

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



TESIS

**Estrategias lúdicas y la creatividad infantil, niños y niñas de 05 años,
Institución Educativa Inicial 019, Montegrande, Jaén, región Cajamarca,
2023.**

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

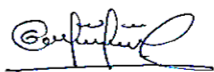
Investigadoras: Bach. Garcia Cruzado, Elicela
Bach. Davila Samame, Maritza Janet

Asesor: Dr. Guevara Servigón, Dante Alfredo

Lambayeque - Perú

2025

**Estrategias lúdicas y la creatividad infantil, niños y niñas de 05 años,
Institución Educativa Inicial 019, Montegrande, Jaén, región Cajamarca,
2023.**



Bach. Elicela Garcia Cruzado
Investigadora



Bach. Maritza Janet Davila Samame
Investigadora

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

Aprobado por:



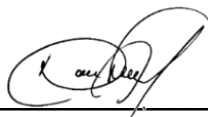
Dra. María Elena Segura Solano
Presidenta



Dra. Julia Esther Santa Cruz Mío
Secretaria



M.Sc. Claudia Dora Vallejos Valdivia
Vocal



Dr. Dante Alfredo Guevara Servigón
Asesor

Acta de sustentación



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



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS **N° 762-2025**

Siendo las 8:30 p.m. horas, del día lunes 13 de octubre 2025 se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/tng-njqu-ecd> por mandato de la **Resolución N° 3665-2025-D-FACHSE** de fecha 03 de octubre de 2025 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según **Resolución N° 1522-2023-V-D-FACHSE** de fecha 18 de julio de 2023; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dra. MARÍA ELENA SEGURA SOLANO
Secretario(a)	: Dra. JULIA ESTHER SANTA CRUZ MÍO
Vocal	: M.Sc. CLAUDIA DORA VALLEJOS VALDIVIA
Asesor(es)	: Dr. DANTE ALFREDO GUEVARA SERVIGÓN



Con la finalidad de evaluar la tesis titulada: **ESTRATEGIAS LÚDICAS Y LA CREATIVIDAD INFANTIL, NIÑOS Y NIÑAS DE 05 AÑOS, INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 019, MONTEGRANDE, JAÉN, REGIÓN CAJAMARCA, 2023**. Presentada por **MARITZA JANET DAVILA SAMAME y ELICELA GARCIA CRUZADO** 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 14 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de REGULAR.**

Siendo las 9:30 p.m. 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. MARÍA ELENA SEGURA SOLANO
PRESIDENTE(A)

Dra. JULIA ESTHER SANTA CRUZ MÍO
SECRETARIO(A)

M.Sc. CLAUDIA DORA VALLEJOS VALDIVIA
VOCAL

OBSERVACIONES: _____

Constancia de verificación de originalidad

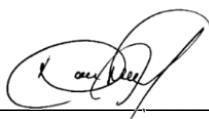
Yo; **Dr. Dante Alfredo Guevara Servigón**, usuario revisor de Tesis ☒ Trabajo
de Suficiencia Profesional ☐ y/o Trabajo Académico ☐

Titulado: **Estrategias lúdicas y la creatividad infantil, niños y niñas de 05 años,**
Institución Educativa Inicial 019, Montegrande, Jaén, región Cajamarca, 2023.

Cuyas Investigadoras son: **Bach. Garcia Cruzado, Elicela**; con DNI N° **47353227**
y **Bach. Davila Samame, Maritza Janet**; con DNI N° **40936366**; declaramos que la
evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud
19%, verificables en el Resumen del Reporte automatizado de similitudes que se
acompaña.

El suscrito (a) analizó reporte y concluyó que cada una de las coincidencias
detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el
documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y
referencias establecidas en los protocolos respectivos, se cumple con adjuntar el Recibo
Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, 13 de octubre de 2025.



Dr. Dante Alfredo Guevara Servigón
DNI: 16623450
Asesor

Se adjunta:

Resumen del Reporte (Con porcentaje y parámetros de configuración)

Recibo digital.

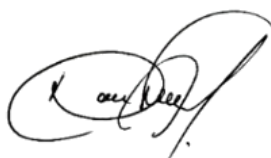
Estrategias lúdicas y la creatividad infantil, niños y niñas de 05 años, Institución Educativa Inicial 019, Montegrande, Jaén, región Cajamarca, 2023.

INFORME DE ORIGINALIDAD

19%	19%	9%	6%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	6%
2	apirepositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	4%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	3%
4	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	1%
5	ve.scielo.org Fuente de Internet	1%
6	tesis.pucp.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	1%
8	repositorio.upse.edu.ec Fuente de Internet	1%



Dr. Guevara Servigón, Dante Alfredo
DNI: 16623450
Asesor

9	repositorio.uniscjsa.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
10	repositorio.escuelatarapoto.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
11	archive.org Fuente de Internet	<1 %
12	repositorio.unapiquitos.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	moam.info Fuente de Internet	<1 %
14	repositorio.eesppvab.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	repositorio.uam.es Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

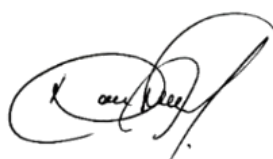
Activo

Excluir coincidencias

< 24 words

Excluir bibliografía

Activo



Dr. Guevara Servigón, Dante Alfredo
DNI: 16623450**Asesor**

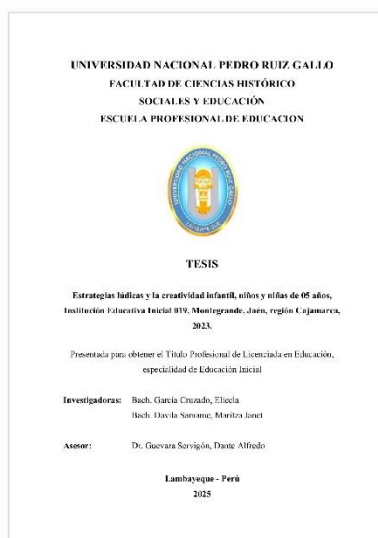


Recibo digital

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: Garcia Cruzado Elicela- Davila Samame Maritza Janet
 Título del ejercicio: Reporte
 Título de la entrega: Estrategias lúdicas y la creatividad infantil, niños y niñas de 05 ...
 Nombre del archivo: TESIS_6.docx
 Tamaño del archivo: 8.28M
 Total páginas: 95
 Total de palabras: 14,898
 Total de caracteres: 83,453
 Fecha de entrega: 29-nov-2025 06:32p. m. (UTC-0500)
 Identificador de la entrega: 2821235555



Derechos de autor 2025 Turnitin. Todos los derechos reservados.

Dr. Guevara Servigón, Dante Alfredo
DNI: 16623450
Asesor

Dedicatoria

Desde lo más profundo de mis sentimientos, dedico los resultados de mi tesis a mi hija Hellen Ariana a mis padres y familiares por brindarme su apoyo incondicional, siendo mi motivación para lograr realizar uno de mis más grandes sueños, convirtiéndome en una profesional al servicio de la educación.

Garcia Cruzado, Elicela

Dedico este trabajo a mis hijos Manuel y Miguel, por ser quienes siempre creyeron en mí y me inspiraron a perseguir mis sueños. A mi esposo Luis por su amor incondicional, paciencia y apoyo constante a lo largo de mi camino académico. Este logro también dedicarle a mi familia por el apoyo que me brindaron a lo largo de este tiempo de estudio.

Davila Samame, Maritza Janet.

Agradecimiento

Mi agradecimiento en primer lugar es para Dios por guiarme en cada paso de este viaje académico, por ser mi fuente de fortaleza y entendimiento, él es quien me ha bendecido con este logro académico.

A mi hija Hellen Ariana, quien llegó en una etapa difícil de mi vida, pero se convirtió en el motivo más grande para alcanzar mi anhelado sueño de ser profesional en lo que más amo.

A mis padres por inculcarme siempre la disciplina y la perseverancia en mi educación, y apoyarme en mis aciertos y errores en el trasiego de mi vida.

A los docentes de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, de la facultad de ciencias histórico sociales por brindarme sus enseñanzas y aprendizajes contribuyendo en mi formación profesional.

A mi asesor de tesis, Dante Alfredo Guevara Servigón, por su compromiso en la investigación emprendida, gracias por su tiempo, paciencia y entrega en la labor académica que nos condujo a lograr el objetivo.

García Cruzado Elicela.

Agradecimiento

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a todas las personas que han contribuido a la realización de este trabajo. En primer lugar, a Dios por darnos la fuerza para continuar con este proceso de obtener uno de los grandes anhelos, a mi asesor de tesis, Dante Alfredo Guevara Servigón, por su orientación, apoyo y paciencia durante todo el proceso de investigación. Sus conocimientos y consejos han sido fundamentales para el desarrollo de este trabajo en diferentes etapas de este proyecto.

Agradezco también a mis amigos y familiares por su constante apoyo y comprensión a lo largo de esta etapa. Su ánimo y palabras de aliento fueron mi motor en los momentos más desafiantes.

Por último, quiero expresar mi gratitud a todas las personas que participaron en el estudio, cuya colaboración fue fundamental para la realización de esta investigación.

Davila Samame, Maritza Janet

Índice

Acta de sustentación	iii
Constancia de verificación de originalidad	iv
Dedicatoria.....	viii
Agradecimiento	ix
Índice	xi
Índice de Tablas.....	xiii
Resumen	xiv
Abstrac.....	xv
Introducción.....	16
Capítulo I: Diseño Teórico	20
1.1. Antecedentes	20
1.1.1. Internacional	20
1.1.2. Nacional	23
1.1.3. Local	26
1.2. Bases teóricas	26
1.2.1. Determinación de las tendencias históricas o antecedentes del objeto y su relación con el campo de acción de la investigación.....	26
1.2.2. La creatividad infantil.....	29
1.2.3. Conexión entre la creatividad y el juego	30
1.2.4. La Creatividad	32
1.2.5. Proceso creativo.....	34
1.2.6. Dimensiones de la creatividad.....	35
1.2.7. Estrategias lúdicas	37
1.2.8. Importancia de las estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje	38
1.2.9. Actividades lúdicas	40
1.2.10. Dimensiones de actividades lúdicas	40
1.3. Bases conceptuales	41
Capítulo II: Diseño Metodológico	45
2.1. Diseño de contrastación de hipótesis.....	45
2.2. Población y muestra	46
2.2.1. Población	46
2.2.2. Muestra	47

2.3. Técnicas, instrumentos, equipos, materiales, procesamiento de datos.....	47
2.3.1. Técnicas	47
2.3.2. Instrumentos	47
2.3.3. Equipos y Materiales	47
2.4. Análisis estadístico de datos.....	48
Capítulo III: Resultados.....	49
3.1. Determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la creatividad infantil, en los niños y niñas de 05 años, del centro educativo Inicial 019, Montegrande, del distrito y provincia de Jaén, región Cajamarca.	49
3.2. Influencia de las estrategias lúdicas en la originalidad en los niños y niñas de 05 años, del Centro Educativo Inicial 019, Montegrande.	51
3.3. Influencia de las estrategias lúdicas en la fluidez en los niños y niñas de 05 años, del Centro Educativo Inicial 019, Montegrande.	53
3.4. Influencia de las estrategias lúdicas en la flexibilidad en los niños y niñas de 05 años, del Centro Educativo Inicial 019, Montegrande, del distrito y provincia de Jaén, región Cajamarca.	55
Capítulo IV: Discusión de Resultados.....	57
Capítulo V: Propuesta de intervención.....	61
Capítulo VI: Conclusiones	78
Capítulo V: Recomendaciones.....	79
Referencias bibliográficas	80
Anexos.....	86

Índice de Tablas

Tabla 1	Operacionalización de variables.....	43
Tabla 2	Datos descriptivos de la creatividad infantil	49
Tabla 3	Prueba t para muestras relacionadas.....	50
Tabla 4	Datos descriptivos de la originalidad	51
Tabla 5	Prueba t para muestras relacionadas.....	52
Tabla 6	Datos descriptivos de la fluidez.....	53
Tabla 7	Prueba t para muestras relacionadas.....	54
Tabla 8	Datos descriptivos de flexibilidad	55
Tabla 9	Prueba t para muestras relacionadas.....	56

Resumen

La presente investigación “Estrategias lúdicas y la creatividad infantil, niños y niñas de 05 años, Institución Educativa Inicial 019, Montegrande, Jaén, región Cajamarca, 2023” se plantea como objetivo proponer estrategias lúdicas a fin de contribuir al desarrollo de la creatividad infantil, en los niños y niñas de 05 años, de la Institución Educativa Inicial 019, Montegrande, del distrito y provincia de Jaén, región Cajamarca. La muestra poblacional estuvo constituida por 32 niños y niñas de 05 años, Institución Educativa Inicial 019, Montegrande. El enfoque de la investigación es un cuantitativo, de tipo aplicado ya que tiene como objeto resolver problemas concretos y según su propósito esta investigación adoptará un nivel descriptivo y propositivo, con un diseño preexperimental y aplicando la ficha de cotejo antes y después de la misma (pretest y postest). Los resultados evidencian una diferencia promedio de 5.4 puntos siendo estadísticamente significativo (Sig: $p=0.00<0.05$). Se concluyó que las estrategias lúdicas influyen de forma significativa en el desarrollo de la creatividad infantil en los niños y niñas de 05 años, del centro educativo Inicial 019, al inferir que los niños han logrado desarrollar mayores capacidades para producir ideas, explorar alternativas y lograr adaptarse de forma creativa.

Palabras clave: Estrategias lúdicas, creatividad infantil, dimensiones

Abstrac

This research project, "Playful Strategies and Children's Creativity: 5-Year-Old Boys and Girls, Initial Education Institution 019, Montegrande, Jaén, Cajamarca Region, 2023," aims to propose playful strategies to contribute to the development of children's creativity in 5-year-old boys and girls at Initial Education Institution 019 in Montegrande, Jaén district and province, Cajamarca region. The sample consisted of 32 five-year-old boys and girls from Initial Education Institution 019 in Montegrande. The research approach is quantitative and applied, as it aims to solve specific problems. According to its purpose, this research will adopt a descriptive and propositional level, with a pre-experimental design, and will use a checklist before and after the intervention (pre-test and post-test). The results show an average difference of 5.4 points, which is statistically significant (Sig: $p = 0.00 < 0.05$). It was concluded that play-based strategies significantly influence the development of creativity in 5-year-old boys and girls at the Initial Education Center 019, as evidenced by the children's increased ability to generate ideas, explore alternatives, and adapt creatively.

Keywords: Playful strategies, children's creativity, dimensions

Introducción

Con la llegada de la globalización, diversos estudios en diversos países que constituyen una comunidad educativa exponen que la creatividad primaria de los infantes está disminuyendo significativamente. En los colegios de educación inicial, el contenido didáctico no estaba pensado ni dedicado a ningún tipo de creatividad y principalmente estaba destinado nuevamente sólo a la enseñanza de cursos básicos, se le daba prioridad a la promoción del aprendizaje de la materia, creando así estereotipos.

