estrategias Motivacionales para el Desarrollo de la Creatividad en a Educación Preescolar Del Liceo Naval De Manta.* Ecuador: Universidad Nacional

de Manta. [Tesis de pregrado]. <https://alicia.concytec.gob.pe>

Zorrilla V (2020). Taller de juegos y la creatividad de los niños de 5 años en la Institución Educativa, Samborondón, 2020 [tesis para obtener el grado académico de Maestra en Psicología Educativa] Repositorio UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/52315/Zorrilla_JVG-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Zuloeta, E., Rojas, N., & Caramutti F, V. (2021). La creatividad en estudiantes educación inicial: una revisión bibliográfica. *Conrado*, 17(82), 260-267. Epub 02 de octubre de 2021. Recuperado en 13 de octubre de 2023, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442021000500260&lng=es&tlng=es.



ANEXOS

Anexo 1: Instrumento de recolección de la información

Lista de cotejo

DATOS GENERALES.

Código del estudiante..... fecha:.....

AULA: SEXO: Masculino() Femenino ()

OBJETIVO: Determinar de qué manera los juegos ayudan a mejorar la creatividad en los niños de 5 años de la IE Roberto Morales Rojas, Sullana - Piura, 2023

SI=0 NO=1

N°	DIMENSIONES /ITEMS		
Dimensión 1. Fluidez		SI	NO
1.	Expresas sus ideas con facilidad en diferentes situaciones o contextos.		
2.	Conversa de manera fluida, sin recurrir a repetir las mismas palabras.		
3.	Evita las contradicciones en sus diálogos.		
Dimensión 2. Flexibilidad		SI	NO
4	Tiene la capacidad de adaptarse a un juego según las circunstancias.		
5	Demuestra seguridad a las nuevas circunstancias de un nuevo juego.		
6	Cambia de roles de manera creativa en el juego.		
Dimensión 3. Originalidad		SI	NO
7	Crea estrategias y aporta ideas novedosas en la acción del juego.		

8	Utiliza elementos nuevos o los adapta para incorporarlos al juego.		
9	Inventa diversas maneras de juego que les permite tener una experiencia genuina.		

Anexo 2: Ficha técnica

Nombre original del instrumento	Lista de cotejo de los juegos que ayudan a mejorar la creatividad en los niños de 5 años de la IE Roberto Morales Rojas, Sullana - Piura, 2023
Autor y año	Original: Julca Gomez, Mirtha del Pilar
Objetivo del instrumento	Determinar de qué manera los juegos ayudan a mejorar la creatividad en los niños de 5 años de la IE Roberto Morales Rojas, Sullana - Piura, 2023
Usuarios	Niños y niñas de inicial
Forma de administración o modo de aplicación	Observación
Validez: (Presentar la constancia de validación de expertos)	Validado por 04 expertos Dra. Alasteña Saldaña Barboza Mrto Nelson Pascual Suarez Delgado Mrta Maria Luisa Arteaga Aponte Mtro. Wilfredo Pacherras García
Confiabilidad: (Presentar los resultados estadísticos)	KR 20: 0.88

Anexo 3: Operacionalización de variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de Medición
Variable independiente: El juego como estrategia	El juego es una actividad lúdica inherente a las características del niño preescolar, quien a muy temprana edad manifiesta en todas sus relaciones interpersonales; el juego se constituye en el instrumento fundamental para el fortalecimiento de las diferentes capacidades infantiles (Malajovich, 2008,	El juego como estrategia en una herramienta didáctica, medida en escala ordinal, se trabajará con actividades lúdicas en 10 Talleres de aprendizaje, aplicando las dimensiones:	Juegos de memoria	Participa y se integra a los juegos.	Crea juegos con espontaneidad. Se relaciona con comprensión y sensibilidad. Construye utilizando recursos de su entorno.	Escala ordinal
		Juego de memoria; juego rompecabezas; juego de pintar y dibujar; Juego de invención; y juego de construcción, todas estas medibles a través de una lista de cotejo que ayudará a observar al estudiante si o no lo desarrolla, según los ítems propuestos.	Juego rompecabeza		Arma y desarma eficazmente un rompecabezas para su edad. Presenta limitaciones para reconocer las piezas del rompecabezas. No le interesa participar en el juego de rompecabezas. Delinear con uniformidad un dibujo. Utiliza los colores adecuadamente.	A (Logro esperado) B (proceso) C (Inicio)

Anexo 4: Carta de presentación



"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

Trujillo, 14 septiembre del 2023

CARTA N°383-2023/UCT-FH

Director: Jaime Carmen Palacios

Datos de la I.E. MY.PNP "Roberto Morales rojas" - UGELSullana
PIURA

Asunto: PRESENTACIÓN DE LA BACHILLER PARA APLICACIÓN DE SU TESIS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.

De mi especial consideración:

Es propicia la oportunidad para saludarle muy cordialmente y a la vez hacerle llegar el saludo institucional de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI".

Ante usted presento a la bachiller **JULCA GOMEZ MIRTHA DEL PILAR**, de la Carrera de **EDUCACION INICIAL**, quien desea realizar su trabajo de investigación denominada "**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE NIVEL INICIAL SULLANA ,2023**" en su institución los días del mes septiembre del presente año (Lunes ,Miércoles ,y Viernes), con el propósito de aplicar sus instrumentos, siendo un requisito importante para la validez y confiabilidad de su tesis, con el fin de poder obtener su título profesional.

Me despido de usted con las muestras de mi más alta consideración y respeto a su persona.

Muy respetuosamente,

Dra. **MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO**
Decana de la Facultad de Humanidades
Universidad Católica de Trujillo

Anexo 5: Carta de autorización emitida por la entidad

CARTA DE AUTORIZACION POR LA ENTIDAD EDUCATIVA

Yo, **JAIME CARMEN PALACIOS**, identificado con DNI 03657604, en mi calidad de Sub director de Gestión Pedagógica, en el nivel Primario de la Institución Educativa MY. PNP' Roberto Morales ' Rojas Con Código Modular . 0750489 - 0

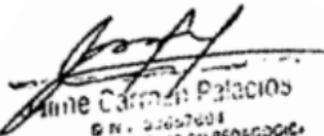
OTORGO LA AUTORIZACIÓN

Al Br. Julca Gómez, Mirtha del Pilar con DNI 43404083 con el programa de estudios complementación pedagógica universitaria de la Facultad de Educación y Humanidades, con la finalidad de que pueda desarrollar su proyecto de Tesis denominado: **"EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL, SULLANA, 2023"**.

