



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Y  
EDUCACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL  
DE EDUCACIÓN**

**TESIS**

**EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS  
DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA “SAN JUDAS TADEO” DEL  
DISTRITO DE BREÑA, LIMA 2016**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN  
EDUCACIÓN**

**PRESENTADO POR BACHILLER  
MUÑOZ NUÑEZ, CARLA PAOLA**

**LIMA – PERÚ**

**2017**

## **DEDICATORIA**

Dedico esta tesis a Dios, a mis padres Edgardo y Flor, mi esposo Claudio e hijas Sophia y Daniella quienes me dieron su apoyo y consejos, sin su ayuda nunca hubiera podido hacer esta tesis. A ellos se los agradezco desde el fondo de mi alma.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios que me dio fuerza y fe para terminar lo que me parecía imposible. A mi esposo por cuidar de mis hijas mientras yo realizaba mis estudios y por estar a mi lado en cada momento de mi vida.

A mis padres por su ayuda en impulsarme a terminar este proyecto.

A la Escuela Académica Profesional de Educación de la Universidad Alas Peruanas, por hacer realidad la obtención de este grado académico. A mis compañeros de estudio, a mis maestros gracias por su apoyo.

## RESUMEN

La investigación ha tenido como objetivo verificar la relación entre el juego y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa de Nivel Inicial “San Judas Tadeo” en el Distrito de Breña, Lima. 2016. Para lograr dicho objetivo se ha planteado una investigación de tipo básica y práctica, de nivel correlacional descriptiva y con un diseño no experimental transeccional correlaciona, en la que han participado 37 niños de ambos sexos matriculados en el Nivel de Educación Básica Regula, a quienes se les aplicó una ficha de observación para medir la variable del juego y un cuestionario para la creatividad. El método hipotético deductivo ha sido aplicado en el estudio, el cual se concretó en el análisis estadístico de los datos agrupados en una base matriz. El resultado de la aplicación de Rho de Sperman, con un error de  $\alpha = 0,05$ , arrojó como resultado el coeficiente positivo de 0,906 considerado de alta correlación, a una significancia de 0,01, por lo cual se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis general. En conclusión, la investigación permitió comprobar la existencia de evidencias suficientes para aceptar que ambas variables se encuentran relacionadas.

**Palabras clave:** Inédito, libertad, pensamiento divergente, recreación.

## ABSTRACT

The research has been aimed to verify the relation between play and creativity in the children of 5 years of the Educational Institution of Initial Level "San Judas Tadeo" in the District of Breña, Lima. 2016. In order to achieve this objective, a basic and practical type of research has been proposed, with a descriptive correlation level and a non-experimental transectional correlative design, in which 37 children of both sexes enrolled in the Basic Education Level have participated. They were given an observation card to measure the game variable and a questionnaire for creativity. The hypothetical deductive method has been applied in the study, which was concretized in the statistical analysis of the data grouped in a matrix basis. The result of the application of Rho Sperman, with an error of  $\alpha = 0.05$ , resulted in the positive coefficient of 0.906 considered high correlation, at a significance of 0.01, whereby the null hypothesis was rejected and the general hypothesis was accepted. In conclusion, the investigation allowed to verify the existence of sufficient evidences to accept that both variables are related.

**Keywords:** Untold, liberty, divergent thinking, recreation.

## ÍNDICE GENERAL

	<b>Pag.</b>
CARATULA.....	i
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
RESUMEN.....	vi
ABSTRACT.....	v
ÍNDICE.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS.....	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	ix
INTRODUCCIÓN.....	x

### CAPÍTULO I

#### PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

1.1. Descripción de la Realidad Problemática.....	12
1.2. Delimitación de la Investigación.....	15
1.2.1. Delimitación Social.....	15
1.2.2. Delimitación Temporal.....	16
1.2.3. Delimitación Espacial.....	16
1.3. Problemas de Investigación.....	16
1.3.1. Problema General.....	16
1.3.2. Problemas Específicos.....	16
1.4.    Objetivos de la Investigación.....	16
1.4.1. Objetivo General.....	16
1.4.2. Objetivos Específicos.....	16
1.5. Hipótesis de la Investigación.....	17
1.5.1. Hipótesis General.....	17
1.5.2. Hipótesis Específicas.....	17
1.5.3. Identificación y Clasificación de Variables e Indicadores.....	17
1.6. Diseño de la Investigación.....	20
1.6.1. Tipo de Investigación.....	20
1.6.2. Nivel de Investigación.....	21
1.6.3. Método.....	21

1.7. Población y Muestra de la Investigación.....	22
1.7.1. Población.....	22
1.7.2. Muestra.....	22
1.8. Técnicas e Instrumentos de la Recolección de Datos.....	22
1.9. Justificación e importancia de la investigación.....	24
1.9.1. Justificación Teórica.....	24
1.9.2. Justificación Práctica.....	24
1.9.3. Justificación Social.....	25
1.9.4. Justificación legal.....	25

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

2.1. Antecedentes de la investigación.....	27
2.1.1. Estudios previos.....	27
2.1.2. Tesis nacionales.....	29
2.1.3. Tesis Internacionales.....	33
2.2. Bases Teóricas.....	36
2.3. Definición de Términos Básicos.....	59

## **CAPÍTULO III**

### **PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

3.1. Tablas y gráficos estadísticos.....	62
3.2. Contratación de hipótesis.....	69
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>73</b>
<b>RECOMENDACIONES.....</b>	<b>75</b>
<b>FUENTES DE INFORMACIÓN.....</b>	<b>76</b>
<b>ANEXOS</b>	
1. Matriz de consistencia.....	80
2. Instrumentos.....	82
3. Base de datos.....	85
4. Fotografía.....	86

## ÍNDICE DE TABLAS

	<b>Pág.</b>
Tabla N. 1- Matriz de operacionalización de las variables.....	19
Tabla N. 2- Dimensión 1: Integración social.....	61
Tabla N. 3- Dimensión 2: Manifestación cognitiva.....	62
Tabla N. 4- Dimensión 3: Expresión de sensaciones.....	63
Tabla N. 5- Dimensión 4: Fase de Implicación cognitiva.....	64
Tabla N. 6- Dimensión 5: Fase de la Combustión o esfuerzo.....	65
Tabla N. 7- Dimensión 6: Fase de la consumación del resultado.....	66
Tabla N. 8- Dimensión 7: Fase de la comunicación del resultado.....	67
Tabla N. 9- Prueba de hipótesis general $V_1$ y $V_2$ .....	68
Tabla N. 10- Prueba de hipótesis específica 1.....	69
Tabla N. 11- Prueba de hipótesis específica 2.....	70
Tabla N. 12- Prueba de hipótesis específica 3.....	71



## ÍNDICE DE GRÁFICOS

	<b>Pág.</b>
Gráfico 1: Integración social.....	61
Grafico 2: Manifestación cognitiva.....	62
Grafico 3: expresión de sensaciones.....	63
Grafico 4: Implicación cognitiva.....	64
Grafico 5: Fase de la combustión o esfuerzo.....	65
Grafico 6: Fase de la consumación del resultado.....	66
Grafico 7: Fase de la comunicación del resultado.....	67

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación tuvo como propósito realizar una comprobación científica de la existencia de una relación o nexo entre las variables el juego y la creatividad en estudiantes menores de la edad de cinco años matriculados en el sistema escolar, sujetos al plan de estudios establecido por el Estado a través del sistema educativo nacional.