De acuerdo a la revista Newsweek (2010), existen muchas razones para este problema, una de las cuales es que los infantes pasan más tiempo mirando tv u otras distracciones que construyen dinámicas creativas. Asimismo, Redondo, M, (2017) considera que en el sistema educativo moderno la educación todavía se centra únicamente en la adquisición de conocimientos, olvidando o descuidando otros aspectos igualmente importantes y fundamentales, como es el desarrollo de la creatividad. Desde otra perspectiva, Corte (2010) afirma que según la UNESCO (2001), la creatividad y el arte pueden estimularse en el entorno emocional de la infancia porque no crean algo desde cero, sino que deben ser nutridos. Según Gilford (1991), la creatividad crea el potencial de cambio social, cuyo pilar es la realización del bienestar humano, especialmente la capacitación de los individuos desde la niñez. Glaván (1983), hablando del problema de la creatividad infantil, señaló que predomina la perspectiva moderna a exagerar y subestimar las capacidades productivas y críticas de los niños, es decir, no se enfrentan a situaciones problemáticas que tienen solución, sino a muchos problemas.

En el periodo de la investigación del colegio inicial 019, Montegrande, provincia de Jaén, región Cajamarca, se observa que el 50% de los niños y niñas de cinco años se encuentran en fase de iniciación, evidenciando problemas para completar tareas, tienen

carencias para completar cuentos de manera original y significativa, no tienen iniciativa ni interés en construir historias, y también observamos que tienen dificultad para manifestarse, no son proactivos en la resolución de problemas y otras cuestiones.

A nivel pedagógico, comprender la base de la creatividad en categorías psicológicas es una actividad indispensable y difícil para nosotros, los docentes, porque es un término diverso interpretado por diversos teóricos, investigadores clásicos y teorías cada vez más modernas. Diversos ángulos. El análisis de la creatividad es absolutamente necesario para comprender su compleja evolución en relación con el cerebro y pensamiento humano.

Especialmente la creatividad de los niños, que es un componente fundamental que incide en el desarrollo completo de la personalidad de los niños, siempre y cuando se conviertan en posibles ciudadanos del país y enfrenten un contexto muy cambiante proporcionar conocimientos importantes sobre el medio ambiente.

La investigación se justifica desde la perspectiva teórica, dado que se considera como un aporte a la preparación teórica ya que pretende apoyar a todos los responsables de liderar y guiar a los niños desde el inicio, docentes, representantes y sociedad en general. Siendo determinado por incentivos beneficiosos y desfavorables que los orientan en el aprendizaje y desarrollo de habilidades.

Desde el aporte práctico, este estudio hace un apoyo significativo porque, mediante las estrategias propuestas, brindará al personal y maestros del colegio Inicial 019 Montegrande del distrito de Jaén de la región Cajamarca la herramienta necesaria para para docentes. Además de ampliar las herramientas didácticas de la práctica pedagógica para mejorar el proceso de aprendizaje y promover la creatividad de los niños.

En la justificación social el presente análisis de investigación nos facilita proyectarnos en el contexto social en el que se ubica la escuela, como una actividad que contribuye a la educación integral del infante, que en cualquier espacio geográfico conforma los mecanismos del desarrollo del estudiante, los cuales son responsables de Fortalecer los valores morales ejemplo la familia es agente de transformación y aprendizaje de principios éticos.

Desde el enfoque metodológico, la investigación empleara un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, con un diseño no experimental de alcance descriptivo-propositivo ya que servirá de cimiento para nuevos estudios, ya que los datos aportados manifiestan una amplia información sobre el rol que jugarían las familias, las escuelas y los adultos en relación a la creatividad de los niños.

Siendo el problema general: ¿ De qué forma las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la creatividad infantil, en los niños y niñas de 05 años, del Centro Educativo Inicial 019, Montegrande, del distrito y provincia de Jaén, región Cajamarca? y como problemas específicos: ¿Cuál es la influencia de las estrategias lúdicas en la originalidad en los niños y niñas de 05 años, del Centro Educativo Inicial 019, Montegrande, del distrito y provincia de Jaén, región Cajamarca?, ¿Cuál es la influencia de las estrategias lúdicas en la fluidez en los niños y niñas de 05 años, del Centro Educativo Inicial 019, Montegrande, del distrito y provincia de Jaén, región Cajamarca?, ¿Cuál es la influencia de las estrategias lúdicas en la flexibilidad en los niños y niñas de 05 años, del Centro Educativo Inicial 019, Montegrande, del distrito y provincia de Jaén, región Cajamarca?.

Para la solución al problema general y específicos se detalla el objetivo general: Determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la creatividad infantil, en los niños y niñas de 05 años, del centro educativo Inicial 019, Montegrande, del

distrito y provincia de Jaén, región Cajamarca y como objetivos específicos: Identificar la influencia de las estrategias lúdicas en la originalidad en los niños y niñas de 05 años, del Centro Educativo Inicial 019, Montegrande, del distrito y provincia de Jaén, región Cajamarca, analizar la influencia de las estrategias lúdicas en la fluidez en los niños y niñas de 05 años, del Centro Educativo Inicial 019, Montegrande, del distrito y provincia de Jaén, región Cajamarca y conocer la influencia de las estrategias lúdicas en la flexibilidad en los niños y niñas de 05 años, del Centro Educativo Inicial 019, Montegrande, del distrito y provincia de Jaén, región Cajamarca.

Este estudio se divide en cinco capítulos: el Capítulo I muestran los antecedentes teóricos vinculados con la pregunta de estudio, el Capítulo II presenta el diseño metodológico y sus hallazgos, y el Capítulo III muestran la propuesta con sus antecedentes, y plan operativo. El Capítulo IV es la conclusión, el Capítulo V son las recomendaciones y finalmente se agrega la bibliografía y apéndices relacionados.

Capítulo I: Diseño Teórico

1.1. Antecedentes

1.1.1. Internacional

La investigación de Shorer et al.(2021) detalla el objetivo central de examinar cómo la actitud lúdica de los padres influye en la regulación emocional de los niños y en la calidad del vínculo padre–hijo. El estudio incorporó a 137 padres de niños entre 2 y 8 años, quienes reportaron sus niveles de ludicidad, cercanía afectiva, conflictos en la interacción y el estado emocional de sus hijos. La metodología adoptó un enfoque cuantitativo, aplicando correlaciones y modelamiento de ecuaciones estructurales para identificar efectos directos e indirectos. Los resultados evidencian una relación negativa y significativa del juego parental con la conciencia emocional de los padres ($\beta_0 = -0.25$, $p < 0.01$), una relación positiva y significativa del juego parental con la cercanía entre padres e hijos ($\beta_1 = 0.35$, $p < 0.01$), una relación negativa entre la conciencia emocional de los padres con la regulación emocional del niño ($\beta_2 = -0.26$, $p < 0.01$), una relación negativa entre el conflicto entre padres e hijos ($\beta_3 = -0.38$, $p < 0.01$) y una relación positiva entre la cercanía entre padres e hijos y la regulación emocional del niño ($\beta_4 = 0.18$, $p < 0.05$). Se concluyó que la disposición lúdica de los padres opera como un recurso protector que favorece el ajuste socioemocional de la niñez.

Para Hurme et al. (2023) el propósito fue examinar cómo los futuros docentes de educación inicial perciben su propia actitud lúdica y su nivel de curiosidad intelectual dentro del proceso formativo. El estudio se centró en la

relación entre la ludicidad, sus distintas facetas social, física, creativa y la capacidad de indagación como rasgos vinculados a la competencia pedagógica. Los resultados evidencian que existe una correlación significativa débil de la curiosidad con la ludicidad ($r = 0.24$, $p < 0.01$), dirigida a otros con la ludicidad ($r = 0.28$, $p < 0.01$), física con la ludicidad ($r = 0.17$, $p < 0.01$) y caprichosa con la ludicidad ($r = 0.22$, $p < 0.01$). Se concluyó que tanto el juego como la curiosidad intelectual funcionan como componentes del saber pedagógico, aportando flexibilidad, creatividad y sensibilidad para responder a las necesidades del niño en entornos educativos cambiantes.

Para Yeh & Li (2024) cuyo propósito fue analizar la influencia de la edad, las estrategias de regulación emocional, el temperamento y la instrucción de drama creativo sobre el desarrollo de la creatividad en niños de nivel preescolar. La metodología aplicada con un enfoque cuantitativo correlacional y predictivo aplicado a 116 niños de entre 4 y 6 años, distribuidos en ocho aulas de cuatro instituciones educativas en Taiwán. El modelo de regresión múltiple confirma que la edad, la regulación emocional, el temperamento y el drama creativo predicen conjuntamente la creatividad infantil ($R^2 = 0.85$; $F(4,45) = 65.64$; $p < 0.001$), siendo la regulación emocional el predictor más influyente ($\beta = 0.82$). Se concluyó que los factores personales y ambientales interactúan significativamente, consolidando el papel de la regulación emocional y la instrucción artística como pilares en el desarrollo creativo de los niños preescolares.

Mientras Fung & Chung (2024) cuyo objetivo es analizar las interrelaciones entre la creencia parental sobre el juego, la disposición lúdica

en el hogar, las conductas lúdicas escolares y la competencia social en niños de nivel inicial. El enfoque aplicado, con un diseño no experimental, transversal y de nivel correlacional, involucrando a 140 niños y sus padres. Los análisis de regresión múltiple y el modelo de senderos evidenciaron que el juego social ($\beta = 0.46$, $p < 0.001$), el juego brusco ($\beta = -0.34$, $p < 0.001$) y las conductas reticentes ($\beta = -0.34$, $p < 0.01$) fueron predictores significativos de la competencia social, explicando el 40 % de su varianza ($R^2 = 0.40$). Se concluyó que la creencia parental en el valor del juego favorece la competencia social infantil, al potenciar la espontaneidad social y el juego cooperativo dentro del aula.

Mientras Pujiarto & Ningsih (2023), cuyo objetivo fue analizar el efecto de las habilidades docentes en la regulación emocional y la concentración de los niños de educación inicial. El enfoque fue cuantitativo con diseño correlacional e hipótesis causal, empleando el método de ecuaciones estructurales. Los resultados mostraron una alta fiabilidad de los constructos y una varianza explicada (R^2) superior al 80 %, lo que evidencia una relación fuerte entre las habilidades docentes y las variables dependientes. Los análisis de bootstrapping confirmaron efectos directos significativos ($p < 0.05$) entre las dimensiones de comportamiento ($R^2 = 0.843$), normas ($R^2 = 0.819$) y regulación emocional ($R^2 = 0.920$), demostrando que las habilidades del docente influyen positivamente en la capacidad de concentración y control emocional de los niños. En conclusión, el estudio resaltó que el desarrollo de competencias pedagógicas en los docentes es determinante para fortalecer el ambiente de aprendizaje y potenciar la autorregulación emocional y cognitiva en la primera infancia.

1.1.2. Nacional

Para el ámbito nacional Barahona (2024) detalla como objetivo investigar el uso de estrategias lúdicas para estimular la creatividad en niños de segundo grado en el contexto educativo. La metodología fue cualitativa, de tipo aplicada con un diseño fenomenológico donde a partir de la revisión exhaustiva de literatura permite analizar como los juegos de roles, proyectos de investigación creativa y arte permiten desarrollar la creatividad en un entorno educativo tradicional. Los resultados evidencian que las estrategias lúdicas han sido fundamentales para desarrollar la creatividad y el pensamiento crítico en los niños de segundo grado. Concluyendo que la importancia de adoptar los enfoques dinámicos de educación busca promover el desarrollo creativo de los estudiantes.

En la investigación de Linares (2022) parte por el propósito de elaborar un modelo de estrategias lúdicas que conlleve al desarrollo crítico y creativo de niños de 5 años de la Institución Educativa N°294 en Bagua Grande. La metodología consideró un enfoque cuantitativo con un diseño no experimental de alcance descriptivo-propositivo aplicando el test a 25 niños de un aula de 5 años y una guía de entrevista a la docente. Los resultados evidencian que el desarrollo de la dimensión procesar información alcanzó un nivel bajo en un 72%, mientras que la dimensión construir conocimiento alcanzó un nivel bajo en un 64%, mientras la dimensión representaciones mentales alcanzó un nivel bajo en un 80%, la dimensión operaciones mentales alcanzó un nivel bajo en un 64% y la dimensión actitudes mentales alcanzó un nivel bajo en un 68%. A diferencia del pensamiento creativo, donde las dimensiones de estética

alcanzaron un nivel bajo en un 68%, la dimensión movilidad alcanzó un nivel bajo en un 60%, la dimensión trabajo al límite alcanzó un nivel bajo en un 52%, la dimensión objetividad alcanzó un nivel bajo en un 48% y la dimensión motivación intrínseca alcanzó un nivel bajo en un 52%; siendo los resultados del modelo el sustentado en los aspectos pedagógicos, antropológicos y psicológicos de la educación a nivel inicial.

Para Vidal (2025) su investigación parte por analizar las estrategias que utilizaron los docentes en fomentar la creatividad y expresión a partir de las actividades psicomotrices en una institución educativa de Miraflores. La metodología fue cualitativa, de tipo descriptivo con un instrumento de guía de entrevista semiestructurada. Los resultados evidencian que los docentes afirman como estrategia principal al juego y los distintos tipos, donde las estrategias docentes permiten fomentar la creatividad y expresión en las sesiones de psicomotricidad. Los resultados infieren que la presencia de una estructura en el desarrollo de la sesión de psicomotricidad involucra un inicio, desarrollo y cierre, a partir del cual los docentes permiten desarrollo el calentamiento, el juego y la relajación, de los cuales se encuentra inmerso el ritual de entrada, un espacio de encuentro y diálogo de los proyectos de juego y las interacciones. Concluyó dentro de las estrategias docentes que el juego involucra ser una estrategia importante y esencial para el desarrollo psicomotor y donde se fomenta la creatividad que sirve de motivación para generar ideas nuevas.

Para Flores & Vargas (2024) aborda el objetivo de analizar el pensamiento creativo en la educación inicial a partir de las diversas propuestas

de experiencias en el aprendizaje que propicie la resolución de problemas. La metodología fue cualitativa, de tipo descriptivo con un instrumento de guía de entrevista semiestructurada. Los resultados evidencian que para afrontar el desarrollo de las potencialidades para afrontar las nuevas situaciones que involucra superar las inseguridades de temores, mitos, tabúes y posibles soluciones de conflictos para resolver los problemas y las interacciones sociales a lo largo de su ciclo de vida. Concluyo que para promover el pensamiento creativo es importante generar soluciones innovadoras que les permiten ser autónomos, libres y sin temor a generar nuevas contribuciones al aprendizaje.

Finalmente Palacios (2024) infiere como objetivo la de plantear una estrategia pedagógica que permita promover la motivación del aprendizaje de niños de 5 años de nivel inicial. La metodología involucra ser un paradigma sociocrítico con un enfoque cualitativo, de tipo aplicada un diseño descriptivo y alcance transformativo. La muestra aplica a un total de 63 estudiantes y seis docentes de inicial de 5 años. Los resultados evidencian que el escaso involucramiento y participación de los estudiantes permite la ausencia de control efectivo de los materiales, así como la estrategia motivacional de los docentes y la falta de relevancia de los contenidos de aprendizaje y el uso de técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se concluyó el objetivo general de proponer una estrategia pedagógico que permite incrementar la motivación del aprendizaje en niños de 5 años de nivel inicial, comprendiendo estrategias destinadas a fomentar un ambiente agradable para los estudiantes, donde se desarrollan la confianza para aportar las ideas y

participar en el propio aprendizaje que promueve experiencias de un trabajo colaborativo y un pensamiento crítico.

