



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

El juego para desarrollar la creatividad en estudiantes de quinto de
básica de una Escuela Pública de Balao, 2022

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Robles Bustamante, Jessica Maricela (orcid.org/0000-0001-8221-1837)

ASESOR:

Mg. Merino Flores, Irene (orcid.org/0000-0003-3026-5766)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención integral del infante, niño y adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus
niveles

PIURA – PERÚ

2022

Dedicatoria

A Dios por permitirme caminar una de mis metas deseadas, por darme el don de la sabiduría, el respeto y tolerancia.

A mi familia mi esposo quienes en cada momento me supieron guiar e inculcar por cada camino de superación para alcanzar el objetivo de mi meta anhelada.

Al tesoro más precioso mi hijo Fernando Jara Robles le dedico este trabajo ya que es motor de vida, y por él, la razón de mi superación.

Agradecimiento

A Dios que me dio el don de la sabiduría, el respeto, la colaboración y la prudencia.

A mis padres, esposo e hijo por el apoyo brindado, por la comprensión que me han tenido cada día.

A mi asesora, quien impartió sus conocimientos y experiencia guiándonos por el camino de la superación y éxito.

Índice de contenido

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenido	iv
Índice de tablas	v
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	12
3.1 Tipo y diseño de investigación	12
3.2 Variables y operacionalización	13
3.3 Población, muestra y muestreo	14
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	15
3.5 Procedimientos	16
3.6 Métodos de análisis datos	16
3.7 Aspectos éticos	16
IV. RESULTADOS	18
V. DISCUSIÓN	24
VI. CONCLUSIONES	30
VII. RECOMENDACIONES	31
REFERENCIAS	32
ANEXOS	36

Índice de tablas

Tabla 1 <i>Esquema del diseño de la investigación realizada</i>	13
Tabla 2 Muestra de estudio.	14
Tabla 4 <i>Resultados del pretest y postest de la variable creatividad.</i>	18
Tabla 8 <i>Normalidad: variable y dimensiones.</i>	19
Tabla 9 <i>Variable creatividad (análisis).</i>	20
Tabla 10 <i>Significancia de la lectoescritura.</i>	20
Tabla 11 <i>Dimensión fluidez (Análisis).</i>	21
Tabla 12 <i>Significancia (fluidez).</i>	21
Tabla 13 <i>Flexibilidad (Análisis).</i>	22
Tabla 14 <i>Significancia (flexibilidad).</i>	22
Tabla 15 <i>Originalidad (Análisis).</i>	23
Tabla 16 <i>Significancia (Originalidad).</i>	23

Índice de figuras

Figura 1 Resultados pretest y postest variable creatividad.

18

Resumen

El estudio consideró el objetivo principal determinar si el juego desarrolla la creatividad en estudiantes de quinto de básica de una Escuela Pública de Balao, 2022. La metodología utilizada fue de diseño experimental de un alcance preexperimental, con un enfoque cuantitativo, de nivel explicativo y de corte longitudinal. La muestra estuvo conformada por 18 estudiantes, se utilizó como instrumento una prueba de creatividad que evalúa Fluidez, Flexibilidad y Originalidad. Los resultados muestran que el programa aplicado de los juegos si desarrollo significativamente la dimensión fluidez de los estudiantes, al verificarse estadísticamente un valor $(0,005) < 0.05$. Asimismo, con un valor de significancia de $(0,000) < 0.05$, se demostró que el programa de juegos si desarrolla de forma significativa la dimensión flexibilidad. También, se concluye que el programa de juegos desarrolló significativamente la dimensión originalidad en los estudiantes con un valor de significancia de $(0,019) < 0.05$. Se concluye que la aplicación del programa de juego fue efectivo al momento de desarrollar la creatividad de los estudiantes, al obtener una significancia $(0,016) < 0.05$.

Palabras clave: creatividad, juego, fluidez, originalidad, flexibilidad.

Abstract

The study considered the main objective to determine if the game develops creativity in fifth grade students of a Public School in Balao, 2022. The methodology used was an experimental design of a pre-experimental scope, with a quantitative approach, of an explanatory level and of longitudinal cut. The sample consisted of 18 students, a creativity test that evaluates Fluency, Flexibility and Originality was used as an instrument. The results show that the applied program of the games did significantly develop the fluency dimension of the students, when a value $(0.005) < 0.05$ was statistically verified. Likewise, with a significance value of $(0,000) < 0.05$, it was shown that the game program does significantly develop the flexibility dimension. Also, it is concluded that the games program significantly developed the originality dimension in the students with a significance value of $(0.019) < 0.05$. It is concluded that the application of the game program was effective when developing the creativity of the students, obtaining a significance $(0.016) < 0.05$.

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

I. INTRODUCCIÓN

Aunque sus raíces etimológicas siguen sin precisarse, la creatividad se define como el arte de mezclar la curiosidad con lo que se ha enseñado, el asombro y la exaltación, los procesos cerebrales y emocionales (Méndez y Ghitis, 2015). Innumerables autores han aportado definiciones basadas en su aplicación práctica. El campo de la educación ha sido crucial en la evolución y el rol que ha jugado en el progreso social dentro de las instituciones académicas. En este sentido, los primeros años de la existencia de una persona están marcados por los comportamientos coordinados y fomentados por el aprendizaje y la creatividad, que luego afectan la toma de decisiones, las habilidades para resolver problemas y un mayor sentido de autoestima (Muñoz et al., 2021).

En diez países incluidos Finlandia, Corea del Sur, Estados Unidos y otros, los estudiantes de 15 años muestran un menor desarrollo de habilidades socioemocionales que los estudiantes de 10 años, según la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE). En este sentido, parece que los talentos de los niños en esta área disminuyen drásticamente después de llegar a la pubertad. A los 15 años, la creatividad ha caído claramente desde los niveles que tenía antes de la adolescencia. Por lo tanto, es plausible que nuestro sistema escolar no esté haciendo lo suficiente para fomentar la imaginación (Cadena de Noticias BBC News, 2021).

Dado que la llegada de la pandemia a América Latina ha puesto al descubierto fallas en el sistema educativo, impactando negativamente en la respuesta cognitiva de la población e incitando a las personas a buscar otras opciones (Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura [Unesco], 2020), es imperativo que el contexto educativo de la región sea abordado en su conjunto, con el cultivo de la creatividad de los niños como máxima prioridad para asegurar su desarrollo personal y social como educandos. Por lo tanto, para lograr las metas especificadas, es necesario que los educadores y los colegios pongan énfasis en esto, yendo más allá del desarrollo de la autonomía, iniciativa y habilidades de comunicación de los estudiantes (Sandoval-Obando et al., 2020).

Los datos de las pruebas PISA 2017 confirman que solo el 29 % de los estudiantes en Ecuador están en el nivel mínimo de aprendizaje en matemáticas, el 43 % en ciencias y el 49 % en lectura debido al uso continuo de prácticas de enseñanza anticuadas que enfatizan la memorización y profundizan en el pensamiento crítico. y resolución de problemas (Ministerio de Educación, 2019).

Los estudiantes de una escuela pública de Balao tienen problemas para encontrar soluciones creativas a los problemas, carecen del pensamiento innovador necesario para superar los desafíos de las tareas académicas. No representan ni expresan adecuadamente los retos académicos, no formulan hipótesis ni saben comunicarse. Por ello, se sugiere crear un programa basado en juegos para fomentar la imaginación y originalidad de los estudiantes en el aula. Por esta razón se ha planteado el siguiente problema de estudio ¿De qué manera el juego desarrolla la creatividad en estudiantes de quinto de básica de una Escuela Pública de Balao, 2022?

La investigación tendrá una justificación teórica porque ha sido necesario recoger información de las teorías que fundamentan cada variable y nos permita guiar el estudio dejando un conjunto de teorías e información que sirva a nuevas investigaciones. En su justificación metodológica se ha visto necesario diseñar y validar, así como obtener la confiabilidad del instrumento (cuestionario de la creatividad) mediante juicio de expertos y prueba piloto para poder ser aplicados. En la justificación práctica los resultados permitirán generar estrategias que atiendan la problemática de estudio y en su justificación social se atendió la problemática de los estudiantes mediante la aplicación de un programa para mejorar su creatividad y obtener mejores resultados en sus aprendizajes.

El objetivo del estudio será: Determinar si el juego desarrolla la creatividad en estudiantes de quinto de básica de una Escuela Pública de Balao, 2022. En los objetivos específicos se tendrá: Determinar si el juego desarrolla la dimensión fluidez en estudiantes de quinto de básica de una Escuela Pública de Balao, 2022. Determinar si el juego desarrolla la dimensión flexibilidad en estudiantes de quinto de básica de una Escuela Pública de Balao, 2022. Determinar si el juego desarrolla la dimensión originalidad en estudiantes de quinto de básica de una Escuela Pública de Balao, 2022. Como hipótesis se tendrá: H1: El juego

desarrolla significativamente la creatividad en estudiantes de quinto de básica de una Escuela Pública de Balao, 2022.

II. MARCO TEÓRICO

Se revisaron los antecedentes de estudio: a nivel internacional: Donde los alumnos de quinto de la IE- ° 64121 se les examinó el uso de materiales didácticos y sus capacidades creativas. En este sentido, Chumbe (2020) consideró, un total de 58 alumnos que fueron evaluados mediante listas de verificación en un estudio no experimental, correlacional y cuantitativo. Los hallazgos del estudio muestran que la capacidad de los estudiantes para pensar creativamente se mejora mediante el uso de materiales didácticos.

El propósito de la investigación de Beltran (2017) fue examinar cómo el juego de video afecta la capacidad de los jugadores para pensar creativamente. Con un tamaño de muestra de 20 estudiantes y un diseño cuasi-experimental, podemos decir que hubo una mejora estadísticamente significativa sobre el desarrollo estudiantil del estudiante tanto en el examen previo como en la posterior, lo que indica que la prueba posterior refleja mejor la verdadera experiencia de los estudiantes, habilidades e innovación para generar una respuesta ante un problema.

A nivel nacional: El objetivo del proyecto de Zorrilla (2020) fue crear una serie de talleres centrados en el juego para inspirar originalidad entre los estudiantes de Samborondón, una Institución Educativa. El estudio contó con un tamaño de muestra cuantitativo, no experimental, positivo-descriptivo de 35 alumnos. Conclusión: La mayoría de los estudiantes (82,9%) se encuentran en el rango "medio" de capacidad creativa. El juego constituido como un recurso para la enseñanza conduce a un aumento de la inventiva de los estudiantes en todos los ámbitos.

Zhonio (2019) tuvo como objetivo mostrar cómo cierta sugerencia metodológica musical ayudó a los estudiantes de un conservatorio de música a mejorar su inventiva en cuatro dimensiones: sintaxis musical, originalidad, flexibilidad y amplitud. Había 15 estudiantes en total en la muestra. Los resultados revelan un aumento del 50% en los porcentajes entre las pruebas previas y posteriores. Evidencia suficiente sugiere que implementar el concepto inspira el pensamiento creativo entre los estudiantes.

Para su tesis, Merino (2016) empleó un diseño de alcance cuasi-experimental, aplicado, descriptivo y trabajó con treinta y dos estudiantes de la Unidad Educativa San Felipe Chimborazo para crear un instructivo basado en historietas para fomentar el pensamiento creativo. Con un $Z_e = 191,83 > 1,96$, podemos decir que utilizar la Guía Didáctica para fomentar la innovación sí aumenta la creatividad, en este sentido, la aplicación de la Guía Didáctica si desarrolla la creatividad significativamente.

Para el florecimiento humano en general, jugar es crucial. La participación en esta actividad facilita el desarrollo de valores y creencias esenciales para una interacción social saludable. En este sentido, la capacidad humana de interactuar con su entorno social, cultural y familiar es una habilidad que se desarrolla a través del juego. Desafía la clasificación simple ya que es muy multifacético, extenso, contradictorio y denso. Los investigadores han concluido que las palabras latinas "iocum" y "ludusludere", que significan "alegría" y "broma", respectivamente, y que a veces se traducen como "actividades lúdicas", son el origen de la palabra inglesa "game" (Gallardo López, 2018).

Para, Viciano y Conde (2002) la práctica de juegos tiene efectos positivos en las emociones de las personas, así como en su capacidad de pensar y moverse. El desarrollo sensoriomotor, social, relacional, cognitivo y afectivo del niño se ve afectado positivamente por la inclusión del juego. Además, de ayudar a los estudiantes a adquirir significado, el juego también promueve la socialización en el aula fomentando el aprendizaje cooperativo, destacando las diferencias individuales y ayudando a los jugadores a ser más conscientes de sí mismos. La incorporación de elementos de juegos lúdicos en el aula puede animar el espacio de aprendizaje, sacudir las prácticas probadas y verdaderas y despertar la curiosidad de los estudiantes y la participación en el trabajo de clase (Marín y Mejía, 2015).

La actividad principal en el crecimiento de una persona, el juego, es inherentemente social, ya que fomenta el aprendizaje sobre el mundo, hacer amigos y ser partícipes en el ámbito de los adultos. De igual manera, mediante el juego, el infante se relaciona con su entorno social, cultural y familiar, se basa en su base de conocimientos existente y desarrolla sus habilidades interpersonales y de comunicación (Arias Castilla et al., 2014).

La lúdica reconoce el juego como una actividad que da nueva vida a los estudiantes al fomentar el aprendizaje, la autoconciencia, la comunicación, el establecimiento de normas y la búsqueda mutua de intereses. Las actividades por y para los estudiantes deben estar imbuidas del entusiasmo, el deleite y el placer de recrear, construir y desarrollar significados, así como nuevas formas de convivencia en el medio social, familiar, étnico, escolar y cultural de los estudiantes (Ronderos, 1994). El juego de esta manera asegura el desarrollo de habilidades cruciales para el futuro éxito académico y social del niño (Solovieva y González, 2018). Se han observado resultados positivos en la gamificación a largo del tiempo, que se definen por la integración de una amplia gama de tecnologías en entornos educativos (Calderón et al., 2022).