El esfuerzo dedicado a este trabajo, fue motivado por la necesidad de tratar de impulsar el desarrollo del pensamiento divergente en los niños, que es una capacidad muy apreciada hoy en día en los profesionales de las diversas carreras, pero que, a pesar de ello, no se cultiva en las aulas de la educación básica ni superior. Asimismo, nos orientamos en el estudio hacia la observación del juego, teniendo en cuenta que él está constituido por las actividades que realiza el niño desde su nacimiento de manera espontánea y no estructurada pero que desempeñan un papel importante en su desarrollo, madurez y formación, debido a su implicancia en las diferentes esferas como son la personal, cognitiva y social. Ambas variables son importantes para la educación, y consideramos que ellas no se dan independientemente y separadas sino que, por ejemplo, en el juego el niño expresa de manera original sus habilidades y destrezas, contribuyendo de esta manera en sus competencias para resolver problemas de manera diferente a las formas lógicas de enfrentarlos, por la presión que ejerce la cultura sobre los comportamientos de las personas.

Juego y creatividad son dos temas importantes que merecen investigarse y conocerse científicamente por los profesionales de la educación de los niños, con el propósito de enriquecer los currículos y con ello planificar actividades estructuradas intencionales y dirigidas a la promoción de la creatividad a través del juego.

La investigación es, por lo tanto, de gran valor, porque la creatividad es necesaria para la vida personal social, que se desarrolla en los niños a través de las actividades recreativas y deportivas.

La investigación ha sido estructurada en tres capítulos.

En el primer capítulo Planteamiento Metodológico, se desarrollan los aspectos relacionados a la situación problemática, habida cuenta que toda investigación parte de la identificación del problema, lo cual se ha logrado, describiéndolo, delimitándolo, formulándole de una manera clara, señalando sus objetivos y destacando sus justificaciones e importancia.

En el segundo capítulo denominado Marco teórico, se abarcan y desarrollan los subtemas vinculados a las teorías y enfoques de las variables, con la intención de demostrar que las hipótesis tienen un sustento en el conocimiento actual y en sus antecedentes básicos, lo cual se refleja a través de la literatura consultada.

En el tercer capítulo Análisis e interpretación de resultados, se elaboran y presentan las tablas y los gráficos de los resultados estadísticos descriptivos y, en segundo lugar, la contratación de la hipótesis y, finalmente las conclusiones y recomendaciones.

Finalmente, solo esperamos haber cumplido con el objetivo que nos planteamos y esta investigación sea de gran utilidad a los docentes y autoridades interesados en mejorar la educación de nuestro país.

## **CAPITULO I**

### **PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO**

#### **1.1 Descripción de la realidad problemática**

Partiremos de la aseveración de que el tipo de sociedad que se ha instalado en el mundo desarrollado del siglo XXI es la del conocimiento y que los países que han dado el salto hacia el desarrollo económico han apostado por invertir en nuevas formas de educación.

Por otro lado, también vemos hoy en día que el ritmo de producción de conocimientos presenta un crecimiento exponencial, lo mismo que las publicaciones científicas, las patentes, los centros de investigación, las especialidades científicas y la obsolescencia de los conocimientos y las profesiones. Actualmente los países asiáticos ocupan el primer puesto en el registro de patentes, superando a Europa y a los Estados Unidos. Por ejemplo, también, en los países desarrollados se ha pasado de la investigación artesanal a la industrial. En ellos, la industria de los conocimientos ocupa un lugar central, particularmente en Estados Unidos y Japón. La ciencia, pues, de teoría se transforma muy rápidamente en tecnología, haciendo que la producción de valor se dé de manera mucho más inmediata. Actualmente enfrentamos una revolución de paradigmas, lo que ha determinado que la cultura haya perdido su rol de ser instrumento de adaptación para convertirse en un factor generador de nuevo conocimiento. El pasado, pues, pierde relevancia, y aparece el

riesgo de perder el saber acumulado, arrasado por la aceleración vertiginosa de las innovaciones.

Los pensadores del primer mundo advierten los peligros de esta carrera, que genera una sensación de ambivalencia e inseguridad, sustentada en algunos aspectos fuertemente negativos de esta gigantesca revolución: *“En una época de explosivos cambios –en que las vidas personales se ven desgarradas, el orden social existente se desmorona y una nueva y fantástica forma de vida comienza a asomar por el horizonte-, formular las más amplias preguntas acerca de nuestro futuro no es una simple cuestión de curiosidad intelectual. Es una cuestión de supervivencia”* (Toffer, A. 1993, p. 16).

En una rápida mirada de la situación socioeconómica del planeta, aparece como primera señal de alarma la generación de una sociedad crecientemente desigual, ya sea en el plano interno, al expulsar fuera del sistema socio – económico y hacia posiciones marginales a quienes no acreditan determinadas habilidades; o las diferencias entre los países norte – sur, basadas en barreras tanto económicas como culturales.

En el plano nacional, en el año 2002, en el Informe sobre Desarrollo Humano – Perú, se afirma que somos un país paradójal, con muchos recursos desaprovechados, tanto humanos como naturales, físicos y financieros, con pobreza y desempleo, cuya situación debe ser resuelta volviendo la mirada hacia nuestras propias fuerzas, entre las cuales se considera la creatividad, aparte de otros elementos de igual importancia (p. 24)

En este nuevo contexto, el sistema educativo peruano tiene que responder de manera efectiva a los cambios económicos y sociales, entre los cuales se destaca el valor que se le concede al conocimiento como capital generador de riqueza y, consecuentemente, de crecimiento, desarrollo y mejora de la calidad de vida. Frente a este hecho, el Ministerio

de Educación, entre otras medidas, en el año 2005 aprobó el Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular – enriquecido en el Diseño Curricular Nacional 2009 -, inspirado en las nuevas corrientes cognitivas del aprendizaje y de la enseñanza, sobre la base del denominado currículo por competencias y orientado hacia los fines propuestos de la Educación Peruana: Desarrollo Personal, Ejercicio de la Ciudadanía, Sociedad del Conocimiento y Vinculación con el Mundo del Trabajo (p.18), cuatro grande propósitos, para lo cual se requiere que el nuevo hombre peruano sea formado bajo un perfil apropiado a las nuevas necesidades y demandas de la Era del Conocimiento y de la Globalización. Los mismo propósitos se persiguen en el nuevo currículo del 2016, sin embargo, la realidad nuestra un panorama en el que las instituciones educativas continúan formando estudiantes bajo paradigmas reproductivos del saber y no de la innovación y la creatividad, es decir, no se observa el impulso que debería dársele al desarrollo de la creatividad en la formación de los nuevos maestros y a la capacitación de aquellos que se encuentran en ejercicio, quienes, todavía, continúan siendo preparados bajo paradigmas conductistas racionalistas, determinando que los estudiantes de los niveles de la educación básica, continúen rindiendo culto a la memoria y a la repetición de los conocimientos ya superados por la ciencia y la tecnología.

De manera particular, durante las tareas relacionadas con la práctica docente en la Institución Educativa Inicial “San Judas Tadeo” del Distrito de Breña, era común observar que los niños del aula de 5 años no realizaban un adecuado desarrollo de su creatividad, manifestando falta de ideas nuevas, de alternativas de soluciones, de creaciones propias y de flexibilidad para relacionarse. En el aula se ofrecía a los niños modelos para desarrollar, sin libertad para crear e innovar. La educación era parametrada para cumplir con las expectativas de profesores y de los padres de familia menos con las de los niños, lo cual resultaba dañino para el desarrollo de su formación integral.

