

**UNIVERSIDAD NACIONAL
“SANTIAGO ANTUNEZ DE MAYOLO”**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN
Y DE LA COMUNICACIÓN
CENTRO DE ACTUALIZACION, CAPACITACION E
INVESTIGACION PROFESIONAL-CACIP**



TESIS

**EL JUEGO INFANTIL COMO RECURSO PEDAGÓGICO EN EL
DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS ALUMNOS DE 5 AÑOS DE
EDAD DE LA I.E.I. N° 86738 DE SAN MARTÍN DE PUNCA, DISTRITO DE
MIRGAS, ANTONIO RAIMONDI, 2016**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN**

ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN INICIAL

RESPONSABLES

Bach. Marco Antonio CIRILO ASENCIOS

Bach. Tomas Ceferino CIRILO ASENCIOS

ASESOR

Mag. Rolando Patricio ROCA ZARZOZA

**HUARAZ – PERÚ
2017**

DEDICATORIA

A Dios omnipotente, a mi familia, especialmente a mis padres, hijos y hermanos. También a todas aquellas personas que no creyeron en mí, a aquellos que esperaban mi fracaso en cada paso que daba hacia la culminación de mis estudios; a todos aquellos que esperaban que me rindiera a medio camino.

Marco Antonio Cirilo Asencios

A mis padres, hermanos y amigos, quienes fueron un gran apoyo emocional durante el tiempo en que empecé en el largo camino de la investigación para superarme profesionalmente.

Mil gracias a todos.

Tomas Ceferino Cirilo Asencios

AGRADECIMIENTO

Las infinitas gracias a nuestros familiares, padres, hermanos e hijos; asimismo a Dios, a nuestros seres queridos por su apoyo incondicional durante toda la carrera universitaria, a la Facultad de Ciencias Sociales, Educación y de la Comunicación de la Universidad Nacional “Santiago Antúnez De Mayolo” - Programa de Complementación Académica y Licenciatura en la especialidad Educación Inicial por el soporte institucional dado en la formación profesional.

Nuestro agradecimiento al Mag. Rolando Roca Zarzosa por las sugerencias y orientaciones en la realización de la investigación, sin ello no había sido posible terminar nuestro caro anhelo de finalizar esta investigación.

Asimismo, nuestro agradecimiento especial a los directivos y docentes de la Institución Educativa Inicial N° 86738 de San Martín de Punca, Distrito de Mirgas, de la provincia de Antonio Raimondi, 2016, por habernos brindado su apoyo incondicional para la realización de esta investigación que nos llevará a la obtención del título profesional de licenciados en Educación, especialidad de Educación Inicial.

RESUMEN

El propósito central de la presente investigación ha sido medir el grado de influencia del juego infantil como recurso pedagógico en el desarrollo de la creatividad en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi, departamento de Ancash.

El diseño utilizado en la investigación fue de tipo cuasi-experimental con grupo muestral único. La medición de la variable manipulable se realizó sobre la base de la técnica de la observación, para lo cual se elaboró la Matriz Valorativa como instrumento de obtención de datos adaptado, con los indicadores referidos a la creatividad a nivel de la *fluidez, flexibilidad, originalidad, viabilidad y sensibilidad creativas*.

En cuanto a los resultados alcanzados se muestra que de los 16 estudiantes que participaron como muestra de la investigación, al final del proceso de intervención pedagógica con los juegos infantiles se determinó como promedio global que el 12% se ubicó en el nivel de Inicio, 25% en Proceso, 38% en Logrado y 25% en el nivel Sobresaliente. Se concluye, entonces, como necesaria la intervención pedagógica con recursos como en este caso el juego, para alcanzar los niveles más altos en el desarrollo de la creatividad.

PALARAS CLAVE: juegos infantiles, creatividad, fluidez, flexibilidad, originalidad, viabilidad y sensibilidad creativas.

ABSTRAC

The main purpose of this research was to measure the influence degree of children's game as a pedagogical resource in the development of creativity in children of five years of the Initial Educational Institution No. 86738 of San Martín de Punca, Mirgas district, Antonio Raimondi, Ancash department.

The design used in the research was of a quasi-experimental type with a single sample group. The measurement of the manipulable variable was made based on the observation technique, for which the Value Matrix was developed as an instrument for obtaining adapted data, with the indicators referring to creativity at the level of fluency, flexibility, originality, creative viability and sensitivity.

As for the results achieved, it is shown that of the 16 students who participated as a sample of the research, at the end of the pedagogical intervention process with the children's games, it was determined as a global average that 12% were placed at the beginning level, 25 % in Process, 38% in Achieved level and 25% in the Outstanding level. It is concluded, then, as necessary the pedagogical intervention with resources such as the game in this case, to reach the highest levels in the development of creativity.

KEY WORDS: children's games, creativity, fluency, flexibility, originality, viability and creative sensitivity.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación está orientada a determinar los niveles de influencia de los juegos infantiles como recurso pedagógico en el desarrollo de la creatividad en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi. Los resultados alcanzados estadísticamente mediante la prueba de hipótesis y corroborados a través de la discusión de resultados determinan claramente la influencia significativa de los juegos infantiles en el desarrollo de la creatividad en los niveles de la *fluidez, flexibilidad, originalidad, viabilidad y sensibilidad creativas*.

Los diferentes datos estadísticos tanto del pre-test como del post-test y la prueba de hipótesis demuestran claramente que el uso adecuado de los juegos infantiles como recurso pedagógico influye en el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca. Los resultados del pre-test, nos dicen que el 38% de la muestra se ubicó en el nivel de aprendizaje en Inicio; mientras, en el post test este rango se redujo al 12%. Asimismo, en el pre-test el 50% se ubicó en el nivel en Proceso; reduciéndose, en el post test, este porcentaje al 25%. Además, se nota que el 12% en el pre test, alcanza a ubicarse en el nivel de aprendizaje Logrado; pero, esta situación inicial se ve mejorada al final de las intervenciones pedagógicas, donde el 38% se ubicó en el rango indicado. Finalmente, ningún alumno, en el pre-test se ubica en el rango Sobresaliente; pero, luego de la intervención pedagógica, cuatro niños lograron y que estadísticamente representan el 25%.

Desde el punto de vista formal este trabajo de investigación presenta las siguientes partes: En el I capítulo se hace referencia al Problema y a la Metodología de la Investigación, y en consecuencia trata sobre el problema de la investigación, los objetivos, la justificación, la formulación de hipótesis y la metodología de la investigación.

En el II capítulo se desarrolla el marco teórico, que comprende los antecedentes, las bases teóricas y el marco conceptual de los principales términos empleados.

El capítulo III trata sobre los resultados de la investigación, la estructura de la pre como de la post prueba, las características de los instrumentos de recojo de datos, los resultados antes y después de las clases de experimentación y finalmente la discusión de los resultados y la validación posterior de la hipótesis.

Los tesistas

ÍNDICE

CAPÍTULO I

PROBLEMA Y METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1.1. Planteamiento del problema	1
1.1.2. Formulación Del Problema	6
Problema general	6
Problemas específicos	7

1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1. Objetivo general	8
1.2.2. Objetivos específicos	8

1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.4. HIPÓTESIS

1.4.1. Hipótesis general	11
1.4.2. Hipótesis específicas	12
1.4.3. Clasificación de variables	13
1.4.4. Operacionalización de variables	14

1.5. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. Tipo de estudio	16
1.5.2. Diseño de investigación	16
1.5.3. Población y muestra	17
1.5.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	17

1.5.5. Técnicas de análisis y prueba de hipótesis	18
---------------------------------------------------	----

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	19
2.2. BASES TEÓRICAS	34
2.2.1. El juego	34
2.2.1.1. La importancia del juego	36
2.2.1.2. Funciones psicológicas del juego	38
2.2.1.3. Beneficios del juego	40
2.2.1.4. Función del juego como recurso pedagógico	41
2.2.2. El juego infantil	45
2.2.2.1. Características y función del juego infantil	46
2.2.3. Etapas evolutivas del juego en la infancia	48
2.2.3.1. El juego en la primera infancia	48
2.2.3.2. El juego en la segunda infancia	51
2.2.3.2.1. La inteligencia en la segunda infancia	52
2.2.4. Importancia del juego en el nivel inicial	57
2.2.4.1. Importancia y valor del juego en la niñez	58
2.2.5. Desarrollo del juego de roles en la edad preescolar	59
2.2.6. Juegos infantiles creativos	64

2.2.6.1. Juego motor	66
2.2.6.2. Juego social	67
2.2.6.3. Juego cognitivo	69
2.2.7. Desarrollo de la creatividad	70
2.2.8. La educación creativa	73
2.2.8.1. Importancia de la creatividad	75
2.2.9. Evaluación de la creatividad	81
2.2.9.1. Fluidez creativa	83
2.2.9.2. Flexibilidad creativa	84
2.2.9.3. Originalidad creativa	85
2.2.9.4 Viabilidad y sensibilidad creativa	87
2.3. DEFINICIÓN CONCEPTUAL	88
2.3.1. El juego	88
2.3.2. Creatividad	89
2.3.3. Juegos creativos	90
2.3.5. Flexibilidad creativa	90
2.3.6. Originalidad creativa	90
2.3.7. Viabilidad y sensibilidad creativa	90
2.3.8. Fluidez	91
2.3.9. Pensamiento divergente	91
2.3.10. Proceso creativo	91

CAPÍTULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE CAMPO	92
3.2. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS Y PRUEBA DE HIPÓTESIS	93
3.3. DISCUSIÓN DE RESULTADOS	115
3.4. ADOPCIÓN DE DECISIONES	117
CONCLUSIONES	119
RECOMENDACIONES	121
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	122
ANEXOS	130

CAPÍTULO I

PROBLEMA Y METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1.1. Planteamiento del problema

Para enmarcar el planteamiento del problema de la investigación es necesario partir por describir aspectos políticos y geográficos del distrito de Mirgas en la provincia de Antonio Raimondi, región Ancash (Perú). Limita al noreste con el distrito de Chaccho; al este, con los distritos de Llamellín y Chingas; al sur, con el distrito de San Juan de Rontoy y la provincia de Huari por último al oeste, con la provincia de Carlos Fermín Fitzcarrald. Fue creado el 26 de octubre de 1964 mediante Ley N° 15187, en el gobierno de Fernando Belaúnde Terry. Tiene una población estimada mayor a 5500 habitantes. Su capital es el pueblo de Mirgas. Sus anexos: Japia, Quinhuarajra, Aco y Paras. Está calificado como distrito de extrema pobreza¹.

Por su parte el Centro poblado de San Martín de Punca (Mirgas), ubicado a 3700 m.s.n.m. perteneciente a la provincia de Antonio Raimondi del departamento de Ancash, Perú² presenta las características de pueblos similares a otros contextos de la

¹ Recuperado de: <http://www.districtomirgas.com/> y https://es.wikipedia.org/wiki/Distrito_de_Mirgas. 17 de enero de 2017.

² Recuperado de: <http://www.pueblosdelperu.org/ancash/antonio-raimondi/mirga>. 17 de enero de 2017. <http://www.pueblosdelperu.org/ancash/antonio-raimondi/mirgas/san-martin-de-punca>. 17 de enero de 2017.

realidad andina peruana; cuenta con una población de 650 personas entre niños/as, adolescentes, jóvenes, adultos y ancianos/as. El centro poblado conserva todavía la práctica de diferentes costumbres ancestrales andinas, en cuanto a gastronomía, creencias, vestido, la religiosidad, la danza y otros elementos culturales. Su principal actividad económica está basada en la agricultura tipo seco, donde se cultiva la papa, el maíz, el trigo, la cebada, la arveja y frutales diversos. En la pecuaria se crían animales domésticos en poca escala como el cuy, la gallina, el conejo, el ganado ovino, porcino, caprino y el vacuno.

En la actualidad el acceso a la educación infantil a la edad de 3, 4 y 5 años de edad es prácticamente de carácter obligatorio para todos los niños y niñas como parte del proceso de inserción escolar desde temprana edad. El reconocimiento acerca de la importancia trascendental de la educación inicial en nuestro país es cada vez más extendido y esto se traduce en normativas y otras iniciativas políticas que desde diferentes perspectivas respaldan esta condición.

Pero es preocupante hallar en la escuela el autoritarismo que lleva a los docentes a destruir la capacidad intelectual y creativa de los niños por la forma en que se desarrollan las actividades dentro del aula, obligándoles a copiar modelos. Sobre todo se destruye la capacidad creativa al hacerlos miedosos, temerosos de no agrarar y de estar equivocados, trabajando con un concepto de disciplina basado en una serie de medidas coercitivas con las cuales se pretende obtener obediencia en el aula a partir de represalias y amenazas que despiertan en los escolares, el temor a la autoridad. Estos factores van desde la normatividad que permite identificar a la disciplina como

adiestramiento, la observancia de un silencio absoluto en el aula y ausencia de movimientos, por lo tanto se observa un escaso uso de materiales sensoriales, además el alumno dispone de tiempo limitado para cumplir sus tareas, tiene asignado un lugar fijo en el salón, los grupos generalmente están formados por niños de la misma edad. El análisis de estas prácticas implica, obviamente, la consideración de estructuras y procesos más amplios y complejos.

En este ambiente, se halla la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca donde se ha realizado la investigación que mide los niveles de influencia de los juegos infantiles como recurso pedagógico en el desarrollo de la creatividad. Los resultados del estudio revelan contundentemente su aplicabilidad y su utilidad pedagógica; porque “el juego es vital; condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, la inteligencia y la afectividad. El niño que no juega es un niño enfermo, de cuerpo y de espíritu” (Unesco, 1980).

Teniendo en cuenta que la persona creativa se puede desenvolver amplia y acertadamente en los diversos escenarios de actuación porque tiene la agudeza mental para poner en práctica sus destrezas y competencias en la resolución de problemas de la vida y de su contexto. Lograrlo significa potenciar la formación de las capacidades, habilidades, valores morales, convivencia democrática, el respeto y la tolerancia en los niños desde las primeras edades para que crezca como personalidad equilibrada y segura que sabe tomar decisiones.

El Ministerio de Educación a través de la Ley General de Educación enfoca la importancia del juego en el aprendizaje escolar, como una estrategia fundamental en

el proceso de enseñanza en el aula. Por ende, el desarrollo creativo del mismo, permitiendo que el niño o niña se desarrollen adecuadamente en los aspectos cognitivo, afectivo y motriz (Fonseca y Quispe, 2015:11). Además, el MINEDU impulsa el desarrollo de políticas referentes a educación con el objetivo de aplicar nuevas metodologías que permitan lograr aprendizajes significativos en los alumnos en preescolar como el desarrollo de destrezas y habilidades superiores.

En la provincia de Antonio Raimondi existen algunas instituciones educativas, en las que sus docentes aún no han comprendido que el juego infantil es un recurso extraordinario para el desarrollo de la creatividad en los niños, ya que recurren a los juegos sin tener en consideración los aspectos teóricos y metodológicos. En otras palabras se juega por jugar y no se aprovecha como recurso pedagógico en el desarrollo integral del niño. No se trata de que si los alumnos saben o no jugar, sino cuánto se aprovecha de los juegos para desarrollar la Psicomotricidad fina o gruesa, la autoestima, el autocontrol, la creatividad, la socialización, la solidaridad, el lenguaje, el pensamiento representacional, etc., que permitan explorar, descubrir, crear, asimilar, expresar sus sentimientos, sus inquietudes o sus habilidades.

Haciendo una autocrítica, como docentes de aula, se afirma que no se ha sabido aprovechar del juego para desarrollar las inmensas potencialidades de los estudiantes. No se ha reparado en la importancia del juego desde el punto de vista pedagógico y su relación con la evolución cognitiva, afectiva y motriz del niño. Teniendo en cuenta la evolución del niño y de sus juegos, como una necesidad propia del ser humano, lo encontramos enraizado en lo más profundo de los pueblos andinos, cuya identidad

cultural se lee a través de los juegos y los juguetes creados por ellos. El juego y el juguete están directamente relacionados por sus características culturales específicas. Es comprensible ya que las prácticas y los objetos lúdicos son infinitamente variados en diferentes contextos y están marcados profundamente por las características socioculturales específicas.

Tomando como referencia a los especialistas como Prieto (2011) y Garaigordobil (citado por Jimenez y Munoz, 2012), se afirma que el valor del juego en la vida de los niños y niñas se presenta en diferentes experiencias. Autores como Pugmire-Stoy (1996) Gimeno y Pérez (1989) Wallon (1984) y Huizinga (1987) entre otros, señalan la importancia del juego desde diferentes perspectivas. En la Unidad de Gestión Educativa Local (UGEL), los niños juegan entre ellos antes de iniciar la jornada diaria, pues las auxiliares invitan a los niños a jugar en grupos en el patio, para ayudar a que los niños logren adaptarse e integrarse de una forma segura y divertida, este contexto permite revisar y reflexionar sobre el valor del juego en el ámbito educativo y la relevancia que tiene en el proceso de enseñanza y aprendizaje, puesto que se ha convertido en el recurso más importante para profesores y auxiliares, bajo todos los aspectos (desarrollo, evolución, socialización, madurez, etc.)

Enseñar y aprender desde y con el juego, según Calero (1999), es aprender a través de la acción; una acción en donde se involucra un marco de ideas, valores y objetivos. Desde este marco, el juego orienta la acción educativa promoviendo la interacción entre el individuo y lo social, entre lo subjetivo y lo objetivado. El juego es producto de la cultura y en este sentido es necesario comprender el valor absoluto

que tiene para el desarrollo de las posibilidades representativas de la imaginación, de la comunicación y de la comprensión de la realidad.

El juego infantil es un requisito primordial para el desarrollo óptimo de la inteligencia y el equilibrio físico y emocional del niño. El juego en la educación inicial adquiere un papel trascendental en el desarrollo de la personalidad del niño. La adecuada actividad lúdica permite al infante desarrollar los procesos de pensamiento y la creatividad, investigar, descubrir, crear y asimilar en mundo que lo rodea. Así Garaigordobil (citado en Jimenez y Munoz, 2012) afirma que “a través del juego el niño se expresa y se conoce. Los niños dedican parte del tiempo a jugar, según las edades y preferencias, de manera individual o en grupo, conducidos por adultos o libremente, de manera lúdica y espontánea en ocasiones y en otras con intencionalidad pedagógica. En ambos casos implica la maduración de la personalidad para que llegue a expresar sus diferentes actitudes” (Prieto, 2016).

1.1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Problema general

¿En qué medida los juegos infantiles como recurso pedagógico influyen en el desarrollo de la creatividad en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi en el 2016?

Problemas específicos

- ¿Cómo los juegos infantiles como recurso pedagógico influyen en el desarrollo de la *fluidez creativa* de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi en el 2 016?
- ¿De qué manera los juegos infantiles como recurso pedagógico influyen en el desarrollo de la *flexibilidad creativa* de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi en el 2 016?
- ¿Cuál es el nivel de influencia de los juegos infantiles como recurso pedagógico en el desarrollo de la *originalidad creativa* de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi en el 2 016?
- ¿Cuál es el grado de influencia de los juegos infantiles como recurso pedagógico en el desarrollo de la *viabilidad y sensibilidad creativa* de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi en el 2 016?

1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1. Objetivo general

Demostrar los niveles de influencia de los juegos infantiles como recurso pedagógico en el desarrollo de la creatividad en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi en el 2 016.

1.2.2. Objetivos específicos

- Explicar cómo los juegos infantiles como recurso pedagógico influye en el desarrollo de la *fluidez creativa* de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi en el 2 016.
- Analizar la manera en que los juegos infantiles influye como recurso pedagógico en el desarrollo de la *flexibilidad creativa* de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi – 2016.

- Evidenciar el nivel de influencia de los juegos infantiles como recurso pedagógico en el desarrollo de la *originalidad creativa* de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi en el 2 016.
- Demostrar el grado de influencia de los juegos infantiles como recurso pedagógico en el desarrollo de la *viabilidad y sensibilidad creativa* de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi en el 2 016.

1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El trabajo de investigación será un aporte importante en el aspecto pedagógico en el tema de los niveles de influencia de los juegos infantiles en el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi – 2016; por tanto, tiene diversos motivos que la justifican:

Una exhaustiva revisión de las investigaciones realizadas en esta parte del país, provincia de Antonio Raimondi, nos dice, que nunca se han realizado trabajos relacionados con los juegos infantiles como recurso pedagógico para el desarrollo de la creatividad en los niños del nivel Inicial. A nivel de la Ciudad de Huaraz en la UNASAM existen tesis realizadas por diferentes investigadores en el contexto de las

II. EE. De la zona del Callejón de Huaylas. En ese sentido, no habiendo una investigación de esta naturaleza, en esta zona de estudio, pensamos que es necesario contar con un material que nos ponga a la mano estrategias adecuadas para una buena aplicación en la labor pedagógico con los niños de nivel Inicial.

La importancia de esta investigación radica en que los resultados estadísticos obtenidos a partir del análisis de datos y procesados con técnicas e instrumentos científicos fiables permitirán comprobar el nivel de influencia de los juegos infantiles en el desarrollo de la creatividad en las dimensiones *de fluidez o productividad creativa, viabilidad y sensibilidad creativa, flexibilidad creativa y originalidad creativa*. Al final del proceso los resultados serán inmediatamente comunicados a los directivos de dicha institución para que en base a lo evidenciado se proponga un plan de mejora en a favor de los niños de la I.E.I.

En términos de utilidad científica, los resultados obtenidos sobre el tema de la influencia de los juegos en la creatividad podrán ser utilizados, consultados, estudiados o analizados en futuros trabajos de investigación, para que, a partir de lo alcanzado, se realicen estudios comparativos o ser citados como antecedentes de estudios.

En el ámbito pedagógico su utilidad y trascendencia se justifica porque los docentes de la Institución Educativa accederán a indicadores, a los instrumentos planteados según las dimensiones descritas para este estudio. Estos indicadores se presentan de manera sencilla y precisa, facilitando así su aplicación en el trabajo pedagógico cotidiano.

En el ámbito social, al buscar la mejora, a partir de los resultados, la presente investigación se proyecta lograr que los niños desarrollen todas sus potencialidades. Además en la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca no se ha efectuado una investigación similar. Por eso la consideramos de interés general y una necesidad en toda institución educativa, pues el juego al ser una herramienta importante para el desarrollo de la creatividad dentro del aula al trabajar con los niños y niñas bajo un ambiente óptimo, permite que expresen sus sentimientos e imaginación mientras realizan una actividad.

Por cierto que el realizar un estudio más profundo sobre la influencia que tiene el juego sobre la creatividad permitirá que los docentes de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, lo utilicen como un precedente para considerarlo como estrategia fundamental para el desarrollo de la creatividad.

1.4. HIPÓTESIS

1.4.1. Hipótesis general

Si se emplea frecuentemente de los juegos infantiles como recurso pedagógico entonces mejorara significativamente el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi en el 2 016.

1.4.2. Hipótesis específicas

- La utilización permanente del juego infantil como recurso pedagógico influye positivamente en el desarrollo de la *fluidez creativa* de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi en el 2 016.
- El juego infantil como recurso pedagógico influye considerablemente en el desarrollo de la *flexibilidad creativa* de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi en el 2 016.
- El juego como recurso pedagógico permite el desarrollo significativo de la *originalidad creativa* en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi en el 2 016.
- La influencia del juego infantil como recurso pedagógico es relevante en el desarrollo de la *viabilidad y sensibilidad creativa* de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi en el 2 016.

1.4.3. Clasificación de variables

- **Variable independiente**

El juego infantil

- **Variable dependiente**

Creatividad

1.4.4. Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADOR	
El juego infantil	Cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> • Estimula la atención. • Estimula la memoria. • Desarrolla el pensamiento lógico. • Desarrolla el lenguaje. 	
	social	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla el proceso de comunicación • Conocimiento del mundo que le rodea. • Estimulación de la moralidad. • Disminución de conductas agresivas y pasivas. 	
	Emocional	<ul style="list-style-type: none"> • Produce satisfacción emocional • Controla la ansiedad. • Facilita la resolución de conflictos • Facilita patrones de identidad. 	
LA CREATIVIDAD	Fluidez Creativa	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa <i>agilidad</i> para responder a situaciones imprevistas en la interacción. • Da variadas soluciones en <i>tiempo corto</i> ante una situación problemática en el contexto del juego. • Propone con <i>inmediatez</i> variadas respuestas en una situación de juego. • Plantea con <i>facilidad</i> ideas novedosas en el juego • Asume con <i>facilidad</i> e <i>inmediatez</i> diversos roles en el contexto del juego. 	
	Flexibilidad Creativa	<ul style="list-style-type: none"> • Tiene la capacidad <i>adaptarse</i> a un juego según las circunstancias. • Demuestra <i>actitudes positivas</i> con facilidad a las nuevas circunstancias del juego propuesto. • Sugiere <i>modificar</i> las estrategias ante la ausencia de materiales, dependiendo del tipo de juego. • <i>Adapta</i> un juego según sus intereses. • <i>Cambia de roles</i> dando respuestas con creatividad a diversas situaciones de juego 	
	Originalidad Creativa	<ul style="list-style-type: none"> • Tiene ideas <i>novedosas</i> y <i>estrategias diversas</i> en el desarrollo del juego colectivo o individual. • Crea <i>nueva versión</i> de un juego e innova asertivamente. • Se entusiasma al participar en la práctica de <i>diferentes versiones</i> de un juego <i>Incorpora</i> nuevos elementos al juego: integrantes, juguetes, etc. • <i>Incorpora</i> nuevos elementos al juego: integrantes, juguetes, etc. • <i>Inventa</i> diversos usos de los juguetes permitiéndole tener experiencias genuinas. 	

