

**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO-SOCIALES Y**  
**EDUCACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION**



**TESIS**

**“El juego como estrategia metodológica y el estímulo de la creatividad infantil, Institución Educativa Inicial N° 505, Salabamba, Cutervo, Cajamarca. 2023”**

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación,  
especialidad de Educación Inicial

**Investigadora:** Arteaga Tantacuré Yessica Natali

Perez Rodriguez Lady Del Milagro

**Asesor:** Dr. Guevara Servigón, Dante Alfredo

**Lambayeque, 2025**

**“El juego como estrategia metodológica y el estímulo de la creatividad infantil, Institución Educativa Inicial N° 505, Salabamba, Cutervo, Cajamarca. 2023”**

Tesis presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad de Educación Inicial.

-----  
Arteaga Tancuré Yessica Natali

**Investigadora**

-----  
Perez Rodriguez Lady Del Milagro

**Investigadora**

**Aprobado por:**

-----  
Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado

**Presidente**

-----  
Dra. Beldad Fenco Periche

**Secretario**

-----  
Mg. Elmer Llanos Díaz  
Vocal

-----  
Guevara Servigón, Dante Alfredo

**Asesor**

**Lambayeque 2025**



**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS**  
**N° 360-2025**

Siendo las 10:30 horas, del día viernes 13 de junio 2025 en los Ambientes de la FACHSE: AD-03  
 \_\_\_\_\_, por mandato de la Resolución N° 2010-2025-D-FACHSE de fecha 04 de junio de 2025 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N° 2043-2023-V-D-FACHSE de fecha 04 de octubre de 2023; Jurado integrado por los siguientes miembros:

- Presidente(a) : **Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado**
- Secretario(a) : **Dra. Beldad Fenco Periche**
- Vocal : **Dr. Elmer Llanos Díaz**
- Asesor(es) : **Dr. Dante Alfredo Guevara Servigón**



Con la finalidad de evaluar la(el) Tesis titulada(o): EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA Y EL ESTÍMULO DE LA CREATIVIDAD INFANTIL, INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 505, SALABAMBA, CUTERVO, CAJAMARCA. 2023 Presentada por PÉREZ RODRÍGUEZ LADY DEL MILAGRO y ARTEAGA TANTACURÉ YESSICA NATALI para obtener el Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial.

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto sustentación, al término del cual y de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023), los miembros del jurado realizaron la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al/los sustentante(s), quien(es) respondió(eron) las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, **obteniendo el calificativo de 16 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de Bueno.**

Siendo las 11:30 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado  
**PRESIDENTE(A)**

Dra. Beldad Fenco Periche  
**SECRETARIO(A)**

Dr. Elmer Llanos Díaz  
**VOCAL**

**OBSERVACIONES:** \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## CONSTANCIA DE VERIFICACION DE ORIGINALIDAD

Yo, **Dante Alfredo Guevara Servigon**; usuario revisor de la tesis titulado:  
**"El juego como estrategia metodológica y el estímulo de la creatividad infantil, Institución Educativa Inicial N° 505, Salabamba, Cutervo, Cajamarca. 2023"**


Cuyas autoras son: Arteaga Tantacuré Yessica Natali identificada con DNI 46678188 y Perez Rodriguez Lady Del Milagro identificada con DNI 43481421

Declare que la evaluación realizada por el Programa informatico **SOFTWARE TURNITIN**, ha arrojado un porcentaje de similitud de 5 %, verificable en el Resumen de Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito analizo dicho reporte y concluye que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido **no constituye plagio** y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecida en los protocolos respectivos.

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, 27 de agosto del 2025



---

Dante Alfredo Guevara Servigon  
DNI: 16623450  
ASESOR

Se adjunta:  
\*Resumen del Reporte automatizado de similitudes  
\*Recibo Digital

## REPORTE DE SIMILITUD

“El juego como estrategia metodológica y el estímulo de la creatividad infantil, Institución Educativa Inicial N° 505, Salabamba, Cutervo, Cajamarca. 2023”

### INFORME DE ORIGINALIDAD

5%

INDICE DE SIMILITUD

6%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

3%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

1

[repositorio.unprg.edu.pe](https://repositorio.unprg.edu.pe)

Fuente de Internet

2%

2

[hdl.handle.net](https://hdl.handle.net)

Fuente de Internet

1%

3

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

Fuente de Internet

1%

4

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

<1%

5

Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo

Trabajo del estudiante

<1%

6

[repositorio.usil.edu.pe](https://repositorio.usil.edu.pe)

Fuente de Internet

<1%

7

Submitted to Infile

Trabajo del estudiante

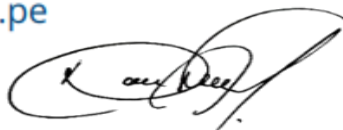
<1%

8

[repositorio.unheval.edu.pe](https://repositorio.unheval.edu.pe)

Fuente de Internet

<1%



Dante Alfredo Guevara Servigón

DNI: 16623450

ASESOR

---

9

[www.slideshare.net](http://www.slideshare.net)

Fuente de Internet

<1 %

---

10

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

Fuente de Internet

<1 %

---

---

Excluir citas      Activo

Excluir bibliografía      Activo

Excluir coincidencias      < 15 words



---

Dante Alfredo Guevara Servigón

DNI: 16623450

ASESOR

## RECIBO DIGITAL



### Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Pérez Rodríguez, Lady Del Milagro Arteaga Tantacuré, Yessica ...  
Título del ejercicio: Quick Submit  
Título de la entrega: "El juego como estrategia metodológica y el estímulo de la cre...  
Nombre del archivo: SICA\_ARTEAGA\_TANTACURE,\_LADY\_DEL\_MILAGRO\_PEREZ\_RO...  
Tamaño del archivo: 661.44K  
Total páginas: 75  
Total de palabras: 15,733  
Total de caracteres: 84,334  
Fecha de entrega: 27-ago-2025 10:54p. m. (UTC-0500)  
Identificador de la entrega: 2736672357

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO  
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO-SOCIALES Y  
EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

"El juego como estrategia metodológica y el estímulo de la creatividad  
infantil, Instituto Educativo Insular N° 305, Aibonito, Caguas,  
Cajonema 2021"

Investigadora: Arango Tamara, Yessica Nairi

Pérez Rodríguez, Lady Del Milagro

Asesor: Dr. Guevara Servigón, Dante Alfredo

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciado en  
Educación, especialidad de Educación Social

Dante Alfredo Guevara Servigón

DNI: 16623450

ASESOR

## RESUMEN

En el presente trabajo de investigación denominado “El juego como estrategia metodológica y el estímulo de la creatividad infantil, Institución Educativa Inicial N° 505, Salabamba, Cutervo, Cajamarca, las autoras se plantean como objetivo proponer una estrategia metodológica basada en el juego que estimule el desarrollo de la creatividad en los niños de 05 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 505, de Salabamba, Cutervo, en la región Cajamarca. El diseño de la investigación es descriptiva, no experimental con propuesta; la población muestral está conformada por 30 niños de 05 años de la institución Educativa Inicial N° 505, Salabamba, Cutervo, Cajamarca. Entre los resultados se tiene que de acuerdo a la tabla 01 sobre el ítem “se siente motivado cuando crea un objeto a su idea” se tiene que el 70% de los niños se encuentran en el nivel de iniciado, pues no se sienten motivados cuando crea diversos objetos y construcciones a su idea; y el 20% está en adquirido, considerando que en determinados momentos o circunstancias muestran entusiasmo y se sienten emocionados, y el 10% está en situación de proceso.

**Palabras clave:** juego, estrategia metodológica, creatividad infantil,

## **ABSTRACT**

In this research paper entitled "Play as a methodological strategy and the stimulation of children's creativity, Early Education Institution No. 505, Salabamba, Cutervo, Cajamarca," the authors aim to propose a methodological strategy based on play that stimulates the development of creativity in 5-year-old children at Early Education Institution No. 505 in Salabamba, Cutervo, in the Cajamarca region. The research design is descriptive, non-experimental with a proposal; the sample population consists of 30 five-year-old children from Educational Institution No. 505, Salabamba, Cutervo, Cajamarca. Among the results, according to Table 01 on the item "feels motivated when creating an object based on their idea," 70% of the children are at the beginner level because they do not feel motivated when creating various objects and constructions based on their ideas; 20% are at the acquired level, considering that at certain times or in certain circumstances they show enthusiasm and feel excited, and 10% are at the process level.

**Keywords:** play, methodological strategy, children's creativity.

## INTRODUCCIÓN

La creatividad se entiende como movimiento, cambio y la opción de oposición, en contraste con la inactividad, la inmovilidad y la falta total de posibilidad (Winnicki, G. 2015. p. 10). La creatividad representa un espacio interno donde se puede formar una identidad propia, permitiendo dejar de ser parte de un grupo uniforme para convertirse en personas con ideas individuales capaces de cambiar la vida diaria (Winnicki, G. 2015. p. 10). Desde el campo educativo infantil, Corte (2010) asumiendo las afirmaciones de la Unesco (2001), se afirma que la creatividad y el arte pueden fomentarse desde la infancia en un entorno afectivo, donde se les permita desarrollarse con libertad y bajo la protección educativa y legal, sin imposiciones ni censura. Tanto la familia como las instituciones educativas iniciales deben desempeñar un papel activo, asegurando el proceso de socialización. Todos los seres humanos tenemos la capacidad creativa, constantemente surge el impulso de descubrir, indagar, buscar, cambiar, adaptar y crear algo novedoso. La creatividad es un tipo de pensamiento diferente que busca romper con los patrones tradicionales, escapar de las respuestas comunes y los métodos ya conocidos, para crear soluciones originales y descubrir conexiones nuevas. G. Winnicki (2015) sostiene que “La creatividad se enfoca en desarrollar la capacidad para generar ideas con rapidez, adaptarse a diferentes situaciones y actuar de manera espontánea” (2015, p. 11). Explica la autora que la fluidez facilita cuando se cuenta con opciones y herramientas apropiadas, la flexibilidad se manifiesta con mayor facilidad y espontaneidad para producir ideas rápidas y llevarlas rápidamente a la acción. Son muchos los autores y los enfoques teóricos que destacan juega un papel fundamental en el desarrollo infantil. Sin embargo, en el sistema educativo peruano, en particular en el nivel inicial, sigue predominando la educación tradicional, fragmentada, donde la práctica educativa es memorística y mecánica, de repetir lo que es evidente y no estimular la imaginación ni la fantasía en los niños.

En esta perspectiva, es posible observar que los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 505, Salabamba, Cutervo, Cajamarca, evidencian poca imaginación y fantasía, además de una escasa participación el proceso de enseñanza y aprendizaje, manifiestan miedo a cometer errores al compartir sus

ideas; por lo general repiten de memoria lo que dice el texto o la profesora del aula.

La investigación asume que la creatividad es un ámbito personal donde se construyen ideas propias, permitiendo a las personas ser individuos con pensamiento autónomo y capaces de cambiar su entorno diario, este proceso se inicia desde edades tempranas, estimulando las capacidades creativas del niño. El presente trabajo de investigación busca aportar al crecimiento de la creatividad infantil con planteamientos de estrategias metodológicas basadas en el juego.

### **Formulación del problema de investigación**

¿Cómo influye la estrategia metodológica del juego en el estímulo de la creatividad infantil de los niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 505, de Salabamba, Cutervo, en la región Cajamarca?

### **Objetivos**

#### **Objetivo General**

Proponer una estrategia metodológica basada en el juego que estimule el desarrollo de la creatividad en los niños de 05 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 505, de Salabamba, Cutervo, en la región Cajamarca

#### **Objetivos específicos**

- Desarrollar un diagnóstico situacional a fin de precisar las características que presenta la creatividad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 505, de Salabamba, Cutervo, en la región Cajamarca.
- Organizar una estrategia metodológica que promueva la imaginación creativa y transformadora en base a la participación y al trabajo en equipo.
- Propiciar la evocación de ideas, palabras, respuestas; a fin de reconocer y diferenciar las vocales.
- Fomentar en los niños la cooperación y la fluidez creativa reutilizando y elaborando juntos objetos simples.

El informe presenta en el **primer capítulo** la fundamentación teórica empleada, relacionados con el problema de estudio, en el **segundo capítulo** el diseño de la investigación, en el **tercer capítulo** se presenta los resultados de la investigación,

en el **cuarto capítulo**, la discusión de resultados y el **quinto capítulo** se presenta la propuesta, sus fundamentos, sus objetivos y el plan de intervención.

## **CAPÍTULO I DISEÑO TEÓRICO**

### **1.1.- ANTECEDENTES**

#### **Internacionales**

**Alejos, F.** 2020. El desarrollo de la creatividad a través del juego y actividades prácticas. Universidad de Valladolid. Trabajar temas tan diversos como las emociones, el tiempo, las profesiones o los valores, así como fomentar y desarrollar sutilmente ese potencial creativo es el objetivo de este proyecto. Se discuten teóricamente aspectos relacionados con el juego y la creatividad, culminando con un resumen de las múltiples ventajas que aporta este enfoque para fomentar esta capacidad, que todos poseemos en algún grado y que debe ser fomentada desde pequeños para favorecer el desarrollo integral del alumno. Para fundamentar y contextualizar todo lo expuesto, el trabajo cuenta también con una propuesta didáctica que fue creada utilizando métodos cuantitativos y cualitativos. Los niños que cursan el segundo año de jardín de infantes son los destinatarios de estos programas.