Por otro lado, a nivel mundial, en el pasado y en el presente, todos los niños juegan, y esta actividad es tan importante en su vida que se diría que es la razón de ser de la infancia. El niño que no juega es un niño enfermo, de cuerpo y de espíritu (UNESCO 2015).

El juego educativo en sí constituye un problema debido a que los educadores no están preparados para organizarlo y orientarlo, constituyéndose en una actividad caótica si orden ni sentido., es por eso que el Ministerio de Educación, respondiendo al Proyecto Educativo Nacional al 2021 (PEN), ha determinado con mayor precisión los lineamientos de políticas educativas, elaborando el Diseño Curricular Nacional donde destaca que a través de la actividad psicomotriz y las condiciones ambientales, los niños van construyendo su propia identidad. Con respecto al juego, en la institución donde se ha llevado a cabo el estudio, la jornada educativa se divide en periodos didácticos los cuales se implementan de manera tradicional: no existe un periodo donde se realicen los juegos dirigidos por un adulto, bajo criterios pedagógicos, estos requieren de una preparación previa por parte de los profesores con un fin específico.

Es de notar, con respecto a los problemas descritos que el juego es una de las actividades en donde los niños tienen la oportunidad de poner de manifiesto su imaginación y creatividad, debiendo darse la importancia a su conocimiento de manera científica, por es la única forma que tienen los docentes de sacar provecho de ello para generar aprendizajes satisfactorios en beneficio de los niños y de la sociedad en general, de ahí que hemos puesto el énfasis en estudiar estas variables como parte del problema de investigación.

## **1.2 Delimitación de la investigación**

### **1.2.1 Delimitación Social**

En la investigación se ha considerado la participación de niños de 5 años del de la Institución Educativa “San Judas Tadeo” del turno de la tarde que atiende a 37 estudiantes de los cuales 20 son niñas y 17 son niños.

### **1.2.2. Delimitación Temporal**

El estudio se ha realizado en el segundo semestre del año 2016.

### **1.2.3. Delimitación espacial**

El ámbito geográfico donde se localiza la población de la investigación se encuentra ubicado en la Institución Educativa “San Judas Tadeo” del Distrito de Breña de Lima.

## **1.3 Formulación del Problemas**

### **1.3.1. Problema general**

¿Qué relación existe entre el juego y la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I “San Judas Tadeo” en el Distrito de Breña, Lima. 2016?

### **1.3.2. Problemas específicos**

**PE1.** ¿Qué relación existe entre la dimensión social del juego con la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I “San Judas Tadeo” del distrito de Breña. Lima. 2016?

**PE2.** ¿Qué relación existe entre la dimensión cognitiva del juego con la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I “San Judas Tadeo” del distrito de Breña. Lima. 2016?

**PE3.** ¿Qué relación existe entre la dimensión sensorial del juego con la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I “San Judas Tadeo” del distrito de Breña. Lima. 2016?



## **1.4 Objetivos de la investigación**

### **1.4.1 Objetivo general**

Verificar la relación entre el juego y la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I “San Judas Tadeo” en el Distrito de Breña, Lima. 2016.

### **1.4.2. Problemas específicos**

**OE1.** Verificar la relación entre la dimensión social del juego con la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I “San Judas Tadeo” del distrito de Breña. Lima. 2016.

**OE2.** Verificar la relación entre la dimensión cognitiva del juego con la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I “San Judas Tadeo” del distrito de Breña. Lima. 2016.

**OE3.** Verificar la relación entre la dimensión sensorial del juego con la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I “San Judas Tadeo” del distrito de Breña. Lima. 2016.

## **1.5. Hipótesis de la Investigación**

### **1.5.1. Hipótesis General**

Existe una relación positiva entre el juego y la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I “San Judas Tadeo” en el Distrito de Breña, Lima. 2016.

### **1.5.2. Hipótesis Específicas**

**HE1.** Existe una relación positiva entre la dimensión social del juego con la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I “San Judas Tadeo” del distrito de Breña. Lima. 2016.

**HE2.** Existe una relación positiva entre la dimensión cognitiva del juego con la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I “San Judas Tadeo” del distrito de Breña. Lima. 2016.

**HE3.** Existe una relación positiva entre la dimensión sensorial del juego con la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I “San Judas Tadeo” del distrito de Breña. Lima. 2016.

### **1.5.3 Identificación y Clasificación de Variables e Indicadores**

Las variables que forman parte de la investigación son las siguientes:

#### **VARIABLE 1: El Juegos**

##### **Definición conceptual:**

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación. Este tipo de juegos implican la adquisición y el reforzamiento de algún aprendizaje.

O.Decroly, E.Monchamp (2002)

#### **VARIABLE 2: Creatividad**

##### **Definición conceptual**

Capacidad de pensar flexiblemente que se manifiesta a través de diversas alternativas de solución (por lo general, no convencionales) a las necesidades o problemas que se presentan

Recio H. (1999)

En la tabla de operacionalización de las variables se encuentran los elementos que las integran.

**Tabla N 1:** Matriz de Operacionalización de las Variables

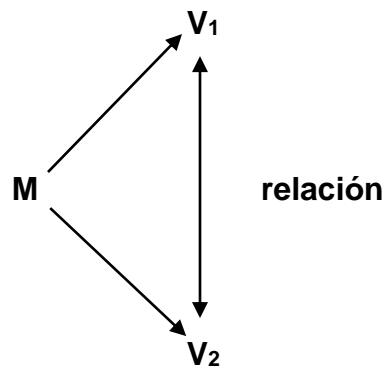
VARIABLES	DEFINICIÓN OPERACIONAL		ITEMS	ESCALA	VALORES
	DIMENSIONES	INDICADORES			
<b>Variable relacional 1:</b> El juego	Social	- Integración con los demás - Adaptación al grupo - Convivencia con sus pares - Igualdad y respeto	1. 2 3 4	ORDINAL	CATEGORÍAS Nunca : 1 A veces: 2 Siempre : 3
	Cognitiva	- Desarrollo del pensamiento - Expresión verbal - Creación de situaciones reales	5 6 7		
	Sensorial	- Movimientos coordinados y complejos - Describe sensaciones - Adquisición del esquema corporal	8 9 10		
<b>Variable relacional 2:</b> Creatividad	Fase cognitiva	- Interés - Compromiso - Implicación - Disposición	1 2 3 4	NOMINAL DICOTÓMICA	NO : 0 Sí : 1
	Fase de la concepción	- Ambiente creativo - Autodisciplina - Persistencia - Responsabilidad	5 6 7 8		
	Fase de la combustión	- Estrategia - Autoconfianza - Ayuda - Cooperación	9 10 11 12		
	Fase de la consumación	- Reflexión - Escuchar - Crítica - Exigencias	13 14 15 16		
	Fe de la comunicación	- Satisfacción - Independencia - Organización - Superación	17 18 19 20		

Fuente: Elaboración propia

## 1.6. Diseño de la Investigación

Según Hernández R., et al (2010) en el estudio se ha utilizado un diseño no experimental transeccional correlacional, ya que las mediciones de las variables se realizaron en un momento ya establecido en la población, sin la necesidad de manipularlas, evidenciando solo las propiedades y características propias de las unidades de análisis.(p.151)