Matriz valorativa

Matriz valorativa

	<p>Viabilidad y Sensibilidad Creativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Organiza</i> a sus compañeros y realiza el juego según sus intereses y las circunstancias respetando las reglas del juego. • Desarrolla la capacidad de <i>tolerancia a la frustración</i> en la práctica del juego. • Reflexiona y se da <i>cuenta de lo positivo y negativo</i> de las acciones en el juego. • Muestra <i>curiosidad</i> por descubrir y experimentar nuevas situaciones. • Expresa sus <i>emociones</i> a través de gestos, movimientos corporales o palabras, y reconoce algunas emociones de los demás.
--	---------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1.5. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. Tipo de estudio

El tipo de investigación según su finalidad, aplicada; por su objetivo, explicativa; y, por su carácter, cuantitativa.

1.5.2. Diseño de investigación

El diseño de investigación que se ha utilizado para el presente estudio ha sido de tipo pre-experimental. El diseño específico utilizado es de pre-prueba / post-prueba con un grupo único, cuyo diagrama es el siguiente:

GE: O1 X O2

Dónde:

GE : Grupo Experimental

O : Pre test.

O : Post test

X : Tratamiento experimental: Juego infantil

1, 2 : índice de medición.

1.5.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

Población

La población está representada por 16 niños y niñas de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi en el 2 016.

Muestra

La muestra es de tipo censal, pues está constituida por todos los elementos de la población: 16 niños de 05 años de edad. La muestra es no probabilística porque los datos son tomados intencionalmente tal como se muestra en el siguiente cuadro:

GRUPO EXPERIMENTAL		Total	Porcentaje %		Total %
Niños	Niñas	16	Niños	Niñas	100
08	08		50.00 %	50.00 %	

1.5.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Técnicas

La técnica del fichaje. Esta técnica nos ha permitido recoger los datos bibliográficos y hemerográficos acerca del trabajo de investigación, los mismos que han sido analizados, clasificados y ordenados adecuadamente en el proceso de la investigación.

La técnica de la observación directa. Esta técnica ha permitido observar a los sujetos de la muestra como participantes del proceso de enseñanza aprendizaje para determinar sus logros y dificultades en la aplicación de los juegos propuestos.

Instrumentos

Matriz Valorativa o Rúbrica: Este instrumento ha permitido identificar el desarrollo de la creatividad en el Grupo Experimental seleccionado a través de los juegos infantiles como recurso pedagógico de los estudiantes de 5 años de edad de la institución indicada.

Fichas: Se ha utilizado diferentes tipos de fichas bibliográficas, de transcripción textual y de comentarios cuyo contenido de libros, tesis y artículos científicos permiten elaborar las bases teóricas del presente trabajo de investigación.

1.5.5. TÉCNICAS DE ANÁLISIS Y PRUEA DE HIPÓTESIS

Nivel inferencial: se realizó mediante la prueba de hipótesis utilizando para tal fin el software SPSS v. 15 y se empleó la prueba de hipótesis t de Student.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Antecedentes de la investigación

Los antecedentes más cercanos al tema propuesto se han hallado en los siguientes estudios:

A NIVEL INTERNACIONAL

- a) Arévalo y Carreazo (2016) *EL Juego como Estrategia Pedagógica para el Aprendizaje Significativo en el Aula Jardín —Al del Hogar Infantil Asociación de Padres de Familia de Pasacaballos* Cartagena de Indias. El juego es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo. Cuando un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e irrepetible que es absolutamente suyo. Porque ese jugar no sabe de pautas preestablecidas, no entiende de exigencias del medio, no hay un "hacerlo bien". ¿Todos los juguetes conducen a un juego? El juguete es el medio que se utiliza para jugar: incluye desde una sabanita, hasta una muñeca, una pelota, una hormiga, o una computadora. Todos estos elementos pueden también ser utilizados con fines educativos. Pero si se vuelven una herramienta didáctica, pierden su entidad de juego. Muchos papás, cuando se sientan a jugar con su hijo, confunden el jugar con el enseñar. Y el niño que quería jugar de igual a igual, sin exigencias, sin aprender nada, se frustra. Se

puede aprender con gusto, creando un vínculo de sabiduría y afecto, entre el que enseña y el que aprende. Esto es muy bueno y necesario. Pero debe quedar en claro que el juego de reglas es una herramienta por la cual se está intentando llegar a una meta. Uno sabe y el otro no. A medida que uno se va volviendo adulto, el juego propiamente dicho se pierde. El juego constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Además el juego en los niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad. Por medio del juego los pequeños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad. Los niños crecen a través el juego, por eso no se debe limitar al niño en esta actividad lúdica. La importancia del juego en el aprendizaje escolar radica en que es fuente de desarrollo tanto socio-emocional como cognoscitivo. Existen distintos tipos de juego que favorecen diferentes áreas del desarrollo o del aprendizaje; por lo tanto los juegos que se propongan deben obedecer a los objetivos que los maestros se planteen. Éste juega un papel predominante en el preescolar pero tiende a desaparecer durante los años de educación básica primaria y secundaria. Sin embargo, aún durante estos años el juego puede ser un gran aliado del proceso de enseñanza-aprendizaje, aunque su uso debe cambiar a medida que los niños crecen, ya que sus necesidades se van modificando lo mismo que las exigencias de los programas académicos. Los

estudios sobre el juego reconocen su valor en el desarrollo socio-emocional de los niños. A través del juego los niños aprenden a interactuar con sus pares a través del intercambio de ideas y la negociación. La convivencia social requiere que sus miembros se ajusten a las normas que la sociedad establece. A través del juego los niños aprenden a ajustarse ellas ya que todo juego establece unas reglas necesarias para su desenvolvimiento. Es indispensable que el maestro planee de manera consciente los juegos a utilizar de tal manera que éstos puedan potenciar el alcance de sus objetivos. Durante su planeación debe tener en cuenta que diferentes tipos de juego favorecen diferentes áreas del desarrollo.

- b) Calderón, Marín y Vargas (2014) *La Lúdica como Estrategia para Favorecer el Proceso de Aprendizaje en Niños de Edad Preescolar de la Institución Educativa Nusefa de Ibagué* desarrollada en la Universidad del Tolima. La investigación está orientada al enriquecimiento del aprendizaje en los educandos de grado transición a través de estrategias didácticas que promuevan el interés y el deseo de aprender, donde la lúdica es la herramienta esencial para el proceso de formación. La experiencia inicia a partir de la observación de la realidad de la comunidad educativa, hasta lograr su sensibilización sobre la importancia de innovar el quehacer pedagógico. Para llevar a cabo este proceso de investigación formativa, se toma en cuenta la problemática relacionada con la poca inclusión de la lúdica en el proceso de aprendizaje de los niños del grado transición; desde la cual se propone la intervención pedagógica con la intención de generar un cambio de pensamiento y de actuar dentro y fuera del aula. De esta manera con

el Proyecto Pedagógico de Aula El gozo del saber, se desarrollan actividades acordes a las edades, intereses y necesidades de los educandos, pero, especialmente direccionadas al fortalecimiento de su proceso de aprendizaje. La investigación logra la interrelación entre toda la comunidad educativa, permitiendo apropiar a padres, docentes y directivos de herramientas prácticas, sencillas y divertidas para fortalecer el aprendizaje y el desarrollo integral en los niños del nivel preescolar. Demostrando con ello, el papel que juega la lúdica en el proceso de enseñanza y de aprendizaje no como distracción de los niños, sino como eje fundamental en la metodología de enseñanza a partir de experiencias enriquecedoras dentro y fuera del aula de clase.

- c) Leyva (2011) *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil* Esta investigación se desarrolló en la Universidad Javeriana de Colombia, de enfoque cualitativo; abordó diversas perspectivas del juego para dar respuesta a la pregunta directriz ¿Qué caracteriza al juego como estrategia didáctica en la educación infantil? Así mismo se comprendieron las prácticas de enseñanza de los docentes en la educación infantil, y se partió de las características que tiene el juego para ser considerado como una estrategia didáctica. A su vez, el juego se entendió como una herramienta educativa que el docente deberá utilizar en sus prácticas educativas para lograr en los niños y las niñas procesos de aprendizaje significativos que contribuyan con el desarrollo y su formación integral como seres humanos.

d) Campos, Chacc y Gálvez (2006) *El Juego Como Estrategia Pedagógica: Una Situación De Interacción Educativa*. Mediante la investigación se pretendía “proponer elementos del juego, desde el enfoque interaccional de la comunicación, que permitan implementarlo como una estrategia pedagógica, en una experiencia realizada con niños y niñas de entre 7 y 8 años en la Escuela E-10 Cadete Arturo Prat Chacón, perteneciente a la comuna de Santiago”. Chile. El estudio es de tipo exploratorio. Su diseño metodológico es mixto, dividiéndose en dos etapas, a saber: “etapa de categorización” y “etapa de propuesta”; la primera consideró un diseño no experimental transeccional descriptivo con una muestra conformada por 39 educandos, de ambos sexos, y la segunda, un diseño experimental (pre prueba – post prueba con grupo control), cuya muestra contó con los mismos sujetos que la etapa anterior, pero dividida en dos grupos escogidos al azar. En la etapa de categorización los instrumentos utilizados para la recolección de datos fueron registros de observación semi-estructurada y entrevistas individuales, y los datos obtenidos se vaciaron en tablas de contenido que luego se analizaron cualitativamente. En la etapa de propuesta, la recolección de datos se realizó a través de pruebas (pre y post test), listas de cotejo, registros de observación, registros anecdóticos y un plenario. El análisis de los datos se hizo de modo cuantitativo y cualitativo, considerando los grupos control y experimental antes y después de la aplicación de la propuesta pedagógica. En las conclusiones se da cuenta del logro de los objetivos propuestos inicialmente y del proceso de la investigación. Con todo, en el presente estudio se realizó una

categorización de aquellos elementos del juego que son significativos para niños y niñas de un 2º año de educación básica y que sirven de base a nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje en diversas áreas educativas. Además, se elaboró, desarrolló y aplicó una propuesta pedagógica en el subsector de Educación Matemática, en base al juego y desde el enfoque interaccional de la comunicación, que permitió verificar y validar, empíricamente, los resultados obtenidos en la primera parte de la investigación y aportar, de este modo, conclusiones y orientaciones a futuras propuestas e investigaciones que consideren el juego como una estrategia pedagógica.

- e) Garaigordobil (2006) *Efectos del juego en la creatividad infantil: Impacto de un programa de juego cooperativo-creativo para niños de 10 a 12 años* Dpto. Personalidad, Evaluación y Tratamientos Psicológicos Facultad de Psicología. Universidad del País Vasco. Este trabajo presenta los resultados de la evaluación de un programa de juego diseñado para estimular la creatividad infantil. Se utilizó un diseño cuasiexperimental pre test intervención pos test con grupo de control. La muestra utilizada fue de 86 participantes de 10 a 11 años, 54 experimentales y 32 de control, distribuidos en 4 grupos. .Antes y después del programa se aplicaron cuatro instrumentos de evaluación: 7 tareas verbales y figurativas del TPCT de Torrance, el juicio directo de jueces expertos que evaluaron un producto creativo, una escala de evaluación de la personalidad creadora y un cuestionario sociométrico. El programa consistió en una sesión de intervención semanal de dos horas de duración durante un curso escolar. Las actividades del programa

estimulan la creatividad verbal, gráfico-figurativa, constructiva y dramática. Los resultados de los análisis de varianza sugieren un positivo efecto de la intervención ya que los sujetos experimentales incrementaron significativamente: 1) la creatividad verbal (originalidad); 2) la creatividad gráfico-figurativa (abreacción, originalidad, elaboración, rendimiento creativo); 3) conductas y rasgos de personalidad creadora; y 4) el número de compañeros del grupo considerados como personas creativas.

- f) Acaso, M. (2000) *Simbolización, expresión y creatividad: tres propuestas sobre la necesidad de desarrollar la expresión plástica infantil*. Universidad Complutense Madrid. Este artículo propone tres tipos de procesos que justifican la necesidad de desarrollar la expresión plástica en el niño: un proceso de simbolización, un proceso de desarrollo expresivo y un proceso de desarrollo creativo. Se analizan las figuras de Piaget, Read y Lowenfeld como principales autores de estas líneas de investigación. Todos los niños dibujan, esto es una realidad, pero ¿por qué deben de hacerlo? Este artículo quiere poner de manifiesto la hipótesis de que un niño o una niña deben de dibujar por tres razones fundamentales: dibujar impulsa el crecimiento del proceso de simbolización general (desarrollo intelectual), dibujar desarrolla su capacidad de expresión (desarrollo emocional) y por último, dibujar impulsa su creatividad. Simbolizar, expresar y crear forman parte del desarrollo cognitivo del infante por lo que impulsar su expresión plástica es fundamental para su crecimiento integral. Tres son los autores en que se ha basado para justificar por qué un niño debe de

dibujar; Jean Piaget, Herbert Read y Victor Lowenfeld cuyas investigaciones estructuran respectivamente las ideas clave de los tres apartados.

A NIVEL NACIONAL

- a) Medina, Velázquez, Tejeda y Aguirre (2016) *La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea*. Universidad San Ignacio de Loyola de Perú Artículo que trata sobre la persona creativa que se puede desenvolver amplia y acertadamente en los diversos escenarios de actuación porque tiene la agudeza mental para poner en práctica sus destrezas y competencias en la resolución de problemas de la vida y de su contexto. La investigación aborda el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años de la Educación Inicial. Responde a una convocatoria del Ministerio de Educación del Perú orientada a hacer propuestas para mejorar la práctica pedagógica desde el Programa de Maestría en Educación. Metodológicamente se basa en el enfoque cualitativo educacional de tipo aplicada. La muestra fue intencionada y seleccionada mediante el muestreo criterial. Se emplearon métodos, técnicas e instrumentos que evidenciaron el nivel de desarrollo de la creatividad en los prescolares, visto en los indicadores: fluidez, originalidad y motivación; y la manera de conducir el proceso de enseñanza-aprendizaje por las docentes. Los fundamentos epistemológicos y las reflexiones científicas contrastadas con los resultados prácticos permitieron aportar como conclusión

esencial, una estrategia didáctica que contribuyó al desarrollo de la capacidad creativa en los niños de la Educación Inicial en Puno (Perú).

- b) Frech (2015) *Creencias y concepciones docentes sobre el juego infantil en comunidades shipibo-konibo de Ucayali*. Tesis desarrollada en la Pontificia Universidad Católica del Perú. Los niños dedican gran parte de su tiempo a jugar, puesto que el juego es un espacio necesario y fundamental para el desarrollo infantil. Principalmente, el juego permite a los niños explorar el entorno y a sí mismos a través de conductas y pensamientos cada vez más complejos, y así desarrollan mayor flexibilidad en su capacidad de adaptación al mundo. De igual forma, el juego en la escuela es una herramienta pedagógica que impulsa la construcción de aprendizajes más significativos y mayor motivación para aprender. A pesar de esto, el juego está desapareciendo de las aulas de clase, y son las creencias y concepciones docentes, que lo entienden como una actividad poco relevante para el aprendizaje, uno de los principales factores de su desaparición. Esta investigación tiene como objetivo explorar dichas creencias y concepciones docentes en comunidades Shipibo-Konibo de la región Ucayali, pues el uso de juegos tradicionales como herramienta pedagógica podría ayudar a mejorar los aprendizajes escolares y revalorizar la identidad del pueblo Shipibo. Los principales resultados muestran que los docentes reconocen la importancia del para el desarrollo infantil pero no sus aportes para la educación, además de entender al juego como un espacio para el desarrollo de roles de género. La investigación propone repensar cómo se

podrían incorporar los juegos tradicionales como herramienta pedagógica en la escuela, tomando en cuenta la formación docente y estrategias de apoyo a su labor.

- c) Conce y Zevallos (2014) *Las canciones infantiles en el desarrollo de la creatividad verbal de los niños y niñas del 2° grado secciones a y b de la Institución Educativa N° 36005 del Distrito de Ascensión – Huancavelica*. El problema que generó la investigación fue: ¿De qué manera influyen las canciones infantiles en el desarrollo de la creatividad verbal en los niños y niñas del segundo grado secciones "A y B" de la Institución Educativa N° 36005 del distrito de Ascensión-Huancavelica?, es de tipo aplicativo, que permite conocer la contribución de las canciones infantil en el desarrollo de la creatividad verbal de los niños y niñas del segundo grado secciones "A y B". Los métodos que se utilizaron fueron: el método científico, experimental y el método particular fue el método descriptivo, la población de estudio estuvo conformado por 72 alumnos de la I. E. N°36005 de ambos sexos. Y la muestra estuvo constituida por un número de 51 alumnos: de los cuales 24 alumnos del segundo grado "A" representaron el grupo control y 27 alumnos del segundo grado "B" pertenecieron al grupo experimental. Para la recolección de datos se utilizó el Test de Creatividad Verbal. El instrumento se elaboró de acuerdo a la operacionalización de las variables; la estructura del contenido del instrumento fue: apellidos y nombres de los niños(as), grado y sección, y su edad de cada uno, el sexo al que pertenece, grado de instrucción y la institución a la que

pertenece, cuyo contenido estuvo conformado por 4 ítems que consiste en resolver cuatro preguntas en las que se calificó los aspectos fluidez y originalidad, entendiéndose la fluidez como el número de respuestas o cantidad de palabras frente a las preguntas; en tanto que originalidad se entiende como las palabras poco comunes expresadas por la muestra de estudio. El instrumento tuvo como base el trabajo de Guilford el cual fue desarrollado por Wallach y Kogan, por lo que fue necesario para nuestra realidad validar el instrumento con un grupo piloto de 38 niños y niñas de distintas realidades, de esta manera se obtuvo la validez del instrumento (test de creatividad verbal).

- d) Arce y Saldaña (2013) *Influencia del juego de construcción en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la i.e. n° 252 “niño Jesús”, de Trujillo en el año 2013*. Universidad Nacional de Trujillo. La presente investigación cuantitativa de tipo experimental tiene como propósito determinar la influencia que ejerce el Juego de Construcción en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E. N° 252 “Niño Jesús”, de Trujillo en el 2013”. Para este estudio se seleccionó una población muestral constituida por 14 alumnos con características similares, a quienes se les aplicó el instrumento “Test de Torrance”, reportándose los resultados en tablas de frecuencia numérica y porcentual; utilizándose para el análisis estadístico la Prueba T de Student. Los resultados obtenidos muestran que antes de la aplicación de las sesiones de aprendizaje, los niños tenían un bajo nivel de creatividad. Después de haber aplicado las sesiones de aprendizaje para mejorar el desarrollo de la creatividad,

los niños muestran un incremento significativo en el nivel de creatividad. El programa educativo si influyo al desarrollar la creatividad en los niños de 5 años de dicha Institución Educativa.

- e) Ortiz y Angulo (2013) *Programa de Juegos Cooperativos para el Desarrollo de la Inteligencia Emocional Infantil en la Institución Educativa Rafael Narváez Cabanillas de Trujillo, 2013*. Tesis desarrollada en la Universidad Nacional de Trujillo, la investigación tuvo como objetivo general demostrar que el Programa basado en juegos cooperativos, mejora significativamente la inteligencia emocional infantil. Ésta fue una investigación pre experimental, que consideró el enfoque cuantitativo en el recojo y procesamiento de la información. Se trabajó con estudiantes del nivel de inicial de la institución educativa Rafael Narváez Cadenillas. Se concluye, entonces, que el programa basado en juegos cooperativos, mejoró significativamente la inteligencia emocional de los niños de 2 a 5 años de edad en los aspectos relación consigo mismo, tanto en conciencia, como control emocional y la mejora significativa en el aspecto relación con el entorno en sus indicadores de empatía y resolución de problemas de los niños.
- f) Ruiz y Milady (2012) *Influencia del programa de juegos educativos en el mejoramiento del desarrollo cognitivo de los niños de 4 años del c. e. "Rafael Narváez cadenillas" de la ciudad de Trujillo del 2012*. De la Universidad Nacional de Trujillo. La presente investigación tiene como propósito determinar la influencia del programa de juegos educativos en el mejoramiento

del Desarrollo Cognitivo de los niños de 4 años del C.E.E. “Rafael Narváez Cadenillas” de la ciudad de Trujillo 2012 Para este estudio se seleccionó una muestra constituida por 26 alumnos con características similares. El tipo de investigación es aplicada con diseño cuasi experimental con grupo experimental y grupo control, con pre y pos test; siendo el grupo experimental aula naranja y grupo control aula azul. Según el pre test los educandos del grupo experimental muestran que antes de la aplicación de las sesiones para el mejoramiento del desarrollo cognitivo, los niños presentaban cierta deficiencia en este aspecto. Luego de haber aplicado las sesiones de aprendizaje para el mejoramiento del desarrollo cognitivo y después de haber tomado el post test los niños muestran un incremento significativo en el mejoramiento de su desarrollo cognitivo.

A NIVEL REGIONAL

- a) Claudio, S., Fonseca, D. y Quispe, A. (2015) *El juego infantil como recurso pedagógico en el desarrollo de la creatividad en los alumnos de 5 años de edad de la I.E. Inicial N° 135 del centro poblado Libertad, distrito de Llata, provincia de Huamalíes – Huánuco, 2015*” arribando a las siguientes conclusiones: - Luego de la intervención pedagógica con el juego como estrategia para el desarrollo de la creatividad se ha probado que el nivel de logro predominante en lo referente a la fluidez creativa en los niños de cinco años de edad de la institución educativa Inicial N° 135 del centro poblado

Libertad de Llata, Huamalies es medianamente positivo; ya que del 81%: el 44% está en Proceso, 25% en el nivel Logrado y 12% en Destacado, ubicación que corresponde a los niveles favorables al logro de los indicadores planteados en la Matriz Valorativa; y, contrariamente solo 19% se ubicó en el nivel de Inicio. Respecto a la flexibilidad creativa, los resultados evidencian que el grado de desarrollo que alcanzan los niños de cinco años de edad de la institución educativa Inicial N° 135 del centro poblado Libertad de Llata, Huamalies también es un promedio medianamente positivo al 75%: 44% en Proceso, 19% en Logrado y 12% en Destacado. Además, estos resultados indican que hay que generar actividades y mecanismos que mejoren estos resultados especialmente en el nivel de Inicio que constituye el 25% y el de en Proceso del 44%, ya que en este aspecto la adaptación y diversidad de respuestas y reacciones son mayores como manifestación de la creatividad.

- b) Franco, O. (2013) *El desarrollo del juego de roles en la edad preescolar y el desarrollo de la creatividad* (2013) arribando en las siguientes conclusiones: -
- El juego de roles contribuye al desarrollo integral del niño, pues a través de este el / la niño/a desarrolla la imaginación, el lenguaje, su independencia, la personalidad, la voluntad, el pensamiento; se comunican con lo que les rodea, satisfacen sus deseos de hacer vida social conjuntamente con los adultos, conocen el mundo que los rodea; es un medio para educar el interés por un ulterior trabajo. - El juego de roles es la actividad fundamental en la edad preescolar porque los pequeños resuelven en este juego una contradicción

propia de su edad: ser como adultos y hacer todo lo que estos hacen. - El juego es un medio primordial en el aprendizaje de los niños de nivel inicial. - El juego permite al niño conocer su mundo, descubrir su cuerpo, conocer a otras personas y relacionarse con estas, desarrollar vocabulario e imitar roles de adultos.