**Navarro, J.** 2020. Impacto del juego en el crecimiento de la creatividad de los niños de la Universidad Estatal de Milagro, en Ecuador, entre los tres y los cuatro años de edad. Su objetivo principal fue investigar cómo influye el juego en el desarrollo de la creatividad de los alumnos de tercero y cuarto de primaria, niños y niñas, del Centro de Educación Básica Juan E. Vargas, abierto durante el año escolar en el cantón de Milagro, provincia del Guayas. Concluye que, se debe fortalecer de inmediato el papel de los maestros y los alumnos en las primeras etapas del aprendizaje. Hay que animar a los niños a realizar actividades creativas que fomenten su conciencia práctica y la capacidad de autoevaluarse. Por último, negar a los niños el acceso al juego obstaculiza su potencial para desarrollar sus talentos y capacidades.

**Pillajo, E; Quezada, E; Villarroel, P & Guijarro, J.** 2021. El juego-trabajo como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial. Universidad Técnica Particular de Loja. Ecuador. Tiene como fin, determinar qué tanto saben los maestros acerca de la metodología de trabajo-juego y cómo se utiliza como

método de enseñanza-aprendizaje en la educación inicial es el objetivo principal de este estudio. Se utilizó un cuestionario que fue validado y pilotado sobre la aplicación de la técnica juego-trabajo a cincuenta y dos docentes de educación inicial de la ciudad de Quito, como parte de un estudio cuantitativo y descriptivo.

**Oviedo, A, V.** 2021. Juego como estrategia pedagógica para el desarrollo del trabajo cooperativo en educación preescolar. Universidad Santo Tomás. Colombia. El propósito de este estudio es examinar cómo se utiliza el juego como táctica pedagógica para fomentar la cooperación en educación preescolar, según investigaciones realizadas entre 2015 y 2020 en universidades colombianas. El objetivo es llevar a cabo una revisión de documentos, tesis, trabajos de grado y artículos que tengan relación con el juego como método pedagógico para fomentar la cooperación en la educación preescolar. Esta idea surge al notar que trabajar cooperativamente en las aulas favorece el desarrollo integral de los niños, fomenta sus relaciones sociales en el entorno escolar y sirve como estrategia. Esta investigación permitió llegar a la conclusión de que el juego, como estrategia pedagógica, ayuda a fomentar el trabajo colaborativo en el aula, potenciando en los niños su habilidad para ser responsables y respetar las opiniones ajenas. Además, ayuda a la paciencia y a esperar su turno, así como a seguir instrucciones. De esta manera, este documento será una guía para los maestros sobre el desarrollo y la planificación de sus actividades. El trabajo colaborativo permite a los alumnos identificar sus capacidades y aptitudes para ponerlas al servicio de sus compañeros. Los profesores, como agentes dinamizadores del proceso de enseñanza-aprendizaje, fortalecen a los estudiantes en la comunicación y en la formación de grupos cooperativos.

#### **A nivel nacional**

**Pariona, N.** 2021. Juego libre de sectores en la creatividad en niños y niñas de la Institución Educativa Señor de Arequipa N° 353, Chimbote 2020. Su objetivo fue investigar cómo influye en la inventiva de los niños y niñas de cinco años el área de juegos libres del Señor de Arequipa N° 353, Chimbote 2020, donde residen. Entre los aspectos metodológicos destacan el corte longitudinal, el grado de análisis explicativo y el diseño cuantitativo del estudio. Veintidós niños y niñas

de quinto curso constituyeron la muestra. El instrumento utilizado es una guía de observación fiable y ampliamente probada. A nivel de logotipos, los resultados descriptivos recibieron una puntuación inicial del 45% y una puntuación final del 68%. Se utilizó el estadístico T-Student para deducir el coeficiente de correlación de 0,690 y el valor p de 0,000. Esto nos lleva a la siguiente conclusión: el juego libre en el aula o en el campo tiene un impacto importante en el desarrollo de la creatividad en los alumnos de 5 años de la Institución Educativa Señor de Arequipa N°353.

**Quispe, B.** 2021. El juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la creatividad en niños entre 4 a 5 años de edad del Kinder “Bethsabe Salmon Vda. de Beltrán”. La manera en que se ha colaborado con una perspectiva general sobre la creatividad en el campo de la educación infantil se refleja en la estructura del presente informe. La contribución del juego como estrategia didáctica para fomentar la creatividad permitió optimizar la práctica docente y se lograron aproximaciones generales al proceso creativo dentro del aula. La formación social —y su relación con la identidad, la autonomía y las relaciones— ha sido considerada en el desarrollo de la creatividad a través del juego en las actividades. En cuanto al lenguaje y la comunicación, se tuvo en cuenta el lenguaje escrito, el oral y el artístico; en términos de lógica matemática, se tomó en consideración tanto el pensamiento matemático como la cuantificación. En relación con el entorno, se consideraron los seres vivos, la tecnología y el conocimiento práctico.

## **1.2.- BASES TEÓRICO CIENTIFICAS**

### **1.2.1.- La estimulación creativa desde el aprendizaje significativo según F. Díaz F y G. Hernández.**

El aprendizaje significativo es definido por Díaz F y Hernández, G. (2002), como el aprendizaje que lleva a la formación de estructuras de conocimiento a través de una relación sustantiva entre la información nueva y las nociones anteriores. Esto quiere decir que el aprendizaje significativo se fundamenta en la red conceptual antes de que el mediador intervenga en el proceso de aprendizaje. La estrategia no incluye a los maestros o educadores, porque el propósito es que el alumno sea capaz de otorgar un sentido personal a los contenidos a partir de los preconceptos, y no "enseñar" desde las ideas preestablecidas por el docente. Según Díaz F y

Hernández, G. (2002), la creatividad no debe ser vista como un don mágico o exclusivo de ciertas personas, ni como un caso de suerte; más bien es una capacidad que podemos desarrollar. Si la consideramos como una condición innata, no habría razón alguna para cultivarla y perfeccionarla; si no fomentamos la capacidad creativa, todo dependería del talento "natural".

### **1.2.2.- La teoría del juego de L. S. Vygotsky.**

De acuerdo a Vygotsky (2003), el desarrollo de los niños se orienta principalmente hacia la idea de que el papel de la vista para comprender el mundo empieza a aumentar a partir de una situación que mantiene una posición dominante. Esta perspectiva no enfatiza en despertar la ilusión del espectador ajeno al juego con objetos auxiliares, sino en que el juego en sí mismo, enfrentando cualquier tema con valentía, tiene la capacidad de ser montado sobre él; este movimiento podría ser considerado como animación. A menudo se confunden las diferencias entre este espectáculo y el teatro como manifestación artística. Se sabe que algunos profesores emplean el teatro como un recurso educativo, ya que la imaginación de un niño puede ser estimulada mediante una forma eficaz de autoexpresión por medio del movimiento. Esto pone de relieve la importancia de crear arte desde temprana edad, lo cual es una circunstancia favorable. El hombre tendrá que emplear su imaginación creativa para avanzar en el futuro. La función primaria de la imaginación es guiar la conducta matutina en función del futuro y a partir de este. Por lo tanto, el principio educativo del trabajo pedagógico será dirigir el comportamiento del estudiante hacia su preparación para el futuro, dado que desarrollar y emplear la imaginación es una de las fuerzas más importantes en el proceso de lograr. La imaginación creativa que se manifiesta en el momento actual contribuye a la construcción de una personalidad creativa orientada hacia el porvenir. Vygotsky (1997) dice que la creatividad es una habilidad que el individuo puede desarrollar siempre y cuando se le estimule con actividades que prioricen la observación, la comunicación y la orientación, para que el niño pueda resolver tareas a un nivel real y potencial. Vygotsky (1981) piensa que la creatividad es una capacidad que está latente en los individuos, lista para manifestarse cuando se estimula. No es algo exclusivo de las personas geniales, como se creía antes. Así, esta facultad está presente en todos los seres humanos

con imaginación, capaces de transformar y generar algo de mayor o menor magnitud.

Vygotsky (1981), sostiene que el desarrollo de la creatividad requiere la unión estrecha entre los aspectos cognitivos y los afectivos-motivacionales, que juntos guían las acciones de la persona de manera secuencial y con un propósito definido. Este proceso se manifiesta en diversas actividades humanas como la comunicación, las artes musicales, la danza, la pintura, la dramatización, la literatura, la ciencia y otras expresiones vinculadas al desempeño social y psicológico. Vygotsky (2008) expresó que la creatividad es: “La creatividad se manifiesta en cualquier acción humana que genere algo original, ya sea una creación tangible en el entorno o una nueva forma de organizar pensamientos y emociones, propia y exclusiva del ser humano” (p. 9). Esta definición es relevante porque considera la creatividad como una cualidad exclusivamente humana, una capacidad biológica latente que se desarrolla cuando es estimulada mediante la actividad, pudiendo llegar a expresarse plenamente como capacidad creativa.

### **1.2.3. La creatividad infantil a través del cuento según M. Redondo.**

Redondo (2018) refiere que “La creatividad juega un papel fundamental en la literatura infantil, especialmente en actividades como la dramatización y los juegos de expresión verbal. Esto abarca toda la literatura destinada a los niños, incluyendo cuentos, poemas, obras teatrales, canciones y leyendas” (p. 12). De acuerdo con esto, dice la autora, “La literatura infantil busca incentivar el aprendizaje de la lectoescritura, fomentar el hábito de la lectura y favorecer el desarrollo de habilidades sociales como la comunicación oral, la escucha activa, la expresión de opiniones y el respeto hacia los demás” (p. 14). Se afirma que el cuento es una herramienta educativa fundamental para fomentar la creatividad en los niños; se define como una narración corta de ficción con pocos personajes y una trama simple. Además, el cuento ayuda a estimular la imaginación, las emociones y los sentimientos, así como a vincular al niño con su contexto sociocultural. También favorece la empatía, ya que, al entender las cualidades y defectos de los personajes, el niño tiene la oportunidad de reflexionar sobre sí mismo.

Redondo (2018) menciona que el desarrollo de la creatividad es fundamental en todos los ámbitos escolares. Los docentes deben tener siempre presente este aspecto para incentivar la motivación y la actitud de los estudiantes, facilitando así la adquisición adecuada y estimulante de las competencias básicas. La creatividad representa una herramienta clave en la educación, por lo que los maestros deben ofrecer a sus alumnos ambientes llenos de curiosidad, que los animen a investigar y aprender por sí mismos. Además, el autor señala que es importante aclarar que la creatividad no solo se manifiesta en las expresiones artísticas o plásticas, sino que también está presente en contextos educativos, donde se utiliza como recurso didáctico, atributo personal y respuesta a las demandas sociales.

### **1.3.- BASES CONCEPTUALES**

#### **Variable independiente: El juego como estrategia metodológica**

##### **1.3.1.- Conceptualización del Juego**

Los niños tienen varias maneras de expresarse, entre ellas con la que están más vinculados es el juego, es una forma en la que ellos aprenden, de cómo se comunican con su entorno, así como sus deseos, fantasías y emociones. El juego es la actividad que más atrae y entretiene, y al mismo tiempo es clave para desarrollar las capacidades y formar la personalidad en la adultez” (Bañeres, 2008, p.48). Rousseau (1762) manifiesta “el juego es una manera de expresión de los niños y su felicidad. Es un ejercicio de su libertad y un autorregulador de su conducta (p. 68). Es fundamental reconocer que, si bien el juego sirve a los profesores con el propósito de actuar o participar dentro del aula, también sirve a los niños para experimentar las alegrías de la vida.

##### **1.3.2.- Dimensiones del juego infantil**

Estos son algunos de las dimensiones del desarrollo infantil:

**a.-La Dimensión Socio-Afectiva:** Tiene un gran impacto en cómo los niños desarrollan su personalidad, autoimagen, autoconcepto y autonomía -todos ellos necesarios para la consolidación de su subjetividad-, así como en cómo interactúan con sus padres, hermanos, profesores y otros parientes cercanos. El educador debe

apoyar entornos cada vez más independientes que propicien la convivencia pacífica y la resolución de conflictos.

**b.-La Dimensión Corporal:** Permite el proceso de construcción del individuo, el establecimiento de una identidad, la preservación de la vida, la expresión de la propia conciencia y la interacción con el mundo exterior.

**c.-La Dimensión Cognitiva:** Las capacidades cognitivas de los preescolares pueden comprenderse observando lo que saben y hacen en cada momento, cómo interactúan con las cosas del mundo y cómo median en sus interacciones los miembros de su familia, su escuela y su comunidad.

**d.-La Dimensión Comunicativa:** Sus objetivos son desarrollar mundos hipotéticos, comunicar conocimientos e ideas acerca de objetos, eventos y fenómenos reales, así como establecer conexiones para cubrir necesidades, crear vínculos afectivos y comunicar sentimientos y emociones.