El diseño gráfico puede ser representado de la siguiente forma:



En donde:

M: Muestra

V1: El juego

V2: La creatividad

R: relación

### 1.6.1. Tipo de Investigación

La investigación es de tipo básica, ya que tiene como propósito descubrir si existe relación entre las variables el juego y la creatividad y así poder aportar con nuevos conocimientos en las áreas de las ciencias a las que pertenecen. Asimismo, también se inscribe en los estudios aplicados, porque puede ser utilizada en el estudio y

transformación de la realidad social educativa. Por el nexo con el objeto de investigación el estudio es de carácter cuantitativo, debido a que tiene como base epistémica el positivismo lógico, que considera los hechos y fenómenos con existencia objetiva, al margen de la conciencia del investigador y pueden ser medidos estadísticamente (Carrasco ., 2009, p. 43)

### **1.6.2. Nivel de Investigación**

El nivel de la investigación es correlacional, puesto que solo se ha medido la relación que existe entre las variables  $V_1$  y  $V_2$ , en un contexto determinado. (Hernández R., et al; 2010, p. 80-81

### **1.6.2. Método**

Para la investigación se utilizó el método científico en toda su estructura, específicamente el hipotético deductivo, en el que se ha seguido cierto, orden lógico, pues según Cubo S. et al (2011) en el método hipotético deductivo se parte de la observación de la realidad para identificar el problema, se plantea la hipótesis, se prueba empíricamente y elaboran las conclusiones (p.67).

Para el análisis estadístico se ha procedido de la siguiente manera:

- a)** Las unidades de análisis se han medido con instrumentos validados.
- b)** La data obtenida se ha organizado en matrices por variables.
- c)** Se ha descrito las variables en tablas de frecuencias y gráficos utilizando la estadística descriptiva
- d)** El análisis estadístico inferencial se ha llevado a cabo mediante la aplicación del estadístico Rho de Spearman, para la prueba de hipótesis general y específica.

## **1.7. Población y Muestra de la Investigación**

### **1.7.1 Población**

Según Castañeda J., la población es el conjunto de individuos definidos en la hipótesis y que tienen similares características. (1996, p. 79)

La presente investigación tiene como población finita a 37 estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa “San Judas Tadeo” del Distrito de Breña de Lima.

### **1.7.2 Muestra**

En la investigación no ha sido necesario realizar el muestreo, se consideró el 100 % de la población.

## **1.8 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

### **1.8.1 Técnicas**

Para la variable el juego, se utilizó como técnica la observación sistémica para saber qué ocurre en la situación real investigada, clasificando y consignando los acontecimientos pertinentes de acuerdo a la temática investigada (Hernández R., et al 2014, p. 309).

Para la variable la creatividad se utilizó como técnica la encuesta, considerando que ella, según Carrasco, S., “puede definirse como una técnica de investigación social para indagación, exploración y recolección de datos, mediante preguntas formuladas directa e indirectamente a los sujetos que constituyen la unidad de análisis del estudio investigativo” (p. 314)

### 1.8.2 Instrumentos

Para la variable el juego se utilizó una ficha de observación, cuyas características son las siguientes:

**Técnica:** Observación sistémica

**Autor:** Elaboración propia

**Año:** 2015

**Aplicación:** Individual

**Validez:** Mediante juicio de expertos y la confiabilidad con el procedimiento el Alfa de Cronbach, con 0.76 de coeficiente de confiabilidad.

**Ámbitos de aplicación:** niños de 4 a 7 años.

**Tiempo:** 40 minutos.

**Dimensiones:** Social, cognitiva y sensorial.

**Valoración:**

Siempre: 3

A veces: 2

Nunca: 1

Para la variable la creatividad se utilizó como instrumento un cuestionario, que, según Ander – E., “consiste en un conjunto más o menos amplio de preguntas formuladas con el propósito de conseguir respuestas a fin de obtener datos e información sobre un tema o problema específico (p. 323), cuya ficha es la siguiente:

**Técnica:** Encuesta

**Autor:** Elaboración propia

**Año:** 2015

**Aplicación:** Individual

**Validez:** Mediante juicio de expertos y la confiabilidad con el procedimiento el Alfa de Cronbach, con 0.76 de coeficiente de confiabilidad.

**Ámbitos de aplicación:** niños de 4 a 7 años.

**Tiempo:** 20 minutos.

**Dimensiones:** Fases cognitiva, de la concepción, de la combustión, de la consumación y de la comunicación.

**Valoración:**

No = 0

Sí = 1

## **1.9 Justificación e Importancia de la Investigación**

### **1.9.1 Justificación Teórica**

La investigación es relevante ya que nos permite aclarar ciertas dudas en cuanto al conocimiento de las variables en estudio, del mismo modo nos permite abrir nuevas líneas de investigación en cuanto a la creatividad y el juego, que podrían ser de mucha utilidad para posteriores descubrimiento de teorías que tengan relación con fenómenos educativos y aportar tanto en el campo de la educación y de la recreación, importantes para el desarrollo de nuestra educación.

### **1.9.2 Justificación Práctica**

Los resultados de la investigación permitirían tener como prioridad algunos métodos que impliquen el uso de la creatividad para resolver problemas de una manera diferente, así como de nuevas estrategias de aprendizaje, etc. Implica también una nueva forma de usar técnicas para mejorar la capacidad creativa de los estudiantes.



### **1.9.3 Justificación Social**

Los beneficiados con esta investigación no solo serán los estudiantes de la institución educativa, sino todas aquellas vinculadas a ellos, puesto que la creatividad permite integrar a las personas de una manera holística con los demás. Se beneficia la educación, la sociedad en general, porque se contaría con generaciones educadas de una manera diferente, innovadora y progresista.

### **1.9.4 Justificación Legal**

El estudio se llevará a cabo por ser requisito indispensable para obtener el Título Profesional de Licenciatura en Educación, según las normas establecidas por la Universidad Alas Peruanas en el Reglamento Único de Grados y Títulos, como se puede apreciar en el siguiente artículo:.

Artículo 8.- El título profesional se obtiene mediante cualquiera de las modalidades siguientes:

- a)** Presentación y sustentación de una tesis,
- b)** Sustentación de un trabajo referido a servicios profesionales, luego de la obtención del correspondiente grado académico de bachiller.
- c)** Exposición de expedientes en el caso de egresados de la carrera profesional de Derecho.
- d)** Examen de suficiencia profesional.
- e)** Aprobación de un curso especial de titulación.

O como se puede apreciar en la Ley Universitaria (LEY N° 23733) es un requisito fundamental para la adquisición del Título:

Artículo 23.- Los títulos profesionales de Licenciado o sus equivalentes requieren estudios de una duración no menor de diez semestres académicos o la aprobación de los años o créditos correspondientes, incluidos los de cultura general que los preceden. Además, son requisitos la obtención previa del bachillerato respectivo y, cuando sea aplicable, el haber efectuado práctica profesional calificada. Para obtener el título de Licenciado o sus equivalentes, se requiere la presentación de una tesis o de un examen profesional.

#### **1.9.5. Importancia de la Investigación**

Este estudio es de suma importancia porque nos permitirá conocer cómo el juego y la creatividad están relacionados entre sí y nos va a brindar resultados sobre la relación que existe en juego y el desarrollo de la creatividad y los motivos por los cuales existen un inadecuado desarrollo de la creatividad a fin de poder usar estrategias y herramientas a fin de optimizar el desarrollo de la creatividad que es motivo de preocupación de docentes, padres de familia de toda la institución educativa y el país.