- c) Solís C. y Espinoza, H. (2000) *Los juegos infantiles en el desarrollo de la expresión oral en los niños de Primer grado de Primaria de la Institución Educativa María Auxiliadora – Carhuaz, 2000*. En su tesis plantean la importancia del desarrollo de la expresión oral en los primeros grados de educación primaria e informan las siguientes conclusiones: - La aplicación de los juegos infantiles como estrategia en el desarrollo de la comunicación oral en los estudiantes, tiene efectos positivos en el desarrollo de la escucha activa, la interpretación del significado global del texto oral y los elementos no verbales en la expresión oral. - Los juegos infantiles como estrategia influyen positivamente en el desarrollo de la articulación adecuada de palabras, frases u oraciones en la comunicación oral. - Los juegos infantiles como estrategia influyen positivamente en el desarrollo de la audición de la voz, en la entonación y coherencia de palabras en la comunicación oral, pues esta estrategia familiariza la expresión oral con el desenvolvimiento dentro del grupo de trabajo, es decir, facilita la expresión oral de los estudiantes investigados.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. El juego

El juego según la Real Academia de la lengua definido como un ejercicio recreativo sometido a reglas por las cuales se gana o se pierde; sin embargo, la propia polisemia del juego y la subjetividad de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico (RAE, 2014). Se puede afirmar que el juego, como cualquier otro producto de la realidad sociocultural, no es fácilmente definir en términos absolutos, por ello, las definiciones describen algunas de sus características y vistas desde diferentes perspectivas.

Existen indiscutiblemente comportamientos irreductibles a las diversas actividades de supervivencia – búsqueda de alimentos, reproducción, defensa, etc., así como objetos, producidos por la industria humana, que no pueden clasificarse en ninguna de las rúbricas habituales – armas, herramientas, prendas de vestir, elementos necesarios para la ornamentación o el culto–. No obstante, nada permite decir con certeza que un comportamiento es efectivamente un juego y que un objeto es un juguete. Ningún signo objetivo observable ofrece la posibilidad de concluir con certidumbre y, en esta materia, todo juicio está impregnado de subjetividad. El mismo objeto, martillo o serrucho, por ejemplo, puede ser ora un instrumento para el carpintero que lo manipula, ora un juguete para el hijo de éste o para el adulto que lo utiliza en una actividad puramente recreativa. En estas condiciones, es explicable que, según las diferentes

disciplinas, los investigadores hayan podido llegar a teorías diferentes y a veces opuestas (UNESCO; 1999: 08).

Huizinga (1987:33), citado por Claudio, Fonseca y Quispe (2015: 23); y, Millán (2017) definen respecto al juego y coinciden en señalar que:

[...] es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente.

El juego es una actividad que se realiza libremente, pero que tiene reglas, las mismas que se conoce antes; por tanto se convierte en una obligación cumplirlas, así se convierte en un reto interesante y un poco difícil de lograr; además que el niño/niña se siente satisfecho cuando lo ha logrado, desarrollando así la responsabilidad, imaginación, solidaridad, aspectos que son vitales para vivir en una comunidad que actualmente exige seres humanos con una capacidad creadora más que conocimientos sobre el manejo de algo.

El juego constituye la ocupación principal del niño, así como desempeña un papel muy importante, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Además, el juego en los niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es

considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad. (Huizinga, 1987:89).

Siendo el juego un tipo de actividad que desarrolla el niño, y el niño el objeto del proceso educativo, toca considerar la actividad lúdica ya no solo como componente natural de la vida del niño, sino como elemento del que puede valerse la pedagogía para usarlo en beneficio de su formación. Siendo así, el juego debe ser aprovechado y desarrollado en la escuela (Fernández, 1986). Por medio del juego los pequeños experimentan, aprenden, recrean, reflejan y transforman activamente la realidad de la que forman parte, van interiorizando y enriqueciendo el lenguaje, el pensamiento y la creatividad. Los niños crecen a través del juego, por eso no se debe limitar al niño en esta actividad lúdica (Claudio, Fonseca y Quispe, 2015: 23).

2.2.1.1. Importancia del juego

Calero define la importancia del juego desde el punto de vista pedagógico e indica que éste ocupa una posición fundamental en el desarrollo del niño. “Sobre esto no cabe la menor duda, que todo lo hasta aquí dicho, corrobora la afirmación. Si gran parte del tiempo la ocupa el niño en jugar, como educadores necesitamos comprender lo que el juego representa para él” (1999:32).

La infancia, el juego y el juguete guardan entre sí una estrecha relación, y en el desarrollo histórico-social del hombre tienen una misma ontogénesis, de ahí que sea imposible separar unos de otros:

En un principio, cuando la horda primitiva subsistía de la recolección de lo que eventualmente encontraban los hombres en su deambular nómada, los niños participaban, desde que les era posible tener una marcha independiente, en la tarea común de la subsistencia, por lo que la infancia, entendida como tal, no existía. Aun cuando progresivamente el hombre va asentándose y abandona su vida trashumante, y surge la agricultura como forma de vida que obliga al ser humano a aposentarse en lugares definidos, los niños también tenían que incorporarse al proceso productivo, y para ello se les daba instrumentos apropiados para su tamaño para que cooperaran en la medida de sus posibilidades físicas al trabajo en correspondencia con sus destrezas motoras, no constituían aún juguetes, sino herramientas de trabajo a escala reducida: el cuchillo cortaba, la azada hendía, la masa golpeaba, por lo que solamente eran reproducciones a menor escala del instrumento real (Huizinga,1987:91).

En la medida que se da el desarrollo del hombre, la actividad laboral comienza a volverse más compleja, a la vez que se empieza a dar excedentes de la producción, que permiten tener un mejor nivel de vida, sin la necesidad perentoria de la subsistencia diaria. Esto va a tener una repercusión muy importante en el desarrollo de la especie humana, que puede entonces dedicar tiempo a actividades que ya no están directamente ligadas al proceso productivo, y la atención a cuestiones que antes le eran prácticamente imposibles de dedicar un tiempo, ya va a constituir paulatinamente un proceso de socialización netamente relacionado con su desarrollo psíquico cada vez más avanzado. A su vez, en ese lapso los niños, utilizando los juguetes especialmente creados para

ellos, van a reflejar en su entretenimiento con los mismos, las acciones y roles que han de desempeñar como adultos, aparece el juego como vía y medio de hacer, al nivel de sus posibilidades físicas, motoras y psíquicas, una reproducción de la vida real.

De esta manera, la infancia, el juego y el juguete surgen al unísono en el devenir evolutivo del hombre, y van a caracterizar la primera fase de preparación para la acción productiva que los niños han de tener cuando alcancen la edad adulta.

2.2.1.2. Funciones psicológicas del juego

Los juegos en el niño tienen incidencia directa y positiva en el desarrollo de la psicomotricidad; permiten al conocimiento pleno del mundo exterior del que forma parte permitiendo, desde el punto de vista psicológico el descubrimiento del *sí mismo*.

En la actualidad existen diversas tendencias psicológicas que tratan de captar el papel que desempeña el juego en la evolución de la psique individual que va a determinar la personalidad del ser humano.

Para el inglés Henry Bett: Los juegos son un resurgimiento involuntario de instintos vitales que han perdido hoy su significación; para otros, el juego es una actividad funcional de distensión, o bien el medio de invertir un excedente de energía que las actividades de supervivencia no pueden, o ya no pueden, absorber (UNESCO, 1999: 07).

El juego de un niño surge espontáneamente de incitaciones instintivas que representan necesidades evolutivas. Prepara para la madurez. Es un ejercicio natural y placentero de poderes en crecimiento. Nadie necesita enseñar a un niño a jugar, incluso

un bebé de pocas semanas sabe hacerlo (Calero, 1999). En esta esfera, en la actualidad, dos teorías marcan las investigaciones que se realizan actualmente:

La teoría psicogenética, fundada por Piaget que ve en el juego a la vez la expresión y la condición del desarrollo del niño. A cada etapa está indisolublemente vinculado cierto tipo de juego, y si bien pueden comprobarse de una sociedad a otra y de un individuo a otras modificaciones del ritmo o de la edad de aparición de los juegos, la sucesión es la misma para todos. El juego constituye un verdadero revelador de la evolución mental del niño (UNESCO, 1999: 07).

Para estudiar la evolución de las actividades lúdicas desde el nacimiento hasta la adolescencia conviene referirse por una parte a la teoría psicoanalítica, que explica el juego por la necesidad de reducción de las pulsiones y le atribuye un papel preponderante en la formación del yo; y por otra parte a los psicólogos de la infancia que, a partir de la psicogenética de Piaget, se han servido del juego como de un instrumento para medir los procesos de maduración y el desarrollo mental y afectivo. Estas dos teorías descansan en el postulado de una universalidad humana que explicaría que las etapas del desarrollo se suceden en un orden que es siempre el mismo para todos; lo importante es este concepto de orden, por ser general, y no las edades de aparición de las etapas, que pueden variar, no solamente de una cultura a otra, sino también entre los individuos oriundos de una misma cultura. Sin embargo, como vamos a ver, las condiciones

socioeconómicas de la vida del niño pueden influir de manera considerable sobre la importancia relativa de esas distintas etapas (UNESCO, 1999: 08).

Por lo expuesto y planteado en los párrafos precedentes sobre el juego como instrumento de procesos de maduración y el desarrollo mental y afectivo de niño y de la universalidad del juego en el humano, debemos considerar de su relación con la educación. En la Educación Inicial y los primeros grados de Educación Primaria, en estas experiencias de tipo concreto, el niño ejercita sus sentidos, ya que tiene oportunidad de observar, manipular, oler, etc. cuanto más sentidos ponga en juego el niño, más sólidos y ricos serán los aprendizajes que realice. Posteriormente, estas nociones se afianzan utilizando materiales estructurados y no estructurados entre los que podemos nombrar los rompecabezas, encajes, bloques, latas, madreas, semillas, etc. para finalmente llegar al material gráfico, láminas, dominó, tarjetas, fichas hojas de preparación.

2.2.1.3. Beneficios del juego

Son innumerables los beneficios que tienen los juegos en el desarrollo físico y psicológico de los niños, como lo plantea Calero (1999:24) en *Educación Jugando*:

- Crea en el niño la noción de orden, es orden.
- Fermenta en el niño la experimentación y el conocimiento del mundo que le es más inmediato.
- Satisface las necesidades básicas de ejercicio físico
- Es una vía excelente para expresar y realizar sus deseos

- La imaginación del juego facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas.
- Es un canal de expresión y descarga de sentimientos, positivos y negativos, ayudando al equilibrio emocional.
- Con los juegos de imitación está ensayando y ejercitándose para la vida de adulto.
- Cuando juega con otros niños y niñas se socializa y gesta sus futuras habilidades sociales.
- El juego es un canal para conocer los comportamientos del niño y así poder encauzar o premiar hábitos.
- Es muy importante participar en el juego con ellos, ya que consolida la personalidad; desarrolla los valores de cooperación, solidaridad, la fraternidad, la lealtad, el respeto por las normas acordadas o implícitas.
- El juego desarrolla en los niños el equilibrio emocional o autocontrol.

2.2.1.4. Función del juego como recurso pedagógico

No hay que extrañarse de que el juego, espacio acotado por la sociedad para que puedan desahogarse libremente las fuerzas reprimidas por ella, constituya a la vez una válvula de seguridad vital y una verdadera institución educativa espontánea.

El juego asumía esta función antes de que existiera la escuela, y la asume todavía, antes de la escuela o paralelamente a ella. Mediante el juego se transmiten tecnologías o conocimientos prácticos, y aun conocimientos en general. Sin los primeros

conocimientos debidos al juego, el niño no podría aprender nada en la escuela; se encontraría irremediabilmente separado del entorno natural y del entorno social. Jugando, el niño se inicia en los comportamientos del adulto, en el papel que tendrá que desempeñar más tarde; desarrolla sus aptitudes físicas, verbales, intelectuales y su capacidad para la comunicación (UNESCO, 1999:14).

El juego constituye un factor de comunicación más amplio que el lenguaje verbal; abre el diálogo entre individuos de orígenes lingüísticos o culturales distintos; permite el contacto entre el psicópata y su terapeuta. Por su aspecto institucional, por el carácter arbitrario de sus reglas y su forma de transmisión casi obligatoria, por la estructura jerarquizada del grupo de jugadores, el juego constituye una microsociedad a través de la cual el niño realiza su primer aprendizaje de la vida social. Jean Piaget, observando los juegos de canicas de los niños de la región de Ginebra, constataba la manera inmutable como se transmitían *unas* “leyes” cuyo carácter obligatorio aceptaba espontáneamente cada niño *sin* tener la menor idea de las maneras y de las personas que habían intervenido en la transmisión de esas “leyes”. Así ocurre con los diversos modelos culturales (UNESCO, 1999:14).

Sabemos que nuestros alumnos, especialmente en el nivel Inicial educarse jugando y no necesariamente en la aplicación rígida de la escolarización. Se debe enseñar a jugar pedagógicamente y que éste no constituya una “tortura” psicológica, donde el maestro imponga reglas rígidas. El juego en los niños debe ser libre y que su creatividad nazca a partir de su libertad. En esa intencionalidad, es necesario que ellos, los educadores, tomen conciencia de que jugar no es sólo movimiento del cuerpo

humano sino también es cultivo de sus facultades biológicas, psicológicas, sociales y espirituales de los niños, para obtener una educación integral. En esa direccionalidad conviene que reflexione y accione continua y progresivamente, con la ayuda de los adultos, padres o profesores, amigos u otros.

En los juegos colectivos, el niño aprende a situarse en el marco de estructuras definidas y jerarquizadas. Este descubrimiento le lleva a comprenderse como miembro del grupo, a determinar su estatuto personal, y después a percibir el grupo en relación consigo mismo y con otros grupos”. Mediante el juego se realiza la acogida o el rechazo del recién llegado. Jugando interiorizan los niños los valores éticos de la sociedad a la que pertenecen. El grupo o la asociación de niños asumen un papel esencial. El etnólogo Pierre Erny describe de la siguiente manera la función del grupo entre los niños africanos: “Muy pronto se mezclan los niños de toda una aldea o de todo un barrio: las individualidades se yuxtaponen, las actividades son ante todo paralelas y después poco a poco se interfieren para hacerse finalmente comunes, con una madurez que se adquiere rápidamente. En el interior de la sociedad infantil se instaura así una especie de educación mutua que se ejerce más o menos al margen del mundo adulto y en la que quizá no sea exagerado ver el factor de socialización preponderante en un medio consuetudinario (UNESCO, 1999:14).

Y concluye:

En el grupo de edad organizado como verdadera institución educativa el niño encuentra un medio diferente de la familia en el que el aprendizaje de la vida social puede realizarse fuera de los vínculos demasiado estrechos de afectos, pertenencia y

dependencia. En la atmósfera que respira allí se encuentra en germen la que caracterizará más tarde la vida pública del adulto. La sociedad se le aparece en un aspecto nuevo, por etapas sucesivas, se prepara para entrar en ella y responder a todas sus exigencias (UNESCO, 1999:15).

Complementando a lo planteado, una de las más importantes cualidades del juego consiste en ser a la vez un agente de transferencia especialmente eficaz y un espacio siempre disponible para la innovación y la creatividad en los infantes, niños, adolescente, jóvenes e incluso adultos. Más de una vez, por su contenido tecnológico o ideológico, los juegos infantiles pueden adelantarse en relación con el medio social y constituir una fuente viva de intención y de progreso.

Por otra parte, el juego siempre hace referencia implícita o explícita a las relaciones entre infancia, diversión y educación. Éste es una actividad que tiene el fin en sí misma, es decir, el niño – el individuo – realiza la propia actividad para obtener el objetivo que es ser placentera. El juego tiene un carácter de finalidad exclusiva y es liberador de los conflictos, ya que ignora los problemas o los resuelve. Una de sus principales características es la sobre motivación, la cual, pretende hacer de una actividad ordinaria una actividad de motivación suplementaria. El juego temprano y variado favorece efectivamente a todos los aspectos del crecimiento del niño y está vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil que son el psicomotor, el intelectual, el social y finalmente el afectivo-emocional (Suárez, 2015).

2.2.2. El juego infantil

El juego es la forma preferida de expresión infantil, en la que el niño o niña proyecta su mundo, reproduciendo constantemente sus vivencias y relaciones con el entorno. Según Altamar, el juego infantil es: “Una actividad que permite desarrollar sus aptitudes físicas, su inteligencia emocional, imaginación, capacidad intelectual, habilidades sociales” (Calero, 1999:24).

De igual forma estos y otros autores como Caillois (1986), Moreno (1992), incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son:

- El juego infantil es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario; nadie está obligado a jugar.
- Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- Es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
- El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.

- Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.
- Es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa.

Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferenciación demasiado clara. Normalmente requieren de uso mental o físico, y a menudo ambos. Muchos de los juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educacional, psicológico o de simulación.

El juego es una actividad consecuentemente que hace feliz a los niños, que desarrolla integralmente la personalidad del ser humano y en particular su capacidad creadora, cabe indicar que tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

Jugar es sinónimo de diversión, ayuda a eliminar el estrés, permite adquirir experiencias, conocimientos, formar el espíritu; permite tener una mejor relación con las demás personas, conocer el medio que nos rodea.

2.2.2.1. Características y función del juego infantil

A continuación, se exponen algunas características del juego expuestas por Fernández (1986) y Calero (1999) quienes coinciden en señalar que el juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo. El juego

transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su propia práctica. Otra de las características del juego es la facilidad con que se rodea el misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto: “Es algo para nosotros y no para los demás”

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara. El juego infantil indica muchas cosas sobre el desarrollo sicomotor, cognitivo y actitudinal de los niños y se lo puede utilizar con fines positivos, para estimular un crecimiento integral. De allí la importancia de conocer las características más resaltantes del juego en los niños, para estar atentos a su desarrollo.

El juego infantil presenta las siguientes características como: El juego es una actividad libre; es una esfera temporal de actividad que posee tendencia propia; es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo; transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su propia práctica; crea orden, la desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y se anula; está lleno de dos cualidades nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía; es una tendencia a la resolución,

porque se “ponen en juego” las facultades del niño; se rodea de misterio, pues aumenta el encanto; es una lucha por algo o una representación de algo, etc.

2.2.3. Etapas evolutivas del juego en la infancia

2.2.3.1. El juego en la primera infancia

La primera infancia es el período en el cual los seres humanos aprenden y se desarrollan más rápidamente, por lo que resulta necesario que los niños sean cuidados con mucho afecto, cuidados, atención y con una adecuada estimulación -además de buena alimentación- para facilitar un mayor crecimiento y mejor desarrollo en esta temprana etapa que influirá por el resto de la vida.

El juego forma parte fundamental de este período y tiene una influencia directa en la constitución subjetiva del niño, por lo que se debe tener muy en cuenta al momento de la crianza de nuestros hijos. Es necesario impulsar y propiciar el juego en los niños.

El niño pasa, en estos años, por dos etapas, la de la expansión de su subjetividad y la de la exploración de la realidad externa, que coinciden, en general, con la edad del jardín de infancia y los años preescolares. Del egocentrismo propio del primer año el niño evoluciona para ir integrándose poco a poco en el mundo que le rodea.

En este desarrollo, la maduración psicomotriz es decisiva. Cuando el niño cumple el año, empieza a andar: el "gateador" de la última parte del primer año se convierte en "correteador"; desde esa nueva posición, el niño observa el mundo con una nueva

perspectiva, amplía su horizonte y puede acercarse y manipular lo que le rodea a su antojo (Caillois, 1986:45).

La inteligencia del niño se transforma, pudiendo representarse las cosas sin estar éstas presentes y utilizar el lenguaje para ordenar tanto su mundo interno (primeras expresiones de sus emociones) como el externo (comienza a nombrar las cosas).

Afectivamente, el desarrollo en esta época es muy grande pues el niño aprende a controlar impulsos y deseos en una especie de "negociación" en la que él se adapta a las normas familiares a cambio de amor y valoración.

A través de los juegos incitamos a los niños y niñas a descubrir el mundo, a interrelacionar y despertamos su interés. Esta curiosidad natural que surge en los pequeños hace que se vayan desarrollando diferentes habilidades: desarrollo psicomotriz, espacial, imaginación, motricidad fina, gruesa entre otras cosas.

Por eso los especialistas recomiendan tener a los niños activos desde que nacen. Aunque se considera que el periodo de mayor actividad y curiosidad de los pequeños es entre los 18 meses y los 3 años de edad, ya que es en este periodo cuando empiezan a hablar y a moverse de un lado a otro, todas las etapas del crecimiento juegan un papel primordial en el desarrollo de diferentes habilidades y aptitudes que no solo tienen a los niños pequeños activos u ocupados, sino que si se escogen los juegos y juguetes adecuados para cada edad, estimulamos la inteligencia de nuestros niños y niñas de una manera divertida.

Wallon (1979) En el primer año de vida la adaptación al medio se realizaba por medio de la inteligencia senso-motriz: a los estímulos del entorno correspondía una

respuesta motora lo más adecuada posible. A partir del segundo año la inteligencia se convierte en representativa, al interiorizarse los aprendizajes en forma de imágenes mentales de una complejidad simbólica creciente.

La inteligencia representativa es de tipo intuitivo desde los cuatro a los siete años, en la cual aparecen las imágenes mentales pero de estilo aún intuitivo o subjetivo, nos muestra al niño con una idea animista o mágica del universo, con su acción o pensamiento el niño cree influir en la realidad externa, confunde la causalidad física con la motivación psicológica.

La inteligencia es un proceso de adaptación al medio, de complejidad creciente, en el que interaccionan asimilación y acomodación: la imitación es un ejemplo del proceso de acomodación, siendo el juego representante de la asimilación.

La imitación y el juego son dos actividades del niño en las que confluyen aspectos intelectuales y emocionales y que muestran ese carácter subjetivo que tiene la inteligencia del niño en esta etapa, así como la utilización de imágenes mentales.

El niño comienza a representar una acción o un objeto sin tenerlo físicamente presente y se produce una interiorización de los gestos y acciones que ha aprendido en la etapa anterior. El juego y la imitación se unen en este aprendizaje: así el niño que ha visto un coche en movimiento puede imitar con su mano dicho movimiento en su juego sin que el vehículo esté presente.

Por otra parte, el juego es, en esta etapa, esencialmente asimilación simbólica, aunque también es imitación, pues todavía no es capaz de la suficiente imaginación o

inventiva: así el niño juega a ser un perro imitando alguna característica del mismo que le impresiona.

2.2.3.2. El juego en la segunda infancia

Al comienzo de la etapa se empieza a dar la distinción entre el “yo” y el “no-yo” que el niño ha ido adquiriendo en la medida que ha tenido dificultades para satisfacer sus necesidades regidas por el “principio de placer”, que era lo que presidía su conducta en la etapa anterior. Ahora, en esta etapa, comienza a descubrir la realidad como algo distinto a sus apetencias. Con ello, su conducta se empieza a regir por el “principio de realidad”.

Pérez y Rodríguez (2002) en Segunda infancia: características y objetivos pedagógicos respecto al tema plantean lo siguiente:

- En esta etapa el niño descubre que hay una realidad exterior independiente a él y a la que se debe tener en cuenta para conseguir sus fines. A un mundo en el que bastaba desear algo para ser satisfecho de inmediato, como ocurría en la primera infancia, sucede otro mundo en el que hay que seguir unas “normas” para alcanzar sus objetivos.
- Se da también un animismo proyectivo, que le lleva a dar vida a cuanto le rodea, proyectando sus propios sentimientos sobre las cosas, así, si él está triste, “todo” estará triste, si está alegre, “todo” estará alegre. De ahí que se hable de una fase “mágico-simbólica”.

- En esta edad se produce un desarrollo sensorio-motriz importante. En la maduración y desarrollo de los sentidos, la primera infancia ha sido una etapa cumbre, donde el niño explora el entorno que le rodea a través de todos los sentidos. En esta etapa tiene más capacidad discriminativa con los sentidos, distingue los detalles, la intensidad, los matices.
- En la actividad motriz, no es el moverse por moverse como ocurría en la primera infancia, ya no le interesa la acción por la acción misma, sino que se orientará al logro de algo concreto. Es la edad de la actividad, hacia los 4-5 años el niño es ante todo un “ser en movimiento” continuo, incansable, entregado a la alegría de vivir y actuar, va ganando en soltura e intrepidez, de manera que cada vez le gusta más lo difícil y misterioso.

Al final de esta etapa puede hacer físicamente casi todo lo que quiere, dentro de sus fuerzas, pasando de la gracia que tenía en los primeros momentos de la etapa a la fuerza que domina al final de la etapa. El ambiente competitivo que se encuentra en la escuela con sus iguales, le lleva a superarse y así ser tenido en cuenta por el grupo.

2.2.3.2.1. La inteligencia en la segunda infancia

Corral y Pardo (2001) dice que la primera infancia ha supuesto un gran avance para la inteligencia: se ha iniciado el lenguaje que es la gran palanca que tiene para el desarrollo nuestra inteligencia. Este inicio tiene su continuidad en la segunda infancia, en la que va a adquirir una base muy amplia de conceptos, que

son las ideas mentales acerca de las cosas, que van a posibilitar el podernos comunicar.