1.1.3. Local

Para Villegas & Milagro (2025) el objetivo considera determinar como los juegos didácticos son considerados como estrategia en la mejora de la motricidad juega en los niños de 4 años en una institución educativa. La metodología fue de tipo explicativo, cuantitativa y diseño pre experimental, encontrándose conformada por la población de 87 niños y una muestra de 30 niños. Los resultados evidencian que la aplicación de los juegos didácticos mejora significativamente la motricidad gruesa de los niños de 4 años considerando la prueba de Wilcoxon, con una muestra donde el $Sig = 0.000 < 0.05$. Se concluyó que la aplicación de las 8 sesiones de juego didácticos permitió una mejora de forma significativa en el desarrollo motor grueso de los estudiantes donde se ha pasado de un nivel de inicio del 66.7% de un pre test a un 70% para un post test.

1.2. Bases teóricas

1.2.1. Determinación de las tendencias históricas o antecedentes del objeto y su relación con el campo de acción de la investigación

El origen de la creatividad ha sido una temática de diversos estudios utilizando perspectivas que inician conceptos epistemológicos y sus interconexiones con el ingenio emocional y la neurociencia hasta el progreso del talento y las habilidades humanas.

Los debates sobre creatividad, neurociencia y otras disciplinas en las últimas décadas han enfatizado que la creatividad está vinculada a la producción de bienes materiales y, en específico, al desarrollo de un individuo seguro, equilibrado, democrático, reflexivo y creativo. Contexto operativo para la preparación de otros.

Durante el siglo XX se desarrollaron varios temas teóricos en relación a la creatividad, así tenemos los planteamientos teóricos de Vygotsky (1931), Piaget (1952), Chacón Araya (2011), Gallardo (2014), de la Torre (2015) y otros sugirieron que la creatividad señala una facultad humana específica que les facilita generar, producir productos e implementar soluciones a problemáticas del mundo real.

En este enfoque, analizando la categoría de creatividad en la niñez desde diversos ángulos, se puede observar que desde su creación se ha desarrollado debido al cambio de ideologías y paradigmas sociales. El planteamiento objetivo debe vencer las dificultades de los dogmas y la incultura global para establecer su lugar en la cultura europea y mundial, y hoy se ha convertido en unas características de estimular desde la antigüedad, porque forma el potencial humano. Vygotsky (1981) argumentó que el progreso de la creatividad significa que los componentes de la motivación cognitiva y afectiva están estrechamente relacionados e impulsan el desempeño del sujeto en conjunto, como un sistema intencionado del desarrollo humano y se implementa en las dinámicas humanas: comunicación, música.

Expresión de arte, danza, pintura, teatro, literatura, ciencia y otras expresiones psicosociales.

Analizando el alcance de la creatividad infantil desde diversos ángulos, se puede observar que ha sido resultado de cambios en los paradigmas ideológicos y sociales desde sus inicios, especialmente gracias al progreso científico, que proporciona un planteamiento objetivo debe vencer las dificultades de los dogmas y la incultura global para establecer su lugar en la cultura europea y mundial, y hoy se ha convertido en unas características de estimular desde la antigüedad, porque forma el potencial humano, hoy se ha convertido en una necesidad de estimular desde la antigüedad, porque forma el potencial humano.

Mitjan (2010) planteó desde otra perspectiva que la creatividad es un proceso en el que se descubren o crean cosas nuevas que cumplen con los requerimientos de un evento social específica, donde se manifiesta el vínculo de los rasgos de la cognición y las actitudes.

Respecto a la creatividad, Vygotsky (2008) dijo: “La diversidad de la acción humano que crea algo innovador, ya sea que surja del mundo externo como resultado de una actividad creativa o de un saber o sentimiento que funciona y existe sólo en los humanos, se organiza a sí misma.

Esta definición es valiosa porque conceptualiza la creatividad como una cualidad estrictamente humana, un potencial biológico que, cuando es estimulado y estimulado por la acción, se manifiesta e incluso puede realizarse en la creatividad.

Según Vygotsky (1981), el progreso de la creatividad significa que los elementos cognición y emociones de la motivación están estrechamente

relacionados e impulsan el desempeño del sujeto en conjunto como un mecanismo consciente que se desarrolla hacia la creatividad

1.2.2. La creatividad infantil

Vygotsky (1984) sugirió que la creatividad tiene la imaginación, el pensamiento de producción y la acción práctica como motivaciones esenciales en las que se presentan, afrontan y resuelven los problemas.

Desde este punto de vista, el significado de creatividad es la respuesta al mecanismo de asimilación de la experiencia de vida humana y las circunstancias históricas.

Esto es aprendizaje. El autor señala que lo que impulsa la imaginación viene de dos maneras: desde dentro de una persona y desde fuera. Las condiciones internas son el resultado de una amplia experiencia, necesidades y pensamientos, el entorno externo está determinado por los antecedentes sociales e históricos de su desarrollo. Vygotsky (1981) creía que la creatividad es un potencial que está oculto en el cuerpo humano y puede desplegarse en cualquier momento, pero mientras se estimula, ya no es como se imaginaba anteriormente.

Sólo los genios pueden tener estas habilidades. Cada uno tiene imaginación y puede transformar y crear más o menos cosas.

Vygotsky (1997) afirma que la creatividad es una habilidad que el sujeto puede desarrollar si es estimulada por actividades que prioricen la comunicación, la observación y guía, permitiendo así al niño resolver tareas a un nivel real y potencial. Se requiere señalar que ante una dinámica, el niño no

dispone medios para resolver por sí solo, si la actividad cumple con los requisitos y cuenta con instrucciones precisas por parte de profesores, familias u otros socios para asegurar que el menor pueda completarla.

Redondo (2014) considera que la literatura infantil tiene como finalidad promover el desarrollo de las habilidades lectoras y aprender habilidades sociales como hablar, escuchar, expresar opiniones y respetar a los demás; Hay muchas razones para enseñar literatura de la infancia en la escuela primaria, ya que promueve la conexión entre la vida y colegio, donde los estudiantes no solo copian todas las materias que se tratan en el plan de estudios, sino que también maduran cognitivamente sobre todo los rasgos de la vida.

Redondo (2014) considera que la creatividad es muy importante en la literatura infantil, especialmente para acciones como el drama y los juegos de expresión verbal, significa, libros en relación a los niños como cuentos, fabulas entre otros

1.2.3. Conexión entre la creatividad y el juego

La motivación detrás de la creatividad de los niños es bastante simple: los juegos que ayudan a los niños a explorar, comprender e interactuar con su entorno son buenos para su desarrollo.

La investigación sobre juegos relacionados con la creatividad ha recibido una atención renovada en las últimas décadas.

La escuela de pensamiento tradicional considera el juego como un mero accesorio del entretenimiento físico (Valero, 1989).

Debido a esta realidad, la carga de trabajo se distribuye principalmente en base a conocimientos científicos abstractos, sin una visión holística de lo que necesita el conocimiento humano.

Olena Klimenko (2008) en el estudio "La creatividad como desafío educativo en el siglo XXI" sugiere que la conexión creativa con el juego es algo que debe establecerse en los próximos años.

Actualmente, las escuelas en América Latina utilizan en su mayoría prácticas obstructivas que no facilita que el saber reflexivo y divergente resuelva los problemas ambientales. Significa, según la teoría de Zuleta Araujo (2005), la educación se basa en intenciones conductuales, que el monstruo gigante que se cierne sobre todo el mecanismo pedagógico se puede resumir en una simple frase: pedagogía reactiva.

Estimular y desarrollar la creatividad de los niños es ideal desde una edad temprana, y esto se puede hacer a través del juego, ya que es durante este tiempo cuando podemos preparar y estimular el pensamiento creativo para mejores respuestas de los niños

Esto nos permitirá encontrar soluciones a las limitaciones y desafíos que se presentan en la vida de una manera sencilla y sobre todo original.

Cuantas más oportunidades tenga para participar y explorar el entorno, más creatividad podrá desatar su hijo.

El papel de los padres es crucial y se les deben brindar todas las oportunidades posibles.

El primer paso es adquirir experiencia a través de una variedad de juegos que ayuden a los niños a construir una biblioteca en la que explorar su ingenio y utilizar su creatividad en una variedad de situaciones.

Entre los dos y los tres años, los bebés pasan en seguidamente de la imitación al ingenio.

Durante unos minutos interpretará a un cocinero, luego a un médico y a un astronauta.

Dependiendo de cómo se desarrolle la historia en tu mente, cambiarás de personaje y eso es completamente normal.

Interpretar a un personaje pirata es una gran actividad porque te ayudará a entender la historia en el futuro y enriquecerá tu imaginación.

Por ello, es valioso recalcar que no se debe restringir a los niños a la hora de crear cuentos, ya que esto les ayudará a progresar su comprensión

1.2.4. La Creatividad

Para definir adecuadamente la palabra, hay que considerar los diferentes significados de sociedades e individuos contrastantes.

Es importante señalar que la creatividad es hereditaria en la persona y por lo tanto existe desde el inicio de la especie.

Empezó a aparecer en el diccionario de la Real Academia de España en 1992 y se define como “la capacidad de crear”.

Pero en psicología, sus predecesores recurrieron a teorías que estudiaban la creatividad en términos de la habilidad de resolver problemas de manera óptima.

Según Iglesias (1999), la creatividad es “otra habilidad que podemos cultivar y desarrollar” (p. 941), concepto postulado en el estudio de este caso.

En términos diferentes, es una Habilidad posible que no depende de los intereses biológicos del individuo y que se desarrolla durante nuestra vida realizando actividades que son significativas para cada individuo (por ejemplo, juegos en los que las personas participan sin restricciones).

1. Vygotsky considerado 1er psicólogo que recomendó volver a la parte más sensible de las personas: la imaginación.

Crear estos materiales implica utilizar la imaginación como medio para configurar la secuencia de partes

Por otro lado, el término creatividad de Esquivias (2004) se desarrolló en el proceso del constructivismo propuesto por el psicólogo suizo Jean Piaget.

Es decir, se aprende transformando el conocimiento (p. 3).

Para Piaget, la creatividad se crea a lo largo de la vida, donde los individuos crean su propio conocimiento y a su vez crean cosas innovadoras y nuevas innovaciones de ver la vida que los rodea. Clavijo (2016) afirmó que la creatividad está sufriendo actualmente una transformación provocada por grandes cambios sociales a lo largo de los años con el desarrollo de la tecnología, los datos, indagación

Por eso creemos en lo fundamental de la educación partiendo: nacimiento hasta los 1eros meses de vida, que es tan valioso para el desarrollo de un individuo.

1.2.5. Proceso creativo

Vuelve a lo que logró, lo rehace y lo cambia. No podemos hablar de rutas específicas. No se puede comprender, caracterizar y monitorear.

Se necesita práctica para sumergirse en ello. No existe mecanismo creativo caracterizado y estándar, sino que cada uno tiene su propio mecanismo, su propio proceso creativo, sus propias capas:

a.- Preparación: Momento de la recogida deliberada de datos e información. Las imágenes que se pueden utilizar se archivan.

b.- Incubación: hay una solución consciente al problema, este momento se trata del ingenio

Esta es la etapa más caótica de la creatividad porque implica un extraordinario estado de conciencia.

En esta fase requieren surgir las respuestas que buscamos o las preguntas que enfrentamos.

Iluminación: Cuando una solución a una problemática o una inspiración aparece de forma inesperada, uno ha recibido algo desde dentro.

Este es el espacio del hallazgo donde las imágenes previamente archivadas se liberan y se funden en el inconsciente.

c.- Comprobación: cuando se forma o estructura una imagen o idea.

Estamos tratando con productos creativos.

1.2.6. Dimensiones de la creatividad

Según Gilford (1983), los factores que determinan a las personas creativas también determinan los rasgos de la creatividad.

El autor cree que los rasgos de la creatividad son:

a.- Fluir: capacidad de la evocación una gran enorme de ideas, palabras y reacciones.

Implica principalmente la facultad de recuperar datos de la memoria y se puede encontrar en el término histórico de recordar información aprendida.

Gilford divide este factor en varias categorías:

- Fluidez creativa: generación de ideas de calidad.

- Expresiones generativas: formar frases con facilidad.

- Idioma libre

- Inferencia fluida: Una vez formulada una hipótesis, se deben imaginar las consecuencias en algún momento.

b.- Flexibilidad: es la facultad de adaptarse, transformar una idea por otra y modificarla.

Mire el aspecto de calidad de la producción.

Según Guilford (1967), establecen dos tipos: Flexibilidad espontánea: Incluso sin utilizarla, los individuos la utilizan cuando los tipos de respuestas a las preguntas del test son diferentes.

Flexibilidad adaptativa: cuando el individuo comienza algunos cambios en la comprensión de la tarea, método o estrategia o posible solución.

c.- Originalidad: novedad.

Observe respuestas nuevas e inusuales que aparecen en pequeñas proporciones de una población

Este es el rasgo más importante de la creatividad.

d.- Construcción, según Torrance la define como la cantidad de detalle necesario para expresar lo dibujado.

Gilford lo define como "generar un impacto".

Se pone énfasis en hacer el trabajo lo más completo posible.

e.- Redefinir: resolver el problema desde otro punto de vista.

Reorganizará ideas, conceptos, personas y cosas para cambiar la funcionalidad de los objetos y utilizarlos de nuevas maneras.

g.- Análisis: capacidad de dividir el todo en partes.

Las partes individuales del conjunto se pueden explorar utilizando este factor.

Esto permite el descubrimiento de nuevos significados y relaciones entre los elementos de la colección.

h.- Composición: De esta forma se pueden mezclar distintos elementos formando un todo.

No es sólo un resumen, es una "síntesis psicológica.

1.2.7. Estrategias lúdicas

Las estrategias lúdicas son métodos que se basaron en la organización que el docente tuvo en su currículo; la cual se emplea para la creación de actividades reflexivas y adaptables que fomentaron la realización de aprendizajes significativos. Gómez (2023) cita a Vygotsky, donde mediante el uso de las estrategias lúdicas, los docentes logran que los estudiantes fomentaran el crecimiento de la creatividad, el razonamiento abstracto y la solución de problemas en los niños, una mejor concentración y, además, impulsaron la interacción social, el diálogo y la colaboración entre ellos.

Álvarez (1998) plantea que los componentes que inician y controlan el proceso, de igual manera Salcedo (2014) afirma que las metas tienen un valor único en el proceso de aprendizaje porque juegan un papel importante en la determinación de los objetivos de la enseñanza.