## **CAPITULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN**

##### **2.1.1. Estudios previos**

**Boulanger (2013), en su artículo titulado “Aplicación de juegos motrices basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto para la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de inicial de 5 años en la Institución Educativa Estatal N° 1617 comprendida en el pueblo joven florida alta del distrito de Chimbote en el año 2012”, (p. 19), Chimbote.**

La investigación tuvo como objetivo general demostrar si la aplicación de juegos motrices basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto, mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de inicial de 5 años de la institución Educativa Estatal N° 1617 comprendida en el pueblo joven Florida Alta del distrito de Chimbote en el año 2012. Esta investigación corresponde a una investigación pre experimental, la cual se realizó con 23 niños y niñas. El instrumento y técnica empleados para la recolección de los datos fueron la observación y la lista de cotejo respectivamente. Para el procesamiento y análisis de datos se utilizó la estadística no paramétrica en la prueba de Wilcoxon, dado que las

variables de la hipótesis son de naturaleza ordinal y se pretende estimar la diferencia significativa entre los promedios del Pre Test y Post Test. Se concluyó aceptando la hipótesis planteada; la aplicación de juegos motrices con material concreto basados en el enfoque colaborativo, mejora significativamente el nivel de motricidad gruesa.

Sobre la creatividad es difícil encontrar investigaciones preliminares en el Perú que sirvan de base a nuestros estudios, por lo que preferimos auscultar la creatividad desde el punto de vista histórico.

Para intentar comprender con claridad el significado de la palabra creatividad, es necesario referirse a su origen y a los cambios que ha sufrido dicho vocablo a través del tiempo, que, a nuestro juicio, ha dependido de las concepciones religiosas, filosóficas y científicas de la cultura occidental o europea. Veamos, pues, cómo ha sido percibida la creatividad a través de la historia:

Comenzaremos con los griegos. Estos pueblos carecieron de términos relacionados con la producción creativa, para los helenos el hombre era solo un descubridor de las leyes de la naturaleza. Aún, los poetas, fueron considerados imitadores de la perfección de la naturaleza, a pesar de valorárseles la libertad para producir "obras bellas".

Los latinos entendieron que los artistas, no solo los poetas si no también los pintores, tenían el derecho al privilegio de atreverse a lo que quisieran, en términos de "facere" (fabricar), pues la creatividad estaba vinculada solo a Dios.

En la Edad Media se produjo un cambio importante en la historia de la creatividad: la expresión "creatio" llegó a designar el acto que Dios realiza creando a partir de la nada "creatio ex nihilo". En este sentido, el arte, en todas sus formas, se debía a las destrezas de los hombres, cuyas obras eran producto de la reflexión (conocimiento racional) humana, pero no a su capacidad creativa. La creatividad era contemplada desde la perspectiva teológica, más no filosófica, artística o científica.

El Renacimiento marca un cambio radical en la percepción de la creatividad, pues el hombre comienza a ser consciente de su libertad y con ello de su facultad creativa. Los artistas, especialmente, comienzan a ser reconocidos como seres independientes y capaces de crear por cuenta propia. Fue a partir del siglo XVII cuando un polaco llamado Maciej Kazimiers Sarbiewski (1595-1640) utilizó esta palabra para decir que el poeta crea tal y como lo hace Dios. También Baltazar Gracián en 1690 usó la palabra "creador" para referirse al arte como un segundo creador que completa a la naturaleza, la embellece y a veces la supera. En fin, aunque el concepto de creatividad entró en la cultura europea tardíamente, tuvo que vencer varios obstáculos para ello, como la resistencia y la negatividad, que desde la antigüedad venían atacándole, pese a esto, es importante admitir, que la creatividad nunca ha estado desligada del artista.

Recién a partir del siglo XX la expresión "creator" empezó aplicarse a toda cultura humana; se comenzó a hablar de la creatividad en las ciencias, en la política, en la economía, en la tecnología, etc., llamándose genios a las personas con dones especiales atribuibles a Dios o a la herencia genética. En síntesis, tenemos una singular historia que nos lleva desde un extremo a otro. Primero la creatividad es ajena a la experiencia humana, y en su versión más radical nadie puede ser creativo dado que tal posibilidad sólo está reservada a Dios. Finalmente, en el otro extremo, todas las personas son creativas, aunque de diferentes maneras y en diferentes grados (Gonzales, M. 2007, p. 29).

### 2.1.2. Tesis nacionales

**Ruitón y Tamayo (2015), en su tesis titulada “Juegos lúdicos para la mejora de la motricidad gruesa”, Chimbote.**

El presente trabajo de investigación se realizó con el objetivo de determinar si los juegos lúdicos, bajo el enfoque colaborativo y la utilización de material concreto, mejoran la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 años en el programa no escolarizado SET Caritas Felices, ubicado en el pueblo joven El Acero en el distrito de Chimbote, en el año 2014. El estudio es de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y post test a un solo grupo. La muestra estuvo constituida de 12 estudiantes de 2 años de edad de Educación Inicial. Asimismo, se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación. Por otro lado, se aplicó a la población muestral un pre test para medir la habilidad motriz gruesa de los estudiantes. Resultados: Los estudiantes tienen un bajo nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, pues el 25% de los niños y niñas obtuvieron B y el 67% obtuvieron C. Luego de conocer los resultados, se utilizó la estrategia didáctica durante 15 sesiones de aprendizaje. Finalmente, se aplicó un postest, cuyos resultados fueron los siguientes: el 42% logró una calificación de B y el 58% obtuvo A. Conclusión: En función de los últimos resultados, se demuestra la hipótesis de investigación que sustenta que la aplicación de los juegos lúdicos basados en un enfoque colaborativo utilizando material concreto, mejoró significativamente la motricidad gruesa.

**Camacho (2012), en su tesis titulada “El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años”, Lima.**

Tuvo como objetivo vincular el juego cooperativo con el desarrollo de las habilidades sociales necesarias para la edad de 5 años. Es una investigación experimental, de tipo aplicada. La muestra estaba compuesta por 16 niñas de 5 años de edad de una institución educativa

privada de Lima. Resultados: Se aprecia que en la Lista de Cotejo Inicial Si, una muestra de 15 alumnos escuchan con atención las reglas de juego, por el contrario 1 alumno no escucha con atención las reglas de juego; en la Lista de Cotejo Final Si y No los resultados son de igual proporción que las listas de Cotejo Inicial para ambas pruebas. En cuanto a las respuestas que se dan en el ítem “Presenta una posición de escucha”, 14 alumnos responden afirmativamente en la lista de Cotejo Inicial Si, 2 alumnos No presentan una posición de escucha. Por el contrario, en la Lista de Cotejo Final Sí y No. Conclusiones: El juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes. Existen diversos juegos que responden a las características del juego cooperativo.

**Rodriguez, R. & Escobar, V. (2008). El Origami y La Creatividad en Educandos de 4to grado, Nivel Primario de la Institucion Educativa “Humberto Luna” - Cusco. Tesis de Licenciatura en Educación con Especialidad en Primaria. Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco, Perú.**

Entre las principales conclusiones tenemos:

El 50% de los profesores y el 19.14% de estudiantes encuestados tienen conceptos diferentes sobre la creatividad y eso no hace pensar que los docentes siguen pensando de manera tradicional, esto es un obstáculo para lograr una buena calidad educativa y por ende un buen desarrollo de la creatividad.