De los 3 a los 6 años el vocabulario pasa de las mil a las dos mil quinientas palabras. Poco a poco su lenguaje va ganando en coherencia, claridad y comunicabilidad. Ciertamente, el niño observa mejor que antes la realidad concreta, y el lenguaje le permite precisamente afianzar su conocimiento de ella. En esta etapa tiene un pensamiento perceptivo. El niño en este nivel piensa sobre lo dado, sobre lo que tiene presente que lo toma como absoluto. Puede pensar sobre lo que percibe o ha percibido, “piensa lo que ve”, pero no puede ir más allá de la representación. Por ello las actividades escolares serán manipulativas y posibilitarán el desarrollo de los sentidos.

Tiene un pensamiento egocéntrico. Lo que se plantea es en relación a su yo, y tiene que sentirse protagonista en lo que pide y conoce.

No tiene posibilidad de realizar abstracciones, para poder pensar tiene que tener ante sí los datos sensibles, concretos, a partir de los mismos puede resolver sencillos problemas.

La afectividad: En esta etapa sienten curiosidad por la constitución de su cuerpo y las diferencias o similitudes con el de los demás y por las sensaciones placenteras que se dan en el cuerpo Corral y Pardo (2001).

Aparecen las preguntas sobre el origen de los bebés, observan con atención el cuerpo de los adultos, comparándose con ellos, ya sea en las películas, en la playa... Es importante que a esta edad, los niños hayan establecido con claridad

su identidad sexual, es decir, que sepan lo que son y lo que se espera de ellos, ser en el futuro un hombre o una mujer.

En torno a los tres años se da el descubrimiento de los órganos genitales, y puede aparecer la masturbación, que es la expresión de una sexualidad que se está iniciando. Puede darse una atracción más marcada por el progenitor del sexo contrario. Trata a la vez de averiguar por qué existen esas diferencias y de situarse así mismo en el lado de los papás o mamás.

En este momento tiene que asimilar la realidad del triángulo descubierto mamá, papá, hijo, en el que descubrirá más atracción por el sexo opuesto de su progenitor.

Capta la estabilidad afectiva o lo contrario de sus progenitores que asimila por imitación. Pocos momentos hay en la evolución del niño donde sea tan importante, el tener unos padres afectivamente equilibrados y formando una pareja unida. Necesita de referentes estables que permitan un desarrollo correcto de su personalidad.

La vida social: En esta etapa evolutiva el niño siente la necesidad de afirmar su personalidad naciente y lo hace a través de la desobediencia a las indicaciones de los mayores, los caprichos que empieza a manifestar (Pérez y Rodríguez, 2002).

En esta etapa el niño pasa del ámbito familiar a frecuentar el trato con algunos compañeros de su misma edad, así descubre por la resistencia que ofrecen la satisfacción de sus deseos la existencia de los “otros”.

Hacia los tres años ya no utiliza al otro como un elemento más del juego, sino que siente la necesidad de explicarle al otro lo que va a hacer, no para ofrecer o pedir colaboración, sino para reforzar su propia conducta.

En este momento evolutivo con facilidad aprende las conductas sociales a través de la imitación del adulto o de los hermanos mayores que son un modelo más próximo al niño. Es por ello la gran importancia que tienen los hermanos mayores en la casa, pues son los referentes que va a tener el niño.

Esta interiorización que hace de las imágenes de los mayores a través de la imitación le genera una seguridad interna y posibilita que vaya desarrollando habilidades de autocontrol que irá afianzando con las interacciones de sus iguales. No hemos de olvidar que en esta etapa evolutiva hay un acontecimiento madurativo social importante, que es la asistencia a la escuela, en el nivel preescolar.

El ingreso en la escuela es un acontecimiento socializador de primera magnitud. Hasta ese momento, el niño era probablemente el centro de atención en su casa, si no tiene hermanos más pequeños que él, a partir del inicio de la escolaridad, se encuentra en un grupo social donde existen unas normas que hay que cumplir, donde otros iguales que yo, pueden tener las mismas demandas que las mías, y por tanto, tiene que ceder, etc. Es frecuente que en esta etapa manifieste conductas distintas en casa y en la escuela. En el primer sitio se muestra caprichoso y en el segundo obediente y dócil.

No obstante, hay que decir que el inicio y entrada en la escuela pueden ser algo traumática para el niño, porque intentará mantener en la clase los privilegios que tiene en la familia, como ello no lo permitirá el profesor, es probable que aparezca el llanto, las rabietas, conductas desadaptativas, para tratar de ganar el pulso que mantiene con el profesor. Qué duda cabe que es un momento donde se le infringe un serio correctivo al yo hipertrofiado que a esta edad tiene el niño.

La constancia del profesor en extinguir –ignorar, no prestarle atención- las conductas inadecuadas, así como la presentación de unas normas de convivencia claras y firmes, hará que, en un periodo de tiempo relativamente corto, el niño asuma el grupo como un entorno en el que se va a encontrar a gusto. Es de reseñar también el distinto perfil que presentan hijos únicos, de los que tienen más hermanos. Los primeros en general llevan peor que los segundos, el proceso de adaptación al grupo.

En este momento empiezan a aparecer las rivalidades entre los niños que surgen cuando realizan actividades conjuntas –los juegos – entonces quiere el juguete que el otro tiene. Es una buena ocasión para desarrollar habilidades de autocontrol, animándole a que no todo lo que se desea se ha de tener a cualquier precio, que aprenda a respetar las cosas de los demás, aunque le puedan atraer. Es una forma de aprender “las reglas del juego”.

2.2.4. Importancia del juego en el nivel inicial

Sabemos que el juego es uno de los aspectos primordiales del crecimiento del niño, favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas; es el medio natural por el cual los niños expresan sus sentimientos, miedos y fantasías de una forma espontánea y placentera.

El juego permite al niño en la educación inicial conocer su mundo inmediato, descubrir su cuerpo, conocer a otras personas y relacionarse con ellas, desarrollar su lenguaje, su vocabulario e imitar roles de adultos, etc.

Las diversas teorías del juego revisadas proponen diferentes criterios para reconocer esta actividad, a partir de las cuales podríamos indicar que se está jugando cuando la actividad realizada según Pérez y Rodríguez (2002):

- Produce placer al sujeto que la realiza. Interesa más la acción que el resultado.
- La meta de la acción es el juego mismo y no el aprendizaje. Prescinde de las limitaciones de la realidad.
- Ejercita funciones o capacidades del sujeto. Satisface necesidades afectivas del sujeto.
- Crea una situación imaginaria.

La intención de jugar la diferencia de una actividad similar realizada como trabajo.

Estos criterios responden a diferentes modos de entender el juego y reflejan la complejidad de esta actividad, que en ciertos momentos puede responder a unos u otros de los criterios señalados.

2.2.4.1. Importancia y valor del juego en la niñez

Fonseca y Quispe (2015:26) referenciando a Caillois (1986) incluyen una serie de características de las que algunas de las más representativas son éstas:

- El juego es el lenguaje principal de los niños; éstos se comunican con el mundo a través del juego.
- El juego de los niños siempre tiene sentido, según sus experiencias y necesidades particulares.
- Muestra la ruta a la vida interior de los niños; expresa sus deseos, fantasías, temores y conflictos simbólicamente a través del juego.
- El juego de los niños refleja su percepción de sí mismos, de otras personas, y del mundo que les rodea.
- A través del juego los niños lidian con su pasado y su presente, y se preparan para el futuro.
- El juego estimula todos los sentidos. Enriquece la creatividad y la imaginación.
- Ayuda a utilizar energía física y mental de maneras productivas y/o entretenidas.

Además, se plantea que *el juego* facilita el desarrollo de:

- Habilidades físicas: coger, sujetar, correr, trepar, balancearse.
- Habla y lenguaje: desde el balbuceo hasta contar cuentos y chistes.
- Destrezas sociales: cooperar, negociar, competir, seguir reglas, esperar turnos.
- Inteligencia racional: comparar, categorizar, contar, memorizar.

- Inteligencia emocional: auto-estima, compartir sentimientos con otros.

También *el juego* facilita el aprendizaje sobre:

- Su cuerpo: habilidades, limitaciones.
- Su personalidad: intereses, preferencias.
- Otras personas: expectativas, reacciones, cómo llevarse con adultos y con niños.
- El medio ambiente: explorar posibilidades, reconocer peligros y límites.
- La sociedad y la cultura: roles, tradiciones, valores.
- Dominio propio: esperar, perseverar, lidiar con contratiempos y derrotas.
- Solución de problemas: considerar e implementar estrategias.
- Toma de decisiones: reconocer opciones, escoger y lidiar con las consecuencias.

2.2.5. Desarrollo del juego de roles en la edad preescolar

El juego de roles, que surge en los límites de la edad temprana y la preescolar, se desarrolla fuertemente y consigue su nivel más alto en el final de la edad preescolar e inicios de la escolaridad (Elkonin, 1984).

Muchos estudiosos de este tema han acumulado datos interesantes acerca de cómo se produce el desarrollo del juego en esta edad y lo han caracterizado de acuerdo con sus posiciones teóricas. Uno de ellos, Aroche (1996) ofrece la siguiente caracterización general del desarrollo del juego de roles:

- De grupos poco estables, a grupos con mayor permanencia;

- De juegos sin un tema, a juegos con temas;
- De un juego con pocos niños, a juegos en grupos más cuantiosos;
- De un reflejo de la vida personal y del medio próximo y cercano a hechos de la vida social.
- De una serie de episodios poco coherentes entre sí, a un desarrollo más concebido de un tema;

Esta caracterización del transcurrir del juego de roles en el desarrollo del niño, refleja sus rasgos externos, pero no ofrece todos los elementos para su estudio. Muchas han sido las investigaciones que a lo largo de todos estos años han ido añadiendo nuevos elementos que han permitido esclarecer todas las posibilidades que brinda esta importante actividad infantil para la educación de los preescolares (Franco, 2013:52).

Una de los temas más significativos que debe destacarse cuando nos referimos al juego de roles en la edad preescolar es que para el niño esta actividad constituye la vía más adecuada para resolver una contradicción propia de su edad: el deseo de ser como los adultos, actuar como ellos, sin tener posibilidades para hacerlo. Esta es una de las razones por la que se le considera la actividad esencial en la edad.

En estos juegos la imitación desempeña un importante papel; sin embargo, la realidad no se reproduce exactamente ni constituyen el recuerdo simple de lo vivido. (Vigotsky. Citado en Franco, 2013:89).

En los diferentes estudios del juego de roles, este ha sido identificado como juego simbólico, juego con argumentos, juego de hacer como si, porque en él los

participantes actúan como si fueran otras personas y crean un mundo imaginario, donde pueden ser "maestros", "educadoras", "constructores", "dependientes de tiendas", "médicos", "agricultores", en fin, pueden realizar de una manera simbólica cualquier actividad de los adultos. Además, utilizan los objetos como si fueran otros, como ya se ha señalado: palitos por cucharas, semillas por frijoles, papeles por caramelos, etc. (Franco, 2013).

Cuando se observa el desarrollo del juego de roles podemos precisar nítidamente que existen elementos que lo identifican, en dependencia del nivel de desarrollo que hayan alcanzado los participantes. Según Esteva (1993) estos elementos son:

- Los roles que asumen los niños;
- Las acciones que realizan dentro de esos roles;
- Los objetos que emplean al realizar las acciones;
- Las relaciones entre los participantes.

Ahora bien, cuál de estos elementos puede considerarse como el componente esencial. De acuerdo con nuestra concepción, este componente es el ROL, puesto que este determina las acciones a realizar por los niños en el juego y las relaciones que deben establecer. Es decir, mediante las acciones y las relaciones se manifiesta el rol. Las acciones y las relaciones mediante los roles permiten que el juego tenga un argumento. Por ello algunos autores les llaman juegos de roles o de argumentos.

Como puede comprobarse, en esta relación de elementos que componen el desarrollo de juego de roles en los niños, a diferencia de la primera caracterización general que habíamos presentado, se observan elementos de otras características y que

dan otro sentido, pues las acciones y relaciones, propias de la persona que el niño dice ser, se presentan como *reglas ocultas* en el rol tomado y que para su buen desempeño tiene que cumplir. Dichos elementos establecen procesos internos, no observados o identificado anteriormente.

Las acciones lúdicas, características de este tipo de juego, se realizan en un plano imaginario y se pueden identificar, porque no reproducen de manera exacta las acciones verdaderas. Ellas se manifiestan como un "esquema" de estas últimas. Por ejemplo, la niña es "manicurista" y "pinta las uñas" a una "cliente" solo pasándole le punta del dedo o utiliza cualquier otro objeto al que le adjudica la función de brochita para pintar uñas (Franco, 2013: 04).

La niña no busca, con estas acciones obtener un resultado concreto. Ella no utiliza pomitos de esmalte para uñas, pero seguramente dirá: "Ya están pintadas, qué color más bonito". Sin embargo, sabe que no se ha producido ningún cambio (Franco, 2013: 04).

Estas acciones, al vincularse entre sí, con determinada secuencia y lógica, van conformando lo que se denomina argumento del juego. Por ejemplo, "mamá hace el café, lo sirve en tacitas y lo lleva a la mesa para que tomen el tío y el papá". Los juguetes que se emplean para ejecutar estas acciones pueden ser juguetes propiamente dichos u otro tipo de objeto (Franco, *ibíd.*).

El objeto puede no estar presente en alguna acción lúdica, pues el niño utiliza "algo" imaginario que puede identificarse por los gestos que hace o los sonidos onomatopéyicos que los acompañan (Esteva, 2001). Así, es "músico" y "toca la

guitarra", o "capitanea un barco", moviendo sus brazos como si maniobrara con el timón, etc. (ibíd.).

Al analizar las relaciones que se producen en el juego de roles vemos que estas pueden ser de dos tipos: *relaciones lúdicas* y *relaciones reales*. Las primeras se ponen de relieve mediante los roles que adoptan los pequeños al jugar y son muy significativas para el despliegue del argumento en el juego. Por ejemplo, "el dependiente" de la "tienda de víveres" atiende al "cliente", le entrega lo que este quiere comprar, le dice el costo y recibe el pago". Dentro de las relaciones lúdicas se destacan las relaciones de subordinación. Ellas se manifiestan, por ejemplo, entre "la maestra" y los "alumnos", entre el "jefe de brigada" y los "trabajadores", la "mamá" y los "hijos". Es decir, son las relaciones entre roles principales y secundarios (ibíd., 2013: 05).

Las *relaciones reales* no forman parte de la situación imaginaria dentro del juego, pero pueden tener relación directa con el argumento. Estas relaciones casi siempre se presentan al inicio del juego, cuando los niños se quieren poner de acuerdo para jugar; cuando están decidiendo qué roles asumir cada uno.

También se pueden manifestar una vez que ya están jugando: se llaman la atención, sugieren otra variante, rectifican una acción.

Este tipo de relaciones tiene una importante función, pues favorecen la continuidad del juego o pueden contribuir a modificarlo, a hacerlo más atractivo. En la medida que los pequeños van aprendiendo los modos lúdicos de actuar, las relaciones van convirtiéndose en el contenido principal de su juego (Esteva, 2001).

Estos elementos que hemos analizado aisladamente, pero que se dan de una manera integrada en el juego de roles, están siempre presentes, de un modo u otro desde que el juego de roles comienza a manifestarse a finales de la edad temprana.

Al inicio, lo más importante son los objetos y juguetes, posteriormente cobran mayor significación las acciones que realizan con ellos. Seguidamente se sentirán más interesados por el rol, pues este les permite realizar acciones y relacionarse con otros niños.

El dominio de todos estos elementos del desarrollo ontogénico del juego infantil y del desarrollo del juego de roles en la edad preescolar, permitirá a los educadores orientar y guiar esta importante actividad de manera que propicie un juego rico, variado, lleno de vivencias y emociones positivas, lo que redundará a favor del desarrollo del propio niño, en general y de su actividad lúdica, en particular (Franco, 2013: 06).

No se debe olvidar que el juego ocupa una gran parte de la vida de los pequeños y que mediante él se puede lograr objetivos significativos en la educación y desarrollo de los niños y niñas.

2.2.6. Juegos infantiles creativos

La creatividad y el juego son formas de conocer el mundo inmediato, de conceptualizar, aprender y desarrollar la inteligencia. Estos dos elementos son afines como potencialidades del ser humano que se cimientan culturalmente. La creatividad

y el juego constituyen parte de la educación cuando se las valoriza integrándolas como parte del trayecto que el niño recorre en su socialización y enseñanza aprendizaje.

En el marco de lo planteado los juegos creativos que desarrollan los niños en la concepción de jugar pedagógicamente, indican lo siguiente como lo plantean Fonseca y Quispe (2015:34)

Los juegos creativos nos permiten desarrollar en los estudiantes la creatividad y bien concebidos y organizados propician el desarrollo del grupo a niveles creativos superiores. Estimulan la imaginación creativa y la producción de ideas valiosas para resolver determinados problemas que se presentan en la vida real. El juego es una actividad donde el niño o niña desarrolla todas sus potencialidades, pues aprende mientras se divierte. Donde aprende los elementos del mundo, su entorno, establece relaciones para desarrollarse en el área cognitiva, motriz, afectiva, social, ocupa un lugar muy importante en el campo pedagógico, psicológico y artístico. Donde lo más interesante es que permite que la persona interactúe, asimile, comprenda espontánea y orgánicamente las posibilidades y los límites que le ofrece determinado material o propuesta o en definitiva la realidad, es una necesidad vital que contribuye al equilibrio humano, es una actividad exploradora, de aventura y de recreación.

En la literatura consultada existen diversas clasificaciones de los tipos de juego que los niños realizan libremente. La siguiente categorización permitirá a diferenciar qué área del desarrollo se está estimulando y se conocerá sus tendencias individuales.

2.2.6.1. Juego motor

Respecto al juego motor, cuya característica, donde el niño produce movilización amplia de su sistema motor predominando el movimiento, la manipulación y la exploración motora, Fonseca y Quispe (2015:34), plantean lo siguiente:

El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores.

Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos.

Es recomendable que el niño realice juegos de tipo motor en áreas al aire libre, donde encuentre espacio suficiente para realizar todos los movimientos que requiera. Si acondicionamos en estos espacios pequeños túneles naturales, rampas, escaleras sencillas u otros obstáculos que supongan un reto para el pequeño, estaremos apoyando el desarrollo de la libre psicomotricidad, fundamental en esta etapa.

En ese sentido el juego motor desempeña un rol muy importante en el desarrollo físico-psicológico de los niños en las edades tempranas, constituyendo un medio educativo que influye en la evolución del niño, especialmente en el nivel Inicial.

Gracias a este juego los esquemas de acción recién adquiridos por el niño se practican y se consolidan, además de los esquemas corporales.

Asimismo, este tipo de juego facilita el desarrollo de hábitos, habilidades y capacidades motrices como caminar, saltar, correr, lanzar, capturar; equilibrio, destreza, flexibilidad, rapidez, resistencia física. Y de las cualidades morales: la voluntad, la solidaridad, el valor, la perseverancia, la disciplina y el colectivismo.

Durante las primeras etapas no podemos considerar la existencia de este tipo de juegos hacia los cuatro años, aunque hayan comenzado ya con la bipedestación, como ya se ha indicado en los párrafos anteriores.

- Pasarán de juegos sencillos a más complicados.
- De juegos en solitario a en grupo.
- De anárquicos a perfectamente reglados.
- La complejidad creciente de los movimientos.
- Su simultaneidad y coordinación.

Esto les exigirá un esfuerzo psicomotor en el desarrollo de los juegos y sobre todo en los años de mayor importancia, donde se producirá una verdadera educación motriz mejorando y ampliando sus cualidades físicas.

2.2.6.2. Juego social

El juego social se caracteriza porque prevalece la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Los siguientes son muestras de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños: Cuando un bebé juega con los

dedos de su madre o sus trenzas; habla cambiando tonos de voz; juega a las escondidas; juega a reflejar la propia imagen en el espejo, entre otros. En niños más grandecitos observamos juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar el turno, pero también el juego de “abrazarse” (Fonseca y Quispe, 2015).

Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan pues los vincula de manera especial. El desarrollo de las habilidades motoras debe mucho al juego sensoriomotor; y el desarrollo cognoscitivo al juego imaginativo. Por la misma razón, algunas de las raíces de la personalidad y de las habilidades interpersonales de los niños se encuentran en el juego social. El juego social es cualquier tipo de juego que implique interacción entre dos o más niños. En consecuencia, el juego de práctica o de simulación es social cuando participa más de un niño.

Saltar la cuerda solo en la obscuridad de un sótano de casa, es una actividad sensoriomotora solitaria; saltar la cuerda en el patio con otros, aguardando turnos para saltar y cantando, es una actividad cooperativa o social (Esteva, 2001:23).

Asimismo, crear ensoñaciones elaboradas y fantásticas en la soledad de la propia recámara es un juego imaginativo privado; pero jugar a un juego de simulación o de roles “tú serás el veterinario y yo el perro”, es un juego imaginativo social.

Por su parte, Schwarz (2016:43) sostiene que el juego social en los niños forma la personalidad y desarrolla las habilidades psicomotoras y dice textualmente:

Cualquier tipo de juego implica una interacción. El desarrollo de las habilidades motoras debe mucho al juego sensoriomotor; y el desarrollo cognoscitivo al juego imaginativo. Por la misma razón, algunas de las raíces de la personalidad y de las habilidades interpersonales de los niños se encuentran en el juego social. El juego social es cualquier tipo de juego que implique interacción entre dos o más niños. En consecuencia, el juego de práctica o de simulación es social cuando participa más de un niño.

2.2.6.3. Juego cognitivo

Los juegos cognoscitivos son aquellos juegos que se basan en realizar destrezas intelectuales como la memoria, las operaciones básicas y el lenguaje para solucionar diferentes situaciones. En estos juegos básicamente se siguen reglas complicadas o extensas y generalmente requieren de tableros, fichas o instrumentos de escritura.

El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Más adelante, el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no sólo la manipulación de objetos como fin (Schwartz, 2016:43) Por ejemplo, si tiene tres cubos intenta construir una torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo. Los juegos de mesa como dominó o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros, son ejemplos de juegos cognitivos (Schwartz, *ibíd.*)

Además, se complementa que el juego cognitivo se trata de actividades, naturalmente lúdicas, con el objetivo de potenciar el desarrollo de los procesos cognitivos de los niños como la atención, imaginación, memoria, pensamiento, percepción. Este, indudablemente constituye un factor determinante para desarrollar el lenguaje y del pensamiento como estrategia fundamental en la planeación y realización de actividades del nivel inicial o preescolar.

Por lo planteado, entonces, se entiende que el juego cognitivo, es aquello que pertenece o que está relacionado al desarrollo del conocimiento. Éste, a su vez, es la acumulación de información que se dispone gracias a un proceso de aprendizaje o a la experiencia lograda a través del juego, sea de la naturaleza que tenga.

2.2.7. Desarrollo de la creatividad

El término creatividad procede de la traducción del vocablo americano “creativity”. Diversos autores al plantear sobre la creatividad utilizan el término *imaginación*. Debido a su significado filológico: “imago” que significa creación gráfica espacial. Igualmente, la palabra *imaginación* evoca a personas que se salen de lo habitual; es decir, recuerda conceptos no estructurados, irracionales.

Teniendo en cuenta esto, definiríamos el término creatividad como una actitud que todos los individuos poseemos, unos más o menos desarrollada, para producir ideas y soluciones nuevas. Siendo por tanto la creatividad el proceso de presentar un problema a la mente con claridad (ya sea imaginándolo, visualizándolo, suponiéndolo, meditando, etc.) y luego originar o inventar una

idea, concepto, noción o esquema según líneas nuevas no convencionales (Vázquez, 2011:02).

Es la forma más libre de expresión propia, en el proceso creativo es más importante poder expresarse completamente y libremente. La habilidad de ser creativo ayuda a consolidar la salud emocional del niño, necesitan para ser verdaderamente creativos es la libertad para comprometerse por completo al esfuerzo y convertir la actividad en la cual están trabajando en algo propio. Lo importante de recordar en cualquier actividad creativa es el proceso de la expresión propia, las mismas que ayudan a los niños a expresar y enfrentar sus sentimientos. (Vázquez, ibíd.)

Fomenta el crecimiento mental en los niños porque provee oportunidades para ensayar nuevas ideas y probar nuevas formas de pensar y de solucionar problemas. Las actividades creativas ayudan a reconocer y a celebrar el aspecto único y la diversidad de sus niños, así como también ofrecer oportunidades excelentes para individualizar sus actos como padre y enfocar en cada uno de sus niños (Ibíd.).

La escuela y la educación contemporánea, reconociendo a las exigencias socioeconómicas y políticas, demanda de todos los docentes que favorezcan un proceso de enseñanza aprendizaje creativo ocupe el relevante lugar que le corresponde, junto a otros tipos de aprendizaje que también son útiles.