Se organizan y planifican las acciones de docentes y estudiantes en el ámbito de la educación. Desde este punto de vista, las estrategias de aprendizaje son un medio para determinar y alcanzar objetivos fijados, y su funcionamiento se apoya en procedimientos, métodos y técnicas en el proceso de aprendizaje que promueven la comprensión de las diferentes posturas de los

distintos autores. Por otro lado, Pérez (1995) afirmó que las estrategias de estudio son una serie de actividades planificadas y realizadas en un orden determinado para lograr una meta específica, y es un método sistemático para que los estudiantes alcancen las metas planificadas. Sumado a esto, Anijovic (2012) planteó que las estrategias de enseñanza son decisiones que toman los docentes para que los estudiantes aprendan y también se puede decir que son lineamientos generales para el diseño de cursos, temas y actividades. Diseñado para ayudar a los estudiantes a comprender por qué y dónde están estudiando. De la definición anterior podemos concluir que las estrategias de enseñanza son un conjunto de elementos para lograr el objetivo del docente. Cada principio, componente, norma, procedimiento y recurso está orientado a asegurar la educación de todos los estudiantes (niños). tratar

1.2.8. Importancia de las estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje

Las estrategias educativas y recreativas se refieren a dinámicas que abarque juegos educativos, tareas de equipo, teatro, juegos de mesa, etc., que los docentes utilizan para mejorar el aprendizaje, los conocimientos y las habilidades de los estudiantes dentro y fuera del colegio

A través de estrategias de entretenimiento, es parte esencial del proceso de enseñanza y aprendizaje, ya no como la parte central de la enseñanza, sino que también vela por la igualdad, la inclusión social y brinda una enseñanza cálida y de calidad. Por lo tanto, su responsabilidad es mejorar las opciones de todos los estudiantes y lograr que tengan las mismas oportunidades, porque es importante desde temprana edad implementar por igual el compartir, el aprendizaje y el respeto a la motivación de todos, estrategias para mejorar y

garantizar la educación de los niños, hacer que nuestra aprendizaje verídico y concreto.

Existe una amplia diversidad de juegos de mesa y de mesa en general, juegos de juego y de ocio, juegos de conferencias y corporativos, o juegos de originalidad y dominio, que muestran la contribución de estos juegos al disfrute. Enriquecimiento de los vínculos sociales y del aprendizaje En la infancia y en el primer contacto con la escuela, el juego es fundamental para el desarrollo de diversas habilidades y destrezas, que se desarrollan en el marco de procesos dinámicos e interactivos. En la etapa de inicio entre los 3 y 6 años, las dinámicas recreativas se convierten en una rutina diaria para los educandos que disfrutan de estas actividades (González Vázquez & Rodríguez Cobos, 2018).

Los juegos son un medio valioso en el estudio de los niños, ya que es una forma más didáctica de transmitir conocimientos y adquirir nuevos saberes, además de ayudarles a vincularse con los compañeros, trabajar de grupo y respetar las ideas de los demás.

Por otro lado, mejora la formación de la autoestima. Las estrategias divertidas permiten realizar una variedad de dinámicas que promueven la inclusión y el compañerismo de los estudiantes, ya que los juegos no solo se utilizan para entretenimiento o educación, sino que de la misma forma crean vínculos sociales

1.2.9 Actividades lúdicas

Las actividades divertidas son poderosos aliados en la promoción de una enseñanza verdadera

El juego es una manifestación cotidiana de la experiencia humana donde se practica el goce, el disfrute y la creatividad para una mente sana y conservada

Las lecciones divertidas introducidas en el salón de clases se transforman en una herramienta estratégica para guiar a los niños de una forma atractiva y natural hacia un aprendizaje significativo agradable (Benavides Bailón y Candela Borja, 2020).

Las actividades de índole lúdico en la infancia promueven la confianza, la interacción y la diversión.

Usar juegos como actividades en los procesos de aprendizaje puede ayudar a los estudiantes a divertirse y disfrutar aprendiendo. Muchas veces las tareas recreativas son consideradas herramientas pedagógicas y pueden variar dependiendo de las necesidades de los estudiantes. Estas actividades pueden ser: mentales, físicas, tareas de habilidad, etc.

1.2.10. Dimensiones de actividades lúdicas

La investigación de Zambrano et al.(2025) define tres dimensiones de las actividades lúdicas relacionada al juego de roles, participación activa e intencionalidad pedagógica.

La dimensión de juego de roles es considerada una técnica didáctica activa que involucra que los niños interpreten diferentes situaciones de la vida real, conllevando a que los niños practiquen las habilidades para la toma de decisiones, resolución de problemas y autorregulación de forma lúdica y segura, lo que conlleva a fomentar el desarrollo de la autonomía de los niños que permita probar soluciones y aprender de los errores, practicando de esta forma las habilidades para la toma de decisiones y resolución de problemas, con una estrategia de fomentar el desarrollo de la autonomía de que los niños prueben soluciones y aprendan de los errores (Zambrano et al., 2025).

La dimensión participación activa involucra destacar la participación activa de los niños al impulsarlos en su forma de toma decisiones y reforzar las capacidades para la resolución de los problemas frente a escenarios que favorecen la resolución de problemas y refuerzan la capacidad de tomar decisiones de forma independiente, por ello favorece la resolución de los problemas mejorando la autoestima y la confianza (Zambrano et al., 2025).

En la dimensión intencionalidad pedagógica es una dimensión fundamental para el crecimiento personal y preparación de la escolaridad, donde el concepto de autonomía personal destaca que se requiere de procesos cognitivos de pensar, imaginar, resolver problemas y tomar decisiones propias, encontrándose relacionado con la autoestima, autorregulación emocional y las habilidades sociales en los niños pequeños.

1.3. Bases conceptuales

Las variables consideradas son las siguientes:

A. Creatividad infantil

Definición conceptual

La creatividad infantil de los niños es un mecanismo en el que se descubren o crean cosas nuevas que cumplen con los requisitos de un evento social específica, donde se manifiesta la conexión entre los rasgos cognitivos y emocionales de la personalidad (González et al., 2022).

Definición operacional

La variable creatividad infantil será medida a través de la aplicación del instrumento de la ficha de cotejo acorde a las dimensiones establecidas por Gilford (1983) donde considera a la originalidad, fluidez y flexibilidad para poder recolectar los datos y lograr identificar la influencia a partir de la prueba t de Student.

B. Estrategias lúdicas

Definición conceptual

Las estrategias lúdicas consistieron en la utilización deliberada de las actividades recreativas y los juegos pedagógicos que permitieron potenciar el aprendizaje infantil (Portales & Figueroa, 2022).

Definición operacional

La variable estrategias lúdicas será medida a través de la aplicación del instrumento de la ficha de cotejo acorde a las dimensiones establecidas por Zambrano et al.(2025) donde considera al juego de roles, participación activa e intencionalidad

pedagógica para poder recolectar los datos y lograr identificar la influencia a partir de la prueba t de Student.

Tabla 1

Operacionalización de variables

Variable	Dimensión	Indicador	ítem	Técnica	Instrumento
Estrategias lúdicas	Juego de roles	Identifica y aplica correctamente el tipo de juego según el objetivo pedagógico	Reconoce patrones y secuencias simples.	Observación	Ficha de cotejo
			Participa en juegos de simulación con otros niños.		
			Explora materiales y espacios por iniciativa propia.		
	Participación activa	Muestra disposición, interés y permanencia durante la actividad lúdica.	Participa en diferentes rincones según sus intereses.		
			Toma decisiones sobre cómo y con qué jugar.		
			Comparte sus ideas durante el juego con sus compañeros.		
Creatividad infantil	Intencionalidad pedagógica	La actividad lúdica se orienta al desarrollo de una habilidad cognitiva específica	Participa activamente en juegos organizados por el docente, reconociendo reglas básicas.	Observación	Ficha de cotejo
			Reflexiona o comenta sobre lo que hizo o aprendió al finalizar el juego.		
			Muestra iniciativa para continuar o adaptar el juego propuesto por el docente.		
Creatividad infantil	Originalidad	Propone ideas o productos creativos poco comunes o distintos a los del grupo	Durante el juego libre o guiado propone soluciones o ideas que no han sido mencionadas por sus compañeros.	Observación	Ficha de cotejo
			Ante una pregunta o reto, ofrece		

		respuestas novedosas o plantea alternativas distintas. En actividades de dibujo, modelado o construcción, incorpora elementos creativos propios. Menciona varias ideas cuando se le solicita imaginar posibles personajes, usos de objetos o acciones en un juego. Produce más de un dibujo, figura o construcción dentro del tiempo propuesto En actividades orales o de dramatización, expresa varias frases o alternativas para resolver o continuar una historia Cambia su forma de construir, dibujar o crear cuando varían los materiales o reglas del juego. Busca alternativas cuando una actividad no resulta como esperaba Acepta incorporar nuevas ideas de otros niños y adapta su producción sin dificultad.
Fluidez	Genera varias ideas, producciones o respuestas en un mismo tiempo o situación de juego.	
Flexibilidad	Modifica acciones, estrategias o ideas cuando el docente cambia la consigna, reglas o materiales	

Capítulo II: Diseño Metodológico

2.1. Diseño de contrastación de hipótesis

El enfoque común del paradigma cuantitativo es examinado en esta investigación. Siendo el enfoque cuantitativo secuencial y probatorio (Hernández et al., 2014). Antes de recopilar y analizar los datos, se plantea un problema de estudio definitivo y concreto, así como una hipótesis. Los datos se analizan utilizando métodos estadísticos buscando ser lo más imparcial posible al describir, explicar y predecir los fenómenos estudiados.

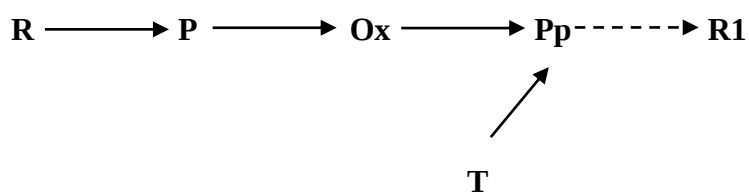
La investigación es aplicada tiene como objeto resolver problemas concretos y prácticos de la sociedad mejorando la calidad de vida de las personas (Hernández et al., 2018).

Según su propósito esta investigación adoptará un nivel descriptivo y propositivo; para ello, se buscará realizar una propuesta de estrategias lúdicas aplicadas al centro educativo, la misma que fue aplicada (Hernández et al., 2014).

El diseño es preexperimental, dado que se aplica la intervención de las estrategias lúdicas como intervención en el grupo de estudio y evidenciar la influencia en el desarrollo de la creatividad de los niños, aplicando la ficha de cotejo antes y después de la misma (pretest y posttest), siendo el diseño apropiado para el sector educativo y cuantificar la efectividad en los niños (Hernández et al., 2014).

Figura 1

Diseño de investigación



Nota. La figura 1 explica el diseño de la investigación

Donde:

- R : Situación actual
- P : Población involucrada en el fenómeno en estudio.
- Ox : Observación de la situación actual.
- T : Fundamentación teórica concebida.
- Pp : Propuesta de estrategias lúdicas
- R1 : Representación de la realidad transformada una vez implementada el modelo planteado.

2.2. Población y muestra

2.2.1. Población

Para el presente estudio el marco poblacional lo conformó 32 niños y niñas de 05 años de edad, del colegio Inicial 019, Montegrande.

2.2.2. Muestra

Para la presente investigación la muestra es de tipo censal queda conformada 32 niños y niñas de 05 años de edad, del centro educativo Inicial 019.

2.3. Técnicas, instrumentos, equipos, materiales, procesamiento de datos

2.3.1. Técnicas

- Observación: Esta técnica de observación permitió recoger información de las actitudes de los niños para comprobar el grado de creatividad y desarrollo general mostrado en las acciones de aprendizaje. Todo ello con la finalidad de comprobar el grado de desarrollo de la creatividad en los productos de actividad.
- Observar las aulas de las maestras para explorar su enfoque didáctico en el proceso de aprendizaje de las categorías conceptuales objeto de estudio.

2.3.2. Instrumentos

- La herramienta que se utilizó para diagnosticar el verdadero nivel de la creatividad es una ficha de cotejo, herramienta que podrá almacenar el verdadero estado del desarrollo de la creatividad en niños menores de 5 años.

2.3.3. Equipos y Materiales

Se utilizará para la investigación: Computadoras, Impresoras, Libros, Materiales de Oficina y Herramientas de almacenamiento de datos.

2.4. Análisis estadístico de datos

El análisis estadístico partió por recoger el diagnóstico inicial de los niños del centro educativo utilizando para ello el instrumento de la ficha de cotejo y se describió la información con base a los datos recopilados y se organizó la información obtenida con estadísticas descriptivas presentadas en tablas simples de frecuencia de acuerdo con los objetivos del estudio.

Posteriormente se utilizó el análisis inferencial para observar el desarrollo del comparativo entre el pretest y posttest se utiliza la prueba estadística del t de Student para un grupo homogéneo de estudio y desarrollar la comparación al aplicar las estrategias lúdicas.

Por otro lado, en cuanto a su procesamiento, los resultados serán tabulados en Microsoft Excel 2016 y analizados a través programas estadísticos para el análisis de la prueba estadística del t de Student en el SPSS.

Capítulo III: Resultados

En el presente capítulo se expone los resultados del análisis estadístico donde los datos son analizados a partir de la aplicación de la ficha de cotejo a 32 niños de 5 años de edad, pertenecientes a un único salón del nivel inicial en una institución educativa.

Posteriormente, estos datos se procesaron mediante la prueba t para muestras relacionadas y fueron representados de manera estadística a través de tablas, en relación directa con los objetivos de la investigación.

3.1. Determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la creatividad infantil, en los niños y niñas de 05 años, del centro educativo Inicial 019, Montegrande, del distrito y provincia de Jaén, región Cajamarca.

Tabla 2

Datos descriptivos de la creatividad infantil

		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Pretest	15.28	32	1.873	0.441
	Posttest	20.72	32	1.809	0.426

Nota: Se consideró de procesar los datos en el SPSS V.25.

En relación con el objetivo general, se observó en la tabla 2 que en los niños mejoran en promedio la creatividad pasando de un valor de pretest de 15.28 a un valor de posttest de 20.72 al aplicar las estrategias lúdicas, lo que reflejó una contribución significativa en el desarrollo de la creatividad infantil; dicha diferencia muestra un progreso real de la creatividad alcanzando en los niños puntajes más altos después de participar en actividades de juego estructurado y con resultados que involucran

confirmar la propuesta pedagógica que tuvo en efecto positivo en favorecer las ideas, la originalidad y la capacidad de expresión creativa.

Formulación de la hipótesis general

La formulación de la hipótesis general de investigación fue la siguiente:

Ho: Las estrategias lúdicas no influyen de forma significativa en el desarrollo de la creatividad infantil, en los niños y niñas de 05 años, del centro educativo Inicial 019, Montegrande, del distrito y provincia de Jaén, región Cajamarca.

Ha: Las estrategias lúdicas influyen de forma significativa en el desarrollo de la creatividad infantil, en los niños y niñas de 05 años, del centro educativo Inicial 019, Montegrande, del distrito y provincia de Jaén, región Cajamarca.

Tabla 3

Prueba t para muestras relacionadas

Diferencias emparejadas								
			95% de intervalo de confianza de la diferencia					
	Desv.	Desv.	Error	Desv.	Desv.	Sig.		
	Media	Desviación	promedio	Inferior	Superior	t	gl	(bilateral)
Pretest	- 5.444	2.455	0.579	6.665	8.224	9.410	31	0.000
Posttest								

Nota: Se consideró de procesar los datos en el SPSS V.25.