Para optar el grado de título profesional de Educación Inicial, por tal motivo, me dirijo a usted a fin de solicitarle la respectiva autorización para poder realizar la Guía de observación y cuestionario de las variables de estudio.

Cabe indicar que dichos resultados servirán para el diagnóstico de los docentes. Por lo expuesto ruego a usted a lo solicitado

Atentamente



Jaime Carmen Palacios
D. N. 03657604
SUB DIRECTOR DE GESTIÓN PEDAGÓGICA
MY PNP ROBERTO MORALES ROJAS
15/9/2023.

La Bachiller declara que los datos emitidos en esta carta y el trabajo de investigación en Tesis o Trabajo de Suficiencia Profesional son auténticos. En caso de comprobarse la falsedad de datos el Br. Será sometido al inicio del procedimiento disciplinario correspondiente y asimismo, asumirá toda la responsabilidad ante posibles acciones legales de la entidad educativa, otorgante de información, pueda ejecutar

Anexo 6: Consentimiento informado



CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN LA INVESTIGACIÓN

Estimado apoderado: Angela Checa CRUZ, del estudiante:
Isel Checa del 5 grado/edad del nivel Inicial de la I.E. "Roberto Morales Rojas", de la ciudad de Piura-Sullana y Bachiller **MIRTHA JULCA GOMEZ**, identificado con DNI N° **43404083**, de la Carrera de Educación INICIAL de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI"

Mediante la presente hago llegar a usted, un cordial y respetuoso saludo.

Al mismo tiempo paso a solicitarle, me autorice trabajar con su menor hijo (a), en el desarrollo de mi investigación, denominada "EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL, SULLANA, 2023" para lo cual se aplicará el instrumento Lista de cotejo para Medir la Creatividad en los niños.

Y de esta manera poder desarrollar óptimamente el proceso de investigación, permitiendo obtener los resultados fehacientes, en cuanto a las dos variables propuestas: V1 JUEGO y V2 CREATIVIDAD, con el objetivo de obtener mi título profesional en "LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL".

Cuando el estudio culmine se entregará un informe al área correspondiente de la Institución Educativa, sobre los resultados obtenidos.

Estos resultados no serán publicados, y que la investigación que se desarrollará en base a la confidencialidad de acuerdo a "Ley de protección de datos personales N°29733 y su Reglamento, aprobado mediante D.S. N° 003-2013-JUS"; cabe mencionar que la ética profesional que demanda mi carrera también involucra el cumplimiento de ello.

Firma del padre:

Firma de la madre: 

Firma del investigador responsable: 

*Deberá ser presentada a dirección de la I.EE., para su conocimiento.

 Carretera Panamericana Norte Km. 555, Moche - Trujillo - Perú

 www.uct.edu.pe

Investigador 1: **MIRTHA DEL PILAR JULCA GOMEZ**

Documento de Identidad: **43404083**

Correo institucional o personal: mirtapilarjulca@gmail.com

Asesor de la facultad de Humanidades: Mg: **Cotrina Vásquez Luz Elena**

ORCID: **0009-0006-2290-5662**

Correo institucional: l.cotrina@uct.edu.pe

Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI"

Anexo 7: Asentimiento informado


ASENTIMIENTO INFORMADO

Te estamos invitando a participar en el proyecto de investigación: "EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL, SULLANA, 2023".

Lo que te proponemos hacer es diligencia unos cuestionarios de manera anónima y confidencial, cuya contestación dura aproximadamente 15 minutos. Te solicitamos responder sinceramente la información para que la investigación arroje resultados válidos. La administración se realizará en el colegio donde estudia actualmente.

Tu participación en este estudio es completamente voluntaria, si en algún momento te negaras a participar o decidieras retirarte, esto no te generará ningún problema, ni tendrá consecuencias a nivel institucional, ni académico, ni social.

El equipo de investigación que dirige el estudio lo conforman: La bachiller **MIRTHA DEL PILAR JULCA GOMEZ** a cargo de su asesora Mg: Cotrina Vásquez Luz Elena de la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI".

La información suministrada por mí será confidencial. Los resultados podrán ser publicados o presentados en reuniones o eventos con fines académicos sin revelar datos de identificación de los participantes.

En bases de datos, todos los participantes serán identificados por un código que será usado para referirse a cada uno. Así se guardará el secreto profesional de acuerdo con lo establecido en la Ley de Protección de Datos Personales N° 29733 de 2013 y su reglamento aprobado por Decreto Supremo N° 003-2013-JUS, que rige en nuestro país.

Así mismo, declaro que fui informado suficientemente y comprendo que tengo derecho a recibir respuesta sobre cualquier inquietud que tenga sobre dicha investigación, antes, durante y después de su ejecución; que tengo el derecho de solicitar los resultados de los cuestionarios y pruebas que conteste durante la misma. Considerando que los derechos que tengo en calidad de participante de dicho estudio, a los cuales he hecho alusión previamente, constituyen compromisos del equipo de investigación responsable del mismo, me permitimos informar que asiento, de forma libre y espontánea, mi participación en el mismo.