Teoría psicogenetista del juego. Para, Piaget (1973) el juego es crucial para el crecimiento intelectual del niño porque facilita la exploración del mundo que le rodea, la formación de una comprensión profunda de las cosas y lugares que utiliza para el entretenimiento, y el refinamiento de estas experiencias para su juego favorito, le permiten colaborar y divertirse con otros en línea. En la misma línea, el niño es capaz de fortalecer los cimientos de su estructura psicofísica de comportamiento, nervios y mente a través del juego, estableciéndose, así como un componente esencial en el proceso de mejora de su inteligencia. Así, Piaget crea una secuencia universal en la maduración conductual de los juegos, en la que el simbolismo reemplaza gradualmente al ejercicio y la regla lo reemplaza gradualmente sin dejar de realizar el ejercicio (Carrasco y Teccsi, 2017).

Según, Piaget (1973) un niño es capaz de adaptar los conocimientos que obtiene de su entorno y de sus experiencias previas mediante la realización de actividades lúdicas, que constituyen un conjunto de aspectos metodológicos. Teniendo en cuenta las diversas fases de este progreso, tales como: El juego simbólico, que florece entre los dos y los siete años, se caracteriza por una preponderancia del simbolismo insular y egocéntrico (Piaget, 1973). El declive del juego simbólico se produce entre los cuatro y los siete años. Durante este tiempo, la personalidad del niño se vuelve más genuina y menos egocéntrica, y el juego colectivo gana ascendencia (Fass, 2017).

De acuerdo con la teoría cognitiva social de Vygotski (1978) los juegos son una herramienta poderosa para fomentar una atmósfera enriquecedora que

conduzca al crecimiento y desarrollo de un niño, dándole la libertad de ser el mismo, mostrar sus sentimientos y participar con esmero y humor (Vásquez y Pérez, 2020). Vygotski (1978) argumenta que el juego es crucial para el crecimiento de un niño porque fomenta lo que él llama la "Zona de desarrollo próximo", un área donde los niños pueden experimentar y comprender una variedad de roles sociales mientras aprenden a controlar y expresar sus sentimientos. El juego sirve como una metáfora del mundo real, conectando el crecimiento emocional, intelectual y social del bebé con habilidades cognitivas de nivel superior como el lenguaje, el coeficiente intelectual, la atención, la percepción, etc. (Sánchez-Domínguez et al., 2020). Dado que las características únicas de cada persona surgen como resultado de su interacción con una combinación específica de factores culturales y sociales, podemos decir que el juego se encuentra dentro de este marco (Redondo, 2008).

El elemento clave de un enfoque educativo basado en el descubrimiento es el juego, como explica Jerome Bruner (1995), que anima a los niños a aprender a través de su propia creatividad e innovación a través del juego (Prados et al., 2014). Bruner argumenta que los bebés aprenden mejor en contextos estimulantes y motivadores que minimizan la probabilidad de cometer errores. Bruner (1995) ofrece una perspectiva desde las funciones que cumplen activamente las actividades de ocio al examinar cómo se pueden utilizar como una forma de realizar investigaciones sin preocuparse por cometer errores, ya que la flexibilidad inherente a un juego permite que la evolución de una actividad sea modelos alterados y nuevos de progresión por inventar.

El término "gamificación" se refiere a una estrategia de enseñanza que incorpora características similares a las de un juego, como la estética, las técnicas y el diseño, para involucrar a los estudiantes y aumentar su motivación y participación en el proceso de aprendizaje. Lo mismo que permitirá a los alumnos participar en diversas actividades a través de estos juegos y así ajustarse a la demanda, sintiéndose animados, y teniendo una nueva perspectiva sobre los mismos (Calderón et al., 2022).

Para, Doménec et al. (2008) cuando los niños juegan, se involucran en tres tipos distintos de juego que les ayudan a obtener aprendizajes de lo que lo rodea y sobre sí mismos: Los juegos psicomotores son aquellos que fomentan el

movimiento físico y la participación para perfeccionar las habilidades motoras mientras se divierten. Las habilidades emocionales, tónicas y cinéticas, como la coordinación, la tónica, la orientación, el equilibrio, la comprensión físico-emocional y la lateralidad, se pueden perfeccionar con el tiempo. Los juegos de interior (tiempo libre) son los que necesitan ser modificados para que encajen dentro de las limitaciones del entorno de trabajo de los estudiantes; sin embargo, sin la supervisión de un adulto, estas actividades pueden volverse violentas fácilmente. El término "juegos al aire libre" (al aire libre) se utiliza para describir actividades que tienen lugar fuera de un entorno interior pero que aún están supervisadas por un adulto

Corbalán et al. (2003) afirman que existe una intersección crucial entre las diversas teorías contemporáneas de la creatividad, las que hacen ideas completamente compatibles e integradas a la vez que provienen de una variedad de paradigmas y enfoques. En esta línea, se encuentra la teoría incremental de la creatividad que tiene en cuenta los antecedentes o vivencias de la persona en relación con su habilidad y la evolución constante de sus actividades (Weisberg, 1989). Otra de las teorías es la de transferencia, esta teoría está ligada a la creatividad intelectual y está impulsada por el deseo de investigar y resolver problemas a través de la interacción que se produce entre el pensamiento, los procesos mentales y experiencias (Guilford, 1981).

La visión humanista, en la que los aspectos interpersonales y sociales juegan una influencia significativa en el fomento o la inhibición de la producción creativa, es una de las teorías descritas por Solar (1991). Así también surge el campo de la teoría factorial, que utiliza enfoques tanto empíricos como teóricos para examinar la naturaleza del comportamiento creativo. Recientemente, se ha citado la teoría neuropsicofisiológica, que postula que distintos circuitos neuronales cumplen diferentes funciones en los dos hemisferios del cerebro.

Según, Chacón (2005) las hipótesis de Guilford y Torrance son dos de las más investigadas. A Guilford se le atribuye el desarrollo de una teoría sobre cómo la inteligencia y la creatividad están interrelacionadas, y en esta teoría se establecen tres clases amplias: "contenido", "operación" y "productos". Es la

fluidez, la flexibilidad y la singularidad de los procesos mentales lo que más claramente define la operación creativa que es la producción divergente dentro de la categoría de operación. En cuanto a la otra gran escuela que conjuga la educación y la creatividad, fue desarrollada por el psicólogo educativo Paul Torrance. Torrance ha realizado numerosos estudios sobre el tema del pensamiento divergente y ha creado una variedad de pruebas para medir el pensamiento creativo, la calidad del producto y la creatividad individual. En sí mismas, las diversas ideas subrayan la importancia de estudiar, fortalecer y estimular el desarrollo creativo como una virtud que se engendra en la persona y le permiten crear un mundo mejor.

Para que las personas sean más imaginativas, debemos brindarles oportunidades para participar en el proceso creativo, en el que las ideas se convierten en resultados tangibles. Según, De la Torre (1999) la creatividad se puede definir en una perspectiva más general como la capacidad humana para generar nuevas ideas dentro de un marco de valores que son comunicativos en una situación dada. En el ámbito de la pedagogía teatral, esta idea es más prominente; sostiene que la creatividad de un actor y el rango de su desempeño motor están inextricablemente vinculados.

Guilford (1959) identifica cuatro actitudes que definen a las personas creativas: apertura a nuevas ideas, la capacidad de pensar fuera de la caja, la voluntad de elaborar esas ideas y la capacidad de cambiar de marcha rápidamente cuando se enfrentan a un nuevo desafío. Según, Torrance (1962) la creatividad es "el acto de perseguir, de manera creativa y original, la solución de diversos problemas o el desarrollo del conocimiento, creando ideas o hipótesis, comprobándolas, modificándolas y presentando los resultados. En este sentido, reformula los elementos de creatividad propuestos por Guilford como "fluidez", "flexibilidad", "refinamiento" e "ingenio" para describir la creatividad como una capacidad global (Santaella, 2006).

Se puede evaluar la fluidez y la creatividad de los niños a partir de los dos años. Hábitos simples como hacer ejercicio, correr riesgos, participar en nuevas experiencias, sentarse en silencio o meditar, llevar un diario, pausar el trabajo cuando sea necesario, romper las reglas y trabajar con otros son algunos de los muchos que Scheffer et al. (2017) describen como enfoques para fomentar el

pensamiento creativo. Algunos de los métodos que Hartley y Plucker (2014) agregaron a la lista son: lluvia de ideas, contar chistes, participar en conversaciones y proyectos grupales, escribir nuevas ideas, resolver acertijos y crear cosas por uno mismo. Los maestros en las aulas de educación general de hoy en día necesitan nuevas estrategias para fomentar el pensamiento creativo de los estudiantes si queremos enfrentar los apremiantes desafíos educativos del siglo.

Los autores Fernández y Balonas (2021) argumentan que la creatividad se puede enseñar y aportan estrategias pedagógicas que fomentan las características creativas. La perseverancia, la creatividad, la introspección y la producción de obras profundamente significativas fueron elementos cruciales donde se notaron las habilidades para resolver problemas, la curiosidad y la indagación, al igual que el pensamiento divergente, como se ve al establecer paralelismos entre la información nueva y el material aprendido previamente.

La fluidez, o la capacidad de producir una gran cantidad de nuevas palabras, pensamientos, asociaciones, frases o expresiones, es un criterio por el cual se mide la producción creativa. También se incluyen habilidades de construcción de palabras (Chávez y Martínez, 2021). Las pruebas de este tipo de fluidez exigen respuestas que sean progresiones lógicas de palabras, pero no necesariamente oraciones completas. Para demostrar fluidez conceptual, uno debe ser capaz de proporcionar respuestas verbales que sean relevantes y apropiadas, como una lista de elementos duros, redondos o más pequeños. Además, se ha investigado la fluidez asociativa; esto se refiere a la capacidad del examinado para seleccionar ideas que se reflejan en las palabras proporcionadas (Laime, 2005).

Por "originalidad" se entiende la frecuencia de las respuestas (Roche, 2020), como parte integral de la creatividad, la originalidad se puede definir como "un modo distintivo de operación mental que produce un resultado original del trabajo intelectual o artístico" (Roldán y Ferrando, 2021).

En tercer lugar, la flexibilidad, o la capacidad de cambiar el enfoque propio en respuesta a nueva información o circunstancias, es una cualidad importante. Alguien que es flexible también tolera y da la bienvenida a las perspectivas y juicios de los demás, está abierto a nuevas ideas y enfoques, y no es dogmático

sobre la mejor manera de lograr una meta. La gente tiende a buscar una variedad de respuestas, quien carece de la flexibilidad mental para considerar puntos de vista alternativos y actuar en consecuencia, es más probable que adopte una postura dogmática y conservadora (Guilford, 1981). Dado lo anterior, es claro que cultivar el pensamiento creativo es crucial, pero que tampoco podemos pasar por alto la importancia de otras habilidades fundamentales como el pensamiento crítico, la toma de decisiones y los procesos de resolución de problemas; estos son más importantes en el mundo actual, acelerado, altamente competitivo y tecnológicamente avanzado (Morales, 2017).

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación

Investigación que busco dar solución al problema de la creatividad en estudiantes con un programa de juego que ayudo a través de la aplicación de cada sesión a mejorar la creatividad en conjunto con las dimensiones porque las sesiones de los talleres estaban articulas a la variables problema y de esta manera contribuyo a que los estudiantes mejoren su aprendizajes que les ayude en el futuro, determinando que es una investigación con una metodología de tipo aplicada (Valderrama, 2015) describió que son investigaciones que ayudan a la sociedad en distintos problema, es decir, dar solución al problema que se investiga. Por los resultados que se presentaron y fueron procesados a través de fórmulas estadísticas que ayudaron con la medición de la variable a través de la información obtenida de la muestra producto de la aplicación del instrumento, es una investigación de enfoque cuantitativo.

Diseño de investigación

Se aplicó el programa de juego con el objetivo de ayudar en solucionar el problema de la muestra que corresponde a la variable dependiente la creatividad, de esta manera se manipuló la variable independiente descifrando que es una investigación de diseño experimental y debido que se le aplicó a una sola muestra el programa y el pretest y postes estamos hablando de una investigación de alcance preexperimental, porque no contó con un grupo control. y fue longitudinal debido que pasó por un determinado tiempo para aplicar el postest, ósea se esperó, terminar con la aplicación del programa para aplicar el instrumento y el pretest se aplicó antes de desarrollar las sesiones del programa, en otras palabras, no se aplicó el instrumento de manera simultánea, fue una investigación explicativa, porque se describió el efecto que generó la variable independiente sobre la dependiente demostrando un cambio producto de la aplicación del programa Hernández & Mendoza (2018) mencionaron que son investigaciones donde se hace uso de la manipulación de una variable para determinar el efecto en la otra.

Se presenta la representación grafica del diseño

Tabla 1

Esquema del diseño de la investigación realizada

Grupo	Pretest	Experto	Postest
G	O1	X	O2

Dónde:

G = (estudiantes con problemas de creatividad de quinto de básica)

O₁= Pretest

X = Aplicación del programa basado en el juego

O₂= Postest

3.2 Variables y operacionalización

Variable independiente: Juego

Para, Doménec et al. (2008) cuando los niños juegan, se involucran en tres tipos distintos de juego que les ayudan a obtener aprendizajes de lo que lo rodea y sobre sí mismos: Los juegos psicomotores son aquellos que fomentan el movimiento físico y la participación para perfeccionar las habilidades motoras mientras se divierten. Las habilidades emocionales, tónicas y cinéticas, como la coordinación, la tónica, la orientación, el equilibrio, la comprensión físico-emocional y la lateralidad, se pueden perfeccionar con el tiempo.