El 75% de los profesores al ser encuestados manifiestan que es muy importante estimular a los educandos permanentemente para desarrollar la creatividad y el 25% indica que no es necesario porque los educandos creativos solos se muestran con sus habilidades.

Encontramos que en su mayoría los alumnos se ubican en un nivel deficiente y regular en los indicadores fluidez , organización, originalidad

y flexibilidad; fluctuando en un 53% y un 25% del total del alumnado; superándose en el post test entre 44% y un 58% en un nivel de buena y excelente entonces podemos decir que el origami no sólo es un hobby o un pasatiempo sino que también es toda una herramienta de trabajo y recreación, y que además pretendemos con este trabajo aportarle una ayuda o herramienta didáctica a todo aquel que trabaje o tenga relación con los alumnos; una forma accesible y fácil de entender todas las posibilidades de usar el papel; hacer ver que no solamente sirve para escribir sino también para desarrollar grandes capacidades artísticas y científicas, ver como el origami nos puede aportar para el desarrollo científico, educativo y recreativo.

Pensamos que la aplicación de la técnica del origami en la sesiones de clase sobre todo en los talleres ha permitido mejorar, incrementar en alguna medida a desarrollar la creatividad, el más importante es mostrar todo un campo de estudio para que el educador se ayude con otras herramientas de enseñanza en el aula; dejar a un lado el “profesor de tiza y tablero” y hacer de la clase un taller donde participen absolutamente todos los estudiantes en armonía y desarrollando la curiosidad científica. Permitiendo crear espacios donde el estudiante pueda expresar sus emociones, pensamientos y, a la vez, formando personas críticas para que se desenvuelvan en la sociedad.

**Raúl Jorge Chávez Silva (2069) “Aptitud Académica Vs. Capacidad Creativa en los Estudiantes del Primer Ciclo de Educación de la Universidad Alas Peruanas”. Estudio de investigación exploratorio. Tercera Jornada de Investigación UAP. Noviembre – 2006**

Se presenta el resultado de un estudio de investigación exploratorio que tuvo como objetivo determinar si es que existe una relación directamente proporcional entre las capacidades intelectual y creativa en los estudiantes que ingresan a seguir estudios universitarios en la carrera de educación. Para tal efecto, a la población de 150 estudiantes del Primer



Ciclo 2006 II de la Facultad de Educación y Humanidades de la Universidad Alas Peruanas, se le les aplicó en condiciones normales un test de creatividad destinado a medir cuatro aspectos ligados a la capacidad creativa: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. En el análisis se considera como variable independiente el puntaje de la Prueba de Aptitud Académica (que mide la capacidad lógica e intelectual: comprensión, aplicación, análisis y síntesis) del examen de admisión; y la Capacidad Creativa, (fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración) como variable dependiente, expresada también a través del puntaje del test. Los resultados cuantitativos reportan relaciones débilmente vinculantes, pero no directamente proporcionales entre las capacidades intelectual y la creativa de los estudiantes, lo cual comprobaría la veracidad de la hipótesis de la investigación. Asimismo, el estudio plantea otras reflexiones en relación al efecto de variables intervinientes vinculadas a las características de los participantes y el ambiente del examen, Entre los aspectos positivos del estudio, habría que mencionar las facilidades para obtener la información y el interés manifiesto de los estudiantes por participar en la prueba, lo cual hace pensar en la existencia de motivaciones intrínsecas hacia la creatividad en los agentes y sujetos de la educación superior, que sería necesario evaluar y considerar en el diseño de futuros planes y programas curriculares. También se plantea la necesidad de profundizar la investigación en este mismo terreno, comparando la capacidad creativa con los resultados académicos de los cursos del Plan de Estudios.

### **Tesis internacionales**

**Alvear (2013), en su tesis titulada “El juego y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 a 6 años de edad del Instituto Albert Einstein de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2011-2012”, Loja.**

Tuvo como objetivo concienciar a los padres de familia y maestros sobre la importancia que tiene el juego para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños(as) de 5 a 6 años de edad. Los métodos utilizados fueron: científico, inductivo, deductivo, analítico, sintético, descriptivo. Las técnicas e instrumentos utilizados fueron: una encuesta aplicada a las profesoras y auxiliares parvularias para conocer si utilizan el juego en la jornada diaria de trabajo y el Test de Ozeretskyel que nos ayudó a determinar el desarrollo motor grueso de los niños de 5 a 6 años. Resultados: El 60% de las docentes encuestadas utilizan el juego dentro de la planificación diaria de los niños de 5 a 6 años, considerando al juego como una herramienta indispensable en el desarrollo de la Motricidad Gruesa de sus estudiantes; la aplicación del Test de Ozeretsky determinó que un 85% de los niños tiene un excelente nivel en el desarrollo de la Motricidad Gruesa ya que pueden realizar todas las actividades presentadas en este test, un 12% de los niños presentan un buen nivel del desarrollo motor grueso, mientras que tan solo el 3% de los niños evaluados presentan un nivel regular en el desarrollo de su motricidad gruesa.

**Palacios (2011), desarrolló la tesis titulada “La estimulación temprana y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños, del primer año de educación básica del instituto superior tecnológico experimental Luis A. Martínez”, Ecuador.**

Tuvo como objetivo determinar la importancia de la estimulación temprana en el desarrollo de la motricidad gruesa, en el primer año de Educación Básica, de I.S.T.E. Luis A. Martínez, en el período noviembre 2010 a marzo 2011, como aporte en la calidad de educación. Es una investigación bibliográfica, de campo. La muestra estuvo conformada por 35 niños. El instrumento utilizado ha sido una encuesta y cuestionario. Resultados: El 10% de padres de familia consideran que siempre ayudan al desarrollo de la estimulación temprana. El 33% a veces y el 57% nunca. Los padres de familia que representan el 17% consideran que siempre se seleccionan los

materiales de sus hijos para las tareas y juegos, 33% a veces, y el 50% nunca. Conclusiones: De acuerdo a la encuesta realizada a los maestros y padres de familia se puede verificar que no ayudan a la estimulación temprana de sus niños.

**Caballero, et al. (2010), con su tesis titulada “El juego, para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años del Jardín Infantil Mis Pequeñas Estrellas del distrito de Barranquilla”, Barranquilla.**

Tuvo como objetivo estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad del Jardín Infantil Mis Pequeñas Estrellas, mediante la aplicación del juego como herramienta fundamental para mejorar el desarrollo motor de infantes. Esta investigación se apoyó en el paradigma explicativo, bajo los parámetros del modelo descriptivo, de tipo cualitativa, la muestra estuvo conformada por 10 niños y 8 niñas de cinco años de transición. Resultados: De los 10 niños, tres presentaron débiles algunos indicadores que no interfieren en su proceso motor para la coordinación y la marcha. Siete niños presentaron fuerte sus indicadores manifestándose en sus buenas condiciones físicas durante las actividades evaluadas. De las 8 niñas evaluadas, una presenta ausente sus indicadores, que la imposibilitan un buen desarrollo de aprendizaje. Las 7 niñas restantes presentaron fuerte los diferentes indicadores del variable equilibrio considerándose que ellas están en buenas condiciones que le permiten la ejecución de actividades motoras. Conclusiones: El desarrollo motriz del niño es secuencial en su crecimiento a medida que va evolucionando en su proceso biopsicosocial y cultural.