En constancia de lo anterior, firmo el presente documento, en la ciudad de Piura, el día 18, del mes setiembre de 2023,

Firma Yannina Heredia Palomino

Nombre Mónica Yannina Heredia Palomino

Documento de identificación No. 43736278

© Carretera Panamericana Norte Km. 555, Meche - Trujillo - Perú www.uct.edu.pe   

Anexo 8: Matriz de consistencia

Titulo	Problemas	Hipótesis	Objetivos	Variables	Dimensiones	Metodología
El juego como estrategia para desarrollar la creatividad en los niños del nivel inicial, Sullana, 2023	Problema general ¿De qué manera los juegos ayudan a mejorar la creatividad en los niños de 5 años de la IE Roberto Morales Rojas, Sullana - Piura, 2023?	Hipótesis general Los juegos ayudan a mejorar la creatividad en los niños de 5 años de la IE Roberto Morales Rojas, Sullana - Piura, 2023	Objetivo general Determinar como los juegos ayudan a mejorar la creatividad en los niños de 5 años de la IE Roberto Morales Rojas, Sullana - Piura, 2023	Variable 1 Juego	Juego de memoria Juego de rompecabezas Juego de pintar y dibujar	Tipo: Cuantitativa Nivel: Explicativo Diseño: Pre experimenta Población: 200 niños Muestra: 22 niños de inicial Técnica: Observación Instrumento: 01 Lista de cotejo Métodos de análisis de investigación: e empleará programa informático SPSS versión 26 para Windows
	Problemas específicos ¿Cuál es el nivel de la creatividad de los niños de 5 años del nivel inicial mediante el pre test? ¿Como mejorar la creatividad de los niños de 5 años del nivel inicial? ¿Cuál es el nivel de la creatividad de los niños de 5 años del nivel inicial mediante el post test? ¿Cuáles son los resultados de la evolución de la expresión oral antes y después de aplicar los juegos	Hipótesis nula Los juegosno mejoran la creatividad de los niños de 5 años del nivel inicial de la institución educativa.	Objetivos específicos Identificar el nivel de la creatividad de los niños de 5 años del nivel inicial mediante el pre test. Aplicar actividades de los juegos para mejorar la creatividad de los niños de 5 años del nivel inicial. Evaluar el nivel de la creatividad de los niños de 5 años del nivel inicial mediante el post test. Comparar los resultados de la expresión oral antes y después de aplicar los juegos	Variable 2 Creatividad	Fluidez Flexibilidad Originalidad	Tipo: Cuantitativa Nivel: Explicativo Diseño: Pre experimenta Población: 200 niños Muestra: 22 niños de inicial Técnica: Observación Instrumento: 01 Lista de cotejo Métodos de análisis de investigación: e empleará programa informático SPSS versión 26 para Windows



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

Anexo 9: Validación de expertos

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador_Mtro. Pacherras García Wilfredo

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado:

Lista de cotejo de los juegos que ayudan a mejorar la creatividad en los niños de 5 años de la IE Roberto Morales Rojas, Sullana - Piura, 2023, diseñado por la Bachiller Julca Gomez, Mirtha del Pilar, cuyo propósito es Determinar de qué manera los juegos ayudan a mejorar la creatividad en los niños de 5 años de la IE Roberto Morales Rojas, Sullana - Piura, 2023, el cual será aplicado a estudiantes del nivel inicial, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

El juego como estrategia para desarrollar la creatividad en los niños del nivel inicial, Sullana, 2023

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título Profesional de:

Licenciada en Educación Inicial

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

Mirtha del Pilar Julca Gomez
DNI 43404083



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Juego	Juegos de memoria	Participa y se integra a los juegos.	Crea juegos con espontaneidad	X	
			Se relaciona con comprensión y sensibilidad.	X	
			Construye utilizando recursos de su entorno.	X	
	Juego de rompecabeza	Participa y se integra a los juegos.	Arma y desarma eficazmente un rompecabezas para su edad	X	
			Presenta limitaciones para reconocer las piezas del rompecabezas.	X	
			No le interesa participar en el juego de rompecabezas	X	
	Juegos de pintar y dibujar.	Participa y se integra a los juegos.	Delinear con uniformidad un dibujo.	X	
			Utiliza los colores adecuadamente	X	
			Pinta sin salirse de las líneas del dibujo.	X	
	Juegos de invención	Participa y se integra a los juegos.	Crea historias en relación a su realidad.	X	
			Relata cuentos y leyendas con sus propias palabras.	X	
			Utiliza su creatividad para armar figuras, con sus bloques u otros materiales.	X	
	Juegos de construcción	Participa y se integra a los juegos.	Construye con materiales de la zona o del aula figuras con mensaje.	X	
			Crea cuentos, historias con lo que ha construido en base a su realidad.	X	
			Utiliza su expresión oral para exponer lo que ha	X	



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

			construido.		
Creatividad	Fluidez	Capacidad de expresión	Expresas sus ideas con facilidad en diferentes situaciones o contextos.	X	
		Capacidad de comunicación	Conversa de manera fluida, sin recurrir a repetir las mismas palabras.	X	
		Capacidad de contradicción	Evita las contradicciones en sus diálogos.	X	
	Flexibilidad	Capacidad de adaptación	Tiene la capacidad de adaptarse a un juego según las circunstancias.	X	
		Capacidad de seguridad	Demuestra seguridad a las nuevas circunstancias de un nuevo juego.	X	
		Capacidad de juego de roles	Cambia de roles de manera creativa en el juego.	X	
	Originalidad	Capacidad creativa	Crea estrategias y aporta ideas novedosas en la acción del juego.	X	
		Capacidad de juego	Utiliza elementos nuevos o los adapta para incorporarlos al juego.	X	
		Capacidad de imaginación	Inventa diversas maneras de juego que les permite tener una experiencia genuina.	X	

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Lista de cotejo de juego

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Crea juegos con espontaneidad	X					
2	Se relaciona con comprensión y sensibilidad.	X					
3	Construye utilizando recursos de suentomo.	X					
4	Arma y desarma eficazmente unrompecabezas para su edad	X					
5	Presenta limitaciones para reconocerlas piezas del rompecabezas.	X					
6	No le interesa participar en el juego de rompecabezas	X					
7	Delinear con uniformidad undibujo.	X					
8	Utiliza los colores adecuadamente	X					
9	Pinta sin salirse de las líneas del dibujo.	X					
10	Crea historias en relación a surealidad.	X					
11	Relata cuentos o leyendas con sus propias palabras.	X					
12	Utiliza su creatividad para armar figuras, con sus bloques u otros materiales.	X					
13	Construye con materiales de la zona o del aula figuras con mensaje.	X					
14	Crea cuentos, historias con lo que ha construido en base a su realidad.	X					
15	Utiliza su expresión oral para exponer lo que ha construido.	X					