Definición operacional

Para la variable independiente se trabajo en base a un programa constituido en 10 actividades basado en una metodología dinámica que permitió que los alumnos mejoren la creatividad y que se vio reflejado en sus aprendizajes, asimismo el programa estuvo focalizado de acuerdo con la teoría que sustento la variable y las actividades estaban sujetas a la explicación de descripción de la teoría.

Escala de medición

Programa de juego estructurado en sesiones de aprendizaje.

Variable dependiente: Creatividad

Guilford (1959) identifica cuatro actitudes que definen a las personas creativas: apertura a nuevas ideas, la capacidad de pensar fuera de la caja, la voluntad de elaborar esas ideas y la capacidad de cambiar de marcha rápidamente cuando se enfrentan a un nuevo desafío.

Definición operacional

Se elaboró un test en base a la teoría de la creatividad que permitió utilizarlo como pretest y posttest de esta manera medir la variable.

Indicadores

Los indicadores se visualizan en la matriz de operacionalización que se encuentran en anexos.

Escala de medición

Ordinal y los niveles utilizados fueron bajo, medio y alto.

3.3 Población, muestra y muestreo

Población

Son 30 estudiantes que conformaron la población de la institución y pertenecen al quinto de básica. Para, Martínez (2018) dice que la población esta en base a conjunto de elementos que cumplen con características iguales o parecidas que se deben considerarse para un estudio.

Muestra

De los 30 estudiantes que conformaron la población se eligió 18 que demostraban problemas de creatividad y que están distribuidos entre mujeres y varones (Sánchez et al., 2018) manifiesta que la muestra es parte de la población, es decir, se considera una porción de ella para realización del estudio.

Tabla 2

Muestra de estudio.

Estudiantes	Total
Varones	6
Mujeres	12
Total	18

Nota: lista de alumnos que participaron del estudio.

Criterios de inclusión

Para seleccionar la muestra se consideraron los siguientes criterios:

Alumnos cuyos padres hayan aceptado firmar el consentimiento informado.

Alumnos que tengan la disposición de ser parte de la investigación y que participen en el pretest y postest y del desarrollo del programa.

Alumnos que tengan 2 años consecutivos en misma institución educativa.

Criterios de exclusión

No se aplican.

Muestreo

El muestreo está en base al no probalístico porque no se ha utilizado valores cuantitativos para la selección de la muestra, sino fue todo lo contrario, fue intensional debido que el investigador contaba con la experiencia suficiente en relación con la problemática investigada.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se utilizó la técnica de observación para recopilar datos en el sitio donde se encuentra la muestra de estudio y permitió conocer la realidad y la problemática investigada. Es un método de recolección de datos de una muestra en el sitio donde ocurrió el fenómeno en estudio (Silvestre y Huamán, 2019).

Se construyó como instrumento un test de creatividad basado en diferentes ejercicios para medir la capacidad de creatividad de cada uno de los estudiantes con las puntuaciones y valores para la calificación y obtener la respuesta y los resultados, el test paso una validación de contenido con el objetivo que 3 profesionales realicen la evaluación de los ejercicios y determinar si el instrumento era coherente con la teoría, dimensiones y mida lo que tenga que medir, asimismo, paso el proceso de confiabilidad para determinar si se obtenían los mismo resultados después de un periodo de tiempo de haberlo aplicado, para esta actividad se realizo la prueba piloto con 10 estudiantes con problemas de creatividad igual que la muestra, obtenido la base de datos se procesaron con la prueba de alfa de Cronbach arrojando como resultado final ,813 calificado con una fiabilidad alta demostrado que es un instrumento apto para ejecutarlo a la muestra.

Referente a la variable independiente fue trabajada con un programa diseñado con 10 actividades que estimularon a los alumnos a ser creativos y que mejoraron los aprendizajes, para obtener estos resultados favorables se siguió una metodología basada en juegos motivadores establecidos según la teoría que dimensiono la variable y permitió diseñar el programa.

3.5 Procedimientos

Para llegar al producto final del informe de tesis se pasó por varios procesos metodológicos elegir el tema de investigación, búsqueda de información para sustentar las variables, redactar la realidad problemática con la pregunta, objetivos e hipótesis etc. Durante el proceso, se avanzó con las gestiones para tramitar la autorización para desarrollar el proyecto de investigación con instrumentos y programa, asimismo, buscar los 10 alumnos para la prueba piloto, también, en este proceso se realizó la inducción a los padres de familia sobre el consentimiento informado.

3.6 Métodos de análisis datos

Se han representado a través de gráficos los niveles de las variables que permitieron conocer la situación real de la muestra antes y después del desarrollo del programa actividad que se realizó con la estadística descriptiva, después de explicar estos resultados, se trabajó con la prueba de normalidad Shapiro Wilk, para explicar la normalidad de dimensiones y variable problema, arrojando como resultados que se debería utilizarse la (Prueba de Rangos con signo Wilcoxon) para presentar la contrastación de las hipótesis que dieron respuesta a las preguntas de investigación.

3.7 Aspectos éticos

Antes de desarrollar el proyecto de investigación se han considerado los principios de: Participación voluntaria, por parte de los participantes tenían la autonomía de elegir si continuaban con su presencia en el desarrollo del programa y con el desarrollo de los ejercicios del instrumento, asimismo, cada alumno presentó el consentimiento informado firmado por sus padres que tenían conocimiento de las actividades que participarían sus hijos. También se respetó el principio de no maleficencia debido que ningún participante fue intimidado o agredido durante el proceso que duró la investigación, terminando con el

principio de confidencialidad, porque se protegió la información recolectada a través de los instrumentos donde se evidenciaban las respuesta de la muestra y la información fue de uso solo para la investigación.

IV. RESULTADOS

Resultados descriptivos

Tabla 3

Resultados del pretest y postest de la variable creatividad.

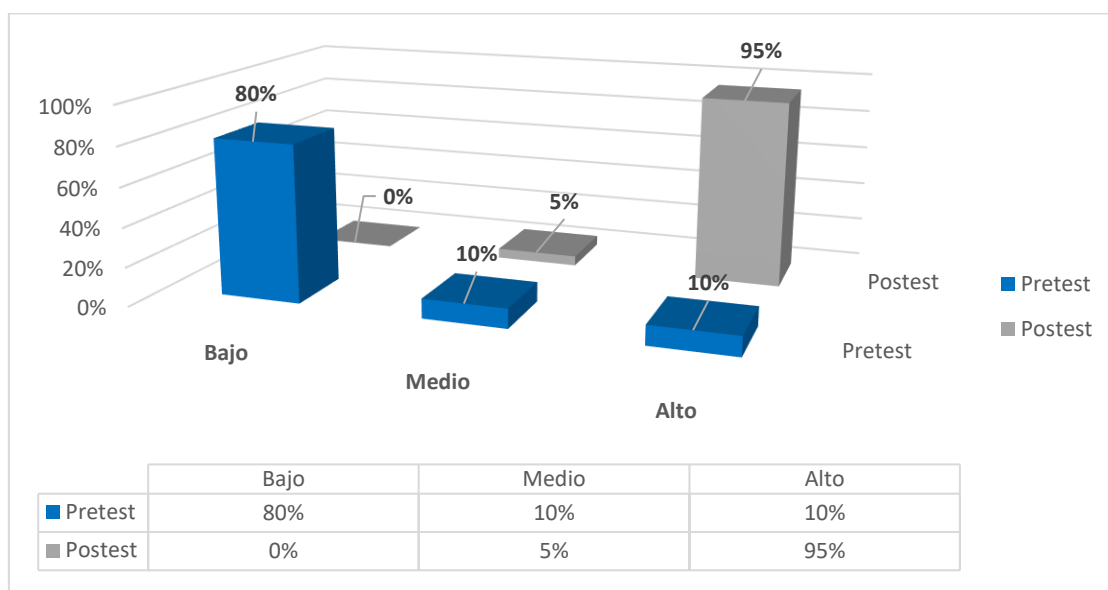
		Pretest		Postest	
		Recuento	%	Recuento	%
Creatividad	Bajo	16	90,0%	0	0,0%
	Medio	2	10,0%	1	5,0%
	Alto	0	0,0%	17	95,0%
	Total	18	100,0%	18	100,0%

Nota: estadística.

Figura

1

Resultados pretest y postest variable creatividad.



Con los resultados obtenidos se puede determinar que en el pretest la variable creatividad muestra un nivel bajo (90%) en los estudiantes y el 10% se ubica en nivel medio. Con la aplicación del programa de juego se aprecia una mejora significativa en la creatividad de los estudiantes, que con la aplicación del postest se ubica en el nivel alto con el (95%) y en el nivel medio (5%).

Resultados inferenciales

Tabla 4

Normalidad: variable y dimensiones.

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Creatividad	,799	18	,010
D1fluidez	,801	18	,005
D2flexibilidad	,818	18	,011
D3originalidad	,769	18	,001

Nota: SPSS27.

La prueba de Shapiro Wilk nos entrega los resultados donde se evidencia que la distribución es no normal, por lo tanto, se utilizará la Prueba de Rangos con signo Wilcoxon para contrastar las hipótesis.

Regla de decisión: Si $p > ,05$ se acepta H_0 ; Si $p \leq ,05$ se rechaza H_0 .

Hipótesis general

H₁: El juego desarrolla significativamente la creatividad en estudiantes de quinto de básica de una Escuela Pública de Balao, 2022.

Tabla 5

Variable creatividad (análisis).

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Postest - Pretest	Rangos negativos	2 ^a	3,90
	Rangos positivos	15 ^b	5,55
	Empates	1 ^c	
	Total	18	

a. Postest < Pretest

b. Postest > Pretest

c. Postest = Pretest

Tabla 6

Significancia de la lectoescritura.

Estadísticos de prueba ^a	
	Postest - Pretest
Z	-2,522 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,016

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Con la significancia de la prueba (0,016) < 0.05, se acepta que el juego desarrolla significativamente la creatividad en estudiantes de quinto de básica de una Escuela Pública de Balao.

Hipótesis específica 1

H₁: El juego desarrolla significativamente la dimensión fluidez en estudiantes de quinto de básica de una Escuela Pública de Balao, 2022.

Tabla 7
Dimensión fluidez (Análisis).

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Post_ D1fluidez - Pre_ D1fluidez	0 ^a	0,00	00,00
	17 ^b	4,88	44,11
	1 ^c		
Total	18		

a. Post_ D1fluidez < Pre_ D1fluidez

b. Post_ D1fluidez > Pre_ D1fluidez

c. Post_ D1fluidez = Pre_ D1fluidez

Tabla 8
Significancia (fluidez).

Estadísticos de prueba ^a	
	Post_ D1fluidez - Pre_ D1fluidez
Z	-2,089 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,005

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Con la significancia de la prueba (0,005) < 0.05, se acepta que el juego desarrolla significativamente la dimensión fluidez en estudiantes de quinto de básica de una Escuela Pública de Balao.

Hipótesis específica 2

H₁: El juego desarrolla significativamente la dimensión flexibilidad en estudiantes de quinto de básica de una Escuela Pública de Balao, 2022.

Tabla 9
Flexibilidad (Análisis).

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Post_ D2flexibilidad - Pre_ D2flexibilidad	0 ^a	,00	,00
D2flexibilidad	18 ^b	5,85	40,00
	0 ^c		
Total	18		

a. Post_ D2flexibilidad < Pre_ D2flexibilidad

b. Post_ D2flexibilidad > Pre_ D2flexibilidad

c. Post_ D2flexibilidad = Pre_ D2flexibilidad

Tabla 10
Significancia (flexibilidad).

Estadísticos de prueba^a

	Post_ D2flexibilidad - Pre_ D2flexibilidad
Z	-2,210 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Con la significancia de la prueba (0,000) < 0.05, se acepta que el juego desarrolla significativamente la dimensión flexibilidad en estudiantes de quinto de básica de una Escuela Pública de Balao.

Hipótesis específica 3

H₁: El juego desarrolla significativamente la dimensión originalidad en estudiantes de quinto de básica de una Escuela Pública de Balao, 2022.

Tabla 11
Originalidad (Análisis).

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Post_ D3originalidad - Pre_ D3originalidad	0 ^a	,00	,00
Rangos negativos			
D3originalidad	10 ^b	5,20	43,22
Rangos positivos			
Empates	0 ^c		
Total	18		

a. Post_ D3originalidad < Pre_ D3originalidad

b. Post_ D3originalidad > Pre_ D3originalidad

c. Post_ D3originalidad = Pre_ D3originalidad

Tabla 12
Significancia (Originalidad).

Estadísticos de prueba ^a	
	Post_ D3originalidad - Pre_ D3originalidad
Z	-2,748 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,019

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Con la significancia de la prueba (0,019) < 0.05, se acepta que el juego desarrolla significativamente la dimensión originalidad en estudiantes de quinto de básica de una Escuela Pública de Balao.

V. DISCUSIÓN

Con el análisis de los datos se encontró que la aplicación del programa de juego fue efectivo al momento de desarrollar la creatividad de los estudiantes, al obtener una significancia $(0,016) < 0.05$. Resultados que presentan concordancia con lo encontrado por Chumbe (2020) quien concluye que los hallazgos del estudio muestran que la capacidad de los estudiantes para pensar creativamente se mejora mediante el uso de materiales didácticos. Zorrilla (2020) concluye que la mayoría de los estudiantes (82,9%) se encuentran en el rango "medio" de capacidad creativa. El juego constituido como un recurso para la enseñanza conduce a un aumento de la inventiva de los estudiantes en todos los ámbitos. Zhunio (2019) sugiere que implementar el concepto inspira el pensamiento creativo entre los estudiantes. Beltran (2017) por su parte concluye que el juego permite una verdadera experiencia de los estudiantes, habilidades e innovación para generar una respuesta ante un problema. Merino (2016) se concluye que una guía didáctica si desarrolla la creatividad significativamente.