**e.- La Dimensión Estética:** Puesto que brinda la oportunidad de desarrollar la habilidad para experimentar emociones, expresarlas, evaluarlas y modificar las percepciones sobre uno mismo y el entorno, esta dimensión es esencial para interpretar el mundo que nos rodea desde una perspectiva personal.

### **1.3.3.- Las características del juego**

Muchos investigadores plantean las siguientes:

- a) No presenta limitaciones ya que los niños tienen total libertad respecto a la exploración de su entorno; se da de forma natural y sin condiciones.
- b) Propone que realizar alguna función mental o física beneficiara al desarrollo de las capacidades mentales y físicas de una persona.
- c) Como está presente desde el nacimiento, se cree que es un rasgo humano natural. Crece por sí solo para proporcionar al alumno algo significativo y agradable y fomenta la expresión emocional.

### **1.3.4.- Contribuciones del juego**

El juego contribuye significativamente al crecimiento y fortalecimiento físico, social y emocional en el proceso de la infancia. Durante el mismo irán

aprendiendo a pensar, experimentar, crear, inventar, recordar, a resolver problemas e incluso les ayuda a adaptarse a un ambiente escolar. Entre las áreas principales que involucra el juego están:

En la afectividad creando un vínculo afectivo con su entorno; todo niño que desarrolle su área afectiva de la forma correcta por medio del juego tendrá una capacidad de autocontrol que potenciará el resto de sus capacidades.

También se podrán desarrollar diferentes funciones psicomotrices, por medio del juego el infante podrá ir conociendo el comportamiento corporal que involucran el equilibrio y coordinación.

La inteligencia una capacidad donde los niños podrán aprender a razonar, pensar, etc. Por medio del juego se fomenta el desarrollo de la inteligencia práctica, que luego evoluciona hacia una inteligencia más abstracta” conforme van creciendo experimentan una serie de cambios durante el desarrollo de su inteligencia.

### **Variable dependiente: La creatividad infantil**

#### **1.3.5.- Definición de la creatividad.**

Según Young (1985), las diversas definiciones ofrecidas por los teóricos ponen de manifiesto la profundidad y extensión del concepto, así como la relación estrecha entre la creatividad y los procesos mentales humanos, la afectividad y las motivaciones, la personalidad y el entorno. En los últimos años se ha escrito y hablado mucho sobre la creatividad. Esta constatación, aunque importante y original, aporta dos aspectos esenciales para futuros intentos de definir la creatividad de manera universal: la novedad y el valor que debe tener aquello que se reconoce como creativo, según Stein (1967), quien también afirma que la creatividad es un proceso de realización con resultados desconocidos. Según Fernández (1968), la creatividad es un comportamiento único generado a partir de patrones o individuos reconocidos y valorados por la sociedad para abordar determinadas cuestiones. Con una evidente relación entre el comportamiento y la creatividad como señal distintiva, el autor presenta un amplio estudio científico su propósito principal es reconocer y describir las características de personalidad y conducta que pueden servir para predecir la creatividad.

Gardner lo puede conceptualizar que una persona creativa como “alguien quien habitualmente soluciona problemas, crea productos o aborda temas novedosos en un área determinada, de manera que inicialmente se perciben como innovadores, pero que con el tiempo son aceptados dentro de un contexto cultural específico”

En 1964, Arthur Koestler planteó su teoría de la creatividad dividida en tres partes, en la que sostiene que todos los ámbitos creativos están interrelacionados y conectan con el mundo científico con la invención artística y química. Se cree que la creatividad surge como resultado de un proceso mental denominado bisociación, que consiste en la combinación simultánea de ideas o conceptos diferentes. de dos planes de referencia que suelen ser muy elevados.

Estos dos planos distintos y diferentes de la realidad chocan en la mente creativa, y de esta superposición surge una nueva realidad *“El proceso creativo, al unir aspectos de la experiencia que antes no estaban vinculados, representa un acto de libertad y la superación de la rutina mediante la originalidad”*.

### **1.3.6.- La creatividad como proceso**

No puede predecirse, explicarse ni gestionarse de antemano. Se requiere práctica para sumergirse plenamente en ella. Cada persona crea su propio proceso; no existe un proceso creativo. El proceso creativo no es progresivo ni lineal. Vuelve sobre lo ya realizado, lo revisa y lo modifica. No se puede hablar de un curso predeterminado. El proceso creativo puede dividirse en cuatro etapas.

**a.- El primero es el de preparación:** En este punto, se conservan las fotos que puedan ser útiles y se recopilan datos conscientes.

**b.- El segundo momento es el de incubación:** Durante esta fase, es habitual dejar que el directivo tome conciencia del problema; puede tranquilizarse, desconectar o centrarse en otras áreas. Este momento supone depositar la confianza en las fuentes subconscientes de la creatividad. La mayoría de los expertos consideran que esta etapa es la más crucial del proceso creativo, ya que implica un estado de conciencia poco habitual; en esta fase pueden aflorar pistas sobre el problema que intentamos resolver o la respuesta que buscamos.

**c. El tercer momento es el de iluminación:** Es como recibir algo de dentro cuando la inspiración o la respuesta al problema aparecen de forma inesperada.

Las imágenes se liberan, se enlazan y se mezclan en el mundo inconsciente en este momento de descubrimiento.

**d.- El cuarto y último nivel es el de verificación o revisión:** Es el momento en que las imágenes o ideas se organizan y adquieren forma definida. En ese punto, tenemos el resultado creativo.

### **1.3.7.- Dimensiones de la creatividad.**

**a) Fluidez:** Es la habilidad para generar numerosas ideas, palabras o respuestas. Según Guilford, esta capacidad se basa en gran parte en recuperar información almacenada en la memoria, y se relaciona con el concepto clásico de recordar información aprendida. Además, Guilford clasifica este factor en diferentes tipos:

-Fluidez ideacional: la capacidad de generar una gran cantidad de ideas de calidad.

-Fluidez figurativa: la habilidad para crear diversas formas dentro de un tiempo limitado.

-Fluidez asociativa: la facultad de establecer conexiones o relaciones entre elementos.

-Fluidez de expresión: la facilidad para construir oraciones de manera clara y fluida.

**b) Flexibilidad:** Capacidad de adaptación, de cambiar una idea por otra, de cambiarla. Se enfoca en los aspectos cualitativos de la producción. Hay dos tipos:

-Flexibilidad espontánea: es la capacidad que muestra una persona cuando altera el tipo de respuesta a una pregunta del test, aunque no la conteste.

-Flexibilidad Adaptabilidad: cuando el sujeto cambia la forma de interpretar la tarea, el enfoque o la forma de resolverla, así como la solución posible.

**c) Originalidad:** Se caracteriza por ser novedoso, enfocándose en soluciones originales y poco comunes que surgen en una pequeña parte de una población específica. Este es el aspecto más crucial de la capacidad creativa.

**d) Elaboración:** La elaboración es lo que permite que la obra sea lo más completa y perfecta posible; esto se refleja en una estructura nueva y distinta a la anterior, transformando lo convergente en divergente. Torrance la define como la cantidad de detalles necesarios para que el dibujo pueda expresarse por sí mismo, mientras que Guilford la describe como la “producción de implicaciones”.

### **1.3.8.- Características creativas en la etapa preescolar**

Una de las etapas o incluso la más importante en el desarrollo del ser humano, ya que aquí iremos adquiriendo nuevos conocimientos y desarrollando habilidades esenciales que funcionarán como recursos para enfrentar diversas situaciones problemáticas en nuestro día a día. Trister al (2010), señala que, a lo largo del desarrollo, el niño va adquiriendo autonomía de manera progresiva y voluntaria, motivado por el interés personal. Esto contribuye al desarrollo del saber ser, conocer y comunicarse, que son bases esenciales para desenvolverse en la vida.

### **1.3.9.- La imaginación infantil**

La imaginación y la fantasía están estrechamente relacionadas con la creatividad humana, y muchos autores las consideran sinónimos. La imaginación se define como la capacidad de recrear en la mente percepciones de realidades ya existentes, mientras que la fantasía se refiere a la generación de imágenes que nunca han sido experimentadas previamente. En otras palabras, la imaginación nos permite comprender la realidad, como cuando visualizamos cómo las líneas telefónicas posibilitan la comunicación entre personas distantes. Por su parte, la fantasía facilita la recreación de escenarios imaginarios, como pensar en cómo sería la vida si los animales pudieran hablar nuestro idioma. Es importante destacar que muchas obras de la humanidad comenzaron con la fantasía, para luego ser desarrolladas a través de la imaginación y finalmente concretarse.

### **1.3.10.- Conexión entre el juego y creatividad.**

Ciertos autores, como Piaget y Vygotski han podido que hay una relación entre el juego con la creatividad. De acuerdo a ello, lo que indica Piaget es el juego

simbólico es un método que considera el juego como un propósito creativo fundamental para el desarrollo individual y así poder entender el mundo.

Por otro lado, Vygotski manifiesta una serie de elementos como el juego, relaciones sociales y el lenguaje, favorecen el crecimiento cognitivo del niño.

Según ellos, al jugar, el niño experimenta una libertad mental que le posibilita conectar libremente objetos, acciones o ideas, lo que estimula su imaginación creativa. (Bever y Ullán, 2007). La escuela debe ser un espacio que promueva el desarrollo de la creatividad en todas las áreas de la personalidad de los niños. En esta etapa de la educación infantil, la creatividad y la expresión lingüístico-plástica son esenciales. Por ello, esperamos aprender más sobre cómo los juegos pueden fomentar la creatividad en los niños pequeños.

## OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable Independiente	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Técnica e Instrumento
<b>El juego como estrategia metodológica</b>	El juego es la base de la creatividad, ya que constituye el espacio ideal donde la imaginación y la fantasía pueden desarrollarse libremente. (Nachmanovitch, 2004, p. 57)	Dimensiones que se interrelacionan: Lo afectivo emocional; lo social, lo cultural, la creativa, lo cognitivo y lo sensorio-motor (Bañeres et al. 2008, p.14).	Dimensión socio-afectiva	Expresa sus emociones durante de juego	Técnica e observación; guía de observación
				Disfruta interactuando y participando en juegos con otros niños.	
				Tiene la capacidad de <b>establecer relaciones sociales con otros niños</b>	
				Exterioriza sus emociones cuando juega	
			Dimensión comunicativa	Expresa su información e ideas relacionadas con objetos y sucesos y	
				Expresa sus opiniones sobre su contexto o su realidad;	
				Establece relaciones para satisfacer necesidades	
				Forma vínculos afectivos, expresa emociones y sentimientos.	
			Dimensión corporal	El niño describe como es su cuerpo	
				Expresa su autovaloración corporal	
			Dimensión cognitiva	El juego potencia su imaginación	
				Crea representaciones mentales	
Dimensión estética	Expresa sus sentimientos ante una situación determinada				
Variable dependiente	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Técnica e Instrumento
<b>La creatividad infantil</b>	Es un proceso que consiste en descubrir o producir algo nuevo que satisface ciertos requerimientos de	Se consideran cuatro las dimensiones de la originalidad que se interrelacionan entre sí: Originalidad, fluidez,	Originalidad	La fluidez de sus ideas, son diferentes, únicas.	Técnica e observación; guía de observación
				A partir de triángulos dibujados, crea un árbol.	
				Sugiere un juego que pueda hacerse con una piedra	

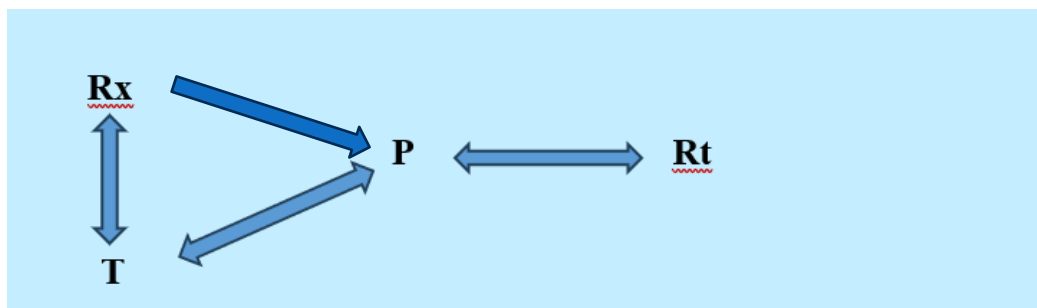
	una determinada situación social.	flexibilidad y la elaboración		Explica cómo pintaría una imagen utilizando hojas de plantas.
				Crea nuevas piezas para su carrito o muñeca
			Fluidez	Indica qué prendas de vestir se pueden ver en una imagen específica.
				Enumera todos los juegos que se pueden jugar con una pelota.
				En diez segundos, menciona más de cuatro rasgos distintivos de un perro.
				Indica los diversos usos que se le pueden dar a la tapa de una olla.
			Flexibilidad	Indica las diferencias que hay entre el gallo y el perro
				Haz una lista de las similitudes y las diferencias entre un niño y una niña
				Dibuja líneas sin levantar la mano para conectar las seis caritas de los niños
				Indica los contrastes entre un juguete antiguo y uno moderno.
			Elaboración	Termina el dibujo del payasito que está a la mitad
				En cada círculo que hay en una hoja, dibuja lo que imaginas
				Representa de otra forma los maceteros de plantas que tiene en su casa
				Cambia los objetos que se le dan para jugar

## CAPÍTULO II: DISEÑO METODOLÓGICO

### 2.1.- Diseño metodológico.

El diseño de la presente investigación corresponde a un enfoque de tipo descriptivo, no experimental, con propuesta. En lugar de crear un escenario para el estudio, los investigadores observarán y describirán el estado actual de los métodos utilizados por el instructor para fomentar la creatividad de los estudiantes en la Institución Educativa Inicial N° 505, Salabamba, Cutervo, Cajamarca. Dado que no se modificará ninguna de las variables actuales, el estudio es no experimental. El objetivo de la propuesta de investigación es utilizar actividades interactivas, dinámicas, atractivas y motivadoras para que los alumnos de cinco años del primer nivel de la Institución Educativa Inicial N° 505, Salabamba, Cutervo, Cajamarca, desarrollen su creatividad en las áreas de flexibilidad, fluidez, originalidad y elaboración de ideas.