Evaluado por: (Apellidos y Nombres) Mtro. Pacherras García Wilfredo

D.N.I.: 02677104

Fecha: JULIO 2023

Firma: 



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

Lista de cotejo de creatividad

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Expresas sus ideas con facilidad en diferentes situaciones o contextos.	X					
2	Conversa de manera fluida, sin recurrir a repetir las mismas palabras.	X					
3	Evita las contradicciones en sus diálogos.	X					
4	Tiene la capacidad de adaptarse a un juego según las circunstancias.	X					
5	Demuestra seguridad a las nuevas circunstancias de un nuevo juego.	X					
6	Cambia de roles de manera creativa en el juego.	X					
7	Crea estrategias y aporta ideas novedosas en la acción del juego.	X					
8	Utiliza elementos nuevos o los adapta para incorporarlos al juego.	X					
9	Inventa diversas maneras de juego que les permite tener una experiencia genuina.	X					

Evaluado por: (Apellidos y Nombres) Mtro. Pacherras García Wilfredo

D.N.I.: 02677104

Fecha: JULIO 2023

Firma: _____



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Pacherres García Wilfredo** con Documento Nacional de Identidad N° 02677104, de profesión **Licenciado en Educación**, grado académico **Maestro**, labor que ejerzo actualmente como **Docente de educación superior universitaria**.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Lista de cotejo de creatividad**, cuyo propósito es medir: Determinar de qué manera los juegos ayudan a mejorar la creatividad en los niños de 5 años de la IE Roberto Morales Rojas, Sullana - Piura, 2023.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				
Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

Muy adecuado ()

Bastante adecuado ()

A= Adecuado ()

PA= Poco adecuado ()

No adecuado ()

Apellidos y nombres: **Pacherres García Wilfredo**



**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO
XVI
PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO**

Estimado Validador Mtra. Arteaga Aponte María Luisa

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado:

Lista de cotejo de los juegos que ayudan a mejorar la creatividad en los niños de 5 años de la IE Roberto Morales Rojas, Sullana - Piura, 2023, diseñado por la Bachiller Julca Gomez, Mirtha del Pilar, cuyo propósito es Determinar de qué manera los juegos ayudan a mejorar la creatividad en los niños de 5 años de la IE Roberto Morales Rojas, Sullana - Piura, 2023, el cual será aplicado a estudiantes del nivel inicial, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

El juego como estrategia para desarrollar la creatividad en los niños del nivel inicial, Sullana, 2023

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título Profesional de:

Licenciada en Educación Inicial

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

Mirtha del Pilar Julca Gomez
DNI 43404083



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Juego	Juegos de memoria	Participa y se integra a los juegos.	Crea juegos con espontaneidad	X	
			Se relaciona con comprensión y sensibilidad.	X	
			Construye utilizando recursos de su entorno.	X	
	Juego de rompecabeza	Participa y se integra a los juegos.	Arma y desarma eficazmente un rompecabezas para su edad	X	
			Presenta limitaciones para reconocer las piezas del rompecabezas.	X	
			No le interesa participar en el juego de rompecabezas	X	
	Juegos de pintar y dibujar.	Participa y se integra a los juegos.	Delinear con uniformidad un dibujo.	X	
			Utiliza los colores adecuadamente	X	
			Pinta sin salirse de las líneas del dibujo.	X	
	Juegos de invención	Participa y se integra a los juegos.	Crea historias en relación a la realidad.	X	
			Relata cuentos de leyendas con sus propias palabras.	X	
			Utiliza su creatividad para armar figuras, con sus bloques u otros materiales.	X	
	Juegos de construcción	Participa y se integra a los juegos.	Construye con materiales de la zona o del aula figuras con mensaje.	X	
			Crea cuentos, historias con lo que ha construido en base a su realidad.	X	
			Utiliza su expresión oral para exponer lo que ha construido.	X	



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

Creatividad	Fluidez	Capacidad de expresión	Expresas sus ideas con facilidad en diferentes situaciones o contextos.	X	
		Capacidad de comunicación	Conversa de manera fluida, sin recurrir a repetir las mismas palabras.	X	
		Capacidad de contradicción	Evita las contradicciones en sus diálogos.	X	
	Flexibilidad	Capacidad de adaptación	Tiene la capacidad de adaptarse a un juego según las circunstancias.	X	
		Capacidad de seguridad	Demuestra seguridad a las nuevas circunstancias de un nuevo juego.	X	
		Capacidad de juego de roles	Cambia de roles de manera creativa en el juego.	X	
	Originalidad	Capacidad creativa	Crea estrategias y aporta ideas novedosas en la acción del juego.	X	
		Capacidad de juego	Utiliza elementos nuevos o los adapta para incorporarlos al juego.	X	
		Capacidad de imaginación	Inventa diversas maneras de juego que les permite tener una experiencia genuina.	X	

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

Lista de cotejo de juego

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Crea juegos con espontaneidad	X					
2	Se relaciona con comprensión y sensibilidad.	X					
3	Construye utilizando recursos de suentomo.	X					
4	Arma y desarma eficazmente unrompecabezas para su edad	X					
5	Presenta limitaciones para reconocerlas piezas del rompecabezas.	X					
6	No le interesa participar en el juego de rompecabezas	X					
7	Delinear con uniformidad undibujo.	X					
8	Utiliza los colores adecuadamente	X					
9	Pinta sin salirse de las líneas del dibujo.	X					
10	Crea historias en relación a surealidad.	X					
11	Relata cuentos o leyendas con sus propias palabras.	X					
12	Utiliza su creatividad para armar figuras, con sus bloques u otros materiales.	X					
13	Construye con materiales de la zona o del aula figuras con mensaje.	X					
14	Crea cuentos, historias con lo que ha construido en base a su realidad.	X					
15	Utiliza su expresión oral para exponer lo que ha construido.	X					