El análisis de la prueba t para muestras relacionadas aplicado a la hipótesis general, se encontró que existe diferencia estadística significativa al rechazar la hipótesis nula (Sig: $p = 0.00 < 0.05$); es decir existe una diferencia promedio de 5.4 puntos con respecto al pre test, lo que muestra un efecto positivo y estadísticamente significativo en la aplicación de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la

creatividad infantil. De esta manera los niños han desarrollado mayores capacidades para producir ideas, explorar alternativas y lograr adaptarse de forma creativa en las estrategias implementadas para desarrollar el pensamiento divergente y la originalidad, lo que refuerza el valor pedagógico del juego como valor formativo y potencia las habilidades creativas con una base sólida.

3.2. Influencia de las estrategias lúdicas en la originalidad en los niños y niñas de 05 años, del Centro Educativo Inicial 019, Montegrande.

Tabla 4

Datos descriptivos de la originalidad

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par	Pretest	7.22	32	1.263	0.298
1	Posttest	7.28	32	1.274	0.300

Nota: Se consideró de procesar los datos en el SPSS V.25.

En relación con el objetivo específico 1, se observó en la tabla 4 que en los niños mejoran en promedio la originalidad pasando de un valor de pretest de 7.22 a un valor de posttest de 7.28 al aplicar las estrategias lúdicas, lo que reflejó una contribución significativa en el desarrollo de la originalidad, lo que involucra una mejora real en la generación de ideas novedosas y respuestas creativas frente a las actividades propuestas, lo que estimula la imaginación, la exploración de alternativas y la generación de soluciones poco convencionales y asumen un rol más activo al expresarse, experimentar y proponer ideas.

Formulación de la primera hipótesis específica

La formulación de la primera hipótesis específica de investigación fue la siguiente:

Ho: Las estrategias lúdicas no influyen de forma significativa en la originalidad en los niños y niñas de 05 años, del centro educativo Inicial 019, Montegrande, del distrito y provincia de Jaén, región Cajamarca.

Ha: Las estrategias lúdicas influyen de forma significativa en la originalidad en los niños y niñas de 05 años, del centro educativo Inicial 019, Montegrande, del distrito y provincia de Jaén, región Cajamarca.

Tabla 5
Prueba t para muestras relacionadas

Diferencias emparejadas								
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Pretest - Posttest	-0.056	1.893	0.446	-0.997	0.886	-0.124	31	0.040

Nota: Se consideró de procesar los datos en el SPSS V.25.

El análisis de la prueba t para muestras relacionadas aplicado a la primera hipótesis específica, se encontró que existe diferencia estadística significativa al rechazar la hipótesis nula (Sig: $p = 0.04 < 0.05$); es decir existe una diferencia promedio de 0.056 puntos con respecto al pre test, lo que muestra un efecto positivo y estadísticamente significativo en la aplicación de las estrategias en el desarrollo de la originalidad, lo que favorece la mente ágil y positiva de los menores de edad para el

desarrollo original infantil y alcanzando un desempeño superior tras la experiencia pedagógica aplicada.

3.3. Influencia de las estrategias lúdicas en la fluidez en los niños y niñas de 05 años, del Centro Educativo Inicial 019, Montegrande.

Tabla 6

Datos descriptivos de la fluidez

		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Comparativo	Pretest	6.39	32	1.037	0.244
	Posttest	7.39	32	0.698	0.164

Nota: Se consideró de procesar los datos en el SPSS V.25.

En relación con el objetivo específico 6, se observó en la tabla 6 que en los niños mejoran en promedio la fluidez pasando de un valor de pretest de 6.39 a un valor de posttest de 7.39 al aplicar las estrategias lúdicas, lo que reflejó una contribución significativa en el desarrollo de la fluidez, es decir que tras lograr participar en actividades de juego orientado a desarrollar ideas, respuestas o soluciones a las tareas planteadas, demuestra una mayor facilidad para expresarse y desenvolverse de manera creativa, estimulando la expresión libre y potenciando la agilidad mental de los estudiantes.

Formulación de la segunda hipótesis específica

La formulación de la primera hipótesis específica de investigación fue la siguiente:

Ho: Las estrategias lúdicas no influyen de forma significativa en la fluidez en los niños y niñas de 05 años, del centro educativo Inicial 019, Montegrande, del distrito y provincia de Jaén, región Cajamarca.

Ha: Las estrategias lúdicas influyen de forma significativa en la fluidez en los niños y niñas de 05 años, del centro educativo Inicial 019, Montegrande, del distrito y provincia de Jaén, región Cajamarca.

Tabla 7

Prueba t para muestras relacionadas

Diferencias emparejadas								
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Pretest - Posttest	-1.000	1.328	0.313	-1.661	-0.339	-3.194	31	0.005

Nota: Se consideró de procesar los datos en el SPSS V.25.

El análisis de la prueba t para muestras relacionadas aplicado a la segunda hipótesis específica, se encontró que existe diferencia estadística significativa al rechazar la hipótesis nula (Sig: $p= 0.005 < 0.05$); es decir existe una diferencia promedio de 1.00 puntos con respecto al pre test, lo que muestra un efecto positivo y estadísticamente significativo en la aplicación de las estrategias en el desarrollo de la fluidez, dado el incremento del pensamiento divergente y consolidarse como un recurso pedagógico efectivo que permite dinamizar la participación y potenciar la agilidad mental que permita desarrollar la fluidez y fortalecer el proceso creativo en las edades tempranas.

3.4. Influencia de las estrategias lúdicas en la flexibilidad en los niños y niñas de 05 años, del Centro Educativo Inicial 019, Montegrande, del distrito y provincia de Jaén, región Cajamarca.

Tabla 8

Datos descriptivos de flexibilidad

		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Comparativo	F_pre	5.78	32	1.114	0.263
	F_pos	15.28	32	1.873	0.441

Nota: Se consideró de procesar los datos en el SPSS V.25.

En relación con el tercer objetivo específico, se observó en la tabla 8 que en los niños mejoran en promedio la flexibilidad pasando de un valor de pretest de 5.78 a un valor de posttest de 15.28 al aplicar las estrategias lúdicas, lo que reflejó una contribución significativa en el desarrollo de la flexibilidad, lo que evidencia un incremento notable de la capacidad de los niños para lograr adaptarse a modificar las ideas y plantearse de forma creativa que los estudiantes han desarrollado una mayor apertura mental al gestar nuevas posibilidad y explorar caminos diferenciados para resolver las tareas.

Formulación de la tercera hipótesis específica

La formulación de la primera hipótesis específica de investigación fue la siguiente:

Ho: Las estrategias lúdicas no influyen de forma significativa en la flexibilidad en los niños y niñas de 05 años, del centro educativo Inicial 019, Montegrande, del distrito y provincia de Jaén, región Cajamarca.

Ha: Las estrategias lúdicas influyen de forma significativa en la flexibilidad en los niños y niñas de 05 años, del centro educativo Inicial 019, Montegrande, del distrito y provincia de Jaén, región Cajamarca.

Tabla 9

Prueba t para muestras relacionadas

	Diferencias emparejadas							
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Pretest - Posttest	9.500	1.543	0.364	-10.268	-8.732	-26.113	31	0.000

Nota: Se consideró de procesar los datos en el SPSS V.25.

El análisis de la prueba t para muestras relacionadas aplicado a la tercera hipótesis específica, se encontró que existe diferencia estadística significativa al rechazar la hipótesis nula (Sig: $p=0.04<0.05$); es decir existe una diferencia promedio de 9.5 puntos con respecto al pre test, lo que muestra un efecto positivo y estadísticamente significativo en la aplicación de las estrategias en el desarrollo de la flexibilidad, confirmando que la intervención pedagógica realizada a partir de la implementación de las estrategias lúdicas produjo un pensamiento mucho más dinámicos y menos rígido para el proceso creativo en el cual se ha fortalecido la flexibilidad y constituye un recurso importante para lograr potenciar aquellas habilidades cognitivas y expresivas en las edades tempranas, lo cual permite una mayor apertura mental y explora nuevas formas o métodos para la solución de las tareas.

Capítulo IV: Discusión de Resultados

Con referencial al objetivo general de “Determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la creatividad infantil, en los niños y niñas de 05 años, del centro educativo Inicial 019, Montegrande, del distrito y provincia de Jaén, región Cajamarca” se obtuvo como resultado que existe diferencia estadística significativa al rechazar la hipótesis nula (Sig: $p = 0.00 < 0.05$); es decir existe una diferencia promedio de 5.4 puntos con respecto al pre test, lo que muestra un efecto positivo y estadísticamente significativo en la aplicación de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la creatividad infantil. Dichos resultados se relacionan con Hurme et al. (2023) cuyos evidencian que existe una correlación significativa débil de la curiosidad con la ludicidad ($r = 0.24$, $p < 0.01$), dirigida a otros con la ludicidad ($r = 0.28$, $p < 0.01$), física con la ludicidad ($r = 0.17$, $p < 0.01$) y caprichosa con la ludicidad ($r = 0.22$, $p < 0.01$). Asimismo se relaciona con Fung & Chung (2024) donde a través del análisis de regresión múltiple y el modelo de senderos evidenciaron que el juego social ($\beta = 0.46$, $p < 0.001$), el juego brusco ($\beta = -0.34$, $p < 0.001$) y las conductas reticentes ($\beta = -0.34$, $p < 0.01$) fueron predictores significativos de la competencia social, explicando el 40 % de su varianza ($R^2 = 0.40$).

Evidenciando que el progreso real de la creatividad alcanzado en los niños involucra confirmar la propuesta pedagógica que tuvo en efecto positivo en favorecer las ideas, la originalidad y la capacidad de expresión creativa. Tal como lo expresa Vygotsky (1984) donde señaló que la creatividad tiene la imaginación, el pensamiento de producción y la acción práctica como motivaciones esenciales en las que se presentan, afrontan y resuelven los problemas. Por su parte Gómez (2023) cita a Vygotsky, donde mediante el uso de las estrategias lúdicas, los docentes logran que los estudiantes fomentaran el crecimiento de la creatividad, el razonamiento abstracto y la solución de problemas en los

niños, una mejor concentración y, además, impulsaron la interacción social, el diálogo y la colaboración entre ellos.

Mientras que en lo relacionado al primer objetivo específico de “Identificar la influencia de las estrategias lúdicas en la originalidad en los niños y niñas de 05 años, del Centro Educativo Inicial 019, Montegrande, del distrito y provincia de Jaén, región Cajamarca” se obtuvo como resultado que se encontró que existe diferencia estadística significativa al rechazar la hipótesis nula (Sig: $p = 0.04 < 0.05$); es decir existe una diferencia promedio de 0.056 puntos con respecto al pre test, lo que muestra un efecto positivo y estadísticamente significativo en la aplicación de las estrategias en el desarrollo de la originalidad. Dichos resultados se relacionan con Fung & Chung (2024) cuyo resultado del análisis de regresión múltiple y el modelo de senderos evidenciaron que el juego social ($\beta = 0.46$, $p < 0.001$), el juego brusco ($\beta = -0.34$, $p < 0.001$) y las conductas reticentes ($\beta = -0.34$, $p < 0.01$) fueron predictores significativos de la competencia social, explicando el 40 % de su varianza ($R^2 = 0.40$). Asimismo se relacionan con Pujiarto & Ningsih (2023), cuyos resultados confirmaron efectos directos significativos ($p < 0.05$) entre las dimensiones de comportamiento ($R^2 = 0.843$), normas ($R^2 = 0.819$) y regulación emocional ($R^2 = 0.920$), demostrando que las habilidades del docente influyen positivamente en la capacidad de concentración y control emocional de los niños. De esta forma las estrategias lúdicas en el desarrollo de la originalidad han logrado influir en favorecer la mente ágil y positiva de los menores de edad para el desarrollo original infantil y alcanzando un desempeño superior tras la experiencia pedagógica aplicada.

Con relación al segundo objetivo específico de “Analizar la influencia de las estrategias lúdicas en la fluidez en los niños y niñas de 05 años, del Centro Educativo Inicial 019, Montegrande, del distrito y provincia de Jaén, región Cajamarca” se obtuvo

como resultado que existe diferencia estadística significativa al rechazar la hipótesis nula (Sig: $p= 0.005<0.05$); es decir existe una diferencia promedio de 1.00 puntos con respecto al pre test, lo que muestra un efecto positivo y estadísticamente significativo en la aplicación de las estrategias en el desarrollo de la fluidez. De esta forma dichos resultados se contrasta con Shorer et al.(2021) que obtuvo una relación negativa y significativa del juego parental con la conciencia emocional de los padres ($\beta_0 = -0.25$, $p<0.01$), una relación positiva y significativa del juego parental con la cercanía entre padres e hijos ($\beta_1 = 0.35$, $p<0.01$), una relación negativa entre la conciencia emocional de los padres con la regulación emocional del niño ($\beta_2 = -0.26$, $p<0.01$), una relación negativa entre el conflicto entre padres e hijos ($\beta_3 = -0.38$, $p<0.01$) y una relación positiva entre la cercanía entre padres e hijos y la regulación emocional del niño ($\beta_4 = 0.18$, $p<0.05$). Evidenciando un incremento del pensamiento divergente y consolidado como un recurso pedagógico efectivo que permite dinamizar la participación y potenciar la agilidad mental que permita desarrollar la fluidez y fortalecer el proceso creativo en las edades tempranas.

Mientras con relación al tercer objetivo específico de “Conocer la influencia de las estrategias lúdicas en la flexibilidad en los niños y niñas de 05 años, del Centro Educativo Inicial 019, Montegrande, del distrito y provincia de Jaén, región Cajamarca” se encontró que existe diferencia estadística significativa al rechazar la hipótesis nula (Sig: $p= 0.04<0.05$); es decir existe una diferencia promedio de 9.5 puntos con respecto al pre test, lo que muestra un efecto positivo y estadísticamente significativo en la aplicación de las estrategias en el desarrollo de la flexibilidad. Dichos resultados se relacionan con Fung & Chung (2024) cuyo resultado del análisis de regresión múltiple y el modelo de senderos evidenciaron que el juego social ($\beta = 0.46$, $p < 0.001$), el juego brusco ($\beta = -0.34$, $p < 0.001$) y las conductas reticentes ($\beta = -0.34$, $p < 0.01$) fueron predictores significativos de la competencia social, explicando el 40 % de su varianza ($R^2 = 0.40$). Asimismo se

relacionan con Pujiarto & Ningsih (2023), cuyos resultados confirmaron efectos directos significativos ($p < 0.05$) entre las dimensiones de comportamiento ($R^2 = 0.843$), normas ($R^2 = 0.819$) y regulación emocional ($R^2 = 0.920$), demostrando que las habilidades del docente influyen positivamente en la capacidad de concentración y control emocional de los niños. De esta forma las estrategias lúdicas en el desarrollo de la originalidad han logrado influir en favorecer la mente ágil y positiva de los menores de edad para el desarrollo original infantil y alcanzando un desempeño superior tras la experiencia pedagógica aplicada.