El educador puede contar con el juego para fomentar la creatividad en los alumnos y en sí mismo. Su característica de recrear la realidad, de implicar algún

cambio, la tensión que suele provocar, así como otros rasgos inherentes a determinados tipos de juegos (la rivalidad, espontaneidad, sorpresa, etc.) constituyen ventajas nada despreciables y plenamente aprovechables en aras de favorecer el desarrollo de la creatividad (Vázquez, 2011:02 citado en Fonseca y Quispe, 2015:35).

El juego es una forma de expresión, en donde el niño se divierte logrando así aprendizajes, como lo indican grandes pedagogos como Rousseau (1997), Comenius (1976) que afirmaron que el método más eficaz para lograrlo, además que no se concibe el juego sin el aprendizaje y viceversa. Pues logran la atención, curiosidad, actividad, deseos de descubrir, experimentar, representar fantasías, desarrollar la creatividad, satisfacer necesidades, gustos y afectos.

Piaget habla de las diversas formas del pensamiento representativo (imitación, juego simbólico e imagen mental) como solidarias unas de otras. En un texto dice: “Los tres evolucionan en función del equilibrio progresivo de la asimilación y la acomodación -que construyen los dos polos de toda adaptación- determinando el desarrollo de la inteligencia sensorio motora” (Piaget, 1990:45).

Resulta así que lo más importante no es la asimilación y la acomodación actuales como tales, sino la representación, cuya principal característica es la de rebasar lo inmediato aumentando las dimensiones en el espacio y en el tiempo del campo de la adaptación, o sea, evocar lo que sobrepasa al terreno perceptual y motor.

En el juego infantil, el niño asimila un hecho externo al esquema de conocimiento en el que tiene interés momentáneo, el mismo que puede ser suscitado

fortuitamente por la presencia de un elemento externo, predominando la asimilación sobre la acomodación, o sea que durante el juego espontáneo el niño no se acomoda a una tarea dada, sino que utiliza simbólicamente la situación.

Durante ésta, el niño aplica sus conocimientos en forma simbólica. Al no aceptarse en ninguna de las dos formas de juego un estereotipo barato ni una solución a medias, el niño se acostumbra a esta tarea por lo que da oportunidad a la ejercitación del pensamiento creativo.

El desarrollo de la creatividad en el ser humano va inmerso en el desarrollo mismo del niño, forma parte del mismo proceso, de los mismos estadios por los que pasa todo hombre en su proceso de maduración y se ve afectado por las mismas influencias ambientales de éste. La forma en que la conducta del sujeto, en su producción en general y en su forma de enfrentar los diversos problemas vitales.

2.2.8. La educación creativa

En la estimulación del niño se encuentran, principalmente, aspectos dirigidos a un tipo de educación creativa, no sólo la educación escolar, sino también la que recibe el niño dentro de su entorno, en su núcleo familiar y social.

Se utiliza el término de educación creativa para un tipo de educación planificada no sólo para aprender, sino también para pensar. Se trata de una educación que elimine los prejuicios en cuanto a roles adecuados e inadecuados; que esté encaminada a producir hombres y mujeres que sepan pensar, que sepan analizar

y resolver los problemas a los que se enfrenten cotidianamente en la búsqueda de mejores formas de vida (Vázquez, 2011:03)

La educación creativa está basada en la intervención creativa del maestro; en su actitud de apertura frente al niño que pregunta, que experimenta, explora y prueba ideas. El maestro debe estar consciente de la utilidad y aplicabilidad de la información que adquiere el niño en relación con su medio, y de que no sólo es necesario estimular el área de la memoria, sino que la información sufre en el niño un procesamiento y que tiene una utilidad práctica (Vázquez, 2011:03).

En la educación creativa se busca el desarrollo de esta capacidad en los niños, esto es, la producción de personas de alto nivel de creatividad, individuos que tiendan a divergir de los significados tradicionales y a realizar producciones originales, sujetos capaces de percibir los sucesos personales dentro de parámetros no convencionales, sujetos capaces de regirse por parámetros de reciprocidad, sujetos autónomos capaces de construir y explotar sus propios conocimientos en nuevos aprendizajes y nuevas soluciones.

El niño creativo necesita un medio comprensivo y receptivo, además de estimulante. Al respecto Barrón (1990:8) indica;

Si bien se dice que estos niños tienen mayor tolerancia al caos esto se refiere a una capacidad excepcional de los mismos para relacionar y sintetizar elementos alejados entre sí y hasta discordantes.

La enseñanza creativa requiere de una actitud flexible por parte del maestro. Torrance, en su libro *Educación y Capacidad Creativa* (1960) aporta cinco principios

básicos para el desarrollo de la creatividad, que resultan de gran utilidad para los educadores:

- Tratar con respeto las preguntas del niño.
- Tratar con respeto las ideas imaginativas.
- Tomar en cuenta las ideas de los niños.
- Hacer que los niños dispongan de periodos de ejercitación, libres de la amenaza de la evaluación.
- Tratar de buscar siempre en la evaluación del trabajo de los niños, la conexión causa-efecto.

Según este punto de vista, el docente debe estar dispuesto a que una cosa conduzca a la otra, a salirse del modelo o patrón trazado y a no ver a los niños a través de un prisma tradicional, es decir, por medio de actitudes estereotipadas. Debe relacionarse con los educandos como verdaderas personas: *a no ser que dispongamos de maestros creativos, los alumnos que se atrevan a crear, imaginar y cuestionar, seguirán siendo marginados por maestros hostiles.*

2.2.8.1. Importancia de la creatividad

Desde mediados del siglo XX, diversos autores con variados enfoques, exponen sus posturas frente a la creatividad. Uno de los pioneros, sobre el tema es Guilford (1959) quien plantea que los seres humanos tienen dos clases de pensamiento; el convergente que se relaciona con la lógica y el divergente con la creatividad (Arango y Henao, 2006:01).

Según el autor, sostienen Arango y Henao (2006:02) el pensamiento divergente se mueve en varias direcciones; buscando la mejor forma para resolver los problemas que siempre enfrenta como nuevos y para los que no tiene patrones de solución, pudiendo dar una gran variedad de soluciones apropiadas más que una única correcta.

El pensamiento divergente es amplio porque requiere la producción del mayor número de respuestas a problemas del tipo de: "Diga todas las maneras en que se puede usar una hoja de papel", o de: "Escriba el mayor número posible de palabras que empiecen con la letra b". Según Guilford (1959) el pensamiento divergente constituye un importante factor de la creatividad; debido a que puede llegar a ser una forma diferente y original de resolver los problemas. Otra característica importante del pensamiento divergente es su desvinculación de patrones preestablecidos: su libertad, que permite a las ideas fluir (Arango y Henao, 2006:02).

Fonseca y Quispe (2015:39) citando a Arango y Henao, (2006), respecto a la importancia de la creatividad, plantean que:

Otros autores, como Torrance (1960) define la creatividad como una forma de pensamiento que se encarga de percibir elementos faltantes o que no encajan, de formular hipótesis, probarlas y modificar los resultados en algunos casos recomprobando las hipótesis. Para Lowenfeld (1980) la capacidad creadora ha sido definida como flexibilidad de pensamiento, fluidez de ideas, hallar ideas nuevas o relacionar cosas; también se considera como la aptitud de pensar en forma diferente a la de los demás.

Por otro lado, Ausubel *et al* (1998), define, la creatividad como una capacidad innata, es decir, como una capacidad particularizada y sustancial, que nace con el individuo y que difícilmente el ambiente lo puede llegar a desarrollar; sin embargo para estos autores, existen unos rasgos creativos que sí se pueden llegar a desarrollar, y a su vez son funciones de apoyo de la intelectualidad y la personalidad.

Torre (1991), dice Arango y Henao (2006:03) precisa el pensamiento creativo como la capacidad divergente para resolver problemas, cualidad que hoy se refiere al pensamiento creativo. Este autor considera que el pensamiento creativo se desarrolla en los siguientes pasos:

- Preparación: cualquier proceso comienza con el planteamiento de un problema.
- Incubación: se relaciona con la inspiración continua de la realidad que desconoce.
- Iluminación: se corresponde con el resultado del proceso.
- Evaluación y verificación: momento de comprobar si se trata de la mejor idea posible.

Este autor amplía lo anterior definiendo el perfil del sujeto creativo:

- Originalidad
- Flexibilidad
- Producción o fluidez
- Elaboración

- Análisis
- Síntesis
- Apertura Mental
- Comunicación y Sensibilidad para los Problemas
- Nivel de inventiva.

En tanto, Gardner (1995), indican Arango y Henao, (2006:03) analiza la creatividad desde el enfoque de las inteligencias múltiples. Según este autor, el proceso creativo no se ciñe a una sola inteligencia, sino que se da en un dominio que conlleva a la resolución de problemas, esto puede evidenciarse en unos campos más que en otros.

A diferencia de los anteriores autores, otros investigadores han enfatizado en las relaciones entre la imaginación y la creatividad.

Para Vygotsky (1931) un investigador pionero de este enfoque, la imaginación como base de toda imaginación creadora, se manifiesta por igual en todos los aspectos de la vida cultural, posibilitando la creación artística, científica y técnica. En este sentido, absolutamente todo lo que nos rodea y ha sido creado por la mano del hombre, todo el mundo de la cultura, a diferencia del mundo de la naturaleza, todo ello es producto de la imaginación y de la creación humana, basada en la imaginación. Del mismo modo existe creación cuando el ser humano imagina, combina, modifica y crea algo nuevo, por insignificante que esta novedad parezca al compararse con las realizaciones de los grandes genios. Morales (1998) resumiendo el enfoque de Vygotsky, señala que: “la creatividad se corresponde con una actividad cerebral que aparte de retener y reproducir

experiencias previas, elabora sobre la base de estos nuevos planteamientos”. Según este autor, Vygotsky ve la imaginación creadora como un proceso mental interno que se relaciona con factores externos los cuales pueden ser estimulados por medio de estrategias adecuadas (Arango y Henao, 2006:03).

Para Osborn (1979) “la imaginación es el principio motor de toda actividad creativa, y le atribuye dos funciones fundamentales: encontrar ideas y transformar lo encontrado. Así mismo, la imaginación es una de las capacidades más específicas del hombre. Por medio de esta capacidad éste combina, reúne y asocia imágenes e ideas que pueden conducirle a encontrarle nuevas soluciones a los problemas y trabajos creativos. Si esta capacidad no se ejercita, será muy difícil que la creatividad aparezca” (citado en Arango y Henao, 2006:03 y Fonseca y Quispe, 2015:40)

Para Khatena (1995:68):

La imaginación podría definirse como la capacidad de la mente de considerar elementos que no están presentes en los sentidos” Se habla de la imaginación como la capacidad de producir imágenes, esta puede depender de la percepción del mundo exterior, o una producción espontánea o de imágenes interiores. Menchen (2002) define la imaginación como “capacidad mental que implica la formación de representaciones de personas, objetos o situaciones que no se encuentran presentes en el momento actual. Imaginar equivale a construir imágenes mentales, visualizar, asombrarse, soñar e ir más allá de lo percibido o lo real.

Complementando lo anterior, autores como Artola, T. Ancillo, I. Barraca, J. Mosteiro, P (2002: 11, citado por Arango y Henao, 2006) explican que:

En términos generales suele distinguirse entre imaginación reproductora e imaginación creadora o fantasía. Las imágenes reproductivas son aquellas que reproducen o repiten una percepción anterior en ausencia del objeto que la produce. Las imágenes creativas son aquellas que no reproducen percepciones anteriores, sino que son producidas por el sujeto, es decir, se construyen formas nuevas. Implica reunir intencionadamente imágenes anteriores para sacar de ellas nuevas combinaciones.

Por lo dicho, se entiende entonces, que la imaginación creativa como el resultado de factores intelectuales y emocionales implicando la capacidad de reexperimentar imágenes de forma que estas evoquen a su vez otras imágenes. Para que esta capacidad se estimule adecuadamente es necesario hacer referencia al uso de la “parte fantástica” del cerebro, a la capacidad de inventiva. Es uno de los recursos más valiosos que nos ayuda a dar respuesta exitosa a miles de situaciones de la vida cotidiana. Muchas personas creativas describen que “ven” la solución de un problema a través de una imagen: así los pintores ensayan ideas en su mente y los escritores suelen visualizar escenas y tramas antes de ponerse a escribir.

Según Menchén (1998) en este proceso de formación de imágenes suelen distinguirse tres fases:

- Reproducción de experiencias sensoriales.

- Transformación de estas imágenes en combinaciones nuevas.
- Construcción de nuevas imágenes, incluso de aquellas que nunca han existido.

El desarrollo de la imaginación requiere del fomento de tres capacidades:

- La fantasía: implica salir de las percepciones cotidianas y alejarse del mundo real.
- La intuición: implica la visión súbita de algo de una manera nueva y peculiar.
- La asociación: implica la capacidad de unir y combinar ideas, palabras e imágenes que en apariencia no guardan relación alguna.

Para lograr una adecuada estimulación de la imaginación creativa es fundamental fomentar las tres capacidades de forma equitativa, buscando con ello explotar el potencial imaginativo que todos los seres humanos poseen.

2.2.9. Evaluación de la creatividad

Según Educar Chile (2012) la creatividad en el contexto escolar contemporáneo se reconoce como una habilidad significativa a desarrollar en los escolares. “El rol que tiene el sistema escolar en el desarrollo de la creatividad es enorme ya que, si bien por naturaleza estamos hechos para ser creativos, tenemos que luchar constantemente contra los 'enemigos' que nos impiden actualizar nuestro potencial” (Educar Chile, 2012:01)

Según la fuente referida - Educar Chile (2012:01) - la creatividad permite el desarrollo del estudiante en diferentes planos como el personal, social, cultural e incluso económico. Veamos textualmente lo que se plantea a través de diferentes autores como Annarella, (1999); Craft, (2000); Fatt, (1998); Ball, (1994); Hargreaves, (1994); Heeboll, (1997).

- *En lo personal*: los estudiantes logran encontrar con mayor facilidad su propio camino laboral y profesional futuro y se comprometen mejor con su aprendizaje (Annarella, 1999; Craft, 2000).
- *En lo social*: se promueven las prácticas de colaboración, el trabajo en equipo y el compromiso institucional (Fatt, 1998).
- *En lo cultural*: los alumnos logran participar de mejor manera en una cultura democrática, afrontan el cambio y reconocen que pueden transformar y crear su propia cultura (Ball, 1994; Hargreaves, 1994).
- *En lo económico*: se fomenta por ejemplo la cultura emprendedora (Heeboll, 1997).

Para evaluar la creatividad no existe un único instrumento válido, existen varios; sin embargo, para la presente investigación se ha utilizado la rúbrica validada por especialistas; cuya estructura se organiza en las dimensiones de Fluidez creativa, Flexibilidad creativa, Originalidad creativa y Viabilidad y sensibilidad creativa en el que se propone criterios e indicadores que algunos autores tanto del ámbito de la creatividad como de la evaluación han venido trabajando, considerando que se debe

dejar una ventana abierta hacia el cambio, la modificación e incorporación de otros criterios al respecto.

A continuación, se toma como referencia al estudio realizado Fonseca y Quispe (2015: 43-44) en el que explican los puntos mencionados y los cuales se han empleado en esta investigación.

2.2.9.1. Fluidez creativa

La fluidez o productividad creativa es la capacidad para producir ideas en cantidad y calidad de una manera permanente y espontánea, expresión, variedad y agilidad de pensamiento funcional.

Según Fonseca y Quispe (2015: 43) existen “tres tipos de fluidez: de ideas, desde una palabra a una narración; de asociación, que es la capacidad para producir una diversidad de respuestas que impliquen el establecimiento de relaciones, y de expresión, que se refiere a la facilidad para producir una secuencia coherente de palabras”.

Esta dimensión, por definición, permite tomar en cuenta la producción pródiga de ideas, un mayor número de soluciones a situaciones o problemas. Por tanto, en un estudiante la fluidez se vería demostrada por la contribución de muchas ideas, muchas respuestas, muchas soluciones, procedimientos, recursos, etc.

Asimismo, se entiende por fluidez creativa a la capacidad de sacar ventaja de la situación que se desarrolla y se aprovecha cada elemento o paso de un proceso como una nueva situación que permite evaluar el problema dado, antes de seguir con el

mismo proceso, sino que se reinventa y se crea una nueva situación. En este tipo de creatividad involucra el aspecto cuantitativo, es decir, está relacionado con la productividad de ideas o con el número de respuestas en una situación concreta. La fluidez creativa, entonces, es la cantidad de ideas que una persona, en este caso, el niño puede producir respecto a un juego o tema definido.

2.2.9.2. Flexibilidad creativa

Respecto a la flexibilidad Educar Chile (2012) coinciden en señalar que es la capacidad del niño para organizar los hechos dentro de diversas y amplias categorías, argumentación, versatilidad y proyección. La flexibilidad de pensamiento permite la facilidad para cambiar la manera de entender o de interpretar una tarea o para cambiar de estrategia en el momento de realizarla.

Es la habilidad para considerar una amplia variedad de soluciones diferentes a un problema. El niño debe ser capaz de abandonar sin problema formas de pensar adquiridas y adoptar nuevas. Existe la llamada *flexibilidad espontánea* caracterizada por la producción de gran variedad de ideas. Así mismo la *flexibilidad adaptativa*: puede generalizar los requerimientos de un problema para encontrar una solución. Por tanto, para ser flexible se requiere visualizar diversas categorías de respuestas. Otra forma de explicar la flexibilidad es entendiéndola como cambios, modificaciones, replanteamientos, reorientaciones, reinenciones, reinterpretaciones, y transformaciones de las situaciones u objetivos originales. La flexibilidad, por tanto, es entendida como

la capacidad que tienen las personas para cambiar de modo de pensar y permite realizar clasificaciones de diferentes maneras y abordar un problema desde diferentes perspectivas (Fonseca y Quispe, 2015:44).

En tanto, Calzada (2013: 20) en su tesis titulada *La creatividad en educación infantil*, plantea que “la flexibilidad es la variedad y heterogeneidad de las ideas producidas; nace de la capacidad de pasar fácilmente de una categoría a otra, de abordar los problemas desde diferentes ángulos. Se mide no por el número absoluto, sino por la cantidad de clases y categorías”. Es decir, “es la capacidad de adaptación a las situaciones nuevas y a los cambios. Se define también como la producción de gran variedad de ideas y alude a la facilidad con que la persona puede pasar de una categoría de respuesta a otra, es decir, usar un mismo estímulo o una misma respuesta para diferentes propósitos.

Por lo planteado y analizado en los párrafos anteriores, la flexibilidad implica una capacidad básica de la persona de adaptarse en contraste a una condición rígida. Esta capacidad está referida al manejo de variadas categorías de respuestas frente a una situación.

2.2.9.3. Originalidad creativa

De modo general la originalidad es la capacidad de emitir respuestas, que además de ser estimadas validas, resulten nuevas, novedosas, inesperadas, imprevistas y que, por lo tanto, provoquen un impacto o impresión positiva. O de otra manera se puede definir que la originalidad significa que son respuestas no habituales

que pueden darse en determinada situación, en este caso hablamos de la situación de juego de los niños, así como el número y diversidad de soluciones aportadas frente a esa realidad o situación concreta. El concepto se refiere también a la infrecuencia de respuestas en un grupo de personas; implica el uso de ideas que no son obvias o que no son comunes.

La originalidad es la capacidad del individuo para generar ideas y productos cuya característica es única, de gran interés y aportación comunitaria o social, la novedad, manifestación inédita, singularidad e imaginación. Es la habilidad que tienen las personas de aportar ideas novedosas, diferentes, únicas y apartadas de la normalidad o convencionalidad. Para su surgimiento se requiere del rompimiento con esquemas establecidos, ideas o modelos rígidos y, por otra parte, sugiere poner en práctica ideas activadoras o bien la yuxtaposición de éstas, integración o relación de elementos distantes y reestructurar o reelaborar modelos ya asumidos. La originalidad es la habilidad de producir ideas o respuestas poco frecuentes (Fonseca y Quispe, 2015:44).

En síntesis, la originalidad creativa es la capacidad de producir respuestas no esperadas e ingeniosas a partir de premisas muy distantes. Un niño propone ideas que estadísticamente están fuera de lo habitual. Propone respuestas extraordinarias frente a una realidad que necesita una solución. “Un ejemplo son las asociaciones remotas: el alumno puede establecer asociaciones entre elementos remotos entre sí en el tiempo o el espacio, o remotos desde el punto de vista lógico. Por ejemplo, asociar un lápiz

con una nube para encontrarles alguna semejanza; o relacionar las formas de las ventanas de una casa con las siluetas de los animales del zoológico” (Ibíd., 2015:44).

Finalmente, Calzada (2013: 20) sostiene que: “La originalidad, es la rareza relativa de las ideas producidas: de una población de cien personas sólo a dos o tres se les ocurre tal idea; allí el pensamiento es original. Cabe recordar que la creatividad a menudo hay que buscarla no precisamente en el qué, sino en el cómo. Un hecho es original cuando es único e irrepetible, brillante y contempla valores que para otros pasaron inadvertidos. Se debe establecer en relación a un grupo y momento determinado, puesto que no es lo mismo una respuesta original para un niño del ámbito rural que para uno de ciudad”.

2.2.9.4. La viabilidad y sensibilidad creativa

La viabilidad y la sensibilidad en términos generales, es la capacidad de producir ideas y soluciones que pueden ser realizables en la práctica (Angulo y Hernández 2013). Existen diversas ideas que teóricamente son congruentes o realizables, pero que resultan difíciles o complicadas de materializarse.

Está dicha que la viabilidad es la capacidad, si hablamos de niños, de producir ideas y soluciones que sean realizables en la práctica, según su capacidad y la edad o el contexto en el que se desenvuelven. Por ejemplo, los niños presentarán nuevas soluciones o tendrán nuevas ideas sobre un juego o alguna actividad que están realizando.

Por otra parte, Ballesteros (2013:3) al relacionar la sensibilidad y viabilidad creativa manifiesta lo siguiente:

El individuo creativo es sensible a los problemas, necesidades, actividades y sentimientos de los otros; además percibe todo lo extraño, inusual o prometedor que poseen las personas, materiales o situaciones con las que trabaja. Además, tiene que ver con la sensibilidad para los problemas, que le permite evaluar su viabilidad de manera sensata, que consiste en tratar de desentrañar las cuestiones que suponen un obstáculo, descubrir errores, las carencias u omisiones que impulsan a proporcionar respuestas en constante afán de perfeccionamiento.

Finalmente, la viabilidad y la sensibilidad creativa significan la capacidad de la persona de poder realizar una idea concebida. Muchas veces en el saber cotidiano o popular, no se ha entendido a plenitud este componente por creer que la persona creativa estar “viviendo en sueño del imposible”. Pero es fundamental que se tenga en cuenta que la creatividad relacionada a la sensibilidad y viabilidad es el que marca la diferencia porque ha desarrollado la capacidad de generar nuevas ideas, ideas innovadoras y no comunes.

2.3. DEFINICIÓN CONCEPTUAL

2.3.1. El juego: El juego posee la capacidad de afectar y ser afectado a su vez por el mundo externo y por los valores de quien juega. El juego permite al niño descubrir que es limitado debido a las reglas y patrones del propio juego. Esto se traducirá y favorecerá la personalidad de un adulto libre y normativo. La

limitación o actitud normativa va a ser una experiencia positiva que redundará en beneficio de su desarrollo y creará su estilo de vida, al regir y limitar las experiencias desde una forma normativa (Russel, 1970).

2.3.2. Creatividad: La creatividad implica ser imaginativo, ir más allá de lo obvio, ser consciente de lo no convencional, ser original de algún modo, pero no está necesariamente relacionado con un resultado o producto (Craft, 2000, citado en Educar Chile, 2012:04). De acuerdo a Seltzer y Bentley (1999 citado en Educar Chile, 2012:04) la creatividad es la aplicación de conocimientos y habilidades de manera de lograr una meta valiosa. Para lograr esto, los estudiantes deben tener cuatro cualidades fundamentales: 1) la capacidad de identificar nuevos problemas (en lugar de depender de otros para definirlos). 2) la capacidad de transferir el conocimiento adquirido en un contexto a otro con el fin de resolver un problema. 3) una creencia en el aprendizaje como un proceso gradual, en el que los intentos repetidos eventualmente conducen al éxito. 4) la capacidad de concentrarse en la realización de un objetivo o conjunto de objetivos (Educar Chile, 2012:04).

2.3.3. Juegos creativos: El desarrollo de la creatividad en el ser humano va inmerso en el desarrollo mismo del niño, forma parte del mismo proceso, de los mismos estadios por los que pasa todo hombre en su proceso de maduración y se ve afectado por las mismas influencias ambientales de éste. Es la forma en que la

conducta del sujeto, en su producción en general y en su forma de enfrentar los diversos problemas vitales (Gómez 2009).