Evaluado por: (Apellidos y Nombres) Mtro. Pacherras García Wilfredo

D.N.I.: 02677104

Fecha: JULIO 2023

Firma: 



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

Lista de cotejo de creatividad

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Expresas sus ideas con facilidad en diferentes situaciones o contextos.	X					
2	Conversa de manera fluida, sin recurrir a repetir las mismas palabras.	X					
3	Evita las contradicciones en sus diálogos.	X					
4	Tiene la capacidad de adaptarse a un juego según las circunstancias.	X					
5	Demuestra seguridad a las nuevas circunstancias de un nuevo juego.	X					
6	Cambia de roles de manera creativa en el juego.	X					
7	Crea estrategias y aporta ideas novedosas en la acción del juego.	X					
8	Utiliza elementos nuevos o los adapta para incorporarlos al juego.	X					
9	Inventa diversas maneras de juego que les permite tener una experiencia genuina.	X					

Evaluado por: (Apellidos y Nombres) Mtra. Arteaga Aponte María Luisa

D.N.I.: 03163174

Fecha: JULIO 2023

Firma: 



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Mtra Arteaga Aponte María Luisa** con Documento Nacional de Identidad N° 03163174, de profesión **Licenciada en Educación**, grado académico **Maestra**, labor que ejerzo actualmente como **Docente de educación nivel inicial**, en la **Institución Educativa Inicial 503 Santa Rosa de Lima Sullana**

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Lista de cotejo de creatividad**, cuyo propósito es medir: Determinar de qué manera los juegos ayudan a mejorar la creatividad en los niños de 5 años de la IE Roberto Morales Rojas, Sullana - Piura, 2023.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				
Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

Muy adecuado ()

Bastante adecuado ()

A= Adecuado ()

PA= Poco adecuado ()

No adecuado ()

Apellidos y nombres: **Arte**



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador Mtro Suarez Delgado Nelson Pascual

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado:

Lista de cotejo de los juegos que ayudan a mejorar la creatividad en los niños de 5 años de la IE Roberto Morales Rojas, Sullana - Piura, 2023, diseñado por la Bachiller Julca Gomez, Mirtha del Pilar, cuyo propósito es Determinar de qué manera los juegos ayudan a mejorar la creatividad en los niños de 5 años de la IE Roberto Morales Rojas, Sullana - Piura, 2023, el cual será aplicado a estudiantes del nivel inicial, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

El juego como estrategia para desarrollar la creatividad en los niños del nivel inicial, Sullana, 2023

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título Profesional de:

Licenciada en Educación Inicial

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

Mirtha del Pilar Julca Gomez
DNI 43404083



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Juego	Juegos de memoria	Participa y se integra a los juegos.	Crea juegos con espontaneidad	X	
			Se relaciona con comprensión y sensibilidad.	X	
			Construye utilizando recursos de su entorno.	X	
	Juego de rompecabeza	Participa y se integra a los juegos.	Arma y desarma eficazmente un rompecabezas para su edad	X	
			Presenta limitaciones para reconocer las piezas del rompecabezas.	X	
			No le interesa participar en el juego de rompecabezas	X	
	Juegos de pintar y dibujar.	Participa y se integra a los juegos.	Delinear con uniformidad un dibujo.	X	
			Utiliza los colores adecuadamente	X	
			Pinta sin salirse de las líneas del dibujo.	X	
	Juegos de invención	Participa y se integra a los juegos.	Crea historias en relación a su realidad.	X	
			Relata cuentos y leyendas con sus propias palabras.	X	
			Utiliza su creatividad para armar figuras, con sus bloques u otros materiales.	X	
	Juegos de construcción	Participa y se integra a los juegos.	Construye con materiales de la zona o del aula figuras con mensaje.	X	
			Crea cuentos, historias con lo que ha construido en base a su realidad.	X	
			Utiliza su expresión oral para exponer lo que ha	X	



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

			construido.		
Creatividad	Fluidez	Capacidad de expresión	Expresas sus ideas con facilidad en diferentes situaciones o contextos.	X	
		Capacidad de comunicación	Conversa de manera fluida, sin recurrir a repetir las mismas palabras.	X	
		Capacidad de contradicción	Evita las contradicciones en sus diálogos.	X	
	Flexibilidad	Capacidad de adaptación	Tiene la capacidad de adaptarse a un juego según las circunstancias.	X	
		Capacidad de seguridad	Demuestra seguridad a las nuevas circunstancias de un nuevo juego.	X	
		Capacidad de juego de roles	Cambia de roles de manera creativa en el juego.	X	
	Originalidad	Capacidad creativa	Crea estrategias y aporta ideas novedosas en la acción del juego.	X	
		Capacidad de juego	Utiliza elementos nuevos o los adapta para incorporarlos al juego.	X	
		Capacidad de imaginación	Inventa diversas maneras de juego que les permite tener una experiencia genuina.	X	

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

Lista de cotejo de juego

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Crea juegos con espontaneidad	X					
2	Se relaciona con comprensión y sensibilidad.	X					
3	Construye utilizando recursos de su entorno.	X					
4	Arma y desarma eficazmente un rompecabezas para su edad	X					
5	Presenta limitaciones para reconocer las piezas del rompecabezas.	X					
6	No le interesa participar en el juego de rompecabezas	X					
7	Delinear con uniformidad un dibujo.	X					
8	Utiliza los colores adecuadamente	X					
9	Pinta sin salirse de las líneas del dibujo.	X					
10	Crea historias en relación a la realidad.	X					
11	Relata cuentos o leyendas con sus propias palabras.	X					
12	Utiliza su creatividad para armar figuras, con sus bloques u otros materiales.	X					
13	Construye con materiales de la zona o del aula figuras con mensaje.	X					
14	Crea cuentos, historias con lo que ha construido en base a su realidad.	X					
15	Utiliza su expresión oral para exponer lo que ha construido.	X					

Evaluado por: (Apellidos y Nombres) Mtro. Pacherras García Wilfredo

D.N.I.: 02677104

Fecha: JULIO 2023

Firma: 