También, se coincide con los aportes de Gallardo (2018) quien sostiene que para el florecimiento humano en general, jugar es crucial. La participación en esta actividad facilita el desarrollo de valores y creencias esenciales para una interacción social saludable. En este sentido, la capacidad humana de interactuar con su entorno social, cultural y familiar es una habilidad que se desarrolla a través del juego. En este sentido, la práctica de juegos tiene efectos positivos en las emociones de las personas, así como en su capacidad de pensar y moverse. El desarrollo sensoriomotor, social, relacional, cognitivo y afectivo del niño se ve afectado positivamente por la inclusión del juego. Además, de ayudar a los estudiantes a adquirir significado, el juego también promueve la socialización en el aula fomentando el aprendizaje cooperativo, destacando las diferencias individuales y ayudando a los jugadores a ser más conscientes de sí mismos. La incorporación de elementos de juegos lúdicos en el aula puede animar el espacio de aprendizaje, sacudir las prácticas probadas y verdaderas y despertar la curiosidad de los estudiantes y la participación en el trabajo de clase (Marín y Mejía, 2015). La actividad principal en el crecimiento de una persona es el juego, que es inherentemente social, ya que fomenta el aprendizaje sobre el

mundo, hacer amigos y ser partícipes en el ámbito de los adultos. La lúdica reconoce el juego como una actividad que da nueva vida a los estudiantes al fomentar el aprendizaje, la autoconciencia, la comunicación, el establecimiento de normas y la búsqueda mutua de intereses. Las actividades por y para los estudiantes deben estar imbuidas del entusiasmo, el deleite y el placer de recrear, construir y desarrollar significados, así como nuevas formas de convivencia en el medio social, familiar, étnico, escolar y cultural de los estudiantes (Ronderos, 1994).

Desde el punto de vista de Piaget (1973) se coincide ya que este determina que el juego es crucial para el crecimiento intelectual del niño porque facilita la exploración del mundo que le rodea, la formación de una comprensión profunda de las cosas y lugares que utiliza para el entretenimiento, y el refinamiento de estas experiencias para su juego favorito, le permiten colaborar y divertirse con otros. En la misma línea, el niño es capaz de fortalecer los cimientos de su estructura psicofísica de comportamiento, nervios y mente a través del juego, estableciéndose, así como un componente esencial en el proceso de mejora de su inteligencia.

Por su parte, Vygotski (1978) desde la teoría social refiere que los juegos son una herramienta poderosa para fomentar una atmósfera enriquecedora que conduzca al crecimiento y desarrollo de un niño, dándole la libertad de ser el mismo, mostrar sus sentimientos y participar con esmero y humor, en este sentido, argumenta que el juego es crucial para el crecimiento de un niño porque fomenta lo que él llama la "Zona de desarrollo próximo", un área donde los niños pueden experimentar y comprender una variedad de roles sociales mientras aprenden a controlar y expresar sus sentimientos.

Desde el enfoque educativo basado en el descubrimiento es el juego, como explica Jerome Bruner (1995), que anima a los niños a aprender a través de su propia creatividad e innovación a través del juego (Prados et al., 2014). Bruner argumenta que los bebés aprenden mejor en contextos estimulantes y motivadores que minimizan la probabilidad de cometer errores.

Corbalán et al. (2003) afirman que existe una intersección crucial entre las diversas teorías contemporáneas de la creatividad, las que hacen ideas completamente compatibles e integradas a la vez que provienen de una variedad

de paradigmas y enfoques. En esta línea, se encuentra la teoría incremental de la creatividad que tiene en cuenta los antecedentes o vivencias de la persona en relación con su habilidad y la evolución constante de sus actividades. Otra de las teorías es la de transferencia, esta teoría está ligada a la creatividad intelectual y está impulsada por el deseo de investigar y resolver problemas a través de la interacción que se produce entre el pensamiento, los procesos mentales y experiencias (Guilford, 1981).

La visión humanista, en la que los aspectos interpersonales y sociales juegan una influencia significativa en el fomento o la inhibición de la producción creativa, es una de las teorías descritas por Solar (1991). Así también surge el campo de la teoría factorial, que utiliza enfoques tanto empíricos como teóricos para examinar la naturaleza del comportamiento creativo. Recientemente, se ha citado la teoría neuropsicofisiológica, que postula que distintos circuitos neuronales cumplen diferentes funciones en los dos hemisferios del cerebro.

Según, Chacón (2005) las hipótesis de Guilford y Torrance son dos de las más investigadas. A Guilford se le atribuye el desarrollo de una teoría sobre cómo la inteligencia y la creatividad están interrelacionadas, y en esta teoría se establecen tres clases amplias: "contenido", "operación" y "productos". Es la fluidez, la flexibilidad y la singularidad de los procesos mentales lo que más claramente define la operación creativa que es la producción divergente dentro de la categoría de operación. En cuanto a la otra gran escuela que conjuga la educación y la creatividad, fue desarrollada por el psicólogo educativo Paul Torrance. Torrance ha realizado numerosos estudios sobre el tema del pensamiento divergente y ha creado una variedad de pruebas para medir el pensamiento creativo, la calidad del producto y la creatividad individual. En sí mismas, las diversas ideas subrayan la importancia de estudiar, fortalecer y estimular el desarrollo creativo como una virtud que se engendra en la persona y le permiten crear un mundo mejor. Según, De la Torre (1999) la creatividad se puede definir en una perspectiva más general como la capacidad humana para generar nuevas ideas dentro de un marco de valores que son comunicativos en una situación dada. En el ámbito de la pedagogía teatral, esta idea es más prominente; sostiene que la creatividad de un actor y el rango de su desempeño

motor están inextricablemente vinculados. Según, Torrance (1962) la creatividad es "el acto de perseguir, de manera creativa y original, la solución de diversos problemas o el desarrollo del conocimiento, creando ideas o hipótesis, comprobándolas, modificándolas y presentando los resultados. En este sentido, reformula los elementos de creatividad propuestos por Guilford como "fluidez", "flexibilidad", "refinamiento" e "ingenio" para describir la creatividad como una capacidad global (Santaella, 2006).

Se puede evaluar la fluidez y la creatividad de los niños a partir de los dos años. Hábitos simples como hacer ejercicio, correr riesgos, participar en nuevas experiencias, sentarse en silencio o meditar, llevar un diario, pausar el trabajo cuando sea necesario, romper las reglas y trabajar con otros son algunos de los muchos que Scheffer et al. (2017) describen como enfoques para fomentar el pensamiento creativo. Algunos de los métodos que Hartley y Plucker (2014) agregaron a la lista son: lluvia de ideas, contar chistes, participar en conversaciones y proyectos grupales, escribir nuevas ideas, resolver acertijos y crear cosas por uno mismo. Los maestros en las aulas de educación general de hoy en día necesitan nuevas estrategias para fomentar el pensamiento creativo de los estudiantes si queremos enfrentar los apremiantes desafíos educativos del siglo. Los autores Fernández y Balonas (2021) argumentan que la creatividad se puede enseñar y aportan estrategias pedagógicas que fomentan las características creativas. La perseverancia, la creatividad, la introspección y la producción de obras profundamente significativas fueron elementos cruciales donde se notaron las habilidades para resolver problemas, la curiosidad y la indagación, al igual que el pensamiento divergente, como se ve al establecer paralelismos entre la información nueva y el material aprendido previamente.

Analizado los resultados del primer objetivo específico se obtuvo que con una significancia de la prueba $(0,005) < 0.05$, se acepta que el juego desarrolla significativamente la dimensión fluidez en estudiantes de quinto de básica de una Escuela Pública de Balao. En este sentido, se encontró que los resultados coinciden con lo manifestado por Guilford (1981) quien refiere que la fluidez es la capacidad de producir una gran cantidad de nuevas palabras, pensamientos, asociaciones, frases o expresiones, es un criterio por el cual se mide la

producción creativa. También se incluyen habilidades de construcción de palabras (Chávez y Martínez, 2021). Las pruebas de este tipo de fluidez exigen respuestas que sean progresiones lógicas de palabras, pero no necesariamente oraciones completas. Para demostrar fluidez conceptual, uno debe ser capaz de proporcionar respuestas verbales que sean relevantes y apropiadas, como una lista de elementos duros, redondos o más pequeños. Además, se ha investigado la fluidez asociativa; esto se refiere a la capacidad del examinado para seleccionar ideas que se reflejan en las palabras proporcionadas (Laime, 2005). De esta manera, el juego es importante para el florecimiento humano en general, la participación en esta actividad facilita el desarrollo de valores y creencias esenciales para una interacción social saludable. El juego también promueve la socialización en el aula fomentando el aprendizaje cooperativo, destacando las diferencias individuales y ayudando a los jugadores a ser más conscientes de sí mismos. En este sentido, mediante el juego, el infante se relaciona con su entorno social, cultural y familiar, se basa en su base de conocimientos existente y desarrolla sus habilidades interpersonales y de comunicación.

Analizado los resultados del segundo objetivo específico se encontró que el valor de significancia de la prueba $(0,000) < 0.05$, permite aceptar que el juego desarrolla significativamente la dimensión flexibilidad en estudiantes de quinto de básica de una Escuela Pública de Balao. Lo que coincide con lo argumentado por Guilford (1981) quien refiere que la capacidad de cambiar el enfoque propio en respuesta a nueva información o circunstancias, es una cualidad importante. Alguien que es flexible también tolera y da la bienvenida a las perspectivas y juicios de los demás, está abierto a nuevas ideas y enfoques, y no es dogmático sobre la mejor manera de lograr una meta. La gente tiende a buscar una variedad de respuestas, quien carece de la flexibilidad mental para considerar puntos de vista alternativos y actuar en consecuencia, es más probable que adopte una postura dogmática y conservadora (Guilford, 1981). Dado lo anterior, es claro que cultivar el pensamiento creativo es crucial, pero que tampoco podemos pasar por alto la importancia de otras habilidades fundamentales como el pensamiento crítico, la toma de decisiones y los procesos de resolución de problemas; estos son más importantes en el mundo actual, acelerado, altamente

competitivo y tecnológicamente avanzado (Morales, 2017). Por lo tanto, es el juego un elemento fundamental para que el estudiante se desarrolle por que es a través de él que es capaz de adaptar los conocimientos que obtiene de su entorno y de sus experiencias previas mediante la realización de actividades lúdicas, que constituyen un conjunto de aspectos metodológicos, que les ayudan a obtener aprendizajes de lo que lo rodea y sobre sí mismos.

Con el análisis de los resultados obtenidos en el tercer objetivo específico se aprecia que la significancia de la prueba $(0,019) < 0.05$, permite aceptar que el juego desarrolla significativamente la dimensión originalidad en estudiantes de quinto de básica de una Escuela Pública de Balao. Lo que concuerda con los puntos de vista de Guilford (1981) quien sostiene que la originalidad se entiende como la frecuencia de las respuestas (Roche, 2020), que es parte integral de la creatividad, por lo tanto, se puede definir como "un modo distintivo de operación mental que produce un resultado original del trabajo intelectual o artístico". El juego fomenta el aprendizaje sobre el mundo, hacer amigos y ser partícipes en el ámbito de los adultos. Asimismo, mediante el juego, el infante se relaciona con su entorno social, cultural y familiar.

VI. CONCLUSIONES

1. Se determinó que la aplicación del programa de juego fue efectivo al momento de desarrollar la creatividad de los estudiantes, al obtener una significancia $(0,016) < 0.05$.
2. Se concluye que el programa aplicado de los juegos si desarrollo significativamente la dimensión fluidez de los estudiantes, al verificarse estadísticamente un valor $(0,005) < 0.05$.
3. Se encontró que con un valor de significancia de $(0,000) < 0.05$, se demuestra que el programa de juegos si desarrolla de forma significativa la dimensión flexibilidad.
4. Se concluye que el programa de juegos desarrolló significativamente la dimensión originalidad en los estudiantes con un valor de significancia de $(0,019) < 0.05$.

VII. RECOMENDACIONES

- 1.** La investigación dio resultados fructíferos dejando a decisión de las autoridades de la institución con la replica del programa de juegos en otras aulas y considerar esta metodología para solucionar otros problemas que presentarían los estudiantes.
- 2.** A los encargados de seleccionar los ambientes condicionar uno para que los profesores puedan realizar sus sesiones en base a juegos y desarrollen la fluidez en cada actividad que realicen y genere un aprendizaje en los estudiantes.
- 3.** A los docentes prepararse en esta metodología basada en talleres lúdicos para ayudar a desarrollar la flexibilidad de la creatividad en los estudiantes y puedan desarrollar dicha capacidad.
- 4.** A los alumnos con ayuda de sus padres buscar ejercicios que les permita desarrollar la capacidad de originalidad para realizar las actividades y argumentar ideas originales y estrategias que les permita buscar diferentes soluciones a sus problemas cotidianos estudiantiles.