**Maite Garaigordobil, Esther Torres (2006) Universidad del País Vasco, *Evaluación de la creatividad en sus correlatos con inteligencia y rendimiento académico*, Revista de Psicología, Universitas Tarraconensis, Vol. XVIII (1/1996).**

Este estudio analiza las relaciones de la creatividad verbal y gráfica con inteligencia y rendimiento académico. La muestra está formada por 155 niños de 8 a 10 años, de ambos sexos, distribuidos en 5 aulas de centros públicos y privados. Para la evaluación se utilizaron 4 instrumentos: Test de los Usos, de las consecuencias y de los círculos (Adaptaciones de la Batería de Guilford); Test de abreacción (De la Torre); Test de Matrices Progresivas (Raven); y Escala de rendimiento académico. El análisis correlacional entre la creatividad y estas variables muestra escasas y bajas correlaciones. Se encontraron relaciones significativas de la creatividad verbal con rendimiento académico y tendencialmente con inteligencia. Sin embargo, la creatividad gráfica apenas mostró correlaciones con estos factores.

## **2.2. BASES TEÓRICAS**

### **2.2.1 El juego**

#### **La teoría del juego de Jean Piaget**

Piaget pensaba que la actividad o el juego pueden constituir un producto final para un niño. Lo que constituye juego en un estadio puede ser trabajo en otro. Una vez que el niño aprende una actividad, ésta se repite por el puro placer de dominio.

Piaget (1965), definió el juego como asimilación pura: la repetición de un comportamiento o un esquema solamente por el placer de conquistar una meta. Pensaba que los tipos y la evolución de las actividades lúdicas que un niño elige reflejan su nivel de desarrollo cognitivo. Para Piaget, juego y desarrollo cognitivo son paralelos e interdependientes. El juego estimula la habilidad del niño para dominar y ser competente dentro de su mundo.

Para Piaget, las diversas formas que el juego adopta a lo largo del desarrollo infantil es consecuencia directa de las transformaciones que sufren, en el mismo tiempo, las estructuras intelectuales.

Pero el juego contribuye al establecimiento de nuevas estructuras mentales. De los dos componentes (asimilación y acomodación) que existen en la adaptación a la realidad, el juego es para Piaget paradigma de la asimilación: antes de que construya estructuras estables con las que adaptarse al medio de modo eficaz, el niño oscila entre acomodaciones que le obligan a reorganizar sus pautas de conducta en función de la presión del mundo externo. Por el contrario, cuando el niño asimila, somete a objetos diferentes a una misma pauta de comportamiento: los esquemas motores se ejercitan apoyándose en cualquier objeto que esté al alcance. Al ejercitarlos con independencia de las propiedades específicas de cada objeto, el niño deforma la realidad en beneficio de su organización interna. La función de este juego de ejercicio es consolidar los esquemas motores, y sus coordinaciones, a medida que éstos se adquieren.

Las transformaciones que experimentan las estructuras intelectuales del niño se reflejan también en el tipo de juego.

#### **2.2.1.1 Definiciones de juego**

Etimológicamente, los investigadores determinan que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: “iocum” y “ludus-ludere” ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

Pugmire-Stoy (1996), define el juego como “el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo” (p. 90).

De otro lado, Gimeno y Pérez (2008), definen el juego como un “grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad” (p. 45). Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

Garaigordobil (2010), nos dice que “el juego infantil constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con los otros y consigo mismo y que por tanto, es una ocasión de aprendizaje y de comunicación” (p. 20). El niño, al jugar, va a tener una relación con las otras personas que le permitirá crear redes marcadas por la espontaneidad y dará una dinámica de comunicación coherente. Por lo tanto, cuando el niño juega va a aprender, ya que va a comunicarse y crear lazos con las demás personas que integran su mundo, a la vez, va a poder fortalecer su lenguaje debido a que tendrá que comunicar sus pensamientos e ideas.

A modo personal, el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. Tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás.

#### **2.2.1.2 importancia del juego**

El juego es considerado el principal medio de aprendizaje para los niños(as); algunos lo consideran como el trabajo más serio durante la infancia, es la manera más natural de experimentar y aprender; favorecer el desarrollo del niño en diferentes aspectos.

La importancia del juego radica en la oportunidad que brinda al niño para explorar diferentes enfoques de la vida cotidiana y así poder

adquirir aprendizajes que sean significativos y que le va a servir a lo largo de su vida. Al jugar es necesario el uso de destrezas mentales y físicas que ayudarán a desarrollar habilidades y destrezas teniendo como único protagonista de estas al mismo niño.

Se ha definido el juego como un “proceso sugestivo y substitutivo de adaptación y dominio”, y de ahí su valor como instrumento de aprendizaje.

Marginar el juego de la educación equivaldría a privarla de uno de sus instrumentos más eficaces, por ello el educador debe asegurar que la actividad del niño o la niña sea una de las fuentes principales de sus aprendizaje y desarrollo, pues a través de la acción y la experimentación, ellos expresan sus intereses y motivaciones y descubren las propiedades de los objetos, relaciones, etc.

El papel del educador infantil, consiste en facilitar la realización de actividades y experiencias que, conectando al máximo con las necesidades, intereses y motivaciones de los niños, les ayuden a aprender y a desarrollarse.

El juego es una actividad innata en el ser humano, es decir, es una acción libre, espontánea y natural, sin ningún aprendizaje previo. Durante toda su infancia el niño(a) demuestra el juego con sus movimientos corporales, los mimos que le ayudan a desarrollar su motricidad gruesa y no deja de tener significado en la vida del hombre, ya que en su juventud, en su madurez y en la edad de adultos mayores está presente el juego.

El juego bien organizado puede ser abierto y flexible, permitiendo desarrollarse física, mental, emocional y socialmente desafiando el cansancio y las horas y lo único que tiene en mente es jugar con un renovado disfrute de alegría.

Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen la función cardiovascular y consecuentemente

para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas.

### **2.2.1.3 Características del juego**

Decroly y Monchamp (2010), sostienen que el juego es un “recurso creador, tanto en el sentido físico (desarrollo sensorial, motor, muscular, coordinación psicomotriz), como mental, porque el niño durante su desarrollo pone todo el ingenio e inventiva que posee, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación y la motricidad” (p. 132).

Este tiene un claro valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación y ayuda, de enfrentamiento con situaciones vitales reales y, por tanto, a un conocimiento más realista del mundo.

Es un medio de expresión afectivo-evolutiva, lo que hace de él una técnica proyectiva de gran utilidad al psicólogo y educador, sobre todo a la hora de conocer los problemas que afectan al niño.

El juego tiene además un valor “substitutivo”, pues durante la primera y segunda infancia es tránsito de situaciones adultas: por ejemplo, al jugar a las muñecas, a las tiendas, etc.

El juego proporciona el contexto apropiado en el que se puede satisfacer las necesidades educativas básicas del aprendizaje infantil. Puede y debe considerarse como instrumento mediador dada una serie de condiciones que facilitan el aprendizaje.

Su carácter motivador estimula al niño o niña y facilita su participación en las actividades que pueden resultarle poco atractivas, convirtiéndose en la alternativa para aquellas actividades poco estimulantes o rutinarias.