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

Lista de cotejo de creatividad

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Expresas sus ideas con facilidad en diferentes situaciones o contextos.	X					
2	Conversa de manera fluida, sin recurrir a repetir las mismas palabras.	X					
3	Evita las contradicciones en sus diálogos.	X					
4	Tiene la capacidad de adaptarse a un juego según las circunstancias.	X					
5	Demuestra seguridad a las nuevas circunstancias de un nuevo juego.	X					
6	Cambia de roles de manera creativa en el juego.	X					
7	Crea estrategias y aporta ideas novedosas en la acción del juego.	X					
8	Utiliza elementos nuevos o los adapta para incorporarlos al juego.	X					
9	Inventa diversas maneras de juego que les permite tener una experiencia genuina.	X					

Evaluado por: (Apellidos y Nombres) Mtro. Suarez Delgado Nelson Pascual

D.N.I.: 72807179

Fecha: JULIO 2023

Firma: 



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Mtro Suarez Delgado Nelson Pascual**_, con Documento Nacional de Identidad N° 72807179, de profesión **Licenciado en Educación**_, grado académico **Maestro**, labor que ejerzo actualmente como **Docente de educación superior universitaria**, en la Institución **Universidad Cesar Vallejo**

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Lista de cotejo de creatividad**, cuyo propósito es medir: Determinar de qué manera los juegos ayudan a mejorar la creatividad en los niños de 5 años de la IE Roberto Morales Rojas, Sullana - Piura, 2023.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				
Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

Muy adecuado ()

Bastante adecuado ()

A= Adecuado ()

PA= Poco adecuado ()

No adecuado ()

Apellidos y nombres: **Suarez**



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador Dra. Alasteña Saldaña Barboza

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado:

Lista de cotejo de los juegos que ayudan a mejorar la creatividad en los niños de 5 años de la IE Roberto Morales Rojas, Sullana - Piura, 2023, diseñado por la Bachiller Julca Gomez, Mirtha del Pilar, cuyo propósito es Determinar de qué manera los juegos ayudan a mejorar la creatividad en los niños de 5 años de la IE Roberto Morales Rojas, Sullana - Piura, 2023, el cual será aplicado a estudiantes del nivel inicial, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

El juego como estrategia para desarrollar la creatividad en los niños del nivel inicial, Sullana, 2023

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título Profesional de:

Licenciada en Educación Inicial

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

Mirtha del Pilar Julca Gomez
DNI 43404083



**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO
XVI**

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Juego	Juegos de memoria	Participa y se integra a los juegos.	Crea juegos con espontaneidad	X	
			Se relaciona con comprensión y sensibilidad.	X	
			Construye utilizando recursos de su entorno.	X	
	Juego de rompecabeza	Participa y se integra a los juegos.	Arma y desarma eficazmente un rompecabezas para su edad	X	
			Presenta limitaciones para reconocer las piezas del rompecabezas.	X	
			No le interesa participar en el juego de rompecabezas	X	
	Juegos de pintar y dibujar.	Participa y se integra a los juegos.	Delinear con uniformidad un dibujo.	X	
			Utiliza los colores adecuadamente	X	
			Pinta sin salirse de las líneas del dibujo.	X	
	Juegos de invención	Participa y se integra a los juegos.	Crea historias en relación a la realidad.	X	
			Relata cuentos o leyendas con sus propias palabras.	X	
			Utiliza su creatividad para armar figuras, con sus bloques u otros materiales.	X	
	Juegos de construcción	Participa y se integra a los juegos.	Construye con materiales de la zona o del aula figuras con mensaje.	X	
			Crea cuentos, historias con lo que ha construido en base a su realidad.	X	
			Utiliza su expresión oral para exponer lo que ha construido.	X	
Creatividad	Fluidez	Capacidad de expresión	Expresa sus ideas con facilidad en diferentes situaciones o contextos.	X	
		Capacidad de comunicación	Conversa de manera fluida, sin recurrir a repetir las mismas palabras.	X	
		Capacidad de	Evita las	X	



**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO
XVI**

		contradicción	contradicciones en sus diálogos.		
Flexibilidad	Capacidad de adaptación	de	Tiene la capacidad de adaptarse a un juego según las circunstancias.	X	
	Capacidad de seguridad	de	Demuestra seguridad a las nuevas circunstancias de un nuevo juego.	X	
	Capacidad de juego de roles		Cambia de roles de manera creativa en el juego.	X	
Originalidad	Capacidad creativa		Crea estrategias y aporta ideas novedosas en la acción del juego.	X	
	Capacidad de juego		Utiliza elementos nuevos o los adapta para incorporarlos al juego.	X	
	Capacidad de imaginación	de	Inventa diversas maneras de juego que les permite tener una experiencia genuina.	X	

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO
XVI

Lista de cotejo de juego

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Crea juegos con espontaneidad	X					
2	Se relaciona con comprensión y sensibilidad.	X					
3	Construye utilizando recursos de su entorno.	X					
4	Arma y desarma eficazmente un rompecabezas para su edad	X					
5	Presenta limitaciones para reconocer las piezas del rompecabezas.	X					
6	No le interesa participar en el juego de rompecabezas	X					
7	Delinear con uniformidad un dibujo.	X					
8	Utiliza los colores adecuadamente	X					
9	Pinta sin salirse de las líneas del dibujo.	X					
10	Crea historias en relación a la realidad.	X					
11	Relata cuentos o leyendas con sus propias palabras.	X					
12	Utiliza su creatividad para armar figuras, con sus bloques u otros materiales.	X					
13	Construye con materiales de la zona o del aula figuras con mensaje.	X					
14	Crea cuentos, historias con lo que ha construido en base a su realidad.	X					
15	Utiliza su expresión oral para exponer lo que ha construido.	X					