REFERENCIAS

- Arias Castilla, C., Buitrago Amaya, M., Camacho Amaya, Y., & Vanegas Laguna, Y. (2014). Influencia del juego como pilar de la educación en el desarrollo del lenguaje oral y escrito por medio de los juegos de mesa. *Revista Iberoamericana de Psicología: Ciencia y Tecnología*, 7(1), 39–48. https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:PcFu_XVKCt8J:https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4905113.pdf+&cd=12&hl=es&ct=clnk&gl=pe&client=firefox-b-d
- BBC News. (2021). *La sorprendente caída de la creatividad entre los adolescentes detectada por la OCDE*. BBC News Brasil En Sao Paulo. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-59313691>
- Beltran, L. L. (2017). Juego de descubrimiento para el fomento de la creatividad en la solución de problemas de tecnología [Tesis de Maestría, Universidad Pedagógica Nacional]. In *Universidad Pedagógica Nacional*. <http://upnlib.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/356/TO-20690.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bruner, J. S. (1995). Desarrollo cognitivo y educación. In *Contextos Educativos. Revista de Educación* (Segunda, Vol. 0, Issue 4). Ediciones Morata. <https://doi.org/10.18172/con.483>
- Calderón, A. M., Flores, M. G., Ruiz, P. A., & Castillo, O. S. (2022). Gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes en tiempos de pandemia en Perú. *Revista de Ciencias Sociales*, 28(ESPECIAL 5), 63–74. <https://doi.org/10.31876/rcs.v28i.38145>
- Carrasco Aristi, C., & Teccsi Baez, M. (2017). *La actividad lúdica en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa 2074 “Virgen Peregrina del Rosario” del distrito de San Martín de Porres-2015* [Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/5128/Carrasco_AC-Teccsi_BM.pdf?sequence=6&isAllowed=y
- Chacón, A. Y. (2005). Una revisión crítica del concepto de creatividad. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas En Educación"*, 5(1), 0. <https://www.redalyc.org/pdf/447/44750106.pdf>
- Chávez, Z., & Martínez, H. (2021). Gestión del Conocimiento, Creatividad e Innovación en la Educación Universitaria Venezolana. *Negotium*, 1(16), 5–17. www.revistanegotium.org.venum.48
- Chumbe, Z. T. (2020). Relación de materiales didácticos y la capacidad creativa en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa N° 64121 San Francisco de Asís, 2019 [Tesis de Maestría, Universidad Católica Sedes Sapientiae]. In *Repositorio Institucional - UCSS*. <http://repositorio.ucss.edu.pe/handle/UCSS/896>
- Corbalán, J., Martínez, F., & Donolo, D. (2003). *Manual Test CREA. Inteligencia creativa. Una medida cognitiva de la creatividad*. España: TEA Ediciones.
- De la Torre, S. (1999). *Creatividad en la Reforma Española*. Universidad de

Barcelona. Revista de Educación. 319.

- Doménech, B. C., Garaigordobil, L. M., Garzón, P. M., Hernández, M. T., Marrón Gaité, J., Ortí Ferreres, J., Pubill Soler, G., Ruiz, de V. G. Á., Soler, G. M. P., Vida, M. T., Bishop, A. J., & Claustre, C. P. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Graó. https://books.google.com.pe/books/about/El_juego_como_estrategia_didactica.html?id=BST6QQFtKKwC&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Fass, A. E. (2017). *Psicología del Desarrollo de la Niñez* (Primera). Editorial Brujas.
- Fernández, S. A. B., & Balonas, S. (2021). Creativity in teaching as a factor in bringing universities closer to social challenges. *Icono14*, 19(2), 11–35. <https://doi.org/10.7195/RI14.V19I2.1754>
- Gallardo López, J. A. (2018). Teorías Del Juego Como Recurso Educativo. *Innovagogía*, March, 12. https://www.researchgate.net/publication/324363292%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/324363292_TEfile:///D:/4º UNIVERSIDAD/TFG/El_uso_de_juegos_en_la_ensenanza_del_ing.pdfORIAS_DEL_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO
- Guilford, J. (1981). *Tres aspectos del intelecto*. EUA: Irvington Publishers.
- Guilford, J. P. (1959). Three faces of intellect. *The Discovery of Talent*, 14, 107–132. <https://doi.org/10.4159/harvard.9780674864207.c5>
- Hartley, K. A., & Plucker, J. A. (2014). Teacher Use of Creativity-Enhancing Activities in Chinese and American Elementary Classrooms. *Creativity Research Journal*, 26(4), 389–399. <https://doi.org/10.1080/10400419.2014.961771>
- Laime, P. M. C. (2005). Evaluación de la Creatividad. *Liberabit [Online]*, 11, 35–39. <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/liberabit/v11n11/v11n11a05.pdf>
- Marín Bustamante, A. M., & Mejía Henao, S. E. (2015). *Estrategias lúdicas para la enseñanza de las matemáticas en el grado quinto de la institución educativa La Piedad* [Fundación Universitaria Los Libertadores]. <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/456/MarinBustamanteAdrianaMaria..pdf?sequence=2>
- Martínez Ruiz, H. (2018). *Metodología de la investigación*. CENGAGE Learning.
- Méndez, S. M. A., & Ghitis, J. T. (2015). La creatividad: Un proceso cognitivo, pilar de la educación. *Estudios Pedagógicos (Valdivia)*, 41(2), 143–155. <https://doi.org/10.4067/s0718-07052015000200009>
- Merino, A. M. (2016). Elaboración y aplicación de una guía didáctica de técnicas de narración “pequeñas historias” para desarrollar la creatividad en niños de 5 a 6 años de la Unidad Educativa san Felipe Neri Provincia de Chimborazo, Cantón Riobamba período 2014 – 2015 [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Chimborazo]. In *Universidad Nacional de Chimborazo*. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3143/1/UNACH-IPG-CEP->

- Ministerio de Educación. (2019). *Ecuador participó en PISA-D en 2017*. Educación. <https://educacion.gob.ec/ecuador-participo-en-pisa-d-en-2017/>
- Morales, C. (2017). La Creatividad, Una Revisión Científica. *Arquitectura y Urbanismo*, 38(2), 53–62. <https://bit.ly/3CoIM6C>
- Muñoz, S. F. D., Luna, G. J. R., & López, R. O. (2021). Creative thinking in the educational context. *Revista Científica de La UCSA*, 8(3), 39–50. <https://doi.org/10.18004/ucsa/2409-8752/2021.008.03.039>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura[Unesco]. (2020). *Cultura y creatividad frente a la COVID-19*. Unesco. <https://es.unesco.org/news/cultura-y-creatividad-frente-covid-19>
- Piaget, J. (1973). *El nacimiento de la inteligencia en el niño*. Buenos Aires, Argentina: Morata.
- Prados Gallardo, M. del pilar, Sánchez Jiménez, V., Sánchez Queija, I., Del Rey Alamillo, R., Pertegal Vega, M. Á., Reina Flores, M. del C., Ortega Rivera, F. J., & Mora Merchán, J. (2014). *Manual de psicología de la educación para docentes de Educación Infantil y Primaria*. Pirámide.
- Redondo, M. Á. (2008). El juego infantil: su estudio y cómo abordarlo. *Innovación y Experiencias Educativas*, 1(13), 1–8. [https://web.oas.org/childhood/ES/Lists/Recursos Estudios e Investigaciones/Attachments/32/25. El juego, su estudio y como abordarlo.pdf](https://web.oas.org/childhood/ES/Lists/Recursos/Estudios e Investigaciones/Attachments/32/25. El juego, su estudio y como abordarlo.pdf)
- Roche, C. J. A. (2020). The ages of creativity. Some sociological considerations about creative originality in modernity. *Arbor*, 196(797), 1–16. <https://doi.org/10.3989/arbor.2020.797n3006>
- Roldán, B. Ó., & Ferrando, P. I. (2021). Identificación de indicadores propios de estudiantes de talento matemático: fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración y creatividad. *Contextos Educativos. Revista de Educación*, 28(28), 9–28. <https://doi.org/10.18172/con.4989>
- Ronderos, M. E. (1994). *La dimensión estética del ser humano. Documento de trabajo para la creación de lineamientos curriculares de preescolar*. Ministerio de Educación Nacional.
- Sánchez-Domínguez, J. P., Castillo Ortega, S. E., & Hernández López, B. M. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, 44(2). <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567>
- Sánchez, C. H., Reyes, R. C., & Mejía, S. K. (2018). Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística. In *Mycological Research*. <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>
- Sandoval-Obando, E., Arévalo, S. T., Gálvez, C. P., & Doña, A. M. (2020). Socio-educational Implications of Creativity from Pedagogical Mediation: A critical review. *Estudios Pedagogicos*, 46(1), 383–397.

<https://doi.org/10.4067/S0718-07052020000100383>

- Santaella, M. (2006). La evaluación de la creatividad. *Sapiens. Revista Universitaria de Investigación*, 7(2), 89–106. <https://www.redalyc.org/pdf/410/41070207.pdf>
- Scheffer, I. E., Berkovic, S., Capovilla, G., Connolly, M. B., French, J., Guilhoto, L., Hirsch, E., Jain, S., Mathern, G. W., Moshé, S. L., Nordli, D. R., Perucca, E., Tomson, T., Wiebe, S., Zhang, Y. H., & Zuberi, S. M. (2017). ILAE classification of the epilepsies: Position paper of the ILAE Commission for Classification and Terminology. *Epilepsia*, 58(4), 512–521. <https://doi.org/10.1111/epi.13709>
- Silvestre, M. I., & Huamán, N. C. (2019). *Pasos para elaborar la investigación y redacción de la tesis universitaria*. Editorial: San Marcos.
- Solar, M. (1991). *Creatividad: Desafío a la función docente universitaria*. España: Paidea.
- Solovieva, Y., & González-Moreno, C. X. (2018). Introducing social role-play to colombian children 5–6 years. In *The routledge international handbook of early childhood play* (pp. 108–124). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315735290-12>
- Torrance. (1962). *Guiding creative talent*. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall.
- Valderrama, M. S. (2015). *Pasos para elaborar proyectos de investigación científica. Cuantitativa, cualitativa y mixta*. San Marcos.
- Vásquez Vásquez, G. A., & Pérez Azahuanche, M. A. (2020). Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria. *IE Revista de Investigación Educativa de La REDIECH*, 11, 1–15. https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v11i0.805
- Vicana Garófano, V., & Conde Caveda, J. L. (2002). *El juego en el currículo de Educación Infantil*.
- Vygotski, L. S. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores -* (Vol. 1). Crítica. https://books.google.com.pe/books?id=ppRoRo6lnjEC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Weisberg. (1989). *Creatividad, genio y otros mitos*. España: Ediciones Labor.
- Zhunio, S. J. (2019). Propuesta metodológica basada en la música experimental para el desarrollo de la creatividad musical en estudiantes del Conservatorio Nacional de música José María Rodríguez [Tesis de Maestría, Universidad de Cuenca]. In *Universidad De Cuenca*. [https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/32861/3/Trabajo de Titulación.pdf](https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/32861/3/Trabajo%20de%20Titulaci%C3%B3n.pdf)
- Zorrilla, J. V. (2020). Taller de juegos y la creatividad de los niños de 5 años en la Institución Educativa, Samborondón, 2020 [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. In *Universidad César Vallejo*. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/76522>

ANEXOS

Matriz de operacionalización de variables (Anexo N°1)

VARIABLES	DEF. CONCEPTUAL	DEF. OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
Juego	Doménec et al. (2008) el juego es una manera de expresión, un método de exploración, enseñanza, experimentación sensorial y autodescubrimiento, que permite al niño alcanzar un conocimiento de sí mismo y del medio que lo rodea.	Se va a realizar un conjunto de talleres basados en el juego que mejoren la creatividad en los estudiantes.	Juegos psicomotrices Juegos de interiores Juegos de exteriores			TALLER
Creatividad	Guilford (1959) conceptualiza la creatividad como la manera de pensamiento que se desarrolla en la persona como consecuencia de lo que percibe en base a un problema el cual se encuentra constituido por diferentes componentes como es la fluidez, originalidad y flexibilidad.	Para medir la variable se elaborará una prueba de creatividad dimensionada en la fluidez, flexibilidad y originalidad.	Fluidez Flexibilidad Originalidad	Progresión de palabras Pensamiento crítico Operación mental		Ordinal

Tabla de dimensiones y evaluación

Cuento

Fluidez	Evaluaciones
Número de líneas utilizadas en el cuento.	≥ 15 líneas- 4 puntos 11 – 14 líneas- 3 puntos 7 – 10 líneas- 2 puntos 3 – 6 líneas- 1 punto 2-1 líneas – 0 punto
Cantidad de ideas diferentes que se generen y adaptación a las existentes.	≥ 6 ideas – 4 puntos 4 - 5 ideas – 3 puntos 3 - 2 ideas – 2 puntos 1 idea – 1 punto 0 ideas-0
Fantasía, situaciones poco comunes utilizadas en el cuento.	0- 4 a criterio del evaluador

Número de objetos trazados

Flexibilidad	Evaluaciones
Número de trazos generados en el dibujo.	4 puntos – de 7 trazos en adelante 3 puntos – de 5 a 6 trazos 2 puntos – de 3 a 4 trazos 1 punto – de 1 a 2 trazos 0 punto si no emplean ningún trazo
Número de categorías o agrupamientos temáticos diferentes en el dibujo.	4puntos – Utilización de 4 categorías diferentes en el dibujo 3 puntos – Utilización de 3 categorías en el dibujo 2 puntos – Utilización de 2 categorías en el dibujo. 1 punto – Utilización de 1 categoría en el dibujo. 0 puntos – Utilización de 0 categorías en el dibujo.
Grado en que es novedoso el dibujo creado.	0- 4 a criterio del lector

Originalidad	Evaluaciones
Cantidad de usos que le dé a cada objeto.	≥10 usos 4 puntos 8 - 9 usos 3 puntos 5 - 7 usos 2 puntos 3 - 4 usos 1 punto 0 – 2 usos 0 puntos
número de categorías o agrupamientos temáticos diferentes.	4 puntos – Utilización de 5 categorías diferentes 3 puntos – Utilización de 3 -4 categorías diferentes. 2 puntos – Utilización de 2 categorías diferentes. 1 punto – Utilización de 1 categorías diferentes. 0 puntos – Utilización de 0 categorías
Respuestas de usos fuera de lo común. Se puntúa en función de la infrecuencia estadística de los usos.	<p>Cuerda 1. 1. Tender la ropa 2. Amarrar algún animal 3. Saltarla 4. Hacer nudos 5. Pegarle al caballo</p> <p>Sábana 1. Como mantel 2. Como cortina 3. Como ropa 4. Para cubrir objetos 5. Cubrirse del frío</p> 4 puntos – si tiene cinco o más usos diferentes al listado. 3 puntos – si tiene cuatro usos diferentes. 2 puntos – si tiene tres usos diferentes. 1 punto – si tiene dos usos diferentes. 0 punto- si todos los usos son repetidos al listado anterior.