El análisis obtenido demuestra que las actividades lúdicas aplicadas sí lograron cambios reales en la flexibilidad de los niños; esto confirma que la mejora observada no fue producto del azar, sino de la intervención trabajada en el aula. Además, la diferencia promedio entre el pre test y el post test evidencia un progreso claro en la capacidad de los estudiantes para variar respuestas, adaptarse y plantear alternativas durante los juegos. Esta evolución también refleja que las dinámicas recreativas favorecieron la creatividad y la comprensión de distintas formas de resolver una misma situación.

Capítulo V: Propuesta de intervención

Estrategias lúdicas y la creatividad infantil, niños y niñas de 05 años, Institución Educativa Inicial 019, Montegrande, Jaén, región Cajamarca, 2023”

I.- Presentación

En el presente trabajo de investigación denominado “Estrategias lúdicas y la creatividad infantil, niños y niñas de 05 años, Institución Educativa Inicial 019, Montegrande, Jaén, región Cajamarca, 2023”; se tiene conocimiento sobre la simbiosis que existe entre la lúdica y creatividad en niño ya que todo relacionado a lo lúdico constituye un elemento primordial como método de aprendizaje para el niño en cualquier ámbito, ya sea en el escolar, social, e incluso para desarrollar ciertas habilidades y competencias como en este caso especial la creatividad en la vida de un niño. Además, debemos considerar que no todas las escuelas, en particular en la nuestra, no se preocupan lo suficiente en el desarrollo de ciertas habilidades en los niños, entre estas la creatividad; en ese sentido en el presente trabajo de investigación se pretende contribuir con estrategias lúdicas que permitan mejorar la creatividad infantil en los niños y niñas de 05 años, de la Institución Educativa Inicial 019, Montegrande, Jaén, región Cajamarca.

II.- Fundamentación

Guilford (1979). Fundador en la investigación de la creatividad, propuso una teoría de la creatividad en la que proporcionó un desarrollo significativo del pensamiento divergente y el pensamiento del saber como 2 conceptos similares. La teoría del pensamiento convergente asegura que el razonamiento se centra en una sola idea y se orienta hacia soluciones convencionales a problemas, situaciones o desafíos, además que el

pensamiento divergente se formula con la unicidad, la imaginación y la flexibilidad como criterios y aporta a construir nuevas ideas.

Un problema resolutivo de problemas que tiene una única respuesta o un objetivo predeterminado determinado por los datos básicos disponible, en el entendido de que sólo establece una alternativa de mejora de forma entendible y que las personas utilizan sus conocimientos previos y su orden lógico para resolver el problema.

Información para encontrar una solución al problema.

La teoría mencionada por este autor explica cómo las personas usan la creatividad, es decir, cómo intentan resolver una situación y hacerlo de la manera más conveniente, basándose en el genio o pensamiento creativo que poseen.

III.- Justificación

El estudio representa una contribución a la formación teórica para otros estudios o investigaciones que realicen a futuro, brindara aportes significativos ya que sabemos que la creatividad, es una habilidad más que podemos cultivar y desarrollar desde temprana edad. La creatividad infantil es una habilidad factible de desarrollar en los niños a través de diversos métodos y estrategias lúdicas que permite durante el juego mismo el niño de rienda suelta a su imaginación a su fantasía, permitiendo lo que le gustaría lograr.

Justificación práctica

Desde un enfoque didáctico, el presente estudio proporcionará aportes significativos mediante estrategias que les permita a la plana docente de inicial contar con las estrategias educativas necesarias para poder realizar en la praxis diversas estrategias para poder trabajar la creatividad infantil.

Justificación social

El presente trabajo de investigación será de gran importancia, ya que principalmente para los docentes tanto de las instituciones como otras instituciones educativas que se enfoquen de igual manera en el desarrollo de la creatividad mediante el uso la lúdica para así ejecutar las mejores estrategias que puedan adaptare al objetivo que se desea trabajar.

Justificación metodológica

Desde una perspectiva metodológica, el estudio será de gran importancia ya que será como punto de partida para nuevas investigaciones, propuestas, y elaboración de otras estrategias ya que, la información que se brinda demuestra lo que las estrategias lúdicas son un gran apoyo para desarrollar muchas competencias.

IV.- Objetivos

Objetivo general

Proponer estrategias lúdicas a fin de estimular la creatividad infantil, en niños y niñas de 05 años, de la Institución Educativa Inicial 019, Montegrande, Jaén, de la región Cajamarca.

Específicos

OE. 01.-Desarrollar un diagnóstico situacional a fin de conocer las características de la creatividad que presentan los niños y niñas de 05 años, de la Institución Educativa Inicial 019, Montegrande, Jaén, de la región Cajamarca.

OE. 02: Fomentar la identificación de los elementos del cuento, interpretando flexible y espontáneamente el lenguaje de imágenes y textos literarios

OE.03: Estimular la imaginación y, sobre todo, la fluidez en el proceso de asociación de ideas, y en la capacidad de recuperar información de la memoria; a fin, de que el niño aumente su vocabulario y se forme una visión integradora y crítica no separada de la realidad.

OE. 04: Afianzar la capacidad creadora del niño, aprendiendo las vocales de manera activa y atractiva, mediante la manipulación de la plastilina, dándole formas propias y originales a las vocales, así como estimulando su retención e imaginación creativa

V.- Delimitación.

-El espacio geográfico: La investigación se llevó a cabo en los estudiantes del aula de inicial de los niños de 5 años de Institución Educativa Inicial 019, Montegrande, Jaén, región Cajamarca

-Sujetos que participaron en este estudio: La población muestral de estudio comprende 32 que conforman el aula de inicial de 5 años (18 hombres y 14 mujeres) de la Institución Educativa Inicial 019, Montegrande, Jaén, región Cajamarca.

.- Plan de intervención

Sesiones de aprendizaje

Sesión 01:

“Realizo predicciones para un nuevo final”



Dimensión creativa Flexibilidad: Es la capacidad de adaptación, de cambiar una idea por otra, de modificarla. Mira a los aspectos cualitativos de la producción. existen dos clases: Flexibilidad Espontánea: es aquella, que aun sin ponérselo, utiliza el individuo cuando varía la clase de respuestas a una pregunta de un test. Flexibilidad de adaptación: cuando el sujeto realiza ciertos cambios de interpretación de la tarea, de planteamiento o estrategia, o de solución posible. Guilford (1979)

Objetivo específico 2: Identificar los elementos del cuento, interpretando flexiblemente el lenguaje de imágenes y textos literarios

Descripción: Realizar la lectura de un cuento, permitiendo a los estudiantes realizar predicciones y realizando diversas interpretaciones; pero no se les leerá el final. Así cada uno de ellos escribirá el final que considere apropiado

Materiales

Cuento: El renacuajo paseador

El hijo de Rana, Rinrín renacuajo,
salió esta mañana muy tieso y muy majo
con pantalón corto, corbata a la moda,
sombrero encintado y chupa de boda.
-¡Muchacho, no salgas!- le grita mamá
pero él hace un gesto y orondo se va.

Halló en el camino, a un ratón vecino
y le dijo: -¡Amigo!- venga usted conmigo.

Visitemos juntos a doña Ratona
y habrá francachela y habrá comilona.

A poco llegaron, y avanza ratón.
Estirase el cuello, coge el aldabón,

Aula

5 años



da dos o tres golpes, preguntan ¿quién es?

-Yo doña ratona, beso a usted los pies.

¿Está usted en casa? -Sí señor, sí estoy,
y celebro mucho ver a ustedes hoy;
estaba en mi oficio, hilando algodón,
pero eso no importa; bienvenidos son.

Se hicieron la venia, se dieron la mano,
y dice Ratico, que es más veterano:

-Mi amigo el de verde rabia de calor,
démele cereza, hágame el favor.

Y en tanto que el pillo consume la jarra
mandó la señora traer la guitarra
y a renacuajo le pide que cante
versitos alegres, tonada elegante.

-¡Ay! de mil amores lo hiciera, señora,
pero es imposible darle gusto ahora,
ya que me aprieta mucho esta nueva ropa.

Lo siento infinito -responde tía Rata-,

Aflójese un poco chaleco y corbata,
y yo mientras tanto les voy a cantar
una cancioncita muy particular.

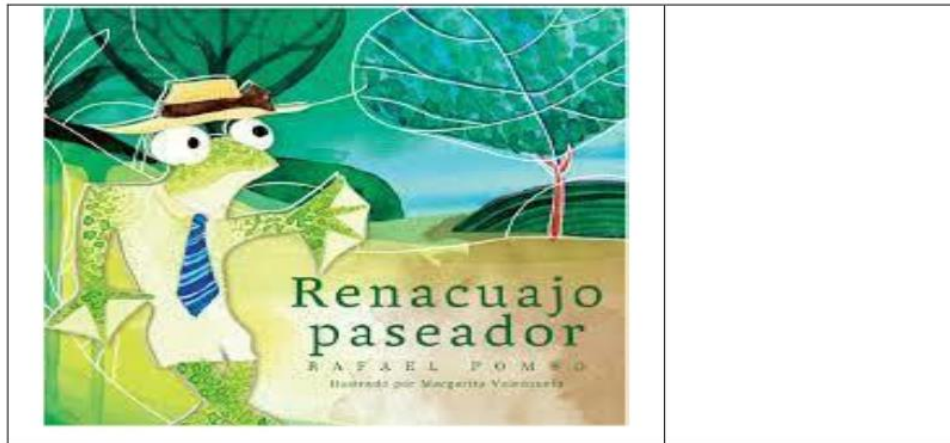
Mas estando en esta brillante función
de baile, guitarra y canción,
la gata y sus gatos salvan el umbral,
y vuélvese aquello el juicio final

Don Renacuajito mirando este asalto
tomó su sombrero, dio un tremendo salto.
Y abriendo la puerta con mano y narices,
se fue dando a todos noches muy felices.

Y siguió saltando tan alto y aprisa
que perdió el sombrero, rasgó la camisa,
se coló en la boca de un pato tragón
y este se lo embucha de un solo estirón.

así concluyeron, uno, dos y tres
Ratón y Ratona, y el Rana después.
Los gatos comieron y el pato cenó,
¡y mamá Ranita solita quedó

Cuento “El renacuajo paseador”



Sesión 02:**“Adivinando ando”**

Dimensión creativa fluidez: Capacidad para evocar una gran cantidad de ideas, palabras, respuestas. Consiste en gran medida en la capacidad de recuperar información del caudal de la propia memoria, y se encuentra dentro del concepto histórico de recordación de información aprendida”. (Guilford, 1979).

Objetivo específico 03: Estimular la imaginación y, sobre todo, el proceso de asociación de ideas, elementos, a fin de que el niño aumente su vocabulario y se forme una visión integradora y crítica no separada de la realidad.

Materiales “Cuadernillo de adivinanzas”	Aula 5 años
---	-----------------------

Descripción

Se leerán adivinanzas para que los niños las analicen y den su respuesta.



Adivinanza

MÁS FONOAUDIOLOGÍA

"Estoy en el baño
y siempre me debes usar
limpio todos tus dientes
antes de irte a acostar"

¿Quién soy? 



Cepillo

MÁS FONOAUDIOLOGÍA

Adivinanza

MÁS FONOAUDIOLOGÍA

"Estoy en el cielo
y parezco algodón
a veces me escondo
y otras veces tapo al sol"

¿Quién soy? 



Nube

MÁS FONOAUDIOLOGÍA

Adivinanza

MÁS FONOAUDIOLOGÍA

"Tengo dos patas
y me gusta saltar
tengo una bolsa
para a mi hijo cargar"

¿Quién soy? 



Canguro

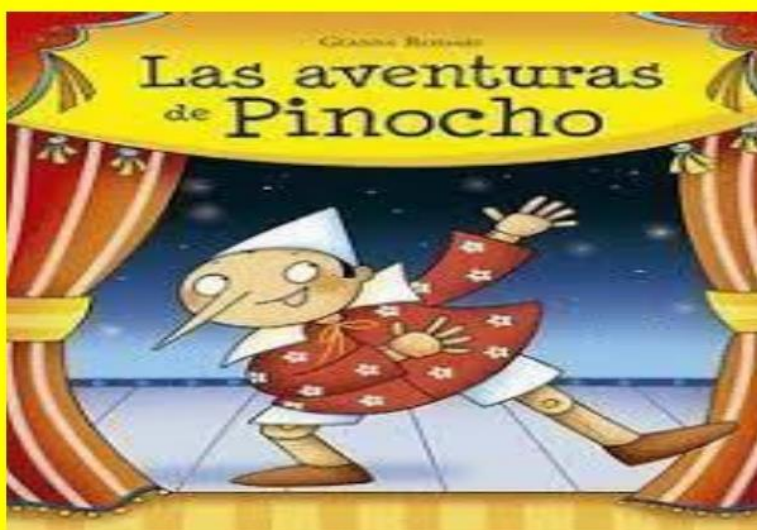
MÁS FONOAUDIOLOGÍA

Sesión 03:**“Juego y aprendo con retahílas”**

Dimensión creativa de originalidad: Tiene un carácter de novedad. Mira a las soluciones nuevas, inhabituales que aparecen en una escasa proporción en una población determinada. Es el factor más determinante de la capacidad creadora. (Guilford 1979)

Objetivo específico 04: Reconocer los elementos propios de la tradición oral, por medio de escritos rítmicos que permitan al estudiante construir estructuras fonéticas

Materiales
“Libro retahílas”

**Proceso metodológico**

Cada estudiante consultara que es una retahíla y memorizara una. En clase la leerán y realizarán una de en grupo.

¿Cómo usar las retahílas?

a.- Hay muchas formas de trabajar con retahílas, por ejemplo; usando las rimas de sorteo para dividir el grupo en subgrupos asegurando que la división se realice al azar, o para elegir quién será el primero en participar en un juego o actividad.

Pasos a seguir:

Disponer a las jugadoras y jugadores en un círculo.

Mientras todos cantan o recitan la retahíla, señalar con el dedo a cada participante en el círculo con cada golpe de voz (sílabas o números).

El jugador que está señalado cuando se llega a la última sílaba, donde termina el conteo o el verso, es quién queda escogido/a para formar el grupo.

b.-Otra propuesta interesante es hacer un trabajo de investigación, explicarles a los niños/as que son las retahílas y las distintas clases.

Luego pedir colaboración a las familias para ir recolectando diferentes retahílas y armar un libro viajero. Las podrán clasificar y se puede destinar un momento de la clase para que los chicos/as que aprendieron alguna en su hogar se la enseñe al grupo.

c.- También se puede proponer a los niños que inventen retahílas, en base al esquema de alguna, cambiando los personajes o las acciones.

Sesión 04:**“Enseñando las vocales”**

Dimensión creativa Fluidez: Capacidad para evocar una gran cantidad de ideas, palabras, respuestas. Consiste en gran medida en la capacidad de recuperar información del caudal de la propia memoria, y se encuentra dentro del concepto histórico de recordación de información aprendida. (Guilford 1979)

Objetivo específico 03 Reconocer y diferenciar las vocales, distinguir y escribir las vocales, en letras minúsculas y mayúsculas.