#### Gráfica del diseño metodológico:



#### Leyenda:

- Rx:** Realidad problemática
- T:** Marco teórico
- P:** Propuesta teórica
- Rt:** Realidad por transformar

### 2.2.- Población y muestra

**Población:** El marco poblacional estará integrado por 30 niños de cinco años de edad pertenecientes a la Institución Educativa Inicial “N° 505, Salabamba, Cutervo, Cajamarca.

**Muestra:** Para esta investigación, la muestra estará compuesta por una docente del nivel inicial y los 30 niños de cinco años que forman parte de la Institución Educativa Inicial “N° 505, Salabamba, Cutervo, Cajamarca.

### **2.3.- Técnicas, instrumentos, equipos, materiales**

#### **Técnicas:**

**La observación:** El método de observación se considera el más adecuado para recabar información que aborde el tema de estudio. Un método que permite percibir directamente las realidades objetivas sin recurrir a intermediarios es la observación. Aunque las observaciones pueden clasificarse de diversas maneras, se considera práctico para este estudio enfocarlas desde dos ángulos:

**a.-** De acuerdo con el rol que asuma el sujeto durante el proceso de observación

1.-La observación participante: Alude a una modalidad en la que el elemento se conoce internamente. Cuando el observador es miembro de la comunidad observada, puede ser natural; cuando el investigador se asimila al grupo para ayudar en la recogida de datos, puede ser artificial.

2.-La observación no participante: es aquella en la que el observador se mantiene al margen de la situación que está observando. En este caso, el observador se mantiene al margen del grupo mientras lo estudia. Dado que el profesor es miembro de la comunidad educativa y se encuentra en muchos escenarios con el objeto de observación -en este ejemplo, los alumnos-, utiliza la observación participante en este estudio para recopilar los datos que necesita para su investigación.

**b.-** Según los instrumentos utilizados por la persona observada durante el proceso de observación

1.-Observación sistemática: Implica un registro menos flexible y se utiliza en casos de diagnóstico y categorización en base a criterios preestablecidos.

2. Observación sistemática: Supone observar la realidad sin nociones preconcebidas que puedan restringir los hallazgos y conclusiones; lleva más tiempo y tiene un registro de observación muy extenso.

Dado que el observador, o el profesor, llevará a cabo la observación como un proceso guiado por ciertas normas o criterios, tenemos previsto emplear la observación sistemática en este estudio. Como herramienta de apoyo se utilizará una lista de control que facilite la observación de comportamientos específicos de los alumnos.

### **Instrumentos.**

#### **La guía de observación indirecta:**

**Guía de observación indirecta:** Instrumento diseñado para registrar con precisión el nivel actual del desarrollo creativo en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “N° 505, Salabamba, Cutervo, Cajamarca. Se utilizará la observación es de tipo indirecto y reactiva, dado que los niños son conscientes de que están siendo observados.

#### **Guía de observación**

Grupo: 30 niños.

Propósito: Determinar el grado de desarrollo de la creatividad, considerando sus componentes: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.

#### **Descripción del trabajo de campo.**

El objetivo inicial de la investigación científica es diagnosticar la situación actual del desarrollo creativo en los niños de cinco años, orientará las acciones que se llevarán a cabo en el trabajo de campo.

En consecuencia, el estudio utilizará técnicas e instrumentos dirigidos a la población educativa señalada. Previa coordinación con el docente de aula y la dirección de la IEI, se aplicarán los materiales disponibles en las instalaciones de la Institución Educativa Inicial N°505, Salabamba, Cutervo, Cajamarca.

En este punto, se completarán las siguientes tareas:

- ✓ Animar a los niños a participar en la actividad prevista.
- ✓ Reunir los datos iniciales para el estudio de los 15 niños.

- ✓ -Observar detenidamente el crecimiento de los niños en relación con su progreso creativo y registrar sus respuestas en la lista de control.
- ✓ Diez preguntas componen la guía de observación, que se clasifica en función de las cualidades de fluidez, originalidad, adaptabilidad y elaboración.

### **Análisis estadístico de los datos**

Utilizando estadísticas descriptivas mostradas en gráficos circulares, el investigador explicará los datos de acuerdo con los que se recopilarán utilizando el instrumento. A continuación, se ordenará y contabilizará la información recogida de acuerdo con los objetivos de la investigación.

Estadística descriptiva. Tablas estadísticas, análisis de frecuencias y promedio aritmético.

## CAPÍTULO III: RESULTADOS

### 3.1.- RESULTADOS

**Objetivo específico 01:** Desarrollar un diagnóstico situacional a fin de precisar las características que presenta la creatividad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 505, de Salabamba, Cutervo, en la región Cajamarca

**Tabla N° 01**

**Se siente motivado cuando crea un objeto a su idea**

**(Dimensión: originalidad)**

	Frecuencia (N)	Porcentaje (%)
Iniciado	21	70
En proceso	03	10
Adquirido	06	20
Total	30	100

**Nota:** Elaborado en base a la guía de observación de los niños de 05 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 505, Salabamba, Cutervo, Cajamarca.

#### **Interpretación:**

La dimensión de la originalidad es el factor más determinante de la capacidad creadora de un niño, de la cual se desprende el carácter de novedad de su acción. De acuerdo a la tabla 01 sobre el ítem “se siente motivado cuando crea un objeto a su idea” se tiene que los resultados distan de lo que plantea esta dimensión; pues se observa que el 70% de los niños se encuentran en el nivel de iniciado, pues no tiene fluidez en sus ideas, repite lo que otros niños dicen o hacen, no se siente motivado para crear diversos objetos acordes a sus ideas e intereses. Por otra parte, el 20% está en adquirido, considerando que en determinados momentos o circunstancias muestran entusiasmo y se sienten emocionados, y el 10% está en situación de proceso.

**Tabla 02**

**Le gusta jugar a ser otros y hacer uso de palabras nuevas**

**(Dimensión de originalidad)**

	<b>Frecuencia (N)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Iniciado	05	17
En proceso	22	73
Adquirido	03	10
Total	30	100

**Nota:** Elaborado en base a la guía de observación de los niños de 05 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 505, Salabamba, Cutervo, Cajamarca.

**Interpretación**

En lo que respecta a la tabla 02 sobre el ítem “Le gusta jugar a ser otros y hacer uso de palabras nuevas”, la capacidad creadora está en el desarrollo de la imaginación y la fantasía del niño. Los resultados muestran una contradicción entre la planteado es esta dimensión y la observación; pues se tiene que el 73% de los infantes se encuentran en proceso, pues no han desarrollado suficientemente su imaginación creativa; por otra parte, vemos que 17% de niños al jugar a ser otros y hacer uso de palabras nuevas para él, se encuentran en el nivel de iniciado; y sólo el 10% está en la fase de adquirido, pues se tiene que es más creativo y sobre todo no copia a otros, sino que da rienda suelta a su imaginación y voluntad de querer construir alguna cosa que desea.

**Tabla 03**

**Pregunta e indaga por conocer más**

**(Dimensión: fluidez ideacional)**

	<b>Frecuencia (N)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Iniciado	21	70
En proceso	05	17
Adquirido	04	13
Total	30	100

**Nota:** Elaborado en base a la guía de observación de los niños de 05 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 505, Salabamba, Cutervo, Cajamarca.

### **Interpretación:**

La dimensión de la fluidez ideacional se traduce en la capacidad de generar ideas de manera rápida y sin esfuerzo aparente: pues es una habilidad que se relaciona mucho con la creatividad y que se puede evaluar pidiendo a los niños que respondan verbalmente a determinadas condiciones. De acuerdo a los resultados de nuestra observación, se tiene que acerca del ítem “pregunta e indaga por conocer más” el 70% de niños no desarrolla su capacidad de evocar ideas, de palabras, o de buscar posibles respuestas; no desarrolla la capacidad de generar ideas de manera rápida y espontaneidad natural. Por otra parte, el 17% recuerda y recupera información en forma predominantemente memorizada; y sólo el 13% en el nivel de adquirido de producción cualitativa de ideas

**Tabla 04**

**Se emociona al jugar imitando algunos personajes  
(Dimensión: fluidez ideacional)**

	<b>Frecuencia (N)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Iniciado	05	17
En proceso	22	73
Adquirido	03	10
Total	30	100

**Nota:** Elaborado en base a la guía de observación de los niños de 05 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 505, Salabamba, Cutervo, Cajamarca.

### **Interpretación:**

La dimensión de la fluidez ideacional es la capacidad de dar respuestas verbales con sentido y en forma espontánea; de generar ideas de manera rápida y sin esfuerzo aparente. De acuerdo a lo observado en el ítem “Se emociona al jugar imitando algunos personajes” se tiene que el 73% de niños se encuentran en el nivel de proceso para poder captar ideas, y de poder asociar diferentes ideas; y sólo el 10% en el nivel de adquirido.

**Tabla 05**  
**Sabe distinguir entre la fantasía y la realidad**

**(Dimensión: fluidez figurativa)**

	<b>Frecuencia (N)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Iniciado	19	63
En proceso	06	20
Adquirido	05	17
Total	30	100

**Nota:** Elaborado en base a la guía de observación de los niños de 05 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 505, Salabamba, Cutervo, Cajamarca.

**Interpretación:**

La fluidez figurativa es la capacidad de un niño para producir figuras novedosas utilizando configuraciones de puntos diferentes, En la tabla N° 05 sobre el ítem “Sabe diferenciar lo imaginario de lo real” se tiene que el 63% de niños se encuentra en el nivel de iniciado; es decir no desarrolla su capacidad de crear distintas formas ya sean figuras, palitos, mejorando un jardín, en un tiempo determinado. Solo el 20% está en proceso, y el 17% está en el nivel de adquirido

**Tabla 06**  
**Observando las imágenes es capaz de leer y entender un texto**

**(Dimensión: fluidez figurativa)**

	<b>Frecuencia (N)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Iniciado	21	70
En proceso	04	13
Adquirido	05	17
Total	30	100

**Nota:** Elaborado en base a la guía de observación de los niños de 05 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 505, Salabamba, Cutervo, Cajamarca.

**Interpretación:**

La dimensión de la fluidez figurativa comprende la capacidad de un niño para producir figuras novedosas utilizando configuraciones de puntos diferentes, En la

tabla N° 06 sobre el ítem “Observando las imágenes es capaz de leer y entender un texto” se tiene que el 70% de niños están ubicados en el nivel de iniciado, pues no desarrolla suficientemente la capacidad para producir distintas figuras que se pueden crear en un tiempo determinado; y sólo el 17% se encuentra en la fase de adquirido.

**Tabla 07**

**Se identifica con personajes que se presentan en el texto**

**(Dimensión: flexibilidad)**

	<b>Frecuencia (N)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Iniciado	22	73
En proceso	04	13
Adquirido	04	13
Total	30	100

**Nota:** Elaborado en base a la guía de observación de los niños de 05 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 505, Salabamba, Cutervo, Cajamarca.

**Interpretación:**

La dimensión de la flexibilidad creativa comprende la capacidad de pensar de manera divergente del niño para resolver problemas y explorar diferentes soluciones. Esta dimensión, se puede fomentar a través del juego, la manipulación de objetos y la exploración de ideas. En lo que respecta a la tabla 07 acerca del ítem “Se identifica con personajes que se presentan en el texto” tenemos que el 73% de niños no desarrolla su habilidad para adaptarse, es decir, de cambiar espontáneamente cambiar una idea por otra o modificarla; y sólo el 13% está en el nivel de adquirido.

**Tabla 08**

**No siente temor al expresarse frente a sus compañeros**

**(Dimensión de elaboración)**

	<b>Frecuencia (N)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Iniciado	23	77
En proceso	02	06
Adquirido	05	17
Total	30	100

**Nota:** Elaborado en base a la guía de observación de los niños de 05 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 505, Salabamba, Cutervo, Cajamarca.

**Interpretación:**

La dimensión de la elaboración creativa del niño comprende se desarrolla a partir de su curiosidad, imaginación y el deseo de explorar y de expresar sus ideas. En la tabla 08 sobre el ítem “No siente temor al expresarse frente a sus compañeros” se tiene que el 77% está en el nivel de inicio; es decir, no tienen motivación en mejorar un trabajo; no le interesa mejorar los detalles de un dibujo, de un trabajo; y sólo el 17% se encuentra en el nivel de adquirido, es decir no se conforma con lo que ha hecho, sino que lo perfecciona.