Ficha técnica

Nombre del instrumento:	Test de creatividad
Autor y año:	Robles Bustamante, Jessica (2022)
Objetivo del instrumento:	Medir la creatividad en estudiantes
Usuarios:	Estudiantes
Forma de administración o modo de aplicación:	Individual/grupal
Validez:	Su validez fue obtenida mediante el juicio de 03 expertos en investigación educativa.
Tiempo de aplicación	12 minutos
Confiabilidad:	Se realizó una prueba piloto donde se obtuvo un coeficiente de fiabilidad de ,813

Confiabilidad de la prueba de creatividad (Anexo N°3)

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,813	09

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1	47,50	30,278	,547	,854
P2	47,20	31,956	,448	,859
P3	47,60	29,822	,618	,851
P4	47,60	28,489	,869	,841
P5	47,80	31,067	,437	,858
P6	47,60	28,489	,869	,841
P7	47,30	33,122	,073	,868
P8	47,20	34,400	-,228	,873
P9	47,80	29,067	,568	,852

Validez de instrumentos (Anexo N°4)



Universidad
César Vallejo

Escuela de
Posgrado

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: El juego para desarrollar la creatividad en estudiantes de quinto de básica de una Escuela Pública de Balao, 2022.

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Prueba de la creatividad.

Respetado juez, usted ha sido seleccionado para evaluar la "Prueba de creatividad". La evaluación del instrumento es relevante para lograr que sean válidos y que los resultados obtenidos a partir de estos sean utilizados eficientemente en el área de investigación de la Educación y Psicología educativa como en otras de interés general.

Agradecemos su valiosa colaboración.

I.- DATOS GENERALES:

Nombres y apellidos del Juez: Miguel Alberto Vélez Sancarranco

Grado alcanzado: Maestro en Psicología Educativa

Nombre del creador del instrumento: Robles Bustamante Jessica



II.- ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN E INFORME:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Mala 21-40%	Regular 41-60%	Buena 61-80%	Muy buena 81%-100%
1. Caridad	El instrumento está formulado con un lenguaje especializado con la variable establecida.					X
2. Objetividad	El instrumento responde al marco teórico de las variables de estudio.					X
3. Actualidad	El instrumento se encuentra acorde con las necesidades de información que se pretende investigar.					X
4. Organización	Existe una organización lógico-semántica en la redacción de las preguntas.					X
5. Eficiencia	El instrumento comprende a los aspectos metodológicos.					X
6. Intencionalidad	El instrumento ha sido adecuado para valorar la variable en estudio.					X
7. Consistencia	El instrumento se sustenta en aspectos teórico-científicos.					X
8. Coherencia	Existe coherencia lógico-semántica entre las variables, indicadores y demás criterios de estudio.					X
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del cuestionario					X
10. Pertinencia	El instrumento es útil para la presente investigación.					X

III.- OPINIÓN DE APLICACION: ¿Qué aspectos tendría que modificar, incrementar o suprimir en los instrumentos de investigación?

Ninguno

IV.- PROMEDIO DE VALORACIÓN: 100

Mg. Miguel Alberto Vélez Sancarranco
N° DNI: 09862773



Universidad
César Vallejo

Escuela de
Posgrado

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: El juego para desarrollar la creatividad en estudiantes de quinto de básica de una Escuela Pública de Balao, 2022.

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Prueba de la creatividad.

Respetado juez, usted ha sido seleccionado para evaluar la "Prueba de creatividad". La evaluación del instrumento es relevante para lograr que sean válidos y que los resultados obtenidos a partir de estos sean utilizados eficientemente en el área de investigación de la Educación y Psicología educativa como en otras de interés general.

Agradecemos su valiosa colaboración.

I.- DATOS GENERALES:

Nombres y apellidos del Juez: Clara Amelia Huamán Chorres

Grado alcanzado: Maestro en Psicología Educativa

Nombre del creador del instrumento: Robles Bustamante Jessica



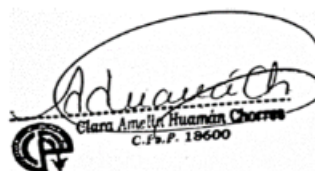
II.- ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN E INFORME:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Mala 21-40%	Regular 41-60%	Buena 61-80%	Muy buena 81%-100%
1. Caridad	El instrumento está formulado con un lenguaje especializado con la variable establecida.					X
2. Objetividad	El instrumento responde al marco teórico de las variables de estudio.					X
3. Actualidad	El instrumento se encuentra acorde con las necesidades de información que se pretende investigar.					X
4. Organización	Existe una organización lógico-semántica en la redacción de las preguntas.					X
5. Eficiencia	El instrumento comprende a los aspectos metodológicos.					X
6. Intencionalidad	El instrumento ha sido adecuado para valorar la variable en estudio.					X
7. Consistencia	El instrumento se sustenta en aspectos teórico-científicos.					X
8. Coherencia	Existe coherencia lógico-semántica entre las variables, indicadores y demás criterios de estudio.					X
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del cuestionario					X
10. Pertinencia	El instrumento es útil para la presente investigación.					X

III.- OPINIÓN DE APLICACION: ¿Qué aspectos tendría que modificar, incrementar o suprimir en los instrumentos de investigación?

Ninguno

IV.- PROMEDIO DE VALORACIÓN: 100



Clara Amelia Huamán Chorres
C.F.P. 19600

Mg. Clara Amelia Huamán Chorres
N° DNI: 02866197



Universidad
César Vallejo

Escuela de
Posgrado

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: El juego para desarrollar la creatividad en estudiantes de quinto de básica de una Escuela Pública de Balao, 2022.

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Prueba de la creatividad.

Respetado juez, usted ha sido seleccionado para evaluar la "Prueba de creatividad". La evaluación del instrumento es relevante para lograr que sean válidos y que los resultados obtenidos a partir de estos sean utilizados eficientemente en el área de investigación de la Educación y Psicología educativa como en otras de interés general.

Agradecemos su valiosa colaboración.

I.- DATOS GENERALES:

Nombres y apellidos del Juez: Omayra Flores Guarnizo

Grado alcanzado: Maestro en Psicología Educativa

Nombre del creador del instrumento: Robles Bustamante Jessica



II.- ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN E INFORME:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Mala 21-40%	Regular 41-60%	Buena 61- 80%	Muy buena 81%-100%
1. Caridad	El instrumento está formulado con un lenguaje especializado con la variable establecida.					X
2. Objetividad	El instrumento responde al marco teórico de las variables de estudio.					X
3. Actualidad	El instrumento se encuentra acorde con las necesidades de información que se pretende investigar.					X
4. Organización	Existe una organización lógico-semántica en la redacción de las preguntas.					X
5. Eficiencia	El instrumento comprende a los aspectos metodológicos.					X
6. Intencionalidad	El instrumento ha sido adecuado para valorar la variable en estudio.					X
7. Consistencia	El instrumento se sustenta en aspectos teórico-científicos.					X
8. Coherencia	Existe coherencia lógico-semántica entre las variables, indicadores y demás criterios de estudio.					X
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del cuestionario					X
10. Pertinencia	El instrumento es útil para la presente investigación.					X

III.- OPINIÓN DE APLICACION: ¿Qué aspectos tendría que modificar, incrementar o suprimir en los instrumentos de investigación?

Ninguno

IV.- PROMEDIO DE VALORACIÓN: 100




Omayra E. Flores Guarnizo
DIRECTORA

Mg. Omayra Flores Guarnizo
N° DNI: 43747867

Programa (Anexo N°5)

Programa de juegos para mi creatividad



Introducción

El propósito de la elaboración del programa fue para fortalecer la creatividad de los estudiantes que presentan dificultades para desarrollar ideas que permitan alcanzar la solución de un problema, asimismo, no muestran ideas innovadoras para llegar a solucionar las dificultades que se presentan en las tareas académicas, no son innovadores o presentan soluciones que estén de acuerdo con la problemática que se presenta y no representan o expresan de forma adecuada las dificultades académicas, no formula hipótesis y no saben cómo comunicar los resultados obtenidos. Asimismo, el programa está elaborado bajo los fundamentos teóricos de Doménech et al. (2008) que define el juego como una manera de expresión, un método de exploración, enseñanza, experimentación sensorial y autodescubrimiento, que permite al niño alcanzar un conocimiento de sí mismo y del medio que lo rodea, estableciendo tres tipos de juegos: Los juegos psicomotrices.- es el juego que permite perfeccionar las capacidades motoras a través del juego, que involucran la actividad corporal el movimiento.

Estas habilidades desarrolladas pueden ser emocionales, tónicas y físicas, específicamente la coordinación, la tonicidad, la orientación, el equilibrio, el conocimiento físico-emocional y la lateralidad. Juego de interiores (tiempo libre) estos tipos de juegos son aquellos que deben adaptarse al ambiente de trabajo de los estudiantes considerando sus limitaciones, cabe recalcar, que este tipo de juegos pueden volverse agresivos sino se cuenta con la supervisión de una persona adulta. Juegos de exterior (aire libre), se refiere al juego que se realiza fuera de un aula o de casa bajo la atenta mirada del docente o un adulto (Doménech et al., 2008). Asimismo, el programa de juegos estuvo estructurado en 10 sesiones, cada taller tenía una duración de 45 minutos.

Objetivos

Objetivo general

Ejecutar el programa de juego para fortalecer el desarrollo de la creatividad en estudiantes de una institución educativa.

Objetivos específicos

Desarrollar en niños la habilidad de la creatividad mediante el juego

Ejecutar actividades de juego frente a los problemas suscitados dentro del aula de clases

Sesión de aprendizaje

Inicio: Nos preguntamos ¿Cómo comienzo mi sesión de aprendizaje? En esta parte de la secuencia se desarrolla la problematización donde el docente plantea situaciones problemáticas pertinentes, asimismo, se desarrolla la motivación que debe ser un proceso permanente donde se despierta y mantiene el interés del estudiante para su aprendizaje. Asimismo, se desarrolla la exploración de los saberes que los estudiantes ya traen consigo, los que se ponen de manifiesto al comprender o aplicar un nuevo conocimiento con el propósito de darle sentido y organizarlo. Finalmente, se lleva a cabo el conflicto cognitivo, donde el docente hace uso de la lluvia de ideas, actividades focales, entre otras estrategias donde el estudiante se encuentra con cosas nuevas que no puede explorar o comprender con sus propios saberes.


Desarrollo: Nos preguntamos ¿Cómo continúo mi sesión de aprendizaje? En esta etapa se desarrolla el proceso principal del aprendizaje donde se activan las operaciones mentales y los procesos cognitivos de los estudiantes.

Cierre: Nos preguntamos: ¿Cómo culmino mi sesión de aprendizaje? Reflexionamos acerca de lo aprendido durante el desarrollo a través de preguntas como ¿Qué hicieron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Les gustó?, luego se hace una reflexión para que el estudiante reconozca lo que ha aprendido, como lo realizó y como puede mejorar su aprendizaje, finalmente, se realiza la evaluación donde nos permitirá reconocer los errores y aciertos de los estudiantes con la finalidad de mejorar los aprendizajes.

Sesión: 1 Cambiando Imágenes y relatando cuentos

Objetivo del aprendizaje: Desarrollar habilidades sensoperceptivas y visomotoras para expresar sentimientos, emociones y vivencias a través del lenguaje plásticos.

Elemento integrador: Ejercicios corporal, juegos, circuitos

Contenidos	Actividades	Recursos y materiales didácticos	Indicador para evaluar
Interactuar espacios y juegos en grupo.	<p>Motivación: Lograr que los estudiantes desarrollen sus competencias, habilidades y destrezas mientras ejecuta el juego.</p> <p>Desarrollo de actividad:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se reparte a niños la cartulina iris y se pedirá realicen un dibujo simple de lo que más le gusta al estudiante (paisaje, familia, otros). 2. Una vez realizado el dibujo se pedirá que el estudiante comience a aplicar figuras representativas, de manera que le vaya dando otra idea. 3. Dejar que los niños dejen volar su creatividad. 4. Para realizar la actividad de forma dinámica y lúdica se procede a pegar una ficha en el suelo con silueta de dibujo a elegir acorde a la temática planificada del docente. 5. A tres metros estarán dos estudiantes de pie, a lado izquierdo y derecho de estos habrá varias figuras colocadas en una caja de zapatos, escogerán figura por figura, y procederán a correr hacia la imagen pegada en el suelo y colocar las figuras que son las que completarán la historia de la silueta impresa. 6. Interviene los estudiantes. 7. Gana la pareja que completó toda la figura con las imágenes que se encontraba en la caja de cartón. 8. Se evaluará la creatividad, destrezas y estrategias utilizadas. <p>Finalizada la actividad se elegirá cualquier pareja y relatará un cuento acorde a su imaginación con cada una de las imágenes que han pegado en el dibujo.</p>	<p>Cartulina iris Lápiz de colores Gomero Revistas o periódico Tijera</p>	<p>Relata cuentos acordes a su creatividad.</p>
			


Evaluación

N°	Estudiantes	Relata cuentos acordes a su creatividad.		
		Inicio 0	Proceso 1	Logro 3
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				

Sesión: 2 La magia del objeto

Objetivo del aprendizaje: Adquirir las nociones de permanencia de objeto y causalidad a partir de la observación, manipulación y exploración sensorial.