Evaluado por: (Apellidos y Nombres) Mtro. Pacherras García Wilfredo

D.N.I.: 02677104

Fecha: JULIO 2023

Firma:  _____



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

Lista de cotejo de creatividad

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Expresas sus ideas con facilidad en diferentes situaciones o contextos.	X					
2	Conversa de manera fluida, sin recurrir a repetir las mismas palabras.	X					
3	Evita las contradicciones en sus diálogos.	X					
4	Tiene la capacidad de adaptarse a un juego según las circunstancias.	X					
5	Demuestra seguridad a las nuevas circunstancias de un nuevo juego.	X					
6	Cambia de roles de manera creativa en el juego.	X					
7	Crea estrategias y aporta ideas novedosas en la acción del juego.	X					
8	Utiliza elementos nuevos o los adapta para incorporarlos al juego.	X					
9	Inventa diversas maneras de juego que les permite tener una experiencia genuina.	X					

Evaluado por: (Apellidos y Nombres) Dra. Saldaña Barboza Alasteña

D.N.I.: 41431228

Fecha: JULIO 2023

Firma: 



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, **Mtro Suarez Delgado Nelson Pascual**_, con Documento Nacional de Identidad N° 72807179, de profesión **Licenciado en Educación**_, grado académico **Maestro**, labor que ejerzo actualmente como **Docente de educación superior universitaria**, en la Institución **Universidad Cesar Vallejo**

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado **Lista de cotejo de creatividad**, cuyo propósito es medir: Determinar de qué manera los juegos ayudan a mejorar la creatividad en los niños de 5 años de la IE Roberto Morales Rojas, Sullana - Piura, 2023

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				
Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:

Muy adecuado ()

Bastante adecuado ()

A= Adecuado ()

PA= Poco adecuado ()

No adecuado ()

Trujillo, a los 16 días del mes de julio del 2023

Apellidos y nombres: **Dra. Saldaña Barboza Alasteña** DNI: 41431228

Firma: 



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

PLACAS RECORDATORIAS





UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

BASE DE DATOS DEL PRE TEST

		CREATIVIDAD															
Nombre y Apellidos	FLUIDEZ				FLEXIBILIDAD				ORIGINALIDAD				TOTAL	NIVEL			
	P1	P2	P3	Sub Total	Nivel	P4	P5	P6	Sub Total	Nivel	P7	P8			P9	Sub Total	Nivel
Alumno 01	1	1	0	2	PROCESO	1	1	0	2	PROCESO	1	1	0	2	PROCESO	6	PROCESO
Alumno 02	1	1	1	3	LOGRO ESPERADO	1	1	1	3	LOGRO ESPERADO	1	1	1	3	LOGRO ESPERADO	9	LOGRO ESPERADO
Alumno 03	1	1	0	2	PROCESO	1	1	1	3	LOGRO ESPERADO	1	1	1	3	LOGRO ESPERADO	8	LOGRO ESPERADO
Alumno 04	1	1	0	2	PROCESO	1	1	0	2	PROCESO	1	1	0	2	PROCESO	6	PROCESO
Alumno 05	0	1	0	1	INICIO	0	1	0	1	INICIO	1	0	0	1	INICIO	3	INICIO
Alumno 06	1	1	1	3	LOGRO ESPERADO	1	1	1	3	LOGRO ESPERADO	1	1	1	3	LOGRO ESPERADO	9	LOGRO ESPERADO
Alumno 07	1	1	1	3	LOGRO ESPERADO	1	1	1	3	LOGRO ESPERADO	1	1	1	3	LOGRO ESPERADO	9	LOGRO ESPERADO
Alumno 08	1	0	0	1	INICIO	1	1	0	2	PROCESO	1	1	0	2	PROCESO	5	PROCESO
Alumno 09	1	1	1	3	LOGRO ESPERADO	1	1	1	3	LOGRO ESPERADO	1	1	1	3	LOGRO ESPERADO	9	LOGRO ESPERADO
Alumno 10	1	1	0	2	PROCESO	1	1	1	3	LOGRO ESPERADO	1	1	1	3	LOGRO ESPERADO	8	LOGRO ESPERADO
Alumno 11	1	1	0	2	PROCESO	1	1	0	2	PROCESO	1	1	0	2	PROCESO	6	PROCESO
Alumno 12	1	1	1	3	LOGRO ESPERADO	1	1	1	3	LOGRO ESPERADO	1	1	1	3	LOGRO ESPERADO	9	LOGRO ESPERADO
Alumno 13	1	1	0	2	PROCESO	1	1	1	3	LOGRO ESPERADO	1	1	1	3	LOGRO ESPERADO	8	LOGRO ESPERADO
Alumno 14	1	1	0	2	PROCESO	1	1	0	2	PROCESO	1	0	0	1	INICIO	5	PROCESO
Alumno 15	1	1	1	3	LOGRO ESPERADO	1	1	1	3	LOGRO ESPERADO	1	1	1	3	LOGRO ESPERADO	9	LOGRO ESPERADO
Alumno 16	1	1	0	2	PROCESO	1	1	1	3	LOGRO ESPERADO	1	1	1	3	LOGRO ESPERADO	8	LOGRO ESPERADO



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

Alum no 17	1	1	0	2	PROCESO	1	1	1	3	LOGRO ESPERAD O	1	1	1	3	LOGRO ESPERAD O	8	LOGRO ESPERAD O
Alum no 18	1	1	0	2	PROCESO	1	1	1	3	LOGRO ESPERAD O	1	1	1	3	LOGRO ESPERAD O	8	LOGRO ESPERAD O
Alum no 19	0	1	0	1	INICIO	1	0	0	1	INICIO	0	1	0	1	INICIO	3	INICIO
Alum no 20	1	1	0	2	PROCESO	1	1	1	3	LOGRO ESPERAD O	1	1	1	3	LOGRO ESPERAD O	8	LOGRO ESPERAD O
Alum no 21	1	1	0	2	PROCESO	1	1	1	3	LOGRO ESPERAD O	1	1	1	3	LOGRO ESPERAD O	8	LOGRO ESPERAD O
Alum no 22	1	1	1	3	LOGRO ESPERAD O	1	1	1	3	LOGRO ESPERAD O	1	1	1	3	LOGRO ESPERAD O	9	LOGRO ESPERAD O