Materiales

“Equipo de sonido, cartilla de las vocales”

Aula

5 años

Descripción de estrategias**Cartel de vocales**

Se les presenta en un cartel con una rima sobre las vocales a los niños, y a la vez escucharan y cantaran 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 preguntara quien se la aprendió.

Cuadernillo de sonido inicial y escritura de vocales

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

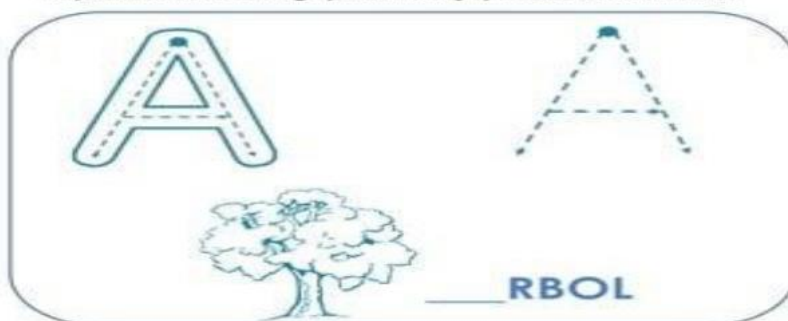
Repasa las vocales. luego pinta el dibujo y escribe la vocal inicial.



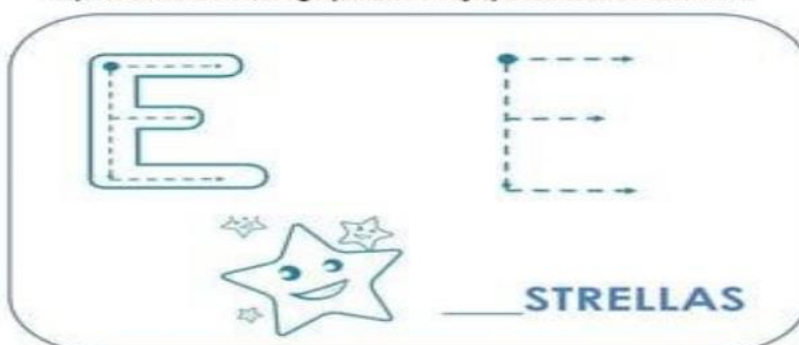
Repasa las vocales, luego pinta el dibujo y escribe la vocal inicial.

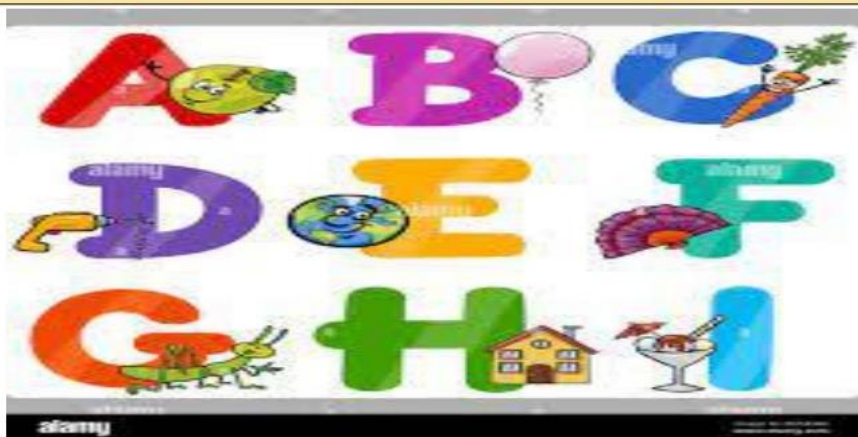


Repasa las vocales, luego pinta el dibujo y escribe la vocal inicial.



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



Sesión 05:**“Formación de vocabulario con cada vocal”**

Dimensión creativa Fluidez: Capacidad para evocar una gran cantidad de ideas, palabras, respuestas. Consiste en gran medida en la capacidad de recuperar información del caudal de la propia memoria, y se encuentra dentro del concepto histórico de recordación de información aprendida. (Guilford 1979)

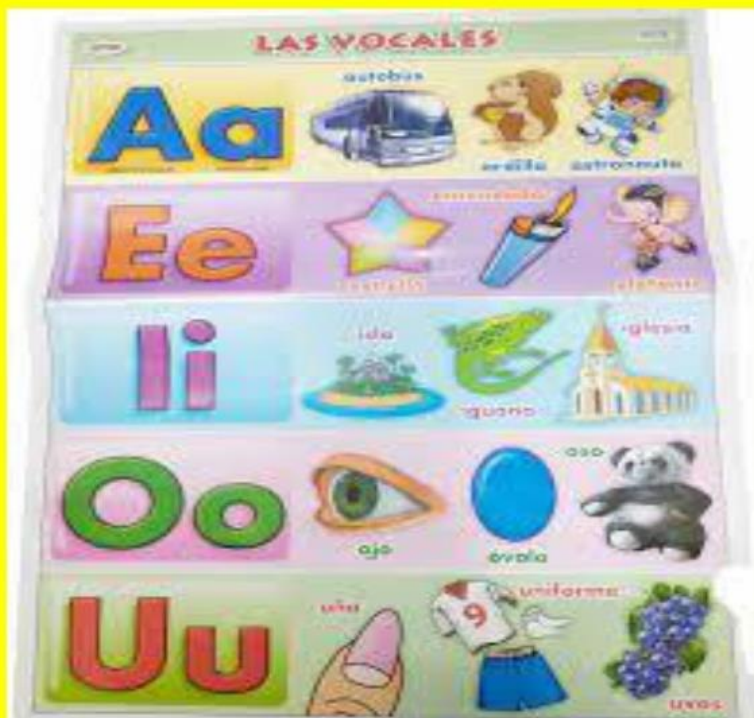
Objetivo específico 03: Propiciar en el niño la formación creativa de su vocabulario con cada vocal que el niño va sacando de la bolsa

Materiales

“Bolsa y lamina de las vocales”

Aula

5 años



Sesión 05:**“Relleno de la vocal con plastilina”**

Dimensión creativa de originalidad: Tiene un carácter de novedad. Mira a las soluciones nuevas, inhabituales que aparecen en una escasa proporción en una población determinada. Es el factor más determinante de la capacidad creadora. (Guilford 1979)

Objetivo específico 04: Afianzar que el niño aprenda las vocales de manera activa y atractiva, estimulando su creatividad mediante la manipulación de la plastilina dándole formas propias a las vocales, así como estimulando su retención e imaginación creativa

Materiales

“Plastilina, imágenes de las vocales”

Aula

5 años

**Descripción**

El niño deberá rellenar la vocal o respetando el contorno de cada una con las plastilinas.

Sesión 06:**“Leo y aprendo”**

Dimensión creativa Fluidez: Capacidad para evocar una gran cantidad de ideas, palabras, respuestas. Consiste en gran medida en la capacidad de recuperar información del caudal de la propia memoria, y se encuentra dentro del concepto histórico de recordación de información aprendida. (Guilford 1979)

Objetivo específico 03: Propiciar en el niño el goce lector por medio de la lectura compartida de un trabalenguas

Materiales
“Trabalenguas”

Aula
5 años

**Descripción**

Realizar la lectura de un trabalenguas entre las docentes y los estudiantes, motivando y felicitando a los niños cuando logren pronunciar el trabalenguas con fluidez de igual modo cada trabalenguas tendrá unas imágenes para que se le sea más fácil reconocer acerca de que trata cada uno.



Capítulo VI: Conclusiones

En relación al objetivo general se identificó que las estrategias lúdicas influyen de forma significativa en el desarrollo de la creatividad infantil en los niños y niñas de 05 años, del centro educativo Inicial 019, al inferir que los niños han logrado desarrollar mayores capacidades para producir ideas, explorar alternativas y lograr adaptarse de forma creativa producto de la aplicación de las estrategias como parte de su formación.

Con relación al primero objetivo específico, se destacó que las estrategias lúdicas influyen de forma significativa en la originalidad en los niños y niñas de 05 años, del centro educativo Inicial 019, lo que evidencia que desarrolla una mente ágil y positiva de forma relevante en el desarrollo de actitudes originales en los niños y logrando despertar su propia personalidad, ejecutar indicaciones de forma ordenada y voluntaria, mejorando su disciplina y participación activa.

Por otro lado, con relación al segundo objetivo específico, se destacó que las estrategias lúdicas influyen de forma significativa en la fluidez en los niños y niñas de 05 años, del centro educativo Inicial 019, lo que evidencia que el incremento del pensamiento divergente y consolidarse como un recurso pedagógico efectivo que permite dinamizar la participación y potenciar la agilidad mental en los menores de edad.

También se encontró con relación al tercer objetivo específico, se destacó que las estrategias lúdicas influyen de forma significativa en la flexibilidad en los niños y niñas de 05 años, del centro educativo Inicial 019, al desarrollar un pensamiento mucho más dinámicos y menos rígido para el proceso creativo en el cual se ha fortalecido la flexibilidad y constituye un recurso importante para lograr potenciar aquellas habilidades cognitivas.

Capítulo V: Recomendaciones

- Se recomienda a la gestión de la Institución Educativa Inicial N° 019, Montegrande, del distrito y provincia de Jaén, en la región Cajamarca, realizar periódicamente diagnósticos situacionales acerca de la creatividad de los niños del nivel inicial, a partir del cual permita planificar actividades pedagógicas que favorezcan el desarrollo de la creatividad infantil en todas sus dimensiones
- Para las diversas dimensiones de la creatividad infantil, se debe realizar con el consentimiento y la participación de los directivos y docentes de la institución educativa, planes de reforzamientos, como teatro dramático. lecturas, participaciones, ejercicios, que les permitan integrar a las familias y mejorar el desenvolvimiento creativo de aprendizaje de los niños y niñas.

Referencias bibliográficas

- ✓ 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.
- ✓ Abufon (2015) Desarrollo de la capacidad creadora. Kapeluz. Madrid.
- ✓ Barahona, Y. E. (2024). *Estrategias lúdicas para desarrollar la creatividad en los niños de segundo grado* [Tesis de Posgrado, Universidad Estatal Península de Santa Elena]. Disponible en:
<https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/11460>
- ✓ Ballesteros, A. (2013). Estudio sobre la creatividad infantil. Universidad de Valladolid. España
- ✓ Bosch, M. (2015). Cuento infantil sobre el poder de la imaginación. Disponible en:
<https://www.boolino.es/es/blogboolino/articulo/cuento-infantil-sobre-el-poder-de-la-imaginacion/>
- ✓ Casas, M. M. (2013). Lo intuitivo como aprendizaje para el desarrollo de la actividad creadora en los estudiantes. Revista de Humanidades Médicas, 13(1), 1-24.
- ✓ Corte, M. (2010). Inteligencia creadora: Arte y creatividad en la educación. Trillas. México, D.F.
- ✓ Chacón, Y. (2011). Una revisión crítica del concepto de creatividad. Revista Actualidades Investigativas en Educación, México

- ✓ Dalgo, M. (2017). El cuento infantil en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños del centro educativo infantil María Guerrero Vásquez, Cantón Chambo, provincia del Chimborazo, Universidad Nacional de Chimborazo: Disponible en: <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3680/1/UNACH-FCEHT TGE.PARV-2017-000039.pdf>

- ✓ De la Torre, S. (2013). La creatividad aplicada. Ed. Magisterio del Rio de la Plata. Buenos Aires:

- ✓ Flores, O. J., & Vargas, M. de las N. (2024). *Desarrollo del pensamiento creativo en niños de educación inicial* [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. Disponible en: <https://repositorio.une.edu.pe/entities/publication/repositorio.une.edu.pe>

- ✓ Fung, W. K., & Chung, K. K. H. (2024). Interrelationships among parental play belief, household playfulness, school play behaviors, and social competence of kindergarten children. *Journal of Leisure Research*, 55(4), 546-566. Disponible en: <https://doi.org/10.1080/00222216.2023.2297251>

- ✓ González, A., Molero, M. del M., Gonzále, A., & Molero-Jurado, M. del M. (2022). Creatividad y variables relacionadas según la etapa educativa: Revisión sistemática. *ALTERIDAD.Revista de Educación*, 17(2), 246-261. Disponible en: <https://doi.org/10.17163/alt.v17n2.2022.06>

- ✓ Guilford, J.P. La Creatividad, presente, pasado y futuro”. Paidos. Buenos Aires.

- ✓ Guilford, J. y otros (1983). Creatividad y Educación. Editorial Paidos. Barcelona:

- ✓ Gallardo, M. J. (2014). La creatividad en la escuela. Jaén: Universidad de Jaén.

- ✓ Gonzáles, A. (1985). *Cómo propiciar la creatividad*. La Habana: Editorial de Ciencias Sociales

- ✓ Gavilano, J. N. 2019. *Los cuentos infantiles estimulan la imaginación de los niños de educación inicial*. Universidad Nacional de Tumbes

- ✓ Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. del P. (2014). *Metodología de la Investigación* (10.^a ed., Vol. 1). McGraw-Hill. Disponible en:
<https://drive.google.com/file/d/0B7fKI4RAT39QeHNzTGh0N19SME0/view?resourcekey=0-Tg3V3qROROH0Aw4maw5dDQ>

- ✓ Hurme, T.-R., Siklander, S., Kangas, M., & Melasalmi, A. (2023). Pre-service early childhood teachers' perceptions of their playfulness and inquisitiveness. *Frontiers in Education*, 8. Disponible en:
<https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1102926>

- ✓ Linares, W. (2022). Estrategias lúdicas para el pensamiento crítico-creativo en niños de cinco años. *Revista Innova Educación*, 4(3), 168-184. Disponible en:
<https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.03.011>

- ✓ Lema (2017). *Juego y construcción de sentido*. Del libro: *Juego y creatividad en la escuela*. Educando ediciones. Madrid

- ✓ Lerner, D. (1994). *Leer y escribir en la escuela: lo real, lo posible y lo necesario*. México: Fondo de cultura económica. México.

- ✓ Lowenfeld. (1989). *Desarrollo de la capacidad creadora*. Kapeluz. Madrid

- ✓ Mosquera, (1991) *Otras maneras de abrir una puerta*. Del libro: *hacia la creatividad*. Lugar Editorial.

- ✓ Menchén, F. (2001). Descubrir la Creatividad. Desaprender para volver a aprender.
Vellón: Madrid

- ✓ Montamoros, M. 2022, El cuento infantil como recurso didáctico para desarrollar la
creatividad en niños de preescolar de la unidad educativa “Sergio Núñez”,
de la ciudad de La concordia, provincia santo domingo de los Tsáchilas”-
Ecuador

- ✓ Naranjo, A. 2020, Los cuentos ilustrados para fortalecer la creatividad en los niños del
nivel inicial, desarrollado en la Universidad Pedagógica Nacional. Colombia

- ✓ Newsweek (2019, enero). ¿Por qué pasar mucho tiempo frente a pantallas podría
afectar el desarrollo y las habilidades de los niños?. Disponible en:
<https://newsweekespanol.com/2019/01/28/estudio-pantallas-desarrollo-ninos/>. Newsweek, [número de volumen].

- ✓ Ortiz, N.E. 2018. Los cuentos infantiles como estrategia para desarrollar la creatividad
en los niños de 4 años de la I. E. I. San José Obrero, Hualmay. Universidad
Nacional José Faustino Sánchez Carrión. Huacho.