Elemento integrador: Explorar, idear, imaginar mientras palpa un objeto


Contenidos	Actividades	Recursos y materiales didácticos	Indicador para evaluar
Identificar características, forma, tamaño de objetos	<p>Motivación: Potenciar en los niños el desarrollo de la noción de su mundo natural y cultural. Desarrollo de actividad:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. De una actividad donde se logra adquirir conocimientos, forma, texturas, otros. 2. Para realizar la actividad más dinámica se colocará a los niños dentro del aula de clases formando un círculo. 3. Cada estudiante tendrá colocado en su cabeza un pañuelo, que será utilizado cuando es el turno de cada niño. 4. El profesor elegirá al azar un estudiante, el mismo que debe sacar de la funda o caja un objeto. 5. El niño deberá palparlo y dejar que interprete que tipo de objeto es. 6. Si no acierta en primera instancia, el profesor pedirá que el niño mencione que es y para que servirá lo que palpa en sus manos 7. El niño empezará a descubrir, explorar e imaginarse lo que palpa, de esta forma se garantiza el desarrollo de su pensamiento creativo. 8. Se recomienda utilizar juguetes, además procederá a realizar dos filas de estudiantes, cada estudiante de la fila cerrará los ojos y el docente colocará en un cesto un objeto, fruta, vegetal, textura, etc., acorde a la temática planificada. <p>Finalizada esta actividad el niño debe cerrar los ojos y adivinar que es, el profesor proporcionará pistas, la fila de niños que logre más aciertos será el ganador de esta actividad.</p>	<p>Funda o caja sorpresa. Varios objetos Pañuelo</p>	<p>Identifica objetos palpados.</p>
			

N°	Estudiantes	Identifica objetos palpados.		
		Inicio 0	Proceso 1	Logro 3
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				

Sesión: 3 Diseñando camisetas coloridas

Objetivo del aprendizaje: Desarrollar habilidades senso-perceptivas y visomotoras para expresar sentimientos, emociones y vivencias a través del lenguaje plástico

Elemento integrador: Explorar

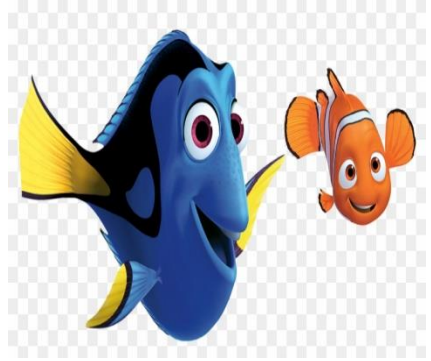
Contenidos	Actividades	Recursos y materiales didácticos	Indicador para evaluar
Desarrollar habilidades que logren la expresión libre y creativa de los niños y niñas	<p>Motivación: Garantizar en el estudiante el desarrollo de su creatividad mediante el uso de las técnicas lúdicas.</p> <p>Desarrollo de actividad:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Los estudiantes realizarán la actividad dentro del aula de clases. 2. El docente brindará espacio debajo de un lienzo de plástico para evitar manchas en el aula de clases. 3. Se colocará cada estudiante el mandil y procederán a amarrar camisetas con ligas dependiendo del diseño que deseen realizar. 4. En un balde con agua se colocará el tinte a elección del niño. 5. Pueden retirar el agua y colocar otro tinte para dar más vida a la camiseta y sobre todo dependiendo de la creatividad que quiere plasmar los estudiantes. 6. Otra forma de diseñar camisetas es utilizando crayones, como son niños de edad inicial se podrá comenzar con la escritura del nombre, figuras o dejar al criterio de los estudiantes lo que desee proyectar. 7. Se recomienda hacer presión fuerte al escribir para que quede impregnado el color. 8. Posteriormente el docente utilizará una plancha para asentar la tinta, de manera que quede como un sublimado. 9. Se puede utilizar goma en barras con brillo, se corta en trozos pequeños y se asienta la planta. Queda con colores en 3D. 	<p>Camisetas de algodón blanco. Ligas Balde pequeño de plástico. Mandil Tintes de colores. Lienzo plástico</p>	<p>Interactuar en espacios con niños y niñas, acorde a las actividades desarrolladas en clases</p>
			

N°	Estudiantes	Interactúa en espacios con niños y niñas, acorde a las actividades desarrolladas en clase		
		Inicio 0	Proceso 1	Logro 3
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				

Sesión: 4 Fondo de mar

Objetivo del aprendizaje: Emplear el lenguaje no verbal como medio de comunicación de sus necesidades, deseos e ideas estimulando el desarrollo del juego simbólico.

Elemento integrador: Creatividad, desarrollo motriz, sensorial, corporal


Contenidos	Actividades	Recursos y materiales didácticos	Indicador para evaluar
Realizar actividades creativas e imaginarias	<p>Motivación: Lograr que los niños desarrollen su creatividad y realicen recursos didácticos por si solos.</p> <p>Desarrollo de actividad:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se colocará el lienzo blanco en el piso una vez que se hay dejado el espacio para realizar la actividad en el aula de clases. 2. El docente previamente elaborará material a ser utilizado. Ejemplo. Peces en papel aluminio o fomix. 3. Los colocará en el lienzo 4. Pedirá a un estudiante que observe el lienzo y los peces. 5. La tarea consiste en que el niño debe trasladar su imaginación y creatividad e interpretar que puede ser mientras esté en el fondo del mar. 6. De los objetos que se encuentra en una canasta el elegirá e interpretará acorde a su imaginación. Ejemplo un buzo, (Se colocará gafas de agua, utilizará una regla como respirador, se colocará una mochila como tanques de oxígeno y realizará movimiento de nado). 7. El mismo proceso se realizará con el mismo lienzo pero colocando plantas, arboles, flores, lianas, que simularán una selva (el niño debe interpretar lo que su imaginación o creatividad le deje desarrollar). 8. Para hacer más pedagógica la actividad, se pedirá que trabajen en un lienzo más pequeño de 0.50x0.50 cm y ellos mismos confeccionará un paisaje con materiales como fomix, algodón, sorbetes, gomero, papeles, etc.), el material será acorde a la selección de lo que el estudiante desee realizar. <p>Una de las técnicas a desarrollar dentro de la lúdica es lograr que los niños tengan sus propios disfraces diseñados por ellos, por lo que se puede implementar esta actividad dentro de la guía.</p>	<p>Lienzo de 3x3 metros blanco. Papel aluminio o fomix brillante de diferentes colores. Malla negra Tijera Gomero (varios materiales disfraces, lentes</p>	<p>Realiza juegos simbólicos, Reconoce animales. Objetos, personas.</p>
			

N°	Estudiantes	Realiza juegos simbólicos, Reconoce animales. Objetos, personas.		
		Inicio 0	Proceso 1	Logro 3
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				

Sesión: 5 El retrato del futuro

Objetivo del aprendizaje: Desarrollar habilidades sensoperceptivas y visomotrices para expresar sentimientos, emociones y vivencias a través del lenguaje plástico

Elemento integrador: Dáctilo pintura, expresión artística.


Contenidos	Actividades	Recursos y materiales didácticos	Indicador para evaluar
Identificar mediante imágenes y desarrollo creativo profesiones, oficios, y estimulación de creatividad mediante manipulación de recursos didácticos	<p>Motivación: Facilitar medios que logren en el niño el desarrollo creativo e identificación de imágenes en base a forma, color.</p> <p>Desarrollo de actividad:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cada estudiante tendrá en su mesa de trabajo una foto de su retrato en tamaño A4. 2. La actividad consiste en que ellos dibujen, o coloquen a su imaginación material que le permita diseñar lo que ellos les gustaría ser de grandes (doctor, disfrazarse, policía, etc.). 3. Utilizarán pinturas, plastilina u otro material adhesivo encima de su fotografía. 4. Una vez finalizado su retrato de cómo será en el futuro el docente pedirá a cada estudiante pasar al frente y decir lo que dibujo y por qué (que desea ser en el futuro cuando sea grande). 6. Entre las actividades complementarias se pueden elaborar fomix de tamaño 1*1 mt, para ver los tipos de profesiones, y mediante videos el detalle de cada uno, de esta manera se incentiva al niño a proyectarse una vida profesional a futuro. 7. Es recomendable trabajar con recursos didácticos donde los niños manipulen y sean de uso cotidiano dentro del aula 	Fotografía de estudiante de cuerpo completo con ropa blanca sencilla, Pintura de dedos Resaltador es Crayones Plastilina Fomix adhesivos de vestimentas	Identifica profesion es Mediante vestimentas
			

N°	Estudiantes	Identifica profesion es Mediante vestimentas		
		Inicio 0	Proceso 1	Logro 3
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				

Sesión: 6 : Tipos de animales

Objetivo del aprendizaje: Descubrir diferentes elementos naturales y culturales mediante la exploración e indagación a través de sus sentidos.

Elemento integrador: Juego, interpretación, creatividad, desarrollo habilidades y destrezas


Contenidos	Actividades	Recursos y materiales didácticos	Indicador para evaluar
Desarrollo de comprensión de elementos, animales y la relación con el entorno natural y cultural.	<p>Motivación: Lograr que los niños mediante la utilización de objetos, materiales y vestimenta desarrollen su imaginación y creatividad.</p> <p>Desarrollo de actividad:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Los estudiantes estarán colocados dentro de sus puestos de trabajo. 2. El docente indicará que en su mano contiene un número de fichas cuyo contenido son animales DOMÉSTICOS – SALVAJES 3. Cada uno de ellos mediante una diapositiva serán proyectada con su sonido. 4. Todo este proceso se hace en el aula de clases seleccionando primero a los animales domésticos y animales salvajes 5. Una vez que el profesor indicó cada animal, pedirá a los niños colocarse en medio del aula despejando la misma en forma de círculo. Y les pedirá que cierre los ojos y que se imaginen estar en un viaje en la selva de repente escogerá a un estudiante, pedirá que los demás abran los ojos y el estudiante seleccionado tendrá que imitar al animal que el elija la cartilla que contiene en la mano el profesor. 6. El niño debe tener la capacidad de imaginarse los sonidos, movimientos, etc. 7. Se aconseja que en encuentre en el aula de clase materiales que les posibilite al estudiante desenvolverse mejor en esta escena. 8. Para realizar la actividad más interactiva se elegirá grupos de 4 niños y niñas, cada grupo tendrán un total de 20 cartillas repetidas con varios animales, así como una cuadrícula con 20 cuadros. 9. El juego empieza una vez que los estudiantes armen las parejas de cada cartilla 10. El equipo que gane y encuentre las parejas de animales, serán los ganadores. 	<p>Tarjetas con figuras de animales. Cordón Cuadrícula de 0.50x0.50 cm. Se recomienda que exista dentro del aula de clases una canasta con varios objetos, materiales o vestimenta para que los niños utilicen y de esta manera desarrollar su imaginación y creatividad)</p>	<p>Identifica por medio de sonidos animales</p>
			

N°	Estudiantes	Identifica por medio de sonidos animales		
		Inicio 0	Proceso 1	Logro 3
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				

Sesión: 7 : CD's creativos y rayuelas

Objetivo del aprendizaje: Desarrollar la coordinación viso motriz de ojo-mano y pie a través de la manipulación de objetos.

Elemento integrador: Grafo plástica, motricidad, creatividad.


Contenidos	Actividades	Recursos y materiales didácticos	Indicador para evaluar
<p>Desarrollar habilidad motriz, desplazamiento y acciones coordinadas que le faciliten al niño mejor estructura en el esquema corporal.</p>	<p>Motivación: Lograr mediante el juego el desarrollo de pensamiento creativo en el entorno, afectivo social y natural.</p> <p>Desarrollo de actividad:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Los estudiantes contarán con los materiales solicitados para el desarrollo en el aula de clases. 2. El profesor en sus diapositivas y hojas de trabajo tendrán modelos de CD creativos ya realizados (como muestra para incentivar a los estudiantes a crear su propio cd creativo). 3. La actividad consiste en dejar que los niños con los materiales que cuenta, dejen volar su imaginación y creen nuevos objetos con sus CD'S. 4. Tendrá la supervisión del docente en el desarrollo de la actividad ya que son muy pequeños y requieren de ayuda. 5. Para realizar la actividad más dinámica el docente pide a los niños decorar sus cd y ser una ficha para jugar. 6. Se diseñará una rayuela de tamaño 3x3 metros de cartón previamente decorada por el docente, la actividad consiste en dar a cada niño un espacio libre para jugar en el aula de clases, para ello se puede utilizar la planificación de números, el niño estará al inicio de la rayuela y lazará el cd donde caiga tiene que dirigirse. 7. Se pueden tomar tiempos para ver quien lo hizo en el menos tiempo posible 8. Será el ganador y será recompensado con notas o incentivos por parte del docente. 	<p>CD's Reciclados Fomix (Moldes variados) Tijera Silicón líquido o pistola Ojos móviles Lapiceros Tempera Marcador de fomix Escarcha, Lentejuelas, otros</p>	<p style="text-align: center;">Detalla materiales usados Menciona números</p>
			

N°	Estudiantes	Detalla materiales usados Menciona números		
		Inicio 0	Proceso 1	Logro 3
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				

Sesión: 8 : Juegos de roles

Objetivo del aprendizaje: Desarrollar la coordinación viso motriz de ojo-mano y pie a través de la manipulación de objetos

Elemento integrador: Estimulación, motricidad, imaginación, vínculo afectivo y social.