**Tabla 09**

**Le gusta contar lo que le ha sucedido en el fin de semana**

**(Dimensión: elaboración)**

	<b>Frecuencia (N)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Iniciado	21	70
En proceso	03	10
Adquirido	06	20
Total	30	100

**Nota:** Elaborado en base a la guía de observación de los niños de 05 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 505, Salabamba, Cutervo, Cajamarca.

### **Interpretación:**

La dimensión de la elaboración creativa se traduce en el interés del niño por muchos temas sobre sí mismos y su entorno; comprende la manipulación y el juego con diferentes objetos y con palabras; y en particular, examinan diversas vivencias mediante el juego. De acuerdo a lo observado en el ítem “Le gusta contar lo que le ha sucedido en el fin de semana” se tiene que el 70% de niños se encuentra ubicado en el nivel de iniciado; y sólo el 20% en el nivel de adquirido.

## **CAPITULO IV: DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

En esta investigación titulada “El juego como estrategia metodológica y el estímulo de la creatividad infantil, Institución Educativa Inicial N° 505, Salabamba, Cutervo, Cajamarca. 2023” Dado que la creatividad y el arte de los niños pueden estimularse en un entorno de afecto y juego desde una edad temprana, los autores parten de la base de que el juego y la creatividad infantil son simbióticos; uno depende del otro. Los niños no aparecen porque sí; necesitan nutrirse libremente y florecer al amparo de una protección social y educativa sin censura ni represión. No se debe de olvidar que existen dos instituciones sociales fundamentales que están a la par en el impulso del desarrollo creativo en los niños, que son la familia y las instituciones educativas, que son aquellas que deben desempeñar sus roles de forma activa y asegurar el cumplimiento de las funciones socializadoras. Si bien es cierto que sobre este campo del conocimiento son muchos los autores y los enfoques teóricos que destacan la relevancia de la creatividad en el desarrollo infantil; sin embargo, en el sistema educativo peruano, en particular en el nivel inicial, sigue predominando la educación tradicional, la enseñanza descontextualizada, fragmentada, donde la práctica educativa más es memorística y mecánica, de repetir lo que es evidente y no estimular la imaginación, ni la fantasía en los niños. Acerca del divorcio entre el juego y la creatividad, Alejos F. (2020) en su trabajo “El desarrollo de la creatividad a través del juego y actividades prácticas, destaca que el juego y la creatividad es uno sólo, pues, las actividades lúdicas producen beneficios para el desarrollo cognitivo y emocional del niño: por lo cual es de vital importancia potenciar desde edades tempranas las estrategias del juego vinculadas a la creatividad del niño. De

acuerdo a los resultados obtenidos como producto de nuestra guía de observación, tenemos que de acuerdo a la tabla 01 sobre el ítem “se siente motivado cuando crea un objeto a su idea” se tiene que el 70% de los niños se sitúan en el nivel de iniciado, pues no se sienten motivados cuando crea diversos objetos y construcciones a su idea; y el 20% está en adquirido, considerando que en determinados momentos o circunstancias muestran entusiasmo y se sienten emocionados, y el 10% está en situación de proceso; asimismo, en lo que respecta a la tabla 02 sobre el ítem “Le gusta jugar a ser otros y hacer uso de palabras nuevas” los resultados mostraron que el 73% de los infantes se encuentran en proceso, pues no desarrollan suficientemente su imaginación creativa; por otra parte, vemos que 17% de niños al jugar a ser otros y hacer uso de palabras nuevas para él, se encuentran en el nivel de iniciado; por otra parte, sólo el 10% está en la fase de adquirido, pues se tiene que es más creativo y sobre todo no copia a otros, sino que deja que su imaginación y su espíritu sean libres para crear lo que quiera. Encontramos que las estrategias desarrolladas no contribuyen al impulso al desarrollo creativo en los niños; de igual manera en las tablas subsiguientes se repiten dichas tendencias. Así tenemos que, en las tablas 03, 04, y 05 coinciden los hechos en la que los niños están en un nivel de iniciado. En la tabla 03; sobre el ítem “pregunta e indaga por conocer más” se tiene, que el 70% de niños se encuentra en el nivel de iniciado, el 17% en proceso y sólo el 13% en el nivel de adquirido; en la tabla 4 sobre el ítem “Se emociona al jugar imitando algunos personajes” se tiene que el 73% de niños de 05 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N° 505 se encuentran en el nivel de proceso; el 17 % en el nivel de iniciado y sólo el 10% en el nivel de adquirido; y en la tabla N° 05 sobre el ítem “Sabe diferenciar entre la fantasía y la realidad” se tiene que el 63% de niños se encuentra en el nivel de iniciado; el 20% está en proceso, y el 17% está en el nivel de adquirido. Estos y otros resultados se contradicen lo que plantea Navarro, J. (2020) en su trabajo “Influencia del juego en el desarrollo de la creatividad en niños de 3 a 4 años a la Universidad Estatal de Milagro de Ecuador; pues dice que el juego incide indefectiblemente en el desarrollo de la creatividad tanto en niños como en niñas. Entre sus conclusiones dice que es imprescindible fortalecer de manera urgente el rol tanto de docentes como de estudiantes en el proceso de aprendizaje en los niveles iniciales. Además, es necesario motivar a los niños a

llevar a cabo acciones creativas que fomenten la conciencia aplicada y la capacidad de autoevaluación. Sostiene que la habilidad de los niños para potenciar sus capacidades y destrezas se ve afectada negativamente cuando no tienen oportunidad de participar en actividades lúdicas. Como se puede inferir que de los problemas que existe en el proceso de enseñanza-aprendizaje infantil es que existe un divorcio entre el juego y el desarrollo de la capacidad creativa de los niños. Por otra parte, en las tablas 06, y 07 encontramos que existe similitud entre los resultados. En la tabla 06 sobre el ítem “Observando las imágenes es capaz de leer y entender un texto” se tiene que el 70% de niños se encuentran en el nivel de iniciado; el 13% en proceso; y sólo el 17% en la fase de adquirido, y en la tabla 07 acerca del ítem “Se identifica con personajes que se presentan en el texto” tenemos que el 73% está en el nivel de iniciado; el 13 % en proceso y el 13% en adquirido. Al respecto Quispe, B. (2021) en su trabajo denominado “El juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la creatividad en niños entre 4 a 5 años de edad del Kinder “Bethsabe Salmon Vda. de Beltrán; enfatiza que el juego, como estrategia didáctica, aporta de manera fundamental al desarrollo de la creatividad en los niños y contribuye a mejorar la labor educativa del docente. En las tablas 8 y 9 las tendencias descritas anteladamente, son similares; pues en la tabla 08 sobre el ítem “No siente temor al expresarse frente a sus compañeros” se tiene que el 77% está en el nivel de inicio; y 06% se encuentra en el nivel de proceso y sólo el 17% se encuentra en el nivel de adquirido; y en la tabla 09 sobre el ítem “Le gusta contar lo que le ha sucedido en el fin de semana” tenemos que el 70% de niños está en el nivel de iniciado; el 10% en proceso y sólo el 20% en el nivel de adquirido; éstos resultados se contraponen con lo planteado por Díaz F y Hernández, G. (2002), que manifiestan que la creatividad no debe verse como un don mágico, un talento exclusivo de pocos o simplemente como cuestión de suerte, sino como una habilidad que puede ser desarrollada y mejorada. Si la consideráramos una cualidad innata e inmutable, no existiría motivo para fomentarla, y sin su estímulo, todo quedaría limitado al talento "natural".

## **CAPÍTULO V PROPUESTA DE INTERVENCIÓN**

Tema: “El juego como estrategia metodológica y el estímulo de la creatividad infantil, en niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 505, Salabamba, Cutervo, Cajamarca”

### **I.- Presentación**

En el presente trabajo de investigación “El juego como estrategia metodológica y el estímulo de la creatividad infantil, Institución Educativa Inicial N° 505, Salabamba, Cutervo, Cajamarca” se asume que todos los seres humanos tenemos la capacidad creativa, durante nuestra existencia siempre surge la necesidad de explorar, indagar, buscar, transformar y modificar, entre otras acciones. Esta es una característica propia e inherente al ser humano. La creatividad es una manera de pensamiento diferente que busca romper con los esquemas tradicionales, las respuestas ya establecidas y los caminos habituales, con el fin de crear soluciones originales y descubrir conexiones innovadoras. Sin embargo, se necesita de la participación de dos instituciones como la familia y la escuela para fomentar la creatividad desde la edad preescolar; aspecto que no sucede en nuestro sistema socio-educativo; pues existe un divorcio entre el juego y la creatividad; un divorcio entre la enseñanza y el contexto en el que habita el niño; pues prima lo mecánico, la enseñanza verticalizada, la descontextualización de la enseñanza, En ese sentido es que en esta investigación se busca aportar al fortalecimiento de la creatividad infantil mediante la propuesta de estrategias que giran alrededor del juego, estrategias que además pretende contribuir a la toma de decisiones, de interrelacionar con los demás, y para resolver problemas de maneras diferentes.

### **II.- Fundamentación**

Díaz F y Hernández, G. (2002), plantean que el aprendizaje es aquel que conduce a la construcción de conocimientos a partir de la conexión significativa entre la información nueva y las ideas previas del estudiante. Señalan que esta estrategia no involucra directamente a docentes o educadores, ya que su finalidad es que el alumno otorgue un significado personal a los contenidos basándose en sus propios

preconceptos, en lugar de recibir una enseñanza basada en las ideas preconcebidas del educador. Según Díaz F y Hernández, G. (2002), la creatividad no debe entenderse como un don mágico, un talento exclusivo de pocos o simplemente como cuestión de suerte, sino como una habilidad que puede ser desarrollada. Si la consideráramos una cualidad innata e inmutable, no habría motivo para fomentarla ni mejorarla; de no cultivarla, todo quedaría limitado al talento “natural”. Por otra parte, la teoría del juego de L. S. Vygotsky (2003), plantea que a menudo se confunden las diferencias entre el juego-espectáculo y el teatro como forma artística. Es conocido que varios educadores emplean el teatro como recurso educativo, ya que fomenta la imaginación infantil al ofrecer una manera eficaz de autoexpresión mediante el movimiento. Vygotsky (1997) señala que la creatividad es una habilidad que el individuo puede potenciar siempre que reciba estímulos adecuados, mediante actividades que enfatizan la comunicación, la observación y la orientación, con el objetivo de que el niño pueda resolver la tarea tanto en su nivel actual como en su potencial de desarrollo. Vygotsky (1981) la creatividad es una capacidad latente en todas las personas, que puede manifestarse siempre que se fomente adecuadamente. No es una cualidad exclusiva de los genios, como se pensaba en el pasado, sino una habilidad que poseen todos aquellos que tienen imaginación y la capacidad de transformar y crear, ya sea en formas grandes o pequeñas. Vygotsky (1981), sostienen el desarrollo de la creatividad implica una estrecha unión entre los componentes cognitivos y afectivo-motivacionales, que guían la conducta del individuo de manera encadenada, como un proceso intencionado. Este proceso se desarrolla en las personas y se manifiesta en diversas actividades humanas, tales como la comunicación, las artes musicales, la danza, la pintura, la dramatización, la literatura, la ciencia y otras expresiones propias de su desempeño psicosocial. Desde otra perspectiva, Redondo (2018) en su trabajo “La creatividad infantil a través del cuento” señala que la creatividad en la literatura infantil juega un papel fundamental, especialmente en actividades como la dramatización y el juego de expresión verbal. Esto incluye diversos géneros como cuentos, poemas, obras teatrales, canciones y leyendas. Se considera que el cuento es una herramienta educativa esencial para fomentar la creatividad en los niños, definiéndolo como una narración breve de ficción con pocos personajes y una trama sencilla. El cuento ayuda a desarrollar la

imaginación, las emociones y los sentimientos, además de fortalecer la conexión del niño con su entorno sociocultural. Asimismo, promueve la empatía, pues al identificar las virtudes y defectos de los personajes, el niño aprende a comprenderse mejor a sí mismo.

### **III.- Justificación**

El presente trabajo de investigación lo consideramos de suma importancia porque la creatividad, en particular la infantil, constituye un componente básico para promover el avance tanto individual como social. Es fundamental que desde la niñez se explique y desarrolle la potencialidad creativa de los niños, para lo cual es indispensable salir del entorno tradicional de enseñanza, y asumir el desarrollo de la potencialidad que reside en los niños está lista para manifestarse, siempre que sea estimulada; no es algo exclusivo de los genios, como se pensaba antes, sino que estas capacidades están presentes en todos los seres humanos que tengan imaginación y sean capaces de transformar y crear algo, ya sea de mayor o menor importancia. Consideramos que el desarrollo del pensamiento creativo es de vital importancia para nuestros niños.

### **IV.- Objetivos**

#### **Objetivo general**

Desarrollar el juego como estrategia metodológica a fin de estimular el desarrollo de la creatividad infantil en niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 505, Salabamba, Cutervo, Cajamarca.