- ✓ Palacios, D. R. (2024). *Estrategia pedagógica para promover la motivación por el
aprendizaje en niños de 5 años de una institución educativa de Lima* [Tesis
de Posgrado, Universidad San Ignacio de Loyola]. Disponible en:
<https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/1fd3d4fa-add8-4045-8ade-e174e94d23c4>

- ✓ Portales, M., & Figueroa, E. C. (2022). Estrategias lúdicas para la atención sostenida.
TecnoHumanismo, 2(4), 206-236.

- ✓ Pujiarto, & Ningsih, D. Y. (2023). Factor Analysis of Teachers' Skills in Directing Silent Sitting in View of Emotion Regulation and Concentration of Early Childhood Children. *Journal of Childhood Development*, 3(2), 59-68.
Disponible en: <https://doi.org/10.25217/jcd.v3i2.3814>

- ✓ Panta, M, 2022. Los cuentos infantiles como herramientas psicopedagógicas para estimular el pensamiento creativo en los niños y niñas del primer grado del nivel primario, Institución Educativa N° 20527 “América” asentamiento humano Jesús María, ciudad de Sullana, Piura. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo

- ✓ Redondo (2014) La creatividad infantil a través del cuento. Editorial de Ciencias Sociales, La Habana, Cuba.

- ✓ Shorer, M., Swissa, O., Levavi, P., & Swissa, A. (2021). Parental playfulness and children's emotional regulation: The mediating role of parents' emotional regulation and the parent-child relationship. *Early Child Development and Care*, 191(2), 210-220. Disponible en:
<https://doi.org/10.1080/03004430.2019.1612385>

- ✓ Sikora, J. (2003). Manual de Métodos Creativos. Buenos Aires: Kapelusz

- ✓ Salinas (2017). Programa “crearte” en la estimulación de la creatividad de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. “Cristo Salvador”. Universidad Cesar Vallejo.

- ✓ Torres. (2005). El desarrollo de la creatividad en el proceso de la enseñanza-aprendizaje de las disciplinas históricas, Instituto Superior Pedagógico. La Habana, Cuba:

- ✓ Uralde (2011) *La creatividad en la escuela*. Vellón: Madrid

- ✓ Vidal, N. (2025). *Estrategias docentes para fomentar la creatividad y la expresión mediante el juego en el área psicomotriz en una institución educativa privada de Miraflores* [Tesis de Pregrado, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Disponible en: <http://hdl.handle.net/20.500.12404/29962>

- ✓ Villegas, P., & Milagro, M. del. (2025). *Impacto de los juegos didácticos como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa inicial N°051 « San Gabriel», Pomalca—Lambayeque 2025*. [Tesis de Pregrado, Universidad Católica Los Angeles de Chimbote]. Disponible en:
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/40532>

- ✓ Vygotsky, L. (2008). *Imaginación y creación en la edad infantil*. Educap. Lima, Perú:

- ✓ Vygotsky, L. S. (2003). *La imaginación y el arte en la infancia* (Vol. 87)

- ✓ Yeh, Y.-C., & Li, M.-L. (2024). Age, Emotion Regulation Strategies, Temperament, Creative Drama, and Preschoolers' Creativity. *The Journal of Creative Behavior*, 42(2), 131-149. <https://doi.org/10.1002/j.2162-6057.2008.tb01291.x>

- ✓ Zambrano, O. A. S., Acosta, J. M. Z., & Chica, L. F. C. (2025). Design of a didactic strategy based on role-playing for early childhood education children. *Universidad Ciencia y Tecnología*, 29(Special), 174-182. Disponible en:
<https://doi.org/10.47460/uct.v29iSpecial.896>

Anexos

Anexo 1. Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES/ DIMENSIONES	METODOLOGÍA
PROBLEMA GENERAL: ¿ De qué forma las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la creatividad infantil, en los niños y niñas de 05 años, del Centro Educativo Inicial 019, Montegrande, del distrito y provincia de Jaén, región Cajamarca?	OBJETIVO GENERAL: Determinar en qué medida las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de la creatividad infantil, en los niños y niñas de 05 años, del centro educativo Inicial 019, Montegrande, del distrito y provincia de Jaén, región Cajamarca	HIPÓTESIS GENERAL: Las estrategias lúdicas influyen de forma significativa en el desarrollo de la creatividad infantil, en los niños y niñas de 05 años, del centro educativo Inicial 019, Montegrande, del distrito y provincia de Jaén, región Cajamarca	Variable: Estrategias lúdicas Dimensiones: Juego de roles Participación activa Intencionalidad pedagógica Variable: Creatividad infantil Dimensiones: Originalidad Fluidez	Enfoque Cuantitativo Tipo de investigación: Aplicada Diseño de investigación: Pre experimental-alcance descriptivo y propositivo Población: 32 niños y niñas de 05 años de edad, del colegio Inicial 019, Montegrande

PROBLEMAS ESPECÍFICOS:	OBJETIVOS ESPECÍFICOS:	HIPÓTESIS ESPECIFICAS:	Flexibilidad	Muestra:
¿Cuál es la influencia de las estrategias lúdicas en la originalidad en los niños y niñas de 05 años, del Centro Educativo Inicial 019, Montegrande, del distrito y provincia de Jaén, región Cajamarca?	Identificar la influencia de las estrategias lúdicas en la originalidad en los niños y niñas de 05 años, del Centro Educativo Inicial 019, Montegrande, del distrito y provincia de Jaén, región Cajamarca.	HE1: Las estrategias lúdicas influyen de forma significativa en la originalidad en los niños y niñas de 05 años, del centro educativo Inicial 019, Montegrande, del distrito y provincia de Jaén, región Cajamarca.		32 niños y niñas de 05 años de edad, del colegio Inicial 019, Montegrande
¿Cuál es la influencia de las estrategias lúdicas en la fluidez en los niños y niñas de 05 años, del Centro Educativo Inicial 019, Montegrande, del distrito y provincia de Jaén, región Cajamarca?	Analizar la influencia de las estrategias lúdicas en la fluidez en los niños y niñas de 05 años, del Centro Educativo Inicial 019, Montegrande, del distrito y provincia de Jaén, región Cajamarca.	HE2: Las estrategias lúdicas influyen de forma significativa en la fluidez en los niños y niñas de 05 años, del centro educativo Inicial 019, Montegrande, del distrito y provincia de Jaén, región Cajamarca.		Técnicas e instrumentos de recolección de datos:
¿Cuál es la influencia de las estrategias lúdicas en la flexibilidad en los niños y niñas de 05 años, del Centro Educativo Inicial 019, Montegrande, del distrito y provincia de Jaén, región Cajamarca?	Conocer la influencia de las estrategias lúdicas en la flexibilidad en los niños y niñas de 05 años, del Centro Educativo Inicial 019, Montegrande, del distrito y provincia de Jaén, región Cajamarca.	HE3: Las estrategias lúdicas influyen de forma significativa en la flexibilidad en los niños y niñas de 05 años, del centro educativo Inicial 019, Montegrande, del distrito y provincia de Jaén, región Cajamarca.		Técnica: Observación
				Instrumento: Ficha de cotejo
				Método de análisis de datos Estadística descriptiva e inferencial en SPSS V.25

Educativo Inicial 019, Montegrande, del distrito y provincia de Jaén, región Cajamarca?.	flexibilidad en los niños y niñas de 05 años, del Centro Educativo Inicial 019, Montegrande, del distrito y provincia de Jaén, región Cajamarca.	significativa en la flexibilidad en los niños y niñas de 05 años, del centro educativo Inicial 019, Montegrande, del distrito y provincia de Jaén, región Cajamarca.		
--	--	--	--	--

Anexo 2. Ficha de Cotejo

FICHA DE COTEJO PARA EVALUAR LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS

Objetivo: Recopilar información sobre las dimensiones de las estrategias lúdicas.

Instrucciones: De acuerdo a los observado según criterios

Dimensión	Indicador	Ítem	3= Alto	2= Medio	1= Bajo
Juego de roles	Identifica y aplica correctamente el tipo de juego según el objetivo pedagógico	Reconoce patrones y secuencias simples.			
		Participa en juegos de simulación con otros niños.			
		Explora materiales y espacios por iniciativa propia.			
Participación activa	Muestra disposición, interés y permanencia durante la actividad lúdica.	Participa en diferentes rincones según sus intereses.			
		Toma decisiones sobre cómo y con que jugar.			
		Comparte sus ideas durante el juego con sus compañeros.			
Intencionalidad pedagógica	La actividad lúdica se orienta al desarrollo de una habilidad cognitiva específica	Participa activamente en juegos organizados por el docente, reconociendo reglas básicas.			
		Reflexiona o comenta sobre lo que hizo o aprendió al finalizar el juego.			
		Muestra iniciativa para continuar o adaptar el juego propuesto por el docente.			

FICHA DE COTEJO PARA EVALUAR CREATIVIDAD INFANTIL

Objetivo: Recopilar información sobre las dimensiones de creatividad infantil

Instrucciones: De acuerdo a los observado según criterios

Dimensión	Indicador	ítem	3= Alto	2= Medio	1= Bajo
Originalidad	Propone ideas o productos creativos poco comunes o distintos a los del grupo	Durante el juego libre o guiado propone soluciones o ideas que no han sido mencionadas por sus compañeros.			
		Ante una pregunta o reto, ofrece respuestas novedosas o plantea alternativas distintas.			
		En actividades de dibujo, modelado o construcción, incorpora elementos creativos propios.			
Fluidez	Genera varias ideas, producciones o respuestas en un mismo tiempo o situación de juego.	Menciona varias ideas cuando se le solicita imaginar posibles personajes, usos de objetos o acciones en un juego.			
		Produce más de un dibujo, figura o construcción dentro del tiempo propuesto			
		En actividades orales o de dramatización, expresa varias frases o alternativas para resolver o continuar una historia			
Flexibilidad	Modifica acciones, estrategias o ideas cuando el docente cambia la consigna, reglas o materiales	Cambia su forma de construir, dibujar o crear cuando varían los materiales o reglas del juego.			
		Busca alternativas cuando una actividad no resulta como esperaba			
		Acepta incorporar nuevas ideas de otros niños y adapta su producción sin dificultad.			

Anexo 3. Validación de expertos

Ficha de validación de expertos N°1

Título de la investigación: Estrategias lúdicas y la creatividad infantil, niños y niñas de 05 años, Institución Educativa Inicial 019, Montegrande, Jaén, región Cajamarca, 2023”

Objetivo: Proponer estrategias lúdicas a fin de contribuir al desarrollo de la creatividad infantil, en los niños y niñas de 05 años, de la Institución Educativa Inicial 019, Montegrande, del distrito y provincia de Jaén, región Cajamarca

Juez experto: Sotero Flores Juana María

Firma: .. Juana María Sotero Flores

Grado académico del experto: Maestría en Educación

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	Dibuja un árbol a partir de dibujos de triángulos	Dibuja un árbol a partir de dibujos de triángulos	X		X		X		X		
	Originalidad	Idea un juego que pueda realizar con una piedra	Idea un juego que pueda realizar con una piedra	X		X		X		X		
	Originalidad	Dibuja nuevas partes para su carrito o muñeca	Dibuja nuevas partes para su carrito o muñeca	X		X		X		X		
	Fluidez	Menciona todas las posibles respuestas cuando se le presenta una situación de miedo	Menciona todas las posibles respuestas cuando se le presenta una situación de miedo	X		X		X		X		

	Fluidez	Menciona todos los juegos que puede realizar con una pelota	Menciona todos los juegos que puede realizar con una pelota	X		X		X		X		
	Fluidez	Menciona en 10 segundos más de 4 características de un perro	Menciona en 10 segundos más de 4 características de un perro	X		X		X		X		
	Fluidez	Enumera las semejanzas y diferencias entre una niña y un niño	Enumera las semejanzas y diferencias entre una niña y un niño	X		X		X		X		
	Flexibilidad	Construye trazos sin alzar la mano para unir una figura	Construye trazos sin alzar la mano para unir una figura	X		X		X		X		
	Flexibilidad	Menciona todas las posibles respuestas cuando se le presenta una situación de miedo	Menciona todas las posibles respuestas cuando se le presenta una situación de miedo	X		X		X		X		
	Flexibilidad	Señala las diferencias entre un juguete viejo y nuevo	Señala las diferencias entre un juguete viejo y nuevo	X		X		X		X		

El que suscribe:

Sotero Flores Juana María.

Título: Maestra en Educación

Grado académico-Mención: Maestra en Educación con mención en Psicopedagogía cognitiva.

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, marzo, 2024

Sotero Flores Juana María

APELLIDO Y NOMBRE DEL EXPERTO

Juana María Sotero Flores

FIRMA y DNI: 27741818

Ficha de validación de expertos N°2

Título de la investigación: Estrategias lúdicas y la creatividad infantil, niños y niñas de 05 años, Institución Educativa Inicial 019, Montegrande, Jaén, región Cajamarca, 2023”

Objetivo: Proponer estrategias lúdicas a fin de contribuir al desarrollo de la creatividad infantil, en los niños y niñas de 05 años, de la Institución Educativa Inicial 019, Montegrande, del distrito y provincia de Jaén, región Cajamarca

Juez experto: Jiménez Gayoso Clemencia Judith.

Firma: 

Grado académico del experto: Maestría en Educación

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	Dibuja un árbol a partir de dibujos de triángulos	Dibuja un árbol a partir de dibujos de triángulos	X		X		X		X		
	Originalidad	Idea un juego que pueda realizar con una piedra	Idea un juego que pueda realizar con una piedra	X		X		X		X		
	Originalidad	Dibuja nuevas partes para su carrito o muñeca	Dibuja nuevas partes para su carrito o muñeca	X		X		X		X		
	Fluidez	Menciona todas las posibles respuestas cuando se le presenta una situación de miedo	Menciona todas las posibles respuestas cuando se le presenta una situación de miedo	X		X		X		X		

	Fluidez	Menciona todos los juegos que puede realizar con una pelota	Menciona todos los juegos que puede realizar con una pelota	X		X		X		X		
	Fluidez	Menciona en 10 segundos más de 4 características de un perro	Menciona en 10 segundos más de 4 características de un perro	X		X		X		X		
	Fluidez	Enumera las semejanzas y diferencias entre una niña y un niño	Enumera las semejanzas y diferencias entre una niña y un niño	X		X		X		X		
	Flexibilidad	Construye trazos sin alzar la mano para unir una figura	Construye trazos sin alzar la mano para unir una figura	X		X		X		X		
	Flexibilidad	Menciona todas las posibles respuestas cuando se le presenta una situación de miedo	Menciona todas las posibles respuestas cuando se le presenta una situación de miedo	X		X		X		X		
	Flexibilidad	Señala las diferencias entre un juguete viejo y nuevo	Señala las diferencias entre un juguete viejo y nuevo	X		X		X		X		

El que suscribe:

Jiménez Gayoso Clemencia Judith.

Título: Maestra en Educación

Grado académico-Mención: Maestra en Educación con mención en administración de la Educación

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, marzo, 2024

Jiménez Gayoso Clemencia Judith

APELLIDO Y NOMBRE DEL EXPERTO



FIRMA y DNI: 43525880