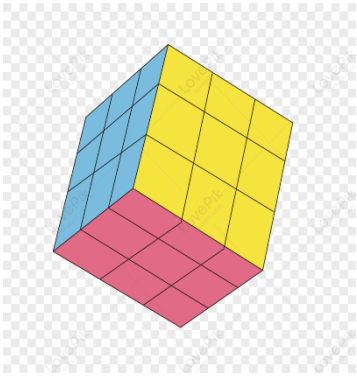
Contenidos	Actividades	Recursos y materiales didácticos	Indicador para evaluar
Desarrollar habilidad motriz, desplazamiento y acciones coordinadas que le faciliten al niño mejor estructura en el esquema corporal.	<p>Motivación: Contribuir a que el niño desarrolle su lenguaje, imaginación, independencia, personalidad pensamiento.</p> <p>Desarrollo de actividad:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La actividad se realizará fuera del aula de clases (preferiblemente en el patio) 2. Se contará con una canasta de varios implementos y objetos para que el niño a elección de los mismos logre dramatizar el personaje. 3. Se seleccionará grupos de 4 personas 4. Cada grupo realizará una interpretación de los personajes a su elección. 5. Se considera necesario que el padre de familia en el hogar prepare una persona con el niño de manera que pueda exponerlo dentro del aula de clases, sin dificultad alguna. 6. Los mejores estudiantes que hayan tenido una buena interpretación, serán seleccionados para una presentación teatral en la institución. 7. Es recomendable que esta actividad sea realizada en una sesión independiente entre padres de familias y estudiantes, de manera que se desarrolle en familia el vínculo familiar y social. 8. Las vestimentas, materiales y recursos a utilizar serán exclusivos de cada estudiante. Pero para el desarrollo de la actividad teatral el curso contribuirá a la creación del escenario. 9. Otra actividad adicional es efectuar el mejor concurso teatral, los mismos que serán premiados por la institución. 	<p>Capas Cascos Ula Ula Manguera Mandil Equipo de enfermería de juguetes Juguete varias de profesiones Juegos de cocina, etc</p>	<p style="text-align: center;">Nombrar profesiones, vehículos, objetos, otros.</p>
	<div style="text-align: center;"> <p>CHOOSE YOUR OWN WAY <i>be diligent and brave</i></p>  </div>		

N°	Estudiantes	Nombrar profesiones, vehículos, objetos, otros.		
		Inicio 0	Proceso 1	Logro 3
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				

Sesión: 9 : El cubo didáctico

Objetivo del aprendizaje: Generar nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos

Elemento integrador: Juegos, motricidad, cognitividad, memoria, atención, recursos didácticos, comprensión matemática.

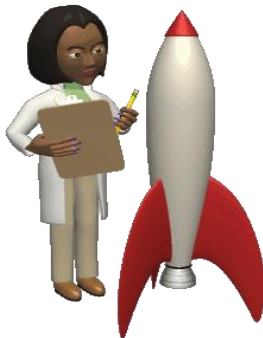
Contenidos	Actividades	Recursos y materiales didácticos	Indicador para evaluar
Lograr establecer relaciones con el medio constituyendo la comprensión matemática, orden, secuencia.	Motivación: Garantizar que el niño desarrolle su creatividad y habilidades por medio de estrategias. Desarrollo de actividad: 1. El docente previamente elaborará una cuadrícula compartida en cuatro cuadros una vez que haya colocado la gigantografía. 2. La actividad consiste en armar parejas y cada pareja tendrá un cubo compartido 3. Se dará un lapso de 15 minutos para ser armado la figura que ellos deseen –rompecabezas) 4. La pareja que lo armen en el menor tiempo posible es la ganadora. 5. Esta actividad garantiza que el niño utilice sus habilidades y estrategias para armarlo en el menor tiempo posible. 6. Una vez ejecutado esta actividad se puede trabajar con los niños con rompecabezas sencillos en el aula de clases. Así como de entregar hojas de trabajo para que recorte y peguen la figura en el orden correcto. 7. Las actividades a desarrollar en esta planificación garantizarán que los estudiantes se sientan más motivados e interés por aprender mientras juegan.	Cartón de cocina Impresiones grandes Pegamento Pito	Armar secuencia o rompecabezas de menos de 100 piezas
			

N°	Estudiantes	Armar secuencia o rompecabezas de menos de 100 piezas		
		Inicio 0	Proceso 1	Logro 3
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				

Sesión: 10: El cohete numérico

Objetivo del aprendizaje: Adquirir nociones básicas temporo espaciales y de cantidad desarrollando habilidades cognitivas que le permiten solucionar problemas sencillos.

Elemento integrador: Orden numérico, juego, memoria, atención, creatividad.

Contenidos	Actividades	Recursos y materiales didácticos	Indicador para evaluar
Desarrollar en niños operaciones básicas que logren desarrollar comprensión de elementos relacionados a su entorno	<p>Motivación: Lograr el desarrollo memorístico y de interpretación numérica con series de 0 a 10, en orden descendente y ascendente.</p> <p>Desarrollo de actividad:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El docente elaborará un modelo de cohete con cuadrículas que les permita numerar serie de 0 al 200. 2. La actividad consiste en ser una técnica lúdica motivadora que logre que los niños desarrollen su pensamiento creativo y adquieran aprendizaje de serie de números ascendente y descendente. 3. El cohete a fabricar se colgará en una pared con cinta elástica, en la pared estará colocará una cinta con serie numérica de 0 a 100. Cada niño o niña tensará el cohete acorde el docente explique, Ejemplo cohete desciende de 10 a 5, los niños deberán estirar el cohete hasta llegar al número cinco, de la misma forma se realizará realizando la orden ascendente. 5. Esta actividad logra que los niños conozcan los números, memoricen y desarrollen su creatividad mediante juegos. 6. Se puede incluir juegos donde podrán contar con el cohete y jugar a las escondidas. 7. Las técnicas lúdicas a emplear lograrán que los niños jueguen, aprendan y memoricen y sobre todo distingan los números desde temprana edad. 8. El desarrollo de esta actividad logrará que los niños tengan noción y conocimientos de los números en series de 0-100 en orden descendente y ascendente. 	Cartón Cuadrículas de colores de tamaño 5*5 cm Cartulina Iris	Cuenta del 1 al 100 Realiza actividades con números de orden ascendente y descendentes
			

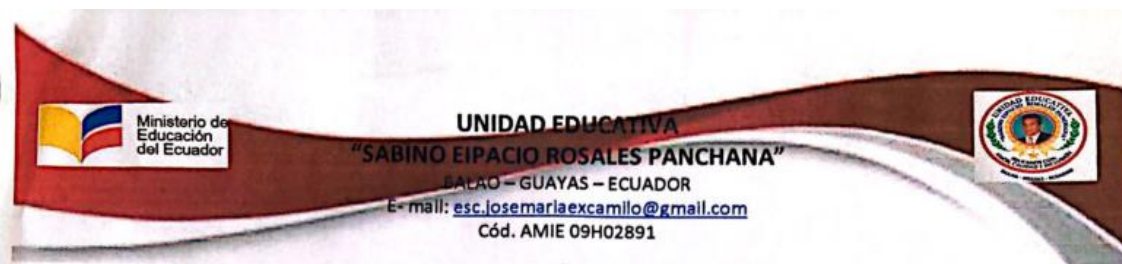
N°	Estudiantes	Armar secuencia o rompecabezas de menos de 100 piezas		
		Inicio 0	Proceso 1	Logro 3
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				

Base de datos (Anexo N°6)

PLANILLON PARA ESTADISCA, VARIABLE CREATIVIDAD PRETEST													
SUJ	FLUIDEZ				FLEXIBILIDAD				ORIGINALIDAD				TOTAL
	P1	P2	P3		P4	P5	P6		P7	P8	P9		
1	2	1	2	5	1	1	3	5	2	3	3	8	18
2	2	2	2	6	4	1	3	8	3	1	3	7	21
3	1	1	3	5	2	2	1	5	2	2	2	6	16
4	4	1	3	8	2	1	2	5	1	3	1	5	18
5	1	2	1	4	2	4	1	7	1	2	3	6	17
6	2	1	2	5	1	2	1	4	3	1	2	6	15
7	2	2	1	5	3	3	3	9	2	4	1	7	21
8	1	2	1	4	3	1	3	7	1	3	1	5	16
9	3	3	3	9	2	2	2	6	3	3	2	8	23
10	2	2	2	6	1	3	3	7	2	1	3	6	19
11	1	2	3	6	1	2	3	6	2	2	2	6	18
12	1	2	3	6	2	4	1	7	1	2	2	5	18
13	2	1	1	4	2	1	2	5	2	1	2	5	14
14	2	1	2	5	1	2	3	6	2	4	1	7	18
15	3	1	2	6	1	1	3	5	1	1	1	3	14
16	3	1	2	6	1	2	1	4	3	3	1	7	17
17	2	1	3	6	2	1	2	5	2	1	3	6	17
18	1	3	4	8	3	2	1	6	2	1	2	5	19

PLANILLON PARA ESTADISCA, VARIABLE CREATIVIDAD POSTEST													
SUJ	FLUIDEZ				FLEXIBILIDAD				ORIGINALIDAD				TOTAL
	P1	P2	P3		P4	P5	P6		P7	P8	P9		
1	4	3	4	11	4	4	4	12	4	3	4	11	34
2	3	4	4	11	3	4	4	11	4	4	4	12	34
3	3	4	4	11	3	4	4	11	4	4	3	11	33
4	4	4	4	12	4	4	4	12	4	3	4	11	35
5	3	4	4	11	3	4	4	11	4	4	3	11	33
6	4	4	3	11	4	4	3	11	4	4	4	12	34
7	4	4	4	12	4	4	4	12	3	4	4	11	35
8	4	3	3	10	4	4	3	11	4	4	4	12	33
9	4	4	4	12	4	4	4	12	4	4	4	12	36
10	4	3	4	11	4	3	4	11	4	4	3	11	33
11	4	4	3	11	4	4	3	11	4	4	4	12	34
12	4	4	4	12	4	4	4	12	4	3	4	11	35
13	3	4	3	10	3	4	4	11	4	4	3	11	32
14	4	4	1	9	4	4	4	12	4	4	4	12	33
15	4	4	3	11	3	4	4	11	4	4	4	12	34
16	3	3	3	9	4	4	3	11	3	4	4	11	31
17	4	3	4	11	4	4	4	12	4	4	4	12	35
18	4	2	4	10	4	3	3	10	4	4	4	12	32

Autorización (Anexo N°7)

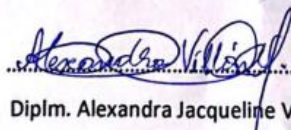


Balao, 10 de noviembre de 2022.

AUTORIZACIÓN

En calidad de rectora de la Institución Educativa "Sabino Eipacio Rosales Panchana" del Cantón Balao, y habiendo recibido la petición de aplicar el proyecto de tesis "El juego para desarrollar la creatividad en estudiantes de quinto de básica de una Escuela Pública de Balao, 2022" por parte de la Lic. **JESSICA MARICELA ROBLES BUSTAMANTE** con cédula de identidad **0923742811**, por medio de este documento autorizo a la interesada acudir a las instalaciones de la unidad para que realice sus actividades con los estudiantes que considere necesario.

Atentamente,

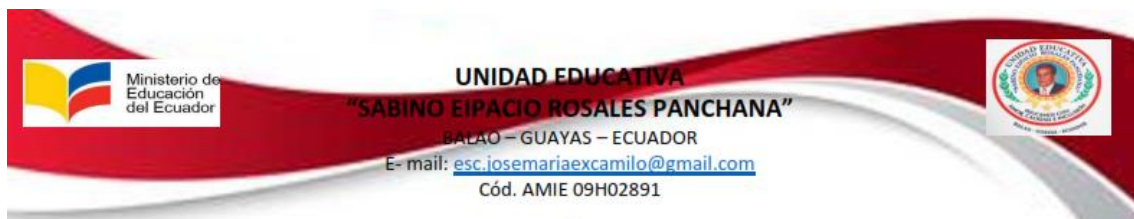


Diplm. Alexandra Jacqueline Villón Vélez

RECTORA



Consentimiento informado (Anexo N°8)



Balao, 18 de noviembre de 2022.

Estimado padre/madre o representante legal:

La docente Lcda. Jessica Robles Bustamante está efectuando en esta institución educativa un proyecto de investigación acerca de **El juego para desarrollar la creatividad en estudiantes de quinto de básica de una Escuela Pública de Balao, 2022.**

Este proceso investigativo tendrá una duración de 3 semanas escolares. Recordando que antes, durante y después de la aplicación del proyecto se mantendrá en anonimato la identidad de los participantes para proteger su integridad. La colaboración en el proyecto no es obligatoria.

Para poder ejecutar el estudio se apela a su consentimiento mediante este documento firmado por usted como muestra de aceptación para que su representado participe de manera voluntaria en la práctica.

Anuencia del padre/ madre o representante legal para la participación de su representado.

Nombre del Representante Legal:

Parentesco con el menor: _____

Firma: _____

Este documento ha sido firmado por el representante legal del infante, como prueba del permiso para que su representado legal participe de manera voluntaria en el proyecto **El juego para desarrollar la creatividad en estudiantes de quinto de básica.**

Fotografías (Anexo N°8)





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, MERINO FLORES IRENE, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis titulada: "EL JUEGO PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE QUINTO DE BÁSICA DE UNA ESCUELA PÚBLICA DE BALAO, 2022

", cuyo autor es ROBLES BUSTAMANTE JESSICA MARICELA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 13.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

PIURA, 13 de Enero del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
MERINO FLORES IRENE DNI: 40918909 ORCID: 0000-0003-3026-5766	Firmado electrónicamente por: IMERINOF el 15-01- 2023 16:43:01

Código documento Trilce: TRI - 0519572