#### **Específicos**

O.E. 01: Fomentar la participación y el trabajo en equipo imaginando creativamente, como mejorar su entorno natural y social

O.E. 02: Evocar y asociar una gran cantidad de ideas, palabras, respuestas; reconociendo y diferenciando las vocales, así como, distinguiendo y escribiendo las vocales.

O.E. 03: Favorecer el trabajo en equipo incentivando la imaginación y la construcción creativa

O.E. 04: Fomentar la cooperación con sus pares, reutilizando y elaborando juntos objetos simples

## V.- Delimitación.

- El espacio geográfico: La investigación se desarrolló en los niños del aula de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 505, Salabamba, Cutervo, Cajamarca. 2023
- Participantes del estudio: La muestra estuvo compuesta por los 30 niños que forman parte del aula de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 505, Salabamba, Cutervo, Cajamarca.

## VI. Cronograma metodológico

N° Sesión	Actividad	Objetivo específico	Dimensión	Recursos	Mes/sem.	Tempo
Primera	“Jugando adornando un jardín”	Incentivar la participación activa y el trabajo en grupo imaginando creativamente, qué plantas quedarían mejor en un jardín.	Originalidad	Papel continuo, rodillos, goma, plumones, brochas y botes de pintura	Jun. /1 sem.	35 m.
Segunda	“Enseñando las vocales”	Generar una amplia variedad de ideas, palabras y respuestas; reconociendo y diferenciando las vocales, así como, distinguiendo y escribiendo las vocales, en letras minúsculas y mayúsculas.	Fluidez ideacional	Equipo de sonido, cartilla de las vocales	Jun/2 sem.	35 m.
Tercera	“Estampar plegando”	Favorecer la concentración y las habilidades para poder captar las ideas; a fin de Que los niños	Fluidez ideacional	Botes de pintura diluida en agua, recipientes para colocar la pintura,	Jun/3 sem.	35 m.

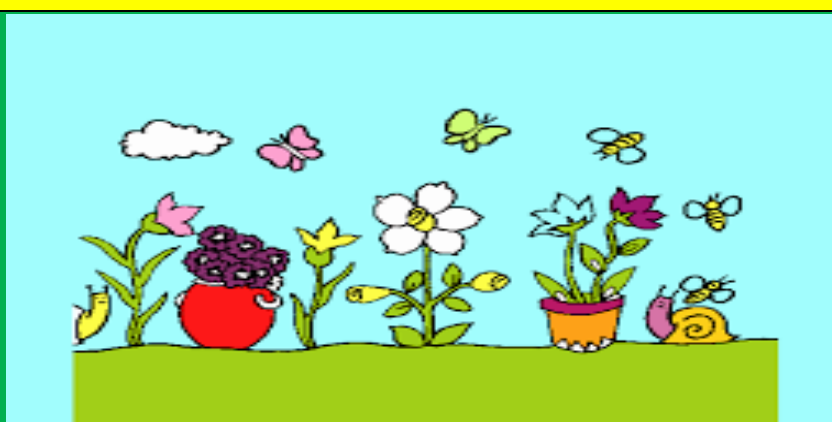
		puedan asociar diferentes ideas		papelotes o papel sabana		
Cuarta	“Imaginemos un paisaje”	Favorecer el trabajo en equipo para crear con lo que tengan a su disposición, un paisaje entre todos, o crear una composición	Flexibilidad de adaptación	Diferentes tipo de papeles (continuo, de color, papel de revistas, papel de seda, papel periódico, además de algodón, goma y pegamentos.	Jun/4 sem	35. m.
Quinta	“Inventemos jugando con roquitas”	Fomentar en los niños, la colaboración y el trabajo en equipo, reutilizando y elaborando juntos objetos simples	Elaboración	Cajas de tempera, pinceles, piedras, papel continuo, rotuladores	Jul/ sem. 1	35 m.
Sexta	“Jugando al edificio adornado”	Desarrollar la imaginación creativa y la motivación de trabajar en equipo creación una obra, en forma lúdica y participativa	Elaboración	Cajas de tempera, pinceles, brochas, cajas de carton, rodillos, cinta de embalaje	Jul/ sem. 2	35 m.
Séptima	“Construyendo con palitos”	Incentivar el ingenio y la inventiva propia, en base a la elaboración de múltiples figuras o formas que deseen lograr con el multiuso de los palitos	Elaboración	Colchonetas o tatamis de piso Palitos de madera Pegamento	Jul/ sem. 3	35 m.
Octava	“Me divierto al aire libre”	Desarrollar la imaginación creativa para poder crear o elaborar su propia historia basada en su personaje	Elaboración	Vestimenta ligera Lugar para la actividad (parque, jardín, centro recreativo).	Jul/ sem. 4	40 m.

		favorito del cuento.				
--	--	----------------------	--	--	--	--

### Estrategias didáctico lúdicas para desarrollar la creatividad infantil

#### Primera sesión de aprendizaje

#### “Jugando adornando un jardín”



**Objetivo específico:** Promover la colaboración y el trabajo en equipo imaginando creativamente, qué plantas quedarían mejor en un jardín

**Dimensión a desarrollar: Originalidad:** La imaginación creativa es la que posee un carácter innovador y se refiere a las soluciones nuevas y poco comunes que surgen en una baja proporción dentro de una población específica. Es el factor más importante en la capacidad creativa.

#### Proceso metodológico

##### **Lugar específico del desarrollo de la actividad: El aula de clase**

-Al iniciar la sesión se tendrá que desplegar y colocar el papel continuo colocado en el piso del aula.

-Enseguida se les presentarán distintas siluetas a los niños de varios tipos de plantas, para que ellos mismo puedan colocarlo sobre el papel continuo desplegado.

-Lo que se realizará es pegar esas siluetas de plantas con la goma; además, con los plumones podrán realizar algunos dibujos sobre objetos que se puedan ver en un jardín (piedras, manguera, pasto, etc); y podrán colorear y pintar con los botes de pinturas los dibujos y las plantas.

-Ya, cuando este coloreado y pintado, se dejará secar, para posteriormente, retirar las siluetas y examinar los espacios vacíos que han quedado en el jardín.



Recursos a utilizar	Tiempo	Aula
Papel continuo, rodillos, goma, plumones, brochas y botes de pintura	35 min	Inicial 5 años
Puntos a evaluar	Observación	
Los niños serán capaces de como cooperar entre todos	Se pudo mostrar que fue algo innovador y dinámico para los niños y se mostraron muy participativos en toda la sesión.	

**Segunda sesión de aprendizaje:**

**“Enseñando las vocales”**



**Objetivo específico:** Desarrollar la habilidad para generar una gran variedad de ideas, palabras y respuestas; reconociendo y diferenciando las vocales, así como, distinguiendo y escribiendo las vocales, en letras minúsculas y mayúsculas.

**Dimensión a desarrollar: Fluidez ideacional:** La producción cualitativa de ideas es la habilidad para generar una gran variedad de ideas, palabras y respuestas. Según Guilford (1979), esto consiste en gran medida en la capacidad de recuperar información almacenada en la memoria, y forma parte del concepto tradicional de recordar información aprendida.

<b>Recursos a utilizar</b>	<b>Aula</b>
Equipo de sonido, cartilla de las vocales”	5 años

**Descripción de estrategias**

**Lugar específico del desarrollo de la actividad:** El aula de clase

**Cartel de vocales**

Se les presenta en un cartel con una rima sobre las vocales a los niños, y a la vez escucharán y cantarán la canción de las vocales; después solo mostrando la cartilla de las vocales ellos, la leerán en compañía de la profesora, luego ella a manera de competencia preguntará quien se la aprendió.

**Cuadernillo de sonido inicial y escritura de vocales**

Repasa las vocales, luego pinta el dibujo, y escribe la vocal inicial

Repasa las vocales, luego pinta el dibujo y escribe la vocal inicial.



\_\_RDILLA

Repasa las vocales, luego pinta el dibujo y escribe la vocal inicial.



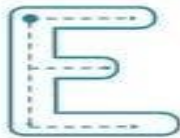
\_\_JO

Repasa las vocales, luego pinta el dibujo y escribe la vocal inicial.



\_\_RBOL

Repasa las vocales, luego pinta el dibujo y escribe la vocal inicial.



\_\_STRELLAS

## Tercera sesión de aprendizaje

### “Estampar plegando”



**Objetivo específico:** Favorecer la concentración y las habilidades para poder captar las ideas; a fin de ue los niños puedan asociar diferentes ideas

**Dimensión a desarrollar: Fluidez ideacional:** La producción cualitativa de ideas es la habilidad para generar una gran variedad de ideas, palabras y respuestas. Según Guilford, consiste principalmente en la capacidad de recuperar información almacenada en la memoria, y está relacionada con el concepto tradicional de recordar información aprendida.

### Proceso metodológico

**Lugar específico del desarrollo de la actividad: El aula de clase**

- Con el objetivo de trabajar el concepto de simetría, se lleva a cabo la actividad para practicar el gesto de plegar, ofreciendo distintas maneras de realizarla.

-Para ello de manera libre, los niños pintarán usando los dedos de sus manos sobre el papelote o papel sabana; para lo cual, utilizarán pinturas diluidas, teniendo la posibilidad de hacer cualquier forma o dibujo que quieran en ese papel.

-Ya cuando el pintado, plegamos el papel aplicando presión con las dos manos.

-Por último, desplegamos la hoja, observamos la simetría y la dejamos secar.

- Apoyamos a los niños durante el plegado para que ejerzan la presión correcta con las manos, facilitando que la pintura se distribuya fácilmente.

-Como una actividad extra dentro de la sesión, implementamos la técnica con una variación: los niños podían tirar pintura de diferentes colores desde los botes de manera libre, con la libertad de crear cualquier forma que quisieran.

- Para terminar, doblamos el papel y analizamos la simetría resultante.



Recursos a utilizar	Tiempo	Aula
✓ Botes de pintura diluida en agua, recipientes para colocar la pintura, papelotes o papel sabana	35 min	Inicial 5 años
Puntos a evaluar	Observación	
Los niños podrán dominar su habilidad de plegado. Los niños podrán asociar diferentes ideas	Se pudo visualizar que no todos los niños ejecutaban las actividades al mismo tiempo, unos se tomaban más tiempo, otros observaban, como que otros solo realizaban inmediatamente todo	

## Cuarta sesión de aprendizaje

### “Imaginemos un paisaje”



**Objetivo específico:** Favorecer el trabajo en equipo para crear con lo que tengan a su disposición, un paisaje entre todos, o crear una composición

**Dimensión a desarrollar: Flexibilidad de adaptación:** Se refiere a la habilidad para adaptarse, reemplazando una idea por otra o modificándola. Considera los aspectos cualitativos de la producción. Ocurre cuando la persona realiza cambios en la interpretación de la tarea, en el enfoque o en la estrategia, o en la posible solución.

### Proceso metodológico

**Lugar específico del desarrollo de la actividad: El aula de clase, el campo.**

-Para iniciar la actividad se les va indicar a los niños diferentes elementos que contienen los paisajes.

-Enseguida vamos a entregar a cada niño un grupo de elementos que componen un paisaje (soles, arboles, animales, cerros, gras, nubes, luna, estrellas, etc).

- Luego entregamos a cada niño distintos tipos de papel, con los cuales debían completar los elementos.

-Se explicara Las distintas técnicas que podían utilizar, como hacer bolas de papel o arrugarlo, para que los niños tuvieran libertad al realizarlas.

-En cuanto los elementos ya esten todos decorados, colocamos un papel continuo grande sobre el suelo del aula para que los niños pudieran crear un paisaje organizando los distintos elementos.

- El mural será instalado en una de las paredes del aula.



<b>Recursos a utilizar</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Aula</b>
Diferentes tipos de papeles como papel continuo, papel de color, papel de revistas, papel de seda, papel periódico, además de materiales como algodón, goma y pegamentos.	35 min	Inicial 5 años
<b>Puntos a evaluar</b>	<b>Observación</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Los niños podrán crear paisajes con lo que tengan a su disposición</li> <li>-Los niños crean una composición</li> </ul>	Se pudo visualizar las diferentes percepciones de los niños en relación con los componentes y elementos de un paisaje	

## Quinta sesión de aprendizaje

### “Inventemos jugando con roquitas”



**Objetivo específico:** Contribuir a la creatividad en equipo, reutilizando y elaborando juntos objetos simples; apertturando la oportunidad de que los niños puedan crear algo con ayuda de sus compañeros

**Dimensión a desarrollar: Elaboración:** La elaboración permite que una obra alcance su mayor grado de perfección, lo cual se manifiesta mediante una estructura distinta a la anterior; es transformar lo convergente en divergente. Según Torrance, esta consiste en la cantidad de detalles necesarios para que un dibujo se exprese por sí mismo, mientras que Guilford la define como la “producción de implicaciones”.

### Proceso metodológico

**Lugar específico del desarrollo de la actividad:** El aula de clase, patio de la institución educativa

-Con anticipación se les pedirá a los niños que lleven por lo menos 8 piedras de diferentes tamaños, que ellos mismos puedan encontrar, en el parque, playa, su patio de su casa, etc.

-Todos los niños tendrán que sacar sus piedras que llevaron y cada uno las irá separando por tamaños.

-La docente deberá entregar a los niños las temperas, plumones, pinceles que se guardan en el almacén del aula; para que cada uno de ellos pueda pintar, dibujar o diseñar lo que ellos deseen en cada piedra.