2.3.4. Fluidez creativa: La fluidez es la capacidad para producir ideas en cantidad y calidad de una manera permanente y espontánea, expresión, variedad y agilidad de pensamiento funcional (López, 2005).

2.3.5. Flexibilidad creativa: La flexibilidad de pensamiento constituye la facilidad para cambiar la manera de entender o de interpretar una tarea o para cambiar de estrategia en el momento de realizarla (Educar Chile, 2012:04). Es la capacidad de *cambiar con facilidad* de un tipo de pensamiento a otro.

2.3.6. La originalidad creativa: Es la capacidad del individuo para generar ideas y productos cuya característica es única, de gran interés y aportación comunitaria o social, la novedad, manifestación inédita, singularidad e imaginación (Educar Chile, 2012:04).

2.3.7. Viabilidad y sensibilidad creativa: Es la capacidad de producir ideas y soluciones realizables en la práctica. Hay muchas ideas que teóricamente pueden ser acertadas, pero que resultan imposibles y difíciles de realizarse. En esta variable la viabilidad y la sensibilidad no sólo se refieren al aspecto cognoscitivo sino también al actitudinal. (Angulo y Hernández 2013).

2.3.8. Fluidez: Guilford (1959), lo define como uno de los indicadores de la creatividad, concretamente la capacidad para pensar y/o dar varias soluciones a un problema.

2.3.10. Pensamiento divergente: es aquel en el que el sujeto partiendo de relaciones previamente dadas trata de averiguar otras nuevas (Guilford, 1959).

2.3.11. Proceso creativo: proceso dinámico y continuo que representa la capacidad de expresión creativa que posee un individuo cuando se le da libertad para ello (López, 2005).

CAPÍTULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE CAMPO

El presente trabajo de investigación realizado en la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi del 2 016, tuvo como objetivo central describir la influencia de los juegos infantiles como recurso pedagógico en el desarrollo de la creatividad en niños de cinco años; para ello, se ha seguido diferentes etapas como a continuación se describe:

1. Terminada la elaboración del proyecto de investigación se hizo una primera coordinación con la dirección de la institución educativa a fin de recoger los datos necesarios a través del instrumento de la matriz valorativa diseñados para el caso.
2. En el proceso de aplicación de los Juegos infantiles como recursos para el desarrollo de la creatividad se ha trabajado en diferentes áreas curriculares que corresponden al Nivel Inicial de 3 a 5 años de edad en Comunicación, Personal Social, Psicomotricidad, Ciencias, Tecnología y Matemática (Currículo Nacional: 2 016: 87).
3. La intervención para el recojo de información se empezó el 11 de julio hasta el 22 del mismo mes y se ha retomado desde el 08 de agosto hasta el 05 de setiembre. Se ha realizado un total de 19 clases experimentales y dos

evaluaciones referidas a las etapas del pre como del post-test. El pre-test se aplicó el 11 de julio y el post-test el 05 de septiembre. Las clases experimentales se realizaron los días lunes, miércoles y viernes, dos horas pedagógicas de clase por semana.

4. Finalizado el recojo de información se realizó la socialización y la posterior tabulación estadística teniendo en cuenta los indicadores de logro planteados en los instrumentos. Los datos tabulados fueron llevados a cuadros estadísticos para determinar los niveles de influencia de los juegos infantiles como recurso pedagógico en el desarrollo de la creatividad.

3.2. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS Y PRUEBA DE HIPÓTESIS

Descripción de la aplicación del pre-test

El pre test consistió en la aplicación de la Matriz Valorativa como instrumento de evaluación para determinar la influencia de los juegos infantiles en el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de edad de nivel Inicial, teniendo en cuenta la escala vigesimal (00-20 puntos).

Un primer acercamiento reveló claramente ciertas deficiencias en los aspectos de la *fluidez o productividad creativa, flexibilidad creativa, originalidad creativa, viabilidad y sensibilidad creativa.*

Para la aplicación del pre-test se consideró en la matriz valorativa la siguiente escala de valoración que responde a los rangos de AD (18-20), A (14-17), B (11-13) y C (00-10).

Descripción de la aplicación del pos test

Al igual que en la etapa del pre test se utilizó la matriz valorativa (rúbrica) como instrumento de medición con los mismos indicadores del pre-test. La finalidad de la aplicación del pos test ha sido verificar los niveles de influencia de los juegos infantiles en el desarrollo de la creatividad. Asimismo, se consideró la misma escala que responde a los rangos de AD (18-20), A (14-17), B (11-13) y C (00-10).

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE PRE-TEST

Con la finalidad de recabar información sobre el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años del grupo experimental, se elaboró la matriz valorativa (rúbrica) como instrumento de investigación. Aplicado el instrumento en su primera etapa los resultados que arroja son como se describe:

Tabla 01: Matriz de puntuaciones obtenidas en el pre test del grupo experimental

ALUMNO	DIMENSIONES				PUNTAJE
	Fluidez creativa	Flexibilidad creativa	Originalidad creativa	Viabilidad y sensibilidad creativa	TOTAL
1	2	1	2	1	6
2	3	2	1	2	8
3	1	2	2	1	6
4	3	2	3	2	10
5	1	1	1	1	4
6	2	2	2	2	8
7	4	3	3	2	12
8	2	4	3	4	13
9	4	2	3	4	13
10	3	2	4	3	12
11	2	2	3	4	11
12	4	2	4	3	13
13	3	4	1	4	12
14	3	4	3	3	13
15	3	4	4	4	15
16	4	4	4	4	16

Los indicadores sometidos a prueba han sido referidos a las dimensiones *fluidez creativa* (propone múltiples soluciones ante una situación problemática); *flexibilidad creativa* (organiza los hechos dentro de diversas y amplias categorías; modifica y varía su comportamiento, actitudes, objetos, objetivos y método); *originalidad creativa* (muestra originalidad en la producción de respuestas y soluciones y emplea óptimamente los recursos, redefine funciones y usos e innova acertadamente); *viabilidad y sensibilidad* (crea y desarrolla la capacidad de producir ideas y soluciones realizables en la práctica).

Frecuencia de logros del pre- test

Tabla 02. Distribución de frecuencia de los resultados del pre-test del grupo experimental

NIVELES	NIVELES	f _i	h _i %
APRENDIZAJE EN INICIO	C	6	37.5%
APRENDIZAJE EN PROCESO	B	8	50.0%
APRENDIZAJE LOGRADO	A	2	12.5%
SOBRESALIENTE	AD	0	0.0%
Totales		16	100.0%

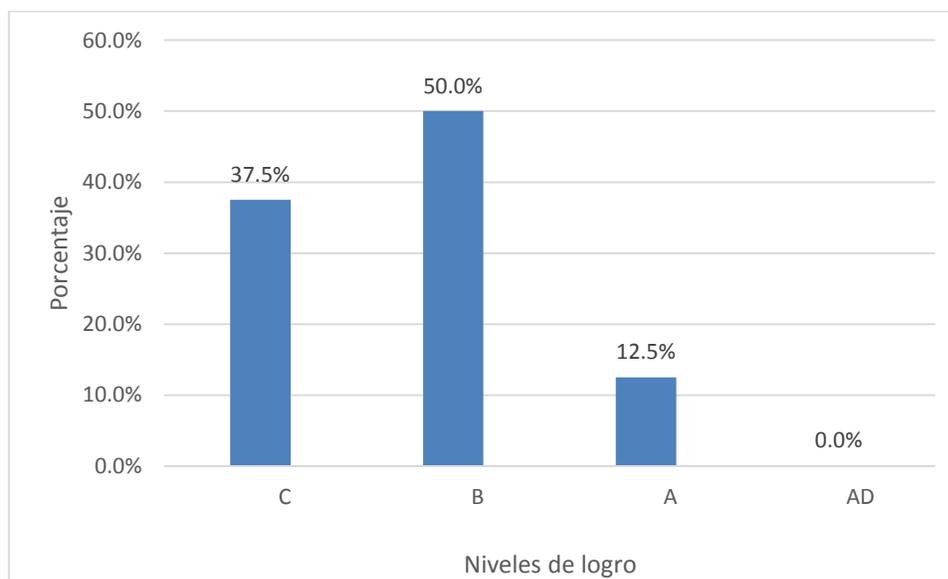


Figura 01. Distribución porcentual de los resultados del pre – test del grupo experimental

Interpretación: En la tabla 02 y figura 01 se observa que de las 16 unidades de observación del grupo experimental en la pre prueba, el 37.5% (6) muestra que están en aprendizaje de Inicio; mientras que el 50% (8) están en Proceso. En promedio el 87.5% de los niños se encuentra en el rango de 00 – 13 que comprende en inicio y en proceso; y solo el 12.5% (2) se ubicó en el nivel de aprendizaje Logrado ‘A’ y ninguno en Sobresaliente ‘AD’.

Presentación de resultados por dimensiones

Considerando la tabla 6 de los anexos, se obtiene las siguientes frecuencias:

Tabla 03. Resultados analíticos por dimensiones del pre – test

NIVELES	Fluidez creativa		Flexibilidad creativa		originalidad creativa		viabilidad y sensibilidad creativa	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
C	5	31.3%	9	56.3%	6	37.5%	8	50.0%
B	5	31.3%	5	31.3%	4	25.0%	2	12.5%
A	6	37.5%	2	12.5%	6	37.5%	6	37.5%
AD	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
Totales	16	100.0%	16	100.0%	16	100.0%	16	100.0%

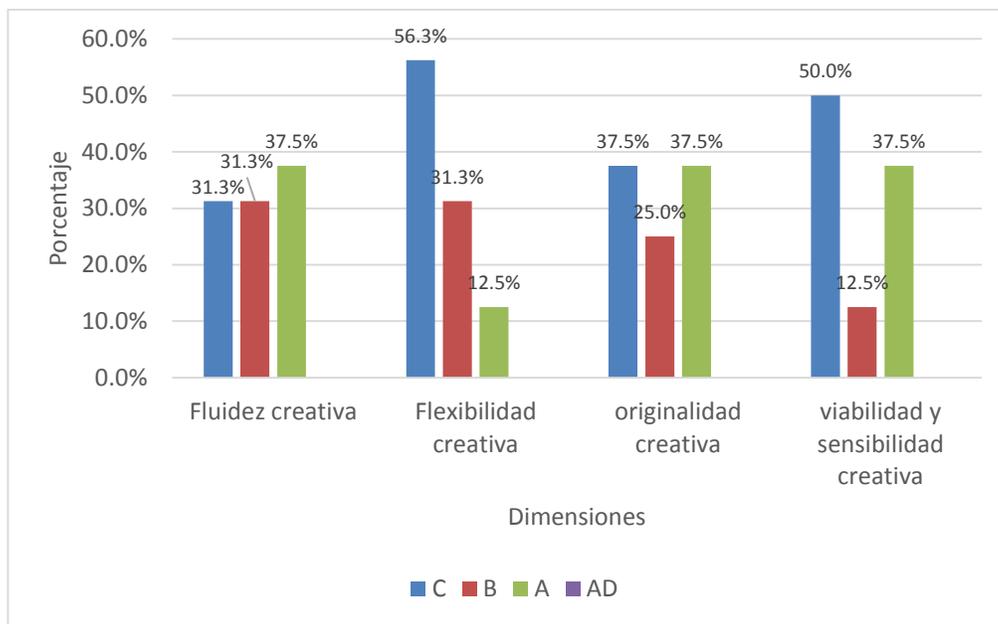


Figura 02. Resultados analíticos porcentuales por dimensiones del pre – test

Interpretación: En la tabla 03 y figura 02, se observa que en los resultados del pre test en el grupo experimental:

- En la dimensión Fluididad creativa: Los cinco alumnos, que representan el 31,25% se ubicaron en nivel de Inicio, cinco en Proceso, que es también 31.25%; seis en el aprendizaje Logrado, que estadísticamente es 37.5% y ninguno alcanzó el nivel Sobresaliente. Los indicadores medidos en esta dimensión han sido planteados de la siguiente manera: Expresa *agilidad* en la participación del juego propuesto por el docente; da variadas soluciones en *tiempo corto* ante una situación problemática en el contexto del juego; propone con *inmediatez* variadas respuestas en una situación

de juego; asume con *facilidad* las instrucciones de la naturaleza y las reglas del juego; y, asume con *facilidad e inmediatez* su rol en el contexto del juego.

- En la dimensión flexibilidad creativa: Nueve alumnos, que representan el 56.25% se ubicaron en nivel de Inicio, 5 en Proceso, que es 31.25%; dos se ubicaron en el nivel de aprendizaje Logrado que representan el 12.5% y ninguno en el nivel Sobresaliente. Los indicadores medidos han sido los siguientes: Tiene la capacidad *cambiar* un juego según su interés o según las circunstancias; se *adapta* con facilidad a las circunstancias del juego propuesto; modifica o *varía* su comportamiento y actitudes dependiendo del tipo de juego que se le propone; *adapta* un juego según sus intereses; y, *cambia de roles* dando respuestas con creatividad a diversas situaciones de juego.
- En la dimensión originalidad creativa: Seis alumnos, que representa el 37.5% se ubicaron en nivel de Inicio; mientras el 25%, cuatro niños, se ubicaron en el nivel de logro aprendizaje en Proceso; además, seis, que representa el 37.5% se ubicaron en el nivel de aprendizaje Logrado; finalmente ninguno alcanzó el nivel de Sobresaliente. En este análisis los indicadores medidos han sido los siguientes: Tiene ideas *novedosas y estrategias diversas* en el desarrollo del juego colectivo o individual; crea *nueva versión* de un juego e innova asertivamente; participa en realizar *diferentes versiones* de un juego; *incorpora* nuevos elementos al juego: integrantes, juguetes, etc.; y, *personaliza* los juguetes para realizar un juego que le permite tener experiencias genuinas (lo juguetes tienen nombre, hablan, lloran, participan activamente con ellos, etc.).

- En la dimensión viabilidad y sensibilidad creativa: Ocho alumnos, que representan el 50% se ubicaron en el nivel en Inicio; mientras el 12.5%, dos niños, se ubicaron en el nivel aprendizaje en Proceso; 6 alumnos que representan el 37.5% se ubicaron en el nivel de aprendizaje Logrado, pero ningún estudiante se ubicó en el nivel de aprendizaje Sobresaliente. Los indicadores medidos han sido los siguientes: *Organiza* a sus compañeros y realiza el juego según sus intereses y las circunstancias respetando las reglas del juego; desarrolla la capacidad de *producir ideas y soluciones* realizables en la práctica del juego; reflexiona y se da *cuenta de lo positivo y negativo* de las acciones en el juego; siente *motivación* por el juego mostrando curiosidad por descubrir y experimentar nuevas situaciones, y, expresa sus *emociones* a través de gestos, movimientos corporales o palabras, y reconoce algunas emociones de los demás.

Cabe destacar que ningún estudiante se ubicó en el nivel Sobresaliente; en tanto, la mayoría de estudiantes está en Inicio del aprendizaje. Notamos una diferencia marcada en la dimensión flexibilidad creativa con 56.25%, seguida por la viabilidad y sensibilidad creativa con 50%.

Los datos descritos en esta primera evaluación confirman que antes de la intervención pedagógica con los juegos infantiles como recurso pedagógico hay un incipiente desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años de edad de la institución educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi – 2016.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DEL POST-TEST

Tabla 04: Matriz de puntuaciones obtenidas en el post test del grupo experimental

ALUMNO	DIMENSIONES				PUNTAJE
	Fluidez creativa	Flexibilidad creativa	Originalidad creativa	Viabilidad y sensibilidad creativa	TOTAL
1	3	4	2	1	10
2	3	3	1	2	9
3	3	2	3	4	12
4	4	3	3	3	13
5	3	5	3	2	13
6	3	3	3	3	12
7	4	3	3	4	14
8	3	3	5	5	16
9	4	3	4	5	16
10	4	4	5	4	17
11	3	4	4	5	16
12	4	3	5	4	15
13	5	5	4	5	19
14	4	5	5	4	18
15	5	5	5	5	20
16	4	5	5	4	18

Frecuencia de logros del post- test

Tabla 05. Distribución de frecuencia de los resultados del post- test del grupo experimental

NIVELES	f_i	$h_i\%$
C	2	12.5%
B	4	25.0%
A	6	37.5%
AD	4	25.0%
Totales	16	100.0%

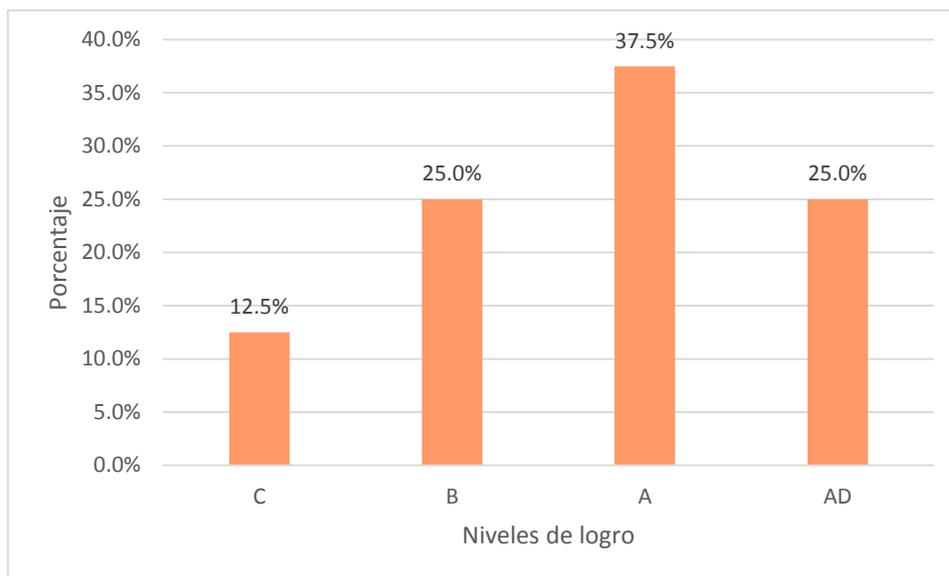


Figura 03. Distribución porcentual de los resultados del post-test del grupo experimental.

De la observación de la tabla 05 y figura 03 se describe que de las 16 unidades de observación del grupo experimental en el pos test, el 12.5% (2) muestra que están en nivel de aprendizaje en Inicio; el 25% (4) están en proceso; el 37.5% (6) se ubicó en el nivel Logrado y el 25% (4) alcanzó el nivel Sobresaliente.

Esto nos permite concluir que la mayoría de estudiantes obtuvo puntuaciones aprobatorias del 62.5%, de los niveles de aprendizaje Logrado (37,5%) y Sobresaliente (25%), lo cual demuestra que los juegos infantiles como recurso pedagógico permiten el incremento significativo en el desarrollo de la creatividad en las dimensiones de *fluidez creativa*, *flexibilidad creativa*, *originalidad creativa* y *viabilidad* y *sensibilidad creativa* en los niños de cinco años de la Institución indicada.

Presentación de resultados por dimensiones Post- Test

Considerando la tabla 6 de los anexos, se obtiene las siguientes frecuencias:

Tabla 6. Resultados analíticos del post – test

NIVELES	Fluidez creativa		Flexibilidad creativa		originalidad creativa		viabilidad y sensibilidad creativa	
	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
C	0	0.0%	1	6.3%	3	18.8%	3	18.8%
B	8	50.0%	7	43.8%	4	25.0%	1	6.3%
A	5	31.3%	4	25.0%	3	18.8%	7	43.8%
AD	3	18.8%	4	25.0%	6	37.5%	5	31.3%
Totales	16	100.0%	16	100.0%	16	100.0%	16	100.0%

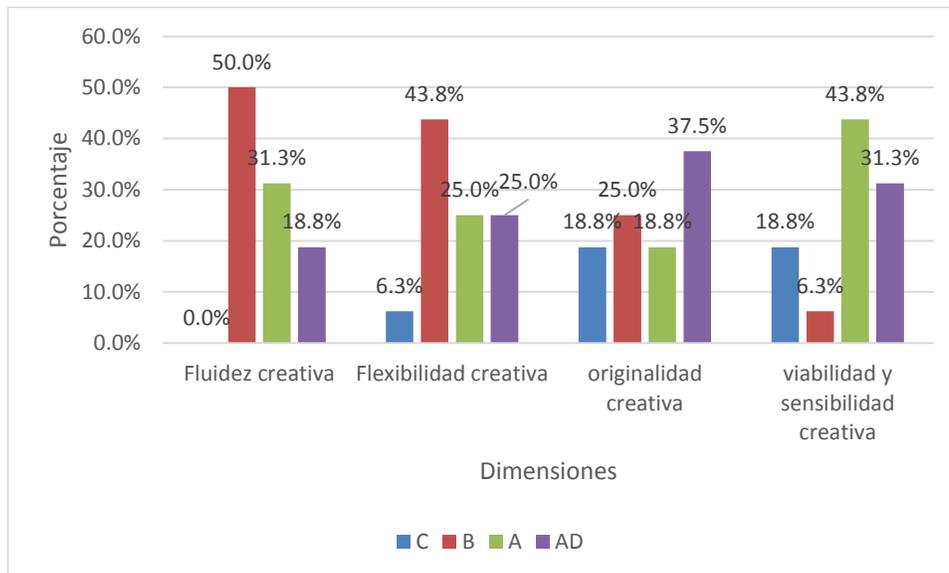


Figura 4. Resultados analíticos del post – test

Interpretación: En la tabla 06 y figura 4 se observa que en el pos test del grupo experimental:

- En la dimensión fluidez creativa: Se muestra que ningún alumno, se ubicó en nivel de Inicio; por el contrario, el 50% (8) de ellos se ubicó en el nivel en Proceso, el 31.25% (5) en el nivel Logrado; además, tres, que representan el 18.75% (3) se ubicaron en el nivel Sobresaliente.
- En la dimensión flexibilidad creativa: Solo el 6.3% (1) se ubicó en el nivel Inicio; en tanto que el 43.75% (7) se ubicaron en el nivel en Proceso, el 25% (4) en el nivel Logrado y similarmente otro 25% (4) en el nivel sobresaliente.
- En la dimensión originalidad creativa: Se muestra que 18.75% (3) de alumnos se ubicó en el nivel de Inicio; mientras el 25% (4), en el nivel en Proceso; además, el 18.75% (3) se ubicó en el nivel Logrado; y, finalmente el 37.5% (6), alcanzó el nivel Sobresaliente.
- En la dimensión viabilidad y sensibilidad creativa: Se muestra que el 18.75% (3) se ubicó en el nivel en Inicio, el 6.25% (1) en Proceso, 43.75% (7) en el nivel Logrado y el 31.25% (5) en el nivel Sobresaliente.

El 43.75% de estudiantes se ubicó en el nivel Logrado; siendo el mayor porcentaje de estudiantes en la dimensión *viabilidad y sensibilidad creativa*; un 0% de estudiantes se ubican en el nivel en Inicio para la dimensión *fluidez creativa*. Es notable el incremento de porcentajes para todas las dimensiones en el nivel Logrado y Sobresaliente.

Tabla 07: Frecuencia de logros del pre-test y post- test

TABLA N° 17				
NIVELES	PRE-TEST		POST- TEST	
	f _i	hi%	f _i	hi%
C	6	37.5%	2	12.5%
B	8	50.0%	4	25.0%
A	2	12.5%	6	37.5%
AD	0	0.0 %	4	25.0%
Total	16	100.0%	16	100.0%

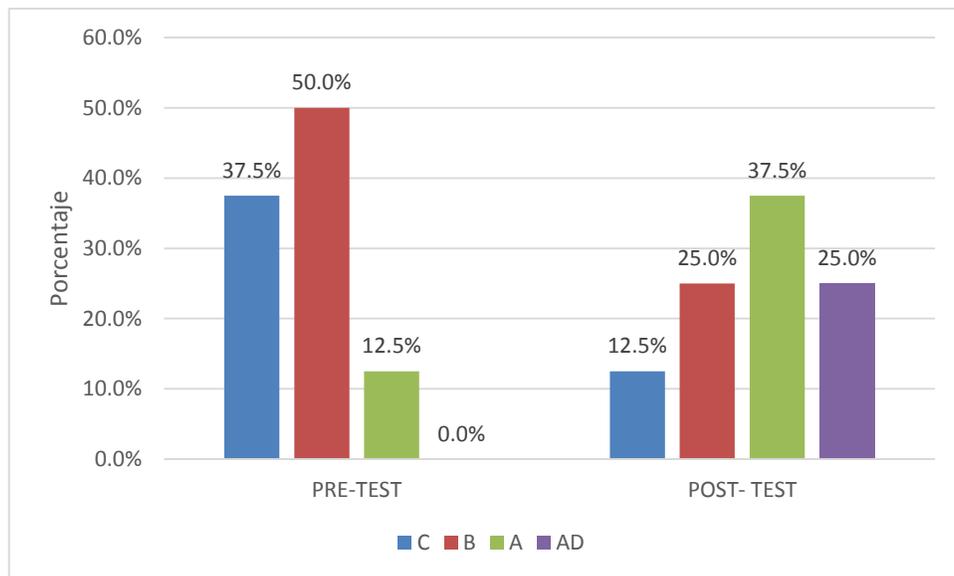


Figura 05: Frecuencia porcentual de logros del pre-test y post- test.