NIVELES	PUNTAJE	N° ALUMNOS	Porcentaje(%)
LOGRO ESPERADO	7--9	2	9.09%
PROCESO	4--6	4	18.18%
INICIO	0--3	16	72.73%
TOTAL		22	100%

Nivel y Rango de las Dimensiones			
	Fluidez	Flexibilidad	Originalidad
LOGRO ESPERADO	3	3	3
PROCESO	2	2	2
INICIO	0--1	0--1	0--1



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

BASE DE DATOS DEL POST TEST

Nomb e y Apellid os	CREATIVIDAD															TO TA L	NIVEL
	FLUIDEZ					FLEXIBILIDAD					ORIGINALIDAD						
	P1	P2	P3	Sub To tal	Nivel	P4	P5	P6	Sub To tal	Nivel	P7	P8	P9	Sub To tal	Nivel		
Alum no 01	0	1	0	1	INIC IO	1	0	0	1	INICIO	0	0	0	0	INICIO	2	INICIO
Alum no 02	0	1	0	1	INIC IO	1	0	0	1	INICIO	0	1	0	1	INICIO	3	INICIO
Alum no 03	0	1	0	1	INIC IO	1	1	1	3	LOGRO ESPERAD O	0	1	0	1	INICIO	5	PROCESO
Alum no 04	0	1	0	1	INIC IO	0	0	0	0	INICIO	0	1	0	1	INICIO	2	INICIO
Alum no 05	0	0	0	0	INIC IO	0	0	0	0	INICIO	0	1	0	1	INICIO	1	INICIO
Alum no 06	1	1	0	2	PRO CES O	1	1	1	3	LOGRO ESPERAD O	1	1	1	3	LOGRO ESPERAD O	8	LOGRO ESPERAD O
Alum no 07	0	0	1	1	INIC IO	1	0	0	1	INICIO	0	0	0	0	INICIO	2	INICIO
Alum no 08	0	1	0	1	INIC IO	1	0	0	1	INICIO	0	0	0	0	INICIO	2	INICIO
Alum no 09	1	1	0	2	PRO CES O	1	0	0	1	INICIO	1	1	1	3	LOGRO ESPERAD O	6	PROCESO
Alum no 10	0	1	0	1	INIC IO	0	0	0	0	INICIO	0	1	0	1	INICIO	2	INICIO
Alum no 11	0	1	0	1	INIC IO	1	0	0	1	INICIO	0	1	0	1	INICIO	3	INICIO
Alum no 12	1	1	0	2	PRO CES O	1	1	1	3	LOGRO ESPERAD O	1	1	1	3	LOGRO ESPERAD O	8	LOGRO ESPERAD O
Alum no 13	0	1	1	2	PRO CES O	1	1	0	2	PROCESO	1	1	0	2	PROCESO	6	PROCESO
Alum no 14	0	1	0	1	INIC IO	0	0	0	0	INICIO	0	1	0	1	INICIO	2	INICIO
Alum no 15	0	1	0	1	INIC IO	0	0	0	0	INICIO	0	1	0	1	INICIO	2	INICIO
Alum no 16	0	1	0	1	INIC IO	1	0	0	1	INICIO	0	1	0	1	INICIO	3	INICIO
Alum no 17	0	1	0	1	INIC IO	1	0	0	1	INICIO	0	1	0	1	INICIO	3	INICIO
Alum no 18	0	1	0	1	INIC IO	1	0	0	1	INICIO	0	0	0	0	INICIO	2	INICIO
Alum no 19	0	1	0	1	INIC IO	0	0	0	0	INICIO	0	0	0	0	INICIO	1	INICIO
Alum no 20	0	0	0	0	INIC IO	1	0	0	1	INICIO	0	1	0	1	INICIO	2	INICIO



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

NIVELES	PUNTAJE	N° ALUMNOS	Porcentaje(%)
LOGRO ESPERADO	7--9	15	68.18%
PROCESO	4--6	5	22.73%
INICIO	0--3	2	9.09%
TOTAL		22	100%

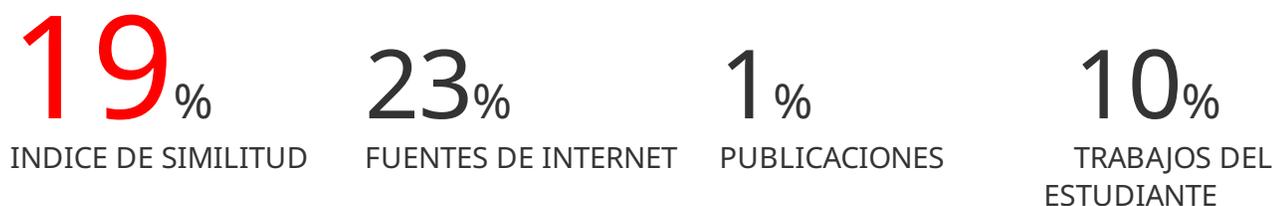
Nivel y Rango de las Dimensiones			
	Fluidez	Flexibilidad	Originalidad
LOGRO ESPERADO	3	3	3
PROCESO	2	2	2
INICIO	0--1	0--1	0--1

Alum no 21	0	1	0	1	INICIO	0	0	0	0	INICIO	0	1	0	1	INICIO	2	INICIO
Alum no 22	0	1	0	1	INICIO	1	1	1	3	LOGRO ESPERAD O	0	1	1	2	PROCESO	6	PROCESO

Sum a	3	1	2		1	5	5	4		4	1	4				
	0.	0.	0.		0.	0.	0.			0.	0.	0.				
p	1	8	0		6	2	.			1	7	1				
	4	6	9		8	3	2			8	7	8				
q	0.	0.	0.		0.	0.	0.			0.	0.	0.				
	8	1	9		3	7	.			8	2	8				
	6	4	1		2	7	8			2	3	2				
pg	0.	0.	0.		0.	0.	0.			0.	0.	0.				
	1	1	0		2	1	.			1	1	1				
	2	2	8		2	8	1			5	8	5				

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL, SULLANA, 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	12%
2	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	4%
3	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	2%
4	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Activo