-Luego, todos formarán un círculo, teniendo la oportunidad de que todos los niños participen y cooperen entre sí en armar alguna figura, de la forma o imagen de las roquitas que pintaron. Podrán usar toda el aula para esa actividad.



Recursos a utilizar	Tiempo	Aula
✓ Cajas de tempera, pinceles, piedras, papel continuo, rotuladores	30 min	Inicial 5 años
Puntos a evaluar	Observación	
Los niños podrán reconocer y jugar con las roquitas Los niños tendrá la oportunidad de crear algo con ayuda de sus compañeros	Se pudo constatar que durante la actividad los niños se mantuvieron concentrados y enfocados durante la sesión	

## Sexta sesión de aprendizaje

### “Jugando al edificio adornado”



**Objetivo específico:** Favorecer la creatividad individual y la motivación de trabajar en equipo en la creación de una obra, disfrutando la sesión en forma lúdica y creativa

**Dimensión a desarrollar: Elaboración:** La elaboración permite que una obra alcance su mayor grado de perfección, lo cual se manifiesta mediante una estructura distinta a la anterior; es transformar lo convergente en divergente. Según Torrance, esta consiste en la cantidad de detalles necesarios para que un dibujo se exprese por sí mismo, mientras que Guilford la define como la “producción de implicaciones”.

### Proceso metodológico

**Lugar específico del desarrollo de la actividad: El aula de clase**

-Realizar la creación de un edificio, utilizando algunas cajas de cartón, que se llevaran al aula para que los niños puedan pintarlas y decorarlas con lo que ellos deseen.

-Una vez que todas las cajas estén pintadas y decoradas, tendrán que pegarlas una encima de otra, simulando que es un edificio de varios pisos.

-Se deberá pintar cada lado de la caja de diferentes formas.

-Para culminar la actividad, se podrán realizar algunos cortes pequeños a las cajas, simulando las ventanas del edificio.



Recursos a utilizar	Tiempo	Aula
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Cajas de tempera, pinceles, brochas, cajas de carton, rodillos, cinta de embalaje</li> </ul>	35 min	Inicial 5 años
Puntos a evaluar	Observación	
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Los niños se mostrarán motivados por crear y apoyar en la creación de un edificio con sus compañeros.</li> <li>-Los niños podrán disfrutar la sesión como una actividad lúdica y creativa.</li> </ul>	Se pudo comprobar que en el proceso de la sesión los niños se mostraron motivados principalmente durante la decoración de las cajas.	

## Séptima sesión de aprendizaje

### “Construyendo con palitos”



**Objetivo específico:** Propiciar el desarrollo de la capacidad creativa de los niños, incentivando el ingenio y la inventiva propia, en base a la elaboración de múltiples figuras o formas que deseen lograr con el multiuso de los palitos.

**Dimensión: Elaboración:** La elaboración es definida al nivel de detalle necesario para que el dibujo sea comprensible por sí mismo. Es el grado de dedicación que lleva al niño a perfeccionar su obra.

### Desarrollo metodológico

**Lugar específico del desarrollo de la actividad: El aula de clase**

- a.- Se ubicará a los niños sentados en el piso
- b.- Se les indicara que se van a entregar un cierto número de palitos de madera a cada uno, para que armen o hagan alguna figura que ellos deseen,
- c.- Se les indica que deben usar todos los palitos que se les han entregado.
- d.- Una vez que terminen todos, se les indicara que hagan una presentación de su trabajo frente a sus compañeros.



<b>Recursos</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Aula</b>
Colchonetas o tatamis de piso Palitos de madera Pegamento	30 min	Inicial 5 años

**Octava sesión de aprendizaje**

**"Me divierto al aire libre"**



**Objetivo específico:** Desarrollar la imaginación creativa para poder crear o elaborar su propia historia basada en su personaje favorito del cuento.

**Dimensión: Elaboración:** La elaboración es definida al nivel de detalle necesario para que el dibujo sea comprensible por sí mismo. Es el grado de dedicación que lleva al niño a perfeccionar su obra.

**Desarrollo metodológico**

**Lugar específico del desarrollo de la actividad: El aula de clase**

a.-Para la actividad final, se llevarán a los niños a algún parque con muchas áreas verdes, plantas y diferentes objetos.

b.-Cuando lleguen al lugar se les indicara que pueden jugar por todo el parque y que pueden usar cualquier objeto que encuentren; siempre supervisando que no pase ningún inconveniente; pero dejando que jueguen libremente; solo actuaremos como un ente observador.



**Recursos**

**Tiempo**

**Aula**

Vestimenta ligera Lugar para la actividad (parque, jardín, centro recreativo).	40 min	Inicial 5 años
--	--------	----------------

## CONCLUSIONES

1. Puede apreciarse que los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 505, Salabamba, Cutervo, Cajamarca, evidencian poca imaginación y fantasía, además de una escasa participación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Expresan temor a equivocarse al expresar sus ideas; por lo general repiten de memoria lo que dice el texto o la profesora del aula.
2. A través del juego se favorece el crecimiento completo del niño en todas sus áreas, en lo físico, social y emocional; mediante el cual, en la interacción social con sus pares, propicia su espontánea participación e imaginación creativa, trabajando en equipo en la mejora de su entorno natural y social.
3. El juego constituye una táctica metodológica que facilita la capacidad de concentración y el desarrollo de habilidades para la producción cualitativa de ideas, evocando y asociando una gran cantidad de ideas, palabras, respuestas; reconociendo y diferenciando las vocales, así como, distinguiendo y escribiendo las vocales.
4. El juego es la actividad que más interesa y divierte, es una manera de expresión de los niños y su felicidad, es un ejercicio de su libertad y un autorregulador de su conducta; en ese sentido, es fundamental reconocer que, si bien el juego sirve a los profesores para intervenir en el aula, también sirve a los niños para experimentar el trabajar en cooperación con sus pares, incentivando la imaginación y la construcción creativa.

### **RECOMENDACIONES.**

1. Se recomienda que la dirección de la institución educativa inicial N° 505, Salabamba, Cutervo, Cajamarca promueva en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el desarrollo de estrategias metodológicas basadas en el juego; a fin de propiciar el estímulo de la creatividad de los niños tanto en las dimensiones de originalidad, fluidez y flexibilidad como en la elaboración de sus ideas.
2. Se propone que el manejo de la institución educativa incentive la capacitación docente en insertar en sus planes didácticos el desarrollo de la creatividad de los niños utilizando estrategias alternas que permita la participación y el trabajo en equipo de los niños en el desarrollo de sus actividades escolares.

## REFERENCIAS

- Alejos, F.** 2020. *El desarrollo de la creatividad a través del juego y actividades prácticas*. Universidad de Valladolid.
- Anijovich, R., & Mora, S.** (2012). *Estrategias de enseñanza: Otra mirada del quehacer en el aula*. Grupo Editor Buenos Aires.
- Asansa, & Rodríguez.** (2007). *El Desarrollo de la Creatividad e imaginación a través de las técnicas gráfico -plásticas en la Educación Preescolar*. México D.F.
- Abufon** (2015) *Desarrollo de la capacidad creadora*. Kapeluz. Madrid
- Común, S. S, y Reátegui, M. S.** 2020. *El juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 05 años en la IEI. N°423 Virgen María, Pucallpa*, Universidad Nacional de Ucayali.
- Común, S y Reátegui, M.** (2020) *El juego autónomo en las zonas y la manifestación de la creatividad en menores de cinco años dentro de la IEI. María, la madre de Jesús*, Universidad Nacional de Ucayali
- Cáceres, L.** (2020). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años en la institución educativa inicial San José de Cottolengo-Circa distrito de Cerro Colorado*, Universidad Nacional San Agustín, Arequipa.  
[https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/7192/TESIS%20HUACHO%202\\_merged\\_organized\\_compressed.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/7192/TESIS%20HUACHO%202_merged_organized_compressed.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Coronado, N.** (2019), *La lúdica en el desarrollo social en niños de 4 a 5 años. Guía de actividades Lúdicas*. Universidad de Guayaquil Ecuador,
- Chacón, S. T; y Pissani, L. P.** (2017). *Aplicación de estrategias didáctico-lúdicas para desarrollar la creatividad, en niños y niñas de cinco años del nivel inicial*. Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo” Lambayeque
- Davis, G. & Scott J.** (1992) *Estrategias para la creatividad*. Buenos Aires: Paidós.
- Guilford, J.P.** (1983) *Creatividad y Educación*. Barcelona: Paidós

- Hernández Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista Lucio, P.** (2010). *Metodología de la investigación*. D.F, México: Mc GRAW-HILL.
- Hanco, M. A.** (2018). *Efectos de los cuentos infantiles en el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años de San Juan de Lurigancho*. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.
- Logan, L.M. & Logan, V.G** (1980) *Estrategias para una enseñanza creativa*. Edit. Oikos-Tau.
- López, R.** 2017. *Estrategias de enseñanza creativa. Investigaciones sobre a creatividad en el aula*. CLACSO. Universidad de Lasalle. Bogotá.
- Marín, R. & Co.** (1998) *Creatividad polivalente*. Universidad Nacional de Educación a Distancia, España.
- Ortiz, A.** (2009), *Aprendizaje creativo y juegos didácticos: Dos Aliados En Las Instituciones Educativas*. Ed: Antillas Colombia
- Ortiz, A.** (2010), *230 Dinámicas De Grupo, Estrategias pedagógicas para formar valores y didácticas Lúdico-Creativas*. Ed: Ediciones Litoral Colombia.
- Redondo, M.** (2017) *El desarrollo de la creatividad infantil a través del cuento*. Universidad de Valladolid. España
- Santos, A.** 2019; *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial n°334 Niño Jesús de Praga del Centro Poblado de San Antonio*, Universidad Nacional José Carlos Mariátegui.
- Torrance E. & Co.** (1976) *Implicaciones educativas de la creatividad*. Madrid, Anaya.
- <https://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/123456789/6569/Cindy%20Arelis%20Cabrera%20Guti%C3%A9rrez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vygotsky, L.** (2008). *Imaginación y creación en la edad infantil*. Lima, Perú: Educap.
- Yañe, M. A.** (2021). *Influencia del juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad en los niños niñas de 05 años de la IEI N° 348 de Moquegua*. Universidad Nacional José Carlos Mariátegui.
- Zamora, A.** (2019); *El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión*. Universidad Nacional de Loja

## **ANEXOS**

**Anexo 01**

**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO  
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO-SOCIALES Y EDUCACIÓN  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION**

**Institución Educativa Inicial N° 505, Salabamba, Cutervo,  
Cajamarca.**

**Guía de observación**

**Objetivo:** Identificar las características de las dimensiones de la creatividad infantil que presentan los niños de 05 de la Institución Educativa Inicial N° 505, Salabamba, Cutervo, Cajamarca.

**Indicaciones:** Marcar la característica observada con un aspa (X)

**Se siente motivado cuando crea un objeto a su idea**

**(Dimensión: originalidad)**

	<b>Frecuencia (N)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Iniciado		
En proceso		
Adquirido		
Total		

**Le gusta jugar a ser otros y hacer uso de palabras nuevas**

**(Dimensión de originalidad)**

	<b>Frecuencia (N)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Iniciado		
En proceso		
Adquirido		
Total		

**Pregunta e indaga por conocer más**

**(Dimensión: fluidez)**

	<b>Frecuencia (N)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Iniciado		
En proceso		
Adquirido		
Total		

**Se emociona al jugar imitando algunos personajes**

**(Dimensión: fluidez)**

	<b>Frecuencia (N)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Iniciado	05	17
En proceso	22	73
Adquirido	03	10
Total	30	100

**Sabe distinguir entre la fantasía y la realidad**

**(Dimensión: fluidez)**

	<b>Frecuencia (N)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Iniciado		
En proceso		
Adquirido		
Total		

**Observando las imágenes es capaz de leer y entender un texto**

**(Dimensión: fluidez figurativa)**

	<b>Frecuencia (N)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Iniciado		
En proceso		

Adquirido		
Total		

**Se identifica con personajes que se presentan en el texto**

**(Dimensión: flexibilidad)**

	<b>Frecuencia (N)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Iniciado		
En proceso		
Adquirido		
Total		

**No siente temor al expresarse frente a sus compañeros**

**(Dimensión de elaboración)**

	<b>Frecuencia (N)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Iniciado		
En proceso		
Adquirido		
Total		

**Le gusta contar lo que le ha sucedido en el fin de semana**

**(Dimensión: elaboración)**

	<b>Frecuencia (N)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
Iniciado		
En proceso		
Adquirido		
Total		

**Anexo 02**

**INSTRUMENTO**

**Guía de observación**

**Objetivo:** Identificar las características de las dimensiones de la creatividad infantil que presentan los niños de 05 de la Institución Educativa Inicial N° 505, Salabamba, Cutervo, Cajamarca.