Interpretación:

De la observación de la tabla 07 y figura 05, correspondiente a los resultados del pre test y post test del grupo experimental podemos ver que este grupo obtuvo un promedio superior respecto al pretest,. Esto significa que el grupo experimental ha logrado indicadores superiores en la *fluidez creativa, flexibilidad creativa, originalidad*

creativa y viabilidad y sensibilidad creativa respecto a la etapa anterior a la intervención pedagógica con los juegos infantiles.

En el pre-test seis niños, que representan el 37.5% se ubicaron en el nivel de aprendizaje C, del rango 00 a 10; mientras, en el post test la cantidad de niños ubicados en este rango se redujo a dos, representando el 12.5%. Asimismo, se observa que en el pre test ocho niños se ubicaron en el nivel B (del rango 11 a 13), representando el 50%; pero, en el post test, este porcentaje se reduce al 25% (4 niños). Además, se nota que sólo dos estudiantes, 12.5%, en el pre test, alcanzan a ubicarse en el nivel de aprendizaje A, del rango 14 a 17; pero, esta situación inicial se ve mejorada al final de las intervenciones pedagógicas, donde seis estudiantes, que representan el 37.5% se ubicaron en el rango indicado. Finalmente, ningún alumno, en el pre-test se ubica en el rango AD (18 a 20); pero luego de la intervención pedagógica, cuatro niños lograron este rango que estadísticamente representan el 25%.

Por lo descrito, se concluye que los niños del grupo experimental elevaron significativamente el desarrollo de su creatividad respecto a la pre-prueba.

PRUEBA DE HIPÓTESIS

Para la prueba de hipótesis se ha utilizado el programa Microsoft Excel 2010 y se empleó la prueba de hipótesis t de Student, para muestras pareadas, donde probamos que la diferencia de las medias es significativa en las muestras estudiadas.

Hipótesis General

Ho: El empleo de los juegos infantiles como recurso pedagógico no permite mejorar positivamente el desarrollo de la creatividad en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi – 2016.

Ha: El empleo de los juegos infantiles como recurso pedagógico permite mejorar positivamente el desarrollo de la creatividad en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi – 2016.

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a: \mu_2 > \mu_1$$

1. Determinación del nivel de confianza

El nivel de significancia es: $\alpha = p = 0.05$.

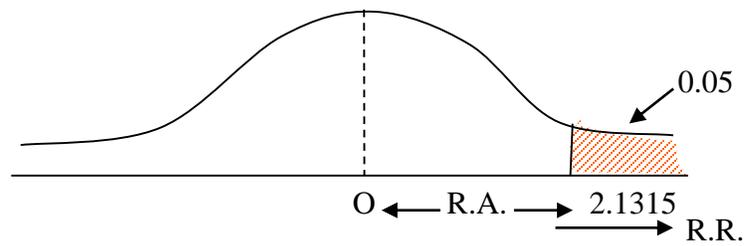
2. Elección del estadístico de prueba

La prueba de hipótesis es la t de Student para muestras pareadas.

3. Se calcula los valores estadísticos

De la tabla 1 de los anexos se obtiene:

Diferencia Media	3.8125
Desviación Estándar	2.0402205
Varianza	0.5100551
T (calculado)	7.4746819
t(0.05, 15)tablas	2.1315



Para un $\alpha = 0.05$ se obtuvo el estadístico $t = 7.47$, el que comparamos con el estadístico de las tablas con 15 grados de libertad $t = 2.1315$

Por lo tanto, como t calculado $>$ t tablas, se puede afirmar que existe diferencia significativa entre las medias debido a la experiencia analizada, es decir se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alternativa.

Decisión:

El empleo de los juegos infantiles como recurso pedagógico sí permite mejorar positivamente el desarrollo de la creatividad en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi en el 2016.

Primera hipótesis específica:

H₀: El juego infantil como recurso pedagógico no facilita el desarrollo de la *fluidez creativa* de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi en el 2016.

Ha: El juego infantil como recurso pedagógico facilita el desarrollo de la *fluides creativa* de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi en el 2 016.

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a: \mu_2 > \mu_1$$

1. Determinación del nivel de confianza

El nivel de significancia es: $\alpha = p = 0.05$.

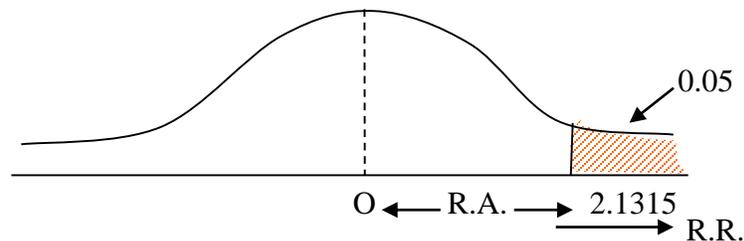
2. Elección del estadístico de prueba

La prueba de hipótesis es la t de Student para muestras pareadas.

3. Se calcula los valores estadísticos

De la tabla 2 de los anexos se obtiene:

Diferencia Media	0.75
Desviación Estándar	0.9331845
Varianza	0.2332961
T (calculado)	3.2225169
t(0.05, 15)tablas	2.1315



Para un $\alpha = 0.05$ se obtuvo el estadístico $t = 3.2225$, que comparamos con el estadístico de las tablas con 15 grados de libertad $t = 2.1315$

Por lo tanto, como t calculado $>$ t tablas, se puede afirmar que existe diferencia significativa entre las medias debido a la experiencia analizada, es decir, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alternativa.

Decisión:

El juego infantil como recurso pedagógico facilita el desarrollo de la *fluidéz creativa* de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi en el 2 016.

Segunda hipótesis específica:

H₀: El juego infantil como recurso pedagógico no influye positivamente en el desarrollo de la *flexibilidad creativa* de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi en el 2 016.

H_a: El juego infantil como recurso pedagógico influye positivamente en el desarrollo de la *flexibilidad creativa* de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi en el 2 016.

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a: \mu_2 > \mu_1$$

1. Determinación del nivel de confianza

El nivel de significancia es: $\alpha = p = 0.05$.

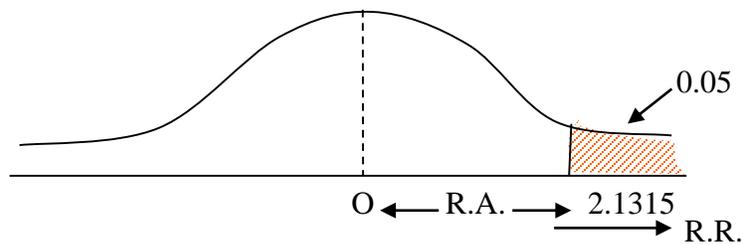
2. Elección del estadístico de prueba

La prueba de hipótesis es la t de Student para muestras pareadas.

3. Se calcula los valores estadísticos

De la tabla 3 de los anexos se obtiene:

Diferencia Media	1.25
Desviación Estándar	0.77459667
Varianza	0.19364917
t(calculado)	6.45497224
t(0.05, 15)tablas	2.1315



Para un $\alpha = 0.05$ se obtuvo el estadístico $t = 6.4549$, que comparamos con el estadístico de las tablas con 15 grados de libertad $t = 2.1315$.

Por lo tanto, como: $t \text{ calculado} > t \text{ tablas}$, se puede afirmar que existe diferencia significativa entre las medias debido a la experiencia analizada, es decir, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alternativa.

Decisión:

El juego infantil como recurso pedagógico influye positivamente en el desarrollo de la *flexibilidad creativa* de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi en el 2 016.

Tercera hipótesis específica:

Ho: El juego como recurso pedagógico no permite el desarrollo de la *originalidad creativa* en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi en el 2 016.

Ha: El juego como recurso pedagógico permite el desarrollo de la *originalidad creativa* en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi en el 2 016.

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a: \mu_2 > \mu_1$$

1. Determinación del nivel de confianza

El nivel de significancia es: $\alpha = p = 0.05$.

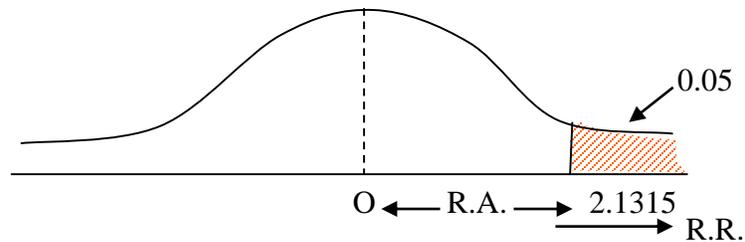
2. Elección del estadístico de prueba

La prueba de hipótesis es la t de Student para muestras pareadas.

3. Se calcula los valores estadísticos

De la tabla 4 de los anexos se obtiene:

Diferencia Media	0.9375
Desviación Estándar	0.77190241
Varianza	0.1929756
T (calculado)	4.85812706
t(0.05, 15)tablas	2.1315



Para un $\alpha = 0.05$ se obtuvo el estadístico $t = 4.858$, que comparamos con el estadístico de las tablas con 15 grados de libertad $t = 2.1315$

Por lo tanto, como t calculado $>$ t tablas, se puede afirmar que existe diferencia significativa entre las medias debido a la experiencia analizada, es decir; se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alternativa.

Decisión:

El juego como recurso pedagógico permite el desarrollo de la originalidad creativa en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi en el 2016.

Cuarta Hipótesis Específica:

H₀: El juego infantil como recurso pedagógico no influye positivamente en el desarrollo de la viabilidad y sensibilidad de los niños de cinco años de la Institución

Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi en el 2 016.

Ha: El juego infantil como recurso pedagógico influye positivamente en el desarrollo de la viabilidad y sensibilidad de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi en el 2 016.

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a: \mu_2 > \mu_1$$

1. Determinación del nivel de confianza

El nivel de significancia es: $\alpha = p = 0.05$.

2. Elección del estadístico de prueba

La prueba de hipótesis es la t de Student para muestras pareadas.

3. Se calcula los valores estadísticos

De la tabla 5 de los anexos se obtiene:

Diferencia Media	1.1875
Desviación Estándar	0.75
Varianza	0.1875
T (calculado)	6.33333333
t(0.05, 15)tablas	2.1315

Para un $\alpha = 0.05$ se obtuvo el estadístico $t = 6.333$, que comparamos con el estadístico de las tablas con 15 grados de libertad $t = 2.1315$.

Por lo tanto como: $t \text{ calculado} > t \text{ tablas}$, se puede afirmar que existe diferencia significativa entre las medias debido a la experiencia analizada, es decir, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alternativa.

Decisión:

El juego infantil como recurso pedagógico influye positivamente en el desarrollo de la viabilidad y sensibilidad de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi en el 2 016.

3.3. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En esta investigación se ha mostrado las ventajas pedagógicas que ofrecen los juegos infantiles como recurso pedagógico en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi en lo que se refiere a la *fluidez creativa, flexibilidad creativa, originalidad creativa y, viabilidad y sensibilidad creativa*.

Mediante diferentes pruebas estadísticas se ha comprobado que existe variados niveles de influencias de los juegos infantiles sobre los indicadores de las dimensiones planteadas.

En base a los datos hallados en lo que sigue, se hace confrontación y la discusión de los principales hallazgos del estudio:

En el trabajo de investigación *El juego infantil como recurso pedagógico en el desarrollo de la creatividad en los alumnos de 5 años de edad de la I.E. Inicial N° 135 del centro poblado libertad, distrito de Llata, provincia de Huamalies – Huánuco, 2015* de Claudio, Fonseca y Quispe (2015) se demuestra que, luego de la intervención pedagógica, con el juego como estrategia para el desarrollo de la creatividad se ha probado que el nivel de logro predominante en lo referente a la creatividad, flexibilidad, originalidad en el grupo experimental ha sido medianamente positivo; ya que del promedio del 81%: 44% en Proceso, 25% en Logrado y 12% en Destacado, se ubicaron en los niveles favorables al logro de los indicadores planteados en la Matriz Valorativa; pero, contrariamente solo 19% se ubicó en el nivel de Inicio.

En contraste y coincidiendo los hallazgos de Franco (2013), Solís y Espinoza (2000) y lo planteado por la Unesco (1999) los resultados de esta investigación permiten afirmar que el uso pertinente de los juegos infantiles, especialmente practicados en la comunidad, en las sesiones de aprendizaje mejora significativamente el desarrollo de la creatividad del niño. Al realizar el análisis estadístico mediante la frecuencia de logros del pre-test y post-test, la prueba de hipótesis permiten corroborar científicamente que el juego infantil llevado pedagógicamente constituye un poderoso recurso educativo en el desarrollo de la creatividad en sus diversas facetas como: *fluidez creativa, flexibilidad creativa, originalidad creativa y viabilidad y sensibilidad*

creativa; así que los diferentes resultados hallados en otras investigaciones y en otros contextos validan y confirman estos hallazgos.

Franco (2013) sostiene que sus hallazgos revelan que juego (...) contribuye al desarrollo integral del niño, pues a través de este el / la niño/a desarrolla la imaginación, el lenguaje, su independencia, la personalidad, la voluntad, el pensamiento; se comunican con lo que les rodea, satisfacen sus deseos de hacer vida social conjuntamente con los adultos, conocen el mundo que los rodea; es un medio para educar el interés por un ulterior trabajo. En tanto, Solís y Espinoza (2000) afirman que los juegos infantiles como estrategia influyen positivamente en el desarrollo de la audición de la voz, en la entonación y coherencia de palabras en la comunicación oral, pues esta estrategia familiariza la expresión oral con el desenvolvimiento dentro del grupo de trabajo, es decir, facilita la expresión oral de los estudiantes investigados. Finalmente, la Unesco (1999) sostienen que los primeros años de estudios resulten una experiencia agradable, es preciso programar las actividades escolares en función de las particularidades de los niños de ese grupo de edad, incapaces todavía de formular un razonamiento, insensibles a las ideas abstractas y atraídos únicamente por cosas concretas y tangibles.

3.4. ADOPCIÓN DE DECISIONES

En la presente investigación a partir de las diferentes pruebas de hipótesis de un nivel de confianza de 95%, que equivale a un valor $\alpha = 0,05$, se ha obtenido $t = 3.2225$,

que comparamos con el estadístico de las tablas con 15 grados de libertad $t=2.1315$ (para la primera hipótesis); para la segunda hipótesis se tiene que $t=3.2225$, que comparamos con el estadístico de las tablas con 15 grados de libertad $t=2.1315$; para la tercera hipótesis se tiene que $t=6.4549$, que comparamos con el estadístico de las tablas con 15 grados de libertad $t=2.1315$; y, finalmente para la cuarta hipótesis se tiene que $t=4.858$, que comparamos con el estadístico de las tablas con 15 grados de libertad $t=2.1315$.

Por tanto, al haberse contrastado las hipótesis específicas, y la hipótesis general que afirma: Si se emplea frecuentemente de los juegos infantiles como recurso pedagógico entonces mejorara significativamente el desarrollo de la creatividad en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi – 2016, queda plenamente demostrada y confirmada.

CONCLUSIONES

La prueba de hipótesis demuestra con claridad que la intervención pedagógica con el juego infantil como estrategia para el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años de edad en lo concerniente a la dimensión de la *fluidez creativa* es positiva al 50%: 31.25% se ubica en el nivel Logrado; 18.75% en Destacado. En tanto, el otro 50% se ubicó en Proceso al logro de los indicadores planteados en la Matriz Valorativa; pero, ningún estudiante se ubicó en el nivel de Inicio.

En relación a la *flexibilidad creativa*, los resultados prueban que el grado de desarrollo que alcanzaron los niños de cinco años de edad de la institución educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca también es un promedio medianamente positivo al 50%: el 25% ubicándose en el nivel Logrado, el 25% en Destacado. Además, los resultados indican que hay que generar estrategias que permitan mejorar estos resultados en el nivel de Inicio que constituye el 6.25% y el 43.75%, en Proceso.

La tercera prueba de hipótesis demuestra que la intervención pedagógica con el juego infantil como estrategia para el desarrollo de la creatividad en los niños en lo referente a la *Originalidad creativa* también es comparativamente positiva al 56.25%: 18.75% se ubica en el nivel de Logrado; 37.5 % en Destacado. En tanto, el otro 25% se ubicó en Proceso al logro de los indicadores planteados; pero, 18.75% se ubicó en el nivel de Inicio.

Finalmente, en relación a *la viabilidad y sensibilidad creativa*, los resultados prueban que el grado de desarrollo que alcanzan los niños del grupo experimental de la I. E. San Martín de Punca, es un promedio positivo al 75%: 43.75% en Logrado, 31.25% en Destacado. Además, los resultados indican la necesidad de complementar con actividades que mejoren estos resultados en el nivel de Inicio que constituye el 18.75% y el 6.25 en Proceso.

RECOMENDACIONES

A los investigadores, tomar como referencia los resultados de la presente investigación, a fin de continuar o profundizar el tema de la utilidad pedagógica de los juegos infantiles en el desarrollo de la creatividad.

En el contexto de predominio de la cultura andina, como lo es en el caserío de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi, el proceso de enseñanza-aprendizaje debe partir teniendo en cuenta el contexto sociocultural y lingüístico de los estudiantes, que permita a los niños desarrollar sus conocimientos, primero, desde su lengua materna.

En el contexto de la educación actual, los docentes nos enfrentamos a la necesidad de brindar a los niños tiempos pedagógicamente significativos para desarrollar sus potencialidades en su plenitud. En ese sentido, exhortamos a los maestros de la región y de la localidad a hacer investigaciones y propuestas pedagógicas que permitan mejorar la calidad educativa de los estudiantes y prepararlos para las nuevas situaciones en el contexto de la globalización.

Fomentar la recuperación y uso de los juegos infantiles tradicionales existentes en las zonas donde se labora como recurso para el desarrollo no solo del aspecto de la creatividad sino también, por ejemplo, la expresión oral, la motricidad fina, la socialización y otros campos del saber pedagógico.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acaso, M. (2000) *Simbolización, expresión y creatividad: tres propuestas sobre la necesidad de desarrollar la expresión plástica infantil*. Universidad Complutense Madrid.

Amaya Saucedo, Rosas Amadeo. Juegos lúdicos y aprendizaje en los estudiantes de la institución educativa Mis Abejitas, Trujillo 2014. **In Crescendo Educación y Humanidades**, [S.l.], v. 3, n. 1, p. 53-64, jul. 2016. ISSN 2410-0099. Recuperado de: <<http://revistas.uladech.edu.pe/index.php/increscendo-educacion/article/view/1192/1002>>.

Annarella, L.A. (1999) Encouraging creativity and imagination in the classroom, Viewpoints, Illinois.

Angulo, P. y Hernández, A. (2013). *La creatividad*. Universidad de Cuenca, Facultad de Psicología. Cuenca.

Arango, V. y Henao, C. (2006). *La imaginación creativa en la narrativa y el dibujo*. En Repes. Revista Electrónica de Educación y psicología. Año: 2 - Numero: 3 – junio del 2006. Disponible en: <http://revistas.utp.edu.co/index.php/repes/article/viewFile/5265/2529>. 24 de enero de 2017.

Arce, D. y Saldaña, A. (2013) *Influencia del juego de construcción en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la i.e. n° 252 “Niño Jesús”, de Trujillo en el año 2013*. Universidad Nacional de Trujillo.

- Arévalo M. y Carreazo, Y. (2016) *EL Juego como Estrategia Pedagógica para el Aprendizaje Significativo en el Aula Jardín —Al del Hogar Infantil Asociación de Padres de Familia de Pasacaballos* Cartagena de Indias.
- Ausubel, D.; Hanesian, H.; y Novak, J. (1998). *Psicología educativa*. Segunda edición en español, México: Editorial Trillas.
- Ball, S. (1994) *Education reform: a perhaps and post structural approach*, Open University Press,
- Ballesteros, A. (2013). *Estudio sobre la creatividad infantil*. Universidad de Valladolid Facultad de Educación y Trabajo Social, Departamento de Expresión Musical, Plástica y Corporal. Disponible en [https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3955/1/TFG -G% 20327](https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3955/1/TFG-G%20327). Pdf. 17 de febrero de 2017.
- Barrón, R. (1990). *La Creatividad y la Salud Psicológica*. Bogotá: Van Nostrand.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres*. México: FCE.
- Calero, M. (1999). *Educación Jugando*. Lima: San Marcos.
- Calzada, N. (2013) *La Creatividad En Educación Infantil*. Facultad de Educación y Trabajo Social. España: Universidad de Valladolid
- Claudio, S, Fonseca, D. y Quispe, A. (2015). *El juego infantil como recurso pedagógico en el desarrollo de la creatividad en los alumnos de 5 años de edad de la I.E. Inicial N° 135 del centro poblado Libertad, distrito de Llata, provincia de Huamalíes – Huánuco, 2015*” Tesis para obtener el título de

licenciado en Educación, especialidad Educación Inicial. Huaraz:
UNASAM.

Calderón, L., Marín S. Y Vargas, N. (2014) *La Lúdica como Estrategia para Favorecer el Proceso de Aprendizaje en Niños de Edad Preescolar de la Institución Educativa Nusefa de Ibagué* desarrollada en la Universidad del Tolima.

Calero, M. (1999) *Educación jugando* Lima: Alfaomega.

Campos, M., Chacc, I, y Galvez, P. (2006) *El Juego como Estrategia Pedagógica: Una Situación de Interacción Educativa*. Santiago, Chile.

Comenius, J. (1976) *Didáctica Magna*, México: Ed. Porrúa.

Conce, L. y Zevallos, J. (2014) *Las canciones infantiles en el desarrollo de la creatividad verbal de los niños y niñas del 2° grado secciones a y b de la Institución Educativa N° 36005 del Distrito de Ascensión – Huancavelica*.

Corral, A. y Pardo, P. (2001). *Psicología evolutiva I. Vol 1 Introducción al desarrollo*. Madrid: UNED.

Craft, A. (2000) *Creativity across the primary curriculum*, Routledge: London.

Educación Chile (2012). *Recursos para auto instrucción. Tipos de evaluación. Evaluación de la creatividad*. Recuperado de: http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0001/File/Documentos_Evaluacion2012/Evaluacion_de_la_creatividad.pdf. 24 de febrero de 2017.

Elkonin, D. (1984) *Psicología del juego*. Editorial Pueblo y Educación. La Habana.

- Esteva, M. (2001) *El juego en la edad preescolar/ Mercedes Esteva Boronat.-- La Habana: Ed. Pueblo y Educación,*
- Fatt, J. (1998) *Creativity in business and innovative organizations in Industry and Higher Education*, vol.12, no.2, April, pages 84-92.
- Fernández, M. (1986). *Técnicas de la educación física*. México: S/E.
- Franco, O. (2013). *El desarrollo del juego de roles en la edad preescolar y el desarrollo de la creatividad*. UNASAM.
- Frech, H. (2015) *Creencias y concepciones docentes sobre el juego infantil en comunidades shipibo-konibo de Ucayali*. Tesis desarrollada en la Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Fonseca, C. y Quispe, A. (2015) *El juego infantil como recurso pedagógico en el desarrollo de la creatividad en los alumnos de 5 años de edad de la I.E. Inicial N° 135 del centro poblado Libertad, distrito de Llata, provincia de Huamalíes – Huánuco, 2015*". UNASAM.
- Garaigordobil, M. (2006) *Efectos del juego en la creatividad infantil: Impacto de un programa de juego cooperativo-creativo para niños de 10 a 12 años*. Dpto. Personalidad, Evaluación y Tratamientos Psicológicos Facultad de Psicología. Universidad del País Vasco.
- Gimeno, J. y Pérez, A. (1989) *La enseñanza: su teoría y su práctica*, Madrid: AKAL
- Gómez, H. (2009). *Juegos recreativos tradicionales de la calle. Una herramienta pedagógica*. Medellín: L. Vieco e Hijos Ltda.
- Guilford, J. (1959). *Tracts of Creative and It's Cultivation*. E.U: Ed. Harpet and Row.