**Instrucciones:** De acuerdo a lo observado según criterios.

	Dimensiones de la creatividad infantil	Indicadores	Valoración		
			En inicio	En proceso	Adquirido
	Originalidad	Se siente motivado cuando crea un objeto a su idea			
		Le gusta jugar a ser otros y hacer uso de palabras nuevas			
	<b>Fluidez</b>	Pregunta e indaga por conocer más			
		Se emociona al jugar imitando algunos personajes			
		Sabe distinguir entre la fantasía y la realidad			
		Observando las imágenes es capaz de leer y entender un texto			
	<b>Flexibilidad</b>	Se identifica con personajes que se presentan en el texto			
	<b>Elaboración</b>	No siente temor al expresarse frente a sus compañeros			
		Le gusta contar lo que le ha sucedido en el fin de semana			

## FICHA TÉCNICA

### **Guía de observación**

**1. Nombre del instrumento:** La guía de observación permitirá identificar las dimensiones de la creatividad infantil que presentan los niños de 05 de la Institución Educativa Inicial N° 505, Salabamba, Cutervo, Cajamarca.

**2. Objetivo del instrumento:** Identificar las características de las dimensiones de la creatividad infantil que presentan los niños de 05 de la Institución Educativa Inicial N° 505, Salabamba, Cutervo, Cajamarca.

**3. Tiempo:** El tiempo de duración es de 40' minutos cada uno.

**4. Procedimientos de aplicación:**

- El instrumento se emplea durante el desarrollo de la presente investigación

- Con el respectivo permiso de la directora de la institución educativa inicial N° 505, Salabamba, Cutervo, Cajamarca se procederá al desarrollo de los instrumentos de la presente investigación

**5. Organización de ítems:**

<b>Dimensión</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>
<b>Originalidad</b>	Se siente motivado cuando crea un objeto a su idea	Se siente motivado cuando crea un objeto a su idea
	Le gusta jugar a ser otros y hacer uso de palabras nuevas	Le gusta jugar a ser otros y hacer uso de palabras nuevas
<b>Fluidez</b>	Pregunta e indaga por conocer más	Pregunta e indaga por conocer más
	Se emociona al jugar imitando algunos personajes	Se emociona al jugar imitando algunos personajes
	Sabe distinguir entre la fantasía y la realidad	Sabe distinguir entre la fantasía y la realidad
	Observando las imágenes es capaz de leer y entender un texto	Observando las imágenes es capaz de leer y entender un texto
<b>Flexibilidad</b>	Se identifica con personajes que se presentan en el texto	Se identifica con personajes que se presentan en el texto

<b>Elaboración</b>	No siente temor al expresarse frente a sus compañeros	No siente temor al expresarse frente a sus compañeros
	Le gusta contar lo que le ha sucedido en el fin de semana	Le gusta contar lo que le ha sucedido en el fin de semana

### Ficha de validación de expertos N°1

Título de la investigación: “El juego como estrategia metodológica y el estímulo de la creatividad infantil, Institución Educativa Inicial N° 505, Salabamba, Cutervo, Cajamarca. 2023”

**Objetivo:** Identificar las características de las dimensiones de la creatividad infantil que presentan los niños de 05 de la Institución Educativa Inicial N° 505, Salabamba, Cutervo, Cajamarca.

**Juez experto:** .....

**Firma:** .....

**Grado académico del experto:** .....

**Tipo de instrumento:** Guía de observación

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Criterios de evaluación								Observación
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con los indicadores		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con la variable		
				Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
Creatividad infantil	Originalidad	Se siente motivado cuando crea un objeto a su idea	Se siente motivado cuando crea un objeto a su idea	<b>x</b>		<b>x</b>		<b>x</b>		<b>x</b>		
		Le gusta jugar a ser otros y hacer uso de	Le gusta jugar a ser otros y hacer uso de	<b>x</b>		<b>x</b>		<b>x</b>		<b>x</b>		

		palabras nuevas	palabras nuevas									
Fluidez	Pregunta e indaga por conocer más	Pregunta e indaga por conocer más	x		x		x		x			
	Se emociona al jugar imitando algunos personajes	Se emociona al jugar imitando algunos personajes	x		x		x		x			
	Sabe distinguir entre la fantasía y la realidad	Sabe distinguir entre la fantasía y la realidad	x		x		x		x			
	Observando las imágenes es capaz de leer y entender un texto	Observando las imágenes es capaz de leer y entender un texto	x		x		x		x			
Flexibilidad	Se identifica con personajes que se presentan en el texto	Se identifica con personajes que se presentan en el texto	x		x		x		x			
Elaboración	No siente temor al expresarse frente a sus compañeros	No siente temor al expresarse frente a sus compañeros	x		x		x		x			
	Le gusta contar lo que le ha sucedido en el fin de semana	Le gusta contar lo que le ha sucedido en el fin de semana	x		x		x		x			

**La que suscribe:**

Apellidos y nombres:.....

**Título:** Maestra en Educación

**Grado académico-Mención:** Maestra en Educación con mención en .....

HACE CONSTAR: Que, habiendo verificado la validación del Instrumento de Evaluación, mediante la técnica a juicio de expertos y siendo viable su aplicación, firmo la presente a solicitud verbal del interesado para los fines que estimen conveniente

Lambayeque, agosto, 2024

---

**APELLIDO Y NOMBRE DEL EXPERTO**

---

**FIRMA y DNI**

### Anexo 03

## INSTRUMENTO

### Guía de observación

**Objetivo:** Identificar las características de las dimensiones de la creatividad infantil que presentan los niños de 05 de la Institución Educativa Inicial N° 505, Salabamba, Cutervo, Cajamarca.

**Instrucciones:** De acuerdo a lo observado según criterios.

	Dimensiones de la creatividad infantil	Indicadores	Valoración		
			En inicio	En proceso	Adquirido
	Originalidad	Se siente motivado cuando crea un objeto a su idea			
		Le gusta jugar a ser otros y hacer uso de palabras nuevas			
	<b>Fluidez</b>	Pregunta e indaga por conocer más			
		Se emociona al jugar imitando algunos personajes			
		Sabe distinguir entre la fantasía y la realidad			
		Observando las imágenes es capaz de leer y entender un texto			
	<b>Flexibilidad</b>	Se identifica con personajes que se presentan en el texto			
	<b>Elaboración</b>	No siente temor al expresarse frente a sus compañeros			
		Le gusta contar lo que le ha sucedido en el fin de semana			

## FICHA TÉCNICA

### **Guía de observación**

**1. Nombre del instrumento:** La guía de observación permitirá identificar las dimensiones de la creatividad infantil que presentan los niños de 05 de la Institución Educativa Inicial N° 505, Salabamba, Cutervo, Cajamarca.

**2. Objetivo del instrumento:** Identificar las características de las dimensiones de la creatividad infantil que presentan los niños de 05 de la Institución Educativa Inicial N° 505, Salabamba, Cutervo, Cajamarca.

**3. Tiempo:** El tiempo de duración es de 40' minutos cada uno.

**4. Procedimientos de aplicación:**

- El instrumento se emplea durante el desarrollo de la presente investigación

- Con el respectivo permiso de la directora de la institución educativa inicial N° 505, Salabamba, Cutervo, Cajamarca se procederá al desarrollo de los instrumentos de la presente investigación

**5. Organización de ítems:**

<b>Dimensión</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>
<b>Originalidad</b>	Se siente motivado cuando crea un objeto a su idea	Se siente motivado cuando crea un objeto a su idea
	Le gusta jugar a ser otros y hacer uso de palabras nuevas	Le gusta jugar a ser otros y hacer uso de palabras nuevas
<b>Fluidez</b>	Pregunta e indaga por conocer más	Pregunta e indaga por conocer más
	Se emociona al jugar imitando algunos personajes	Se emociona al jugar imitando algunos personajes
	Sabe distinguir entre la fantasía y la realidad	Sabe distinguir entre la fantasía y la realidad
	Observando las imágenes es capaz de leer y entender un texto	Observando las imágenes es capaz de leer y entender un texto
<b>Flexibilidad</b>	Se identifica con personajes que se presentan en el texto	Se identifica con personajes que se presentan en el texto


<b>Elaboración</b>	No siente temor al expresarse frente a sus compañeros	No siente temor al expresarse frente a sus compañeros
	Le gusta contar lo que le ha sucedido en el fin de semana	Le gusta contar lo que le ha sucedido en el fin de semana

### Ficha de validación de expertos N°1

Título de la investigación: “El juego como estrategia metodológica y el estímulo de la creatividad infantil, Institución Educativa Inicial N° 505, Salabamba, Cutervo, Cajamarca. 2023”

**Objetivo:** Identificar las características de las dimensiones de la creatividad infantil que presentan los niños de 05 de la Institución Educativa Inicial N° 505, Salabamba, Cutervo, Cajamarca.

**Juez experto:** ... VASQUEZ BARTUREN LILI .....

**Firma:** 

**Grado académico del experto:** ... MAGISTER PSICOLOGIA EDUCATIVA .....

**Tipo de instrumento:** Guía de observación

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Criterios de evaluación								Observación
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con los indicadores		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con la variable		
				Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
Creatividad infantil	Originalidad	Se siente motivado cuando crea un objeto a su idea	Se siente motivado cuando crea un objeto a su idea	x		x		x		x		

		Le gusta jugar a ser otros y hacer uso de palabras nuevas	Le gusta jugar a ser otros y hacer uso de palabras nuevas	x		x		x		x		
Fluidez		Pregunta e indaga por conocer más	Pregunta e indaga por conocer más	x		x		x		x		
		Se emociona al jugar imitando algunos personajes	Se emociona al jugar imitando algunos personajes	x		x		x		x		
		Sabe distinguir entre la fantasía y la realidad	Sabe distinguir entre la fantasía y la realidad	x		x		x		x		
		Observando las imágenes es capaz de leer y entender un texto	Observando las imágenes es capaz de leer y entender un texto	x		x		x		x		
Flexibilidad		Se identifica con personajes que se presentan en el texto	Se identifica con personajes que se presentan en el texto	x		x		x		x		
Elaboración		No siente temor al expresarse frente a sus compañeros	No siente temor al expresarse frente a sus compañeros	x		x		x		x		
		Le gusta contar lo que le ha sucedido en el fin de semana	Le gusta contar lo que le ha sucedido en el fin de semana	x		x		x		x		

**La que suscribe:**

Apellidos y nombres • VASQUEZ BARTUREN LILI.....

Título: Maestra en Educación

Grado académico-Mención: Maestra en Educación con mención en

PSICOLOGIA EDUCATIVA

HACE CONSTAR: Que, habiendo verificado la validación del Instrumento de Evaluación, mediante la técnica a juicio de expertos y siendo viable su aplicación, firmo la presente a solicitud verbal del interesado para los fines que estimen conveniente

Lambayeque, agosto, 2024

VASQUEZ BARTUREN LILI

APELLIDO Y NOMBRE DEL EXPERTO



FIRMA

## Ficha de validación de expertos N°2

Título de la investigación: “El juego como estrategia metodológica y el estímulo de la creatividad infantil, Institución Educativa Inicial N° 505, Salabamba, Cutervo, Cajamarca. 2023”

**Objetivo:** Identificar las características de las dimensiones de la creatividad infantil que presentan los niños de 05 de la Institución Educativa Inicial N° 505, Salabamba, Cutervo, Cajamarca.

**Juez experto:** Doris C. Tello Guevara

**Grado académico del experto:** Maestra en Educación con mención en Psicología educativa

**Tipo de instrumento:** Guía de observación

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Criterios de evaluación								Observación
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con los indicadores		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con la variable		
				Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
Creatividad infantil	Originalidad	Se siente motivado cuando crea un objeto a su idea	Se siente motivado cuando crea un objeto a su idea	x		x		x		x		
		Le gusta jugar a ser otros y hacer uso de palabras nuevas	Le gusta jugar a ser otros y hacer uso de palabras nuevas	x		x		x		x		
	Fluidez	Pregunta e indaga por conocer más	Pregunta e indaga por conocer más	x		x		x		x		
		Se emociona al jugar imitando algunos personajes	Se emociona al jugar imitando algunos personajes	x		x		x		x		

	Sabe distinguir entre la fantasía y la realidad	Sabe distinguir entre la fantasía y la realidad	x		x		x		x		
	Observando las imágenes es capaz de leer y entender un texto	Observando las imágenes es capaz de leer y entender un texto	x		x		x		x		
Flexibilidad	Se identifica con personajes que se presentan en el texto	Se identifica con personajes que se presentan en el texto	x		x		x		x		
Elaboración	No siente temor al expresarse frente a sus compañeros	No siente temor al expresarse frente a sus compañeros	x		x		x		x		
	Le gusta contar lo que le ha sucedido en el fin de semana	Le gusta contar lo que le ha sucedido en el fin de semana	x		x		x		x		

**La que suscribe:**

Apellidos y nombres: Doris C. Tello Guevara

Título: Maestra en Educación

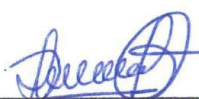
Grado académico-Mención: Maestra en Educación con mención en Psicología educativa

HACE CONSTAR: Que, habiendo verificado la validación del Instrumento de Evaluación, mediante la técnica a juicio de expertos y siendo viable su aplicación, firmo la presente a solicitud verbal del interesado para los fines que estimen conveniente

Lambayeque, agosto, 2024

TELLO GUEVARA DORIS C

**APELLIDO Y NOMBRE DEL EXPERT**

  
 27288997  
 FIRMA ...