- Hargreaves, A. (1994) *Changing teachers, changing times: teachers' work and culture in the post-modern age*, Cassell: London.
- Heeboll, J. (1997) *Can entrepreneurship be taught? A Danish case study in Industry and Higher Education*, vol.11, no.3, June, pages 171-73.
- Huizinga, J. (1987) *Homo Ludens* Madrid: Ed. Alianza.
- Jiménez, L. y Muñoz, D. (2012). *Educación en creatividad: un programa formativo para maestros de Educación Infantil basado en el juego libre*. EOS. Universidad de Castilla La Mancha. Cuenca.
- Kathena, J. (1995). *Creative imagination and imaginery. Gifted Education International*, 10 (3), 123-130
- Leyva A. (2011) *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Universidad Javeriana de Colombia
- López, A. (2005). *La creatividad en las actividades motrices. Doctor en ciencias de la Educación. Facultad de Formación del profesorado*. Extremadura: universidad de Extremadura.
- Lowendfeld, V. (1980) *Desarrollo de la capacidad creadora*. Editorial Kapelusz. Buenos Aires
- Medina, N., Velázquez, M. Tejada, J. y Aguirre, F. (2016) *La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto de la Educación Contemporánea*. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 2017, 15(2), 153-181. Universidad San Ignacio de Loyola de Perú. Recuperado de: <https://doi.org/10.15366/reice2017.15.2.008>.

- Menchén, F. (1998). Descubrir la creatividad. Desaprender para volver a Aprender. Madrid. Ediciones Pirámide
- Millán, L. (2017). El juego y el niño. Iniciación a los deportes colectivos. Departamento de Educación Física. Universidad de Valencia. Disponible en: http://www.deposoft.com.ar/repo/escolar/1.juego_nino.pdf. 17 de enero de 2017.
- Morales, J. (2001). La evaluación en el área de la educación visual y plástica en la
- Moreno, P. (1992). *Juegos y deportes populares*. Madrid: INEF.
- Muñoz, L. (2013). *Los enemigos de la creatividad*. Accesible en <http://www.youtube.com/watch?v=v0SZn-Flhv8>. 23 de enero de 2017.
- Ortiz, T. y Angulo, E. (2013) *Programa de Juegos Cooperativos para el Desarrollo de la Inteligencia Emocional Infantil en la Institución Educativa Rafael Narváez Cabanillas de Trujillo, 2013*. Tesis desarrollada en la Universidad Nacional de Trujillo.
- Osborn, A. (1979). Applied Imagination. Nueva York: Charles Scribner's Sons.
- Pérez, G y Rodríguez, T. (2002). *Segunda infancia: características y objetivos pedagógicos*. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. Recuperado en [tic.educacion.es/w3/recursos2/e_padres/html/segunda_infancia.htm](http://www.tic.educacion.es/w3/recursos2/e_padres/html/segunda_infancia.htm). 03 de setiembre de 2016.
- Piaget, J. (1959). *La Formación del Símbolo en el Niño*. México: Fondo de Cultura Económica.

- Piaget, J. (1990). *El niño de uno a cinco años*. Barcelona: Paidós.
- Pugmire-Stoy, M. (1996) *El Juego Espontaneo*, España: Narcea
- Real Academia Española (2014) *Diccionario de la lengua española*, 23ª edición. Madrid: Espasa, 2014. Disponible en <http://www.rae.es/obras-academicas/diccionarios/diccionario-de-la-lengua-espanola>. 04 de noviembre de 2016.
- Russel, A. (1970) *El juego de los niños*. Barcelona: Heder
- Rousseau, J. (1997) *Emilio o de la Educación*, Mexico: Ed. Porrúa.
- Ruiz, B. y Milady, L. (2012) *Influencia del programa de juegos educativos en el mejoramiento del desarrollo cognitivo de los niños de 4 años del c. e. e. "Rafael Narváez cadenillas" de la ciudad de Trujillo del 2012*. Universidad Nacional de Trujillo.
- Schwarz, A. (2016). *¿Qué es el juego social?* Disponible en <http://www.nosotros2.com/familia-bebes-y-ninos/021/articulo/1546/que-es-el-juego-social>. 17 de febrero de 2017.
- Seltzer, K. y Bentley, T. (1999) *La era de la creatividad. Conocimientos y habilidades para una nueva sociedad*. Santillana: Madrid
- Solís, C. y Espinoza, H. (2000). *Los juegos infantiles en el desarrollo de la expresión oral en los niños de Primer grado de Primaria de la Institución Educativa María Auxiliadora – Carhuaz*. Tesis para obtener el título profesional de profesora e educación Inicial. Huaraz: ISP-HZ.

- Suarez, L. (2015). *Didáctica de las ciencias y juegos*. Disponible en <http://juegosligiasuarez.blogspot.pe/> 19 de enero de 2017.
- Torre, S. de la (1991). *Evaluación de la creatividad*. Madrid: Escuela Española.
- Torrance, E. (1960). *The Minnesota Studies of Creative Thinking in the Early School Years*. University of Minnesota.
- UNESCO. (1999). *El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. En, *Revista trimestral de educación. Educación de adultos*. N° 34. Unesco.
- Vázquez, J. (2011). *La creatividad y la intervención en educación infantil*. SBN: 978-84-614-7620-6. Disponible en: <http://www.eduinnova.es/monografias2011/ene2011/creatividad.pdf>. 23 de enero de 2017. Barcelona.
- Vygotski, L. S. (1979/2009 [1931-1934]). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Buenos Aires: Crítica.
- Wallon, H. (1984). *La evolución psicológica del niño*. Madrid: Grijalbo.

ANEXOS

TABLA 1 GENERAL ANTES Y DESPUES DE LA EXPERIENCIA

ALUMNO	ANTES	DESPUES	DIF	d-dm	(d-dm)^2
1	9	11	2	-1.8125	3.28515625
2	7	9	2	-1.8125	3.28515625
3	6	12	6	2.1875	4.78515625
4	10	13	3	-0.8125	0.66015625
5	5	12	9	5.1875	26.91015625
6	8	12	4	0.1875	0.03515625
7	13	13	2	-1.8125	3.28515625
8	13	16	3	-0.8125	0.66015625
9	13	16	3	-0.8125	0.66015625
10	12	17	5	1.1875	1.41015625
11	12	16	4	0.1875	0.03515625
12	13	15	2	-1.8125	3.28515625
13	13	19	6	2.1875	4.78515625
14	13	18	5	1.1875	1.41015625
15	17	19	4	0.1875	0.03515625
16	16	19	1	-2.8125	7.91015625
			61		62.4375

TABLA 2 COMPARATIVA POR DIMENSION: FLUIDEZ CREATIVA

ALUMNO	ANTES	DESPUES	DIF	d-dm	(d-dm)^2
1	2	3	1	0.25	0.0625
2	3	3	0	-0.75	0.5625
3	2	3	1	0.25	0.0625
4	3	4	1	0.25	0.0625
5	0	3	3	2.25	5.0625
6	2	3	1	0.25	0.0625
7	4	4	0	-0.75	0.5625
8	3	3	0	-0.75	0.5625
9	4	3	-1	-1.75	3.0625
10	3	4	1	0.25	0.0625
11	2	3	1	0.25	0.0625
12	4	4	0	-0.75	0.5625
13	3	5	2	1.25	1.5625
14	4	5	1	0.25	0.0625
15	4	5	1	0.25	0.0625
16	4	4	0	-0.75	0.5625
			12		13

TABLA 3 COMPARATIVA POR DIMENSION: FLEXIBILIDA CREATIVA

ALUMNO	ANTES	DESPUES	DIF	d-dm	(d-dm)^2
1	3	4	1	-0.25	0.0625
2	2	3	1	-0.25	0.0625
3	1	2	1	-0.25	0.0625
4	2	3	1	-0.25	0.0625
5	2	5	3	1.75	3.0625
6	3	3	0	-1.25	1.5625
7	3	3	0	-1.25	1.5625
8	2	3	1	-0.25	0.0625
9	2	4	2	0.75	0.5625
10	2	4	2	0.75	0.5625
11	2	4	2	0.75	0.5625
12	2	3	1	-0.25	0.0625
13	4	5	1	-0.25	0.0625
14	3	4	1	-0.25	0.0625
15	3	5	2	0.75	0.5625
16	4	5	1	-0.25	0.0625
			20		9

TABLA 4. COMPARATIVA POR DIMENSION: ORIGINALIDAD CREATIVA

ALUMNO	ANTES	DESPUES	DIF	d-dm	(d-dm)^2
1	2	2	0	-0.9375	0.87890625
2	1	1	0	-0.9375	0.87890625
3	2	3	1	0.0625	0.00390625
4	3	3	0	-0.9375	0.87890625
5	1	3	2	1.0625	1.12890625
6	1	2	1	0.0625	0.00390625
7	3	3	0	-0.9375	0.87890625
8	4	5	1	0.0625	0.00390625
9	3	4	1	0.0625	0.00390625
10	4	5	1	0.0625	0.00390625
11	3	4	1	0.0625	0.00390625
12	4	5	1	0.0625	0.00390625
13	1	4	3	2.0625	4.25390625
14	4	5	1	0.0625	0.00390625
15	4	5	1	0.0625	0.00390625
16	4	5	1	0.0625	0.00390625
			15		8.9375

TABLA 5. COMPARATIVA POR DIMENSION: VIABILIDAD Y SENSIBILIDAD CREATIVA

ALUMNO	ANTES	DESPUES	DIF	d-dm	(d-dm) ²
1	1	1	0	-1.1875	1.41015625
2	1	2	1	-0.1875	0.03515625
3	1	4	3	1.8125	3.28515625
4	2	3	1	-0.1875	0.03515625
5	1	2	1	-0.1875	0.03515625
6	2	4	2	0.8125	0.66015625
7	2	4	2	0.8125	0.66015625
8	4	5	1	-0.1875	0.03515625
9	4	5	1	-0.1875	0.03515625
10	3	4	1	-0.1875	0.03515625
11	4	5	1	-0.1875	0.03515625
12	3	4	1	-0.1875	0.03515625
13	4	5	1	-0.1875	0.03515625
14	2	4	2	0.8125	0.66015625
15	4	5	1	-0.1875	0.03515625
16	4	4	0	-1.1875	1.41015625
			19		8.4375

ASIGNACIÓN PROPORCIONAL DE PUNTAJES PARA EL CÁLCULO DE LAS FRECUENCIAS POR DIMENSIONES

TABLA 6.

PUNTOS	CLASIFICACIÓN
1,2	C
3	B
4	A
5	AD

MATRIZ DE CONSISTENCIA

EL JUEGO INFANTIL COMO RECURSO PEDAGÓGICO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 86738 DE SAN MARTÍN DE PUNCA, DISTRITO DE MIRGAS, ANTONIO RAIMONDI – 2016

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	INSTRUMENTO
¿En qué medida los juegos infantiles como recurso pedagógico influyen en el desarrollo de la creatividad en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi en el 2016?	Demostrar los niveles de influencia de los juegos infantiles como recurso pedagógico en el desarrollo de la creatividad en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi en el 2016.	Si se emplea frecuentemente de los juegos infantiles como recurso pedagógico entonces mejorara significativamente el desarrollo de la creatividad en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi en el 2016.	MATRIZ VALORATIVA O RÚBRICA
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	
¿Cómo los juegos infantiles como recurso pedagógico influyen en el desarrollo de la <i>fluidez creativa</i> de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi en el 2016?	Explicar cómo los juegos infantiles como recurso pedagógico influye en el desarrollo de la <i>fluidez creativa</i> de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi en el 2016.	La utilización permanente del juego infantil como recurso pedagógico influye positivamente en el desarrollo de la <i>fluidez creativa</i> de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi en el 2016.	
¿De qué manera los juegos infantiles como recurso pedagógico influyen en el desarrollo de la <i>flexibilidad creativa</i> de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi en el 2016?	Analizar la manera en que los juegos infantiles influye como recurso pedagógico en el desarrollo de la <i>flexibilidad creativa</i> de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi – 2016.	La utilización permanente del juego infantil como recurso pedagógico influye positivamente en el desarrollo de la <i>fluidez creativa</i> de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi en el 2016.	
¿Cuál es el nivel de influencia de los juegos infantiles como recurso pedagógico en el desarrollo de la <i>originalidad creativa</i> de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi en el 2016?	Evidenciar el nivel de influencia de los juegos infantiles como recurso pedagógico en el desarrollo de la <i>originalidad creativa</i> de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi en el 2016.	El juego como recurso pedagógico permite el desarrollo significativo de la <i>originalidad creativa</i> en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi en el 2016.	

<p>¿Cuál es el grado de influencia de los juegos infantiles como recurso pedagógico en el desarrollo de la <i>viabilidad y sensibilidad creativa</i> de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi en el 2 016?</p>	<p>Demostrar el grado de influencia de los juegos infantiles como recurso pedagógico en el desarrollo de la <i>viabilidad y sensibilidad creativa</i> de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi en el 2 016.</p>	<p>La influencia del juego infantil como recurso pedagógico es relevante en el desarrollo de la <i>viabilidad y sensibilidad creativa</i> de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 86738 de San Martín de Punca, distrito de Mirgas, Antonio Raimondi en el 2 016.</p>	
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Instrumentos de recolección de datos

MATRIZ DE VALORACIÓN
“EL JUEGO INFANTIL COMO RECURSO PEDAGÓGICO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 86738 DE SAN MARTÍN DE PUNCA, DISTRITO DE MIRGAS, ANTONIO RAIMONDI EN EL 2 016”

Alumno/a: _____ **fecha:** _____

DIMENSIÓN	INDICADORES	AD	NIVEL A	NIVEL B	NIVEL C	Puntaje
FLUIDEZ CREATIVA	Expresa <i>agilidad</i> para responder a situaciones imprevistas en el juego correspondiente a la interacción.	Expresa mucha <i>agilidad</i> para responder positivamente a situaciones imprevistas en el juego correspondiente a la interacción.	Expresa <i>agilidad</i> para responder positivamente a situaciones imprevistas en el juego correspondiente a la interacción.	Expresa a medias <i>agilidades</i> para responder positivamente a situaciones imprevistas en el juego correspondiente a la interacción.	No expresa <i>agilidad</i> para responder positivamente a situaciones imprevistas en el juego correspondiente a la interacción.	
	Da variadas soluciones en <i>tiempo corto</i> ante una situación problemática en el contexto del juego.	Da variadas soluciones en <i>tiempo corto</i> ante una situación problemática en el contexto del juego.	Da soluciones en <i>tiempo corto</i> ante una situación problemática en el contexto del juego.	Propone 1 solución en <i>tiempo corto</i> ante una situación problemática en el contexto del juego.	No da solución en <i>tiempo corto</i> ante una situación problemática en el contexto del juego.	
	Propone con <i>inmediatez</i> variadas respuestas en una situación de juego.	Propone con <i>inmediatez</i> por lo menos 3 respuestas en una situación de juego.	Propone con <i>inmediatez</i> 2 respuestas en una situación de juego.	Propone con <i>inmediatez</i> 1 respuesta en una situación de juego.	No propone con <i>inmediatez</i> respuestas en una situación de juego.	

Plantea con <i>facilidad</i> ideas novedosas en el juego.	Plantea con mucha <i>facilidad</i> ideas novedosas en el juego.	Plantea con <i>facilidad</i> ideas novedosas en el juego.	En ocasiones plantea ideas novedosas en el juego.	No plantea ideas novedosas en el juego.	
Puede asumir con <i>facilidad</i> e <i>inmediatez</i> diversos roles en el contexto del juego.	Puede asumir con mucha <i>facilidad</i> e <i>inmediatez</i> diversos roles en el contexto del juego.	Puede asumir con <i>facilidad</i> diversos roles en el contexto del juego.	Puede asumir con <i>algún</i> rol en el contexto del juego.	Le es difícil asumir otros roles en el contexto del juego.	
PUNTAJE					

Escala de valoración: AD = 18 – 20; A = 14 -17; B = 11 – 13 y C = 00 – 10.

MATRIZ DE VALORACIÓN
“EL JUEGO INFANTIL COMO RECURSO PEDAGÓGICO EN EL DESARROLLO DE LA
CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
86738 DE SAN MARTÍN DE PUNCA, DISTRITO DE MIRGAS, ANTONIO RAIMONDI EN EL 2 016”

Alumno/a: _____ **fecha:** _____

DIM	INDICADORES	NIVEL AD	NIVEL A	NIVEL B	NIVEL C	Puntaje
FLEXIBILIDAD CREATIVA	Tiene la capacidad de <i>adaptarse</i> a un juego según las circunstancias.	Tiene mucha facilidad de <i>adaptarse</i> a un Nuevo juego según las circunstancias.	Tiene la capacidad de <i>adaptarse</i> a un juego según las circunstancias.	Se <i>adapta</i> a un nuevo juego con cierta dificultad, según las circunstancias.	No tiene la capacidad de <i>adaptarse</i> a un juego.	
	Demuestra <i>actitudes positivas</i> con facilidad a las nuevas circunstancias del juego propuesto.	Demuestra muchas <i>actitudes positivas</i> con facilidad ante nuevas circunstancias de juego propuesto.	Demuestra <i>actitudes positivas</i> con facilidad a las circunstancias del juego propuesto.	Tiene <i>actitud positiva</i> ante nuevas circunstancias de juego propuesto.	No demuestra <i>actitud positiva</i> ante nuevas circunstancias de juego propuesto.	
	Sugiere <i>modificar</i> las estrategias ante la ausencia de materiales, dependiendo del tipo de juego.	Sugiere con facilidad <i>modificar</i> las estrategias ante la ausencia de materiales, dependiendo del tipo de juego.	Sugiere <i>modificar</i> las estrategias ante la ausencia de materiales, dependiendo del tipo de juego.	En ocasiones sugiere <i>modificar</i> las estrategias ante la ausencia de materiales, dependiendo del tipo de juego.	No sugiere <i>modificar</i> las estrategias ante la ausencia de materiales, dependiendo del tipo de juego.	
	<i>Adapta</i> un juego según sus intereses.	<i>Adapta</i> fácilmente a un juego aún cuando no va con sus intereses.	Siempre se <i>Adapta</i> un juego según sus intereses.	En ocasiones se <i>adapta</i> un juego según sus intereses.	No se <i>Adapta</i> a nuevos juegos.	
	<i>Cambia de roles</i> dando respuestas con creatividad a diversas situaciones de juego.	<i>Cambia de roles</i> fácilmente dando respuestas con	<i>Cambia de roles</i> dando respuestas con creatividad a diversas situaciones de juego	<i>Cambia de roles</i> dando respuestas en ocasiones con creatividad a	No puede <i>Cambiar de roles</i> ante diversas situaciones de juego	

		creatividad a diversas situaciones de juego		diversas situaciones de juego		
PUNTAJE						

Escala de valoración: AD = 18 – 20; A = 14 -17; B = 11 – 13 y C = 00 – 10.

MATRIZ DE VALORACIÓN
“EL JUEGO INFANTIL COMO RECURSO PEDAGÓGICO EN EL DESARROLLO DE LA
CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
86738 DE SAN MARTÍN DE PUNCA, DISTRITO DE MIRGAS, ANTONIO RAIMONDI EN EL 2 016”

Alumno/a: _____ fecha: _____

DIM	INDICADORES	NIVEL AD	NIVEL A	NIVEL B	NIVEL C	Puntaje
ORIGINALIDAD CREATIVA	Tiene ideas <i>novedosas</i> y <i>estrategias diversas</i> en el desarrollo del juego colectivo o individual.	Tiene varias ideas <i>novedosas</i> y <i>estrategias diversas</i> en el desarrollo del juego colectivo o individual.	Tiene algunas ideas <i>novedosas</i> y <i>estrategias diversas</i> en el desarrollo del juego colectivo o individual.	A veces tiene ideas <i>novedosas</i> y <i>estrategias diversas</i> en el desarrollo del juego colectivo o individual.	No tiene ideas <i>novedosas</i> y <i>estrategias diversas</i> en el desarrollo del juego colectivo o individual.	
	Crea <i>nueva versión</i> de un juego e innova asertivamente.	Crea variedad de <i>versiones</i> de un juego e innova asertivamente.	Crea <i>nueva versión</i> de un juego e innova asertivamente.	Ocasionalmente crea <i>nueva versión</i> de un juego.	No crea <i>nueva versión</i> de un juego e innova asertivamente.	
	Se entusiasma al participar en la práctica de <i>diferentes versiones</i> de un juego	Siempre se entusiasma al participar en la práctica de <i>diferentes versiones</i> de un juego	Participa en la práctica de <i>diferentes versiones</i> de un juego	A veces participa en la práctica de <i>diferentes versiones</i> de un juego	Se resiste a participar en la práctica de <i>diferentes versiones</i> de un juego	
	<i>Incorpora</i> nuevos elementos al juego: integrantes, juguetes, etc.	Con frecuencia <i>Incorpora</i> nuevos elementos al juego: integrantes, juguetes, etc.	A veces <i>Incorpora</i> nuevos elementos al juego: integrantes, juguetes, etc.	En ocasiones <i>Incorpora</i> nuevos elementos al juego: integrantes, juguetes, etc.	No gusta de <i>Incorporar</i> nuevos elementos al juego: integrantes, juguetes, etc.	
	<i>Inventa</i> diversos usos de los juguetes permitiéndole tener experiencias genuinas.	Frecuentemente <i>Inventa</i> diversos usos de los juguetes permitiéndole tener experiencias genuinas	A veces <i>Inventa</i> diversos usos de los juguetes permitiéndole tener algunas experiencias genuinas	Raramente <i>Inventa</i> diversos usos de los juguetes.	No le <i>asigna</i> otros usos a los juguetes.	

PUNTAJE	
---------	--

Escala de valoración: AD = 18 – 20; A = 14 -17; B = 11 – 13 y C = 00 – 10.

MATRIZ DE VALORACIÓN
“EL JUEGO INFANTIL COMO RECURSO PEDAGÓGICO EN EL DESARROLLO DE LA
CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
86738 DE SAN MARTÍN DE PUNCA, DISTRITO DE MIRGAS, ANTONIO RAIMONDI EN EL 2 016”

Alumno/a: _____ fecha: _____

DIM	INDICADORES	NIVEL AD	NIVEL A	NIVEL B	NIVEL C	Puntaje
VIABILIDAD Y SENSIBILIDAD CREATIVA	<i>Organiza</i> a sus compañeros y realiza el juego según sus intereses y las circunstancias respetando las reglas del juego.	Con frecuencia <i>organiza</i> a sus compañeros y realiza el juego según las circunstancias respetando las reglas del juego.	<i>Organiza</i> a sus compañeros y realiza el juego según las circunstancias respetando las reglas del juego.	A veces <i>Organiza</i> a sus compañeros según las circunstancias respetando las reglas del juego.	No <i>organiza</i> a sus compañeros de acuerdo a las circunstancias.	
	Desarrolla la capacidad de <i>tolerancia a la frustración</i> en la práctica del juego.	Desarrolla la capacidad de <i>tolerancia a la frustración</i> en la práctica del juego	A veces desarrolla la capacidad de <i>tolerancia a la frustración</i> en la práctica del juego	Ocasionalmente desarrolla la capacidad de <i>tolerancia a la frustración</i> en la práctica del juego	No desarrolla la capacidad de <i>tolerancia a la frustración</i> en la práctica del juego	
	Reflexiona y se da <i>cuenta de lo positivo y negativo</i> de las acciones en el juego.	Siempre reflexiona y se da <i>cuenta de lo positivo y negativo</i> de las acciones en el juego.	A veces reflexiona y se da <i>cuenta de lo positivo y negativo</i> de las acciones en el juego.	Esporadicamente reflexiona y se da <i>cuenta de lo positivo y negativo</i> de las acciones en el juego.	No reflexiona en <i>lo positivo y negativo</i> de las acciones en el juego.	
	Muestra <i>curiosidad</i> por descubrir y experimentar nuevas situaciones.	Siempre muestra <i>curiosidad</i> por descubrir y experimentar nuevas situaciones.	A veces muestra <i>curiosidad</i> por descubrir y experimentar nuevas situaciones.	Ocasionalmente muestra <i>curiosidad</i> por descubrir y experimentar nuevas situaciones.	No muestra <i>curiosidad</i> por descubrir y experimentar nuevas situaciones.	

Expresa sus <i>emociones</i> a través de gestos, movimientos corporales o palabras, y reconoce algunas emociones de los demás.	Siempre expresa sus <i>emociones</i> a través de gestos, movimientos corporales o palabras, y reconoce algunas emociones de los demás.	A veces expresa sus <i>emociones</i> a través de gestos, movimientos corporales o palabras, y reconoce algunas emociones de los demás.	Ocasionalmente expresa sus <i>emociones</i> a través de gestos, movimientos corporales o palabras, y reconoce algunas emociones de los demás.	No expresa sus <i>emociones</i> a través de gestos, movimientos corporales o palabras, ni reconoce algunas emociones de los demás.	
PUNTAJE					

Escala de valoración: AD = 18 – 20; A = 14 -17; B = 11 – 13 y C = 00 – 10