A través del juego el niño descubre el valor del “otro” por oposición a sí mismo, e interioriza actitudes, valores y normas que contribuyen a



su desarrollo afectivo-social y a la consecución del proceso socializador que inicia.

- El juego es libre.
- El juego produce placer.
- El juego implica actividad.
- El juego es una actividad propia de la infancia.
- El juego es algo innato.
- El juego organiza las acciones de un modo propio y específico.
- El juego ayuda a conocer la realidad.
- El juego permite al niño afirmarse.
- El juego favorece el proceso socializador.
  - o El juego cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- En el juego el material no es indispensable.
- El juego es descubridor.
- El juego es potencial.
- 

#### **2.2.1.4 Dimensiones del juego**

Según Delgado (2011) las dimensiones del juego son las siguientes:

a) Dimensión social.- Consiste en la integración, adaptación, igualdad y convivencia. El juego es el principal recurso que tienen los niños para iniciar sus primeras relaciones con sus iguales. Conforme el niño se va relacionando con los demás aprende a asimilar conductas deseables como compartir, saludar, respetar turnos, entre otros; y aprende a no manifestar conductas indeseables como pegar a los otros o imponer su voluntad. El juego permite el autoconocimiento y el conocimiento del entorno y de las personas; a nivel social el juego es básico porque resulta un elemento socializador que nos ayuda a construir nuestra manera de relacionarnos con los demás. El juego permite al niño conocer y

respetar las normas, fomenta la comunicación, promueve la cooperación y facilita los procesos de inserción social.

- b) Dimensión cognitiva.- Los juegos manipulativos favorecen el desarrollo del pensamiento. El juego simbólico favorece la empatía, es decir, la capacidad del niño para situarse en el lugar de otro.

El juego facilita el proceso de abstracción del pensamiento, es decir, la creación de representaciones mentales. Asimismo, el niño aprende a tener en cuenta los objetos y personas que no están presentes: ser capaces de evocar lo que falta en un conjunto de objetos y personas. Cabe destacar que mediante el juego el niño desarrolla el dominio del lenguaje, y permite al niño expresarse verbalmente con otros niños y personas adultas. El desarrollo del lenguaje unido a la aparición del juego simbólico permite que los niños desarrollen su pensamiento, ajustarlo y aprender de sus errores. El juego facilita a los niños introducirse en el mundo adulto sin miedo.

- c) Dimensión sensorial.- A través del juego el niño puede describir una serie de sensaciones que no podía experimentar de otro modo. El juego le permite al niño la exploración de las propias posibilidades sensoriales, motoras y su desarrollo a través del ejercicio repetido.

#### **2.2.1.5 Clasificación del juego**

Existen diferentes clasificaciones del juego en su función de diversos criterios según Piaget cronológicamente lo clasifica en:

**Sensorial Motor.-** Se caracteriza en la primera etapa de vida del niño hasta los dos años. En esta etapa los juegos permiten desarrollar los órganos de los sentidos y el movimiento, le ayuda a conocer el mundo circuncidante. Su primer juguete es su propio cuerpo que va descubriendo al tocarse sus piecitos, sus manitos y otros, a través de sus movimientos que cada vez son más amplios.

En esta edad el niño se entretiene con la manipulación y exploración de los objetos que sus padres le proporcionan para estimular su desarrollo. (Chinescos, pelotas de goma, sonajeros, música, se deslizan, gatea, gira su cabeza de un lado a otro, agarra objetos, cajas musicales, juguetes blandos, identifica voz materna y paterna).

**Simbólico.-** Es característico entre 3 y 6 años, aparece cuando el niño ha adquirido la capacidad de representación, es decir el hace que un objeto se convierta en otra cosa muy diferente a lo que tiene, o representa a distintos personajes (papá, mamá, bombero, zapatero, profesor, policía o al personaje que admiran a través de la televisión como el chavo, Barney, Mickey) o amoldándose de acuerdo a sus necesidades o interés en el desenlace que él desea. Aunque hay distintos tipos de juegos, muchos consideran el juego de ficción como el más típico de todos, el que reúne sus características más sobresalientes. Es el juego de “pretender” situaciones y personajes “como si” estuvieran presentes.

Con el desarrollo motor se amplía enormemente su campo de acción, se le permite o se le pide participar en tareas que antes le estaban vedadas y, sobretodo, aparecen mundos y personajes suscitados por el lenguaje.

Los psicoanalistas han insistido, con razón, en la importancia de estas elaboraciones fantásticas para poder mantener la integridad del yo y dar expresión a los sentimientos inconscientes.

Con independencia de si las fantasías ocupan con anterioridad un lugar, o no, en la mente infantil, lo cierto es que no será hasta el segundo año de vida cuando aparezcan las primeras manifestaciones de fingir que se come de un plato vacío o que se

duerme con los ojos abiertos. Buena parte de estos primeros juegos de ficción son individuales, o si se realizan en presencia de otros niños, equivalen a lo que se ha llamado juego “en paralelo”, en el que cada jugador desarrolla su propia ficción con esporádicas alusiones al compañero.

Esta ausencia de cooperación entre jugadores ha llevado a que algunos psicólogos empiecen a definir el juego simbólico como “egocéntrico”, centrado en los propios intereses y deseos.

El juego es social desde el principio, que su carácter individual y privado es un aspecto secundario de una actividad que se genera siempre en un contexto social.

Una aportación fundamental de los juegos es descubrir que los objetos no sirven sólo para aquello que fueron hechos, sino que pueden utilizarse para otras actividades más interesantes. Un simple palo se transforma en caballo, en espada o en puerta de una casa.

Juego de regla.- Desde los 5 a 6 años, en donde el juego va evolucionando y esta surge cuando el niño ha desarrollado sus habilidades y destrezas; en esta edad el niño ya utiliza normas y reglas en sus juegos, pero son totalmente egocéntricos, es decir, él dicta, modifica a su antojo las reglas y siempre a su beneficio propio, que se convierten en reglas externas regulando así el juego de su equipo, aprende a compartir evitando conflictos y tener claro que siempre que se juega no se puede ganar, transformando así el juego ego centrista en juego cooperativo en donde nadie gana ni pierde para evitar desenlaces tristes que afecten al niño.

El final de preescolar coincide con la aparición de un nuevo tipo de juego: el de reglas. Su inicio depende, en buena medida, del medio

en el que se mueve el niño, de los posibles modelos que tenga a su disposición.

La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas de preescolar situadas en centros de primaria, facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos. Pero en todos los juegos de reglas hay que “aprender” a jugar, hay que realizar unas determinadas acciones y evitar otras, hay que seguir “unas reglas”. Si en los juegos simbólicos cada jugador podía inventar nuevos personajes, incorporar otros temas, desarrollar acciones solo esbozadas, en los de reglas se sabe de antemano lo que “tienen que hacer” los compañeros y los contrarios. Son obligaciones aceptadas voluntariamente y, por eso, la competición tiene lugar dentro de un acuerdo, que son las propias reglas.

#### **2.2.1.6 Tipos de juego**

Tenemos:

- a) Juegos de competición: Estos juegos permiten que exista un ganador y un perdedor, permitiendo una desventaja entre los jugadores, en donde el perder puede ser una decepción para el mismo frustrando sus emociones, entonces es necesario modificar las reglas del juego para que no existan ni ganadores ni perdedores, haciéndole entender al niño que lo fundamental es jugar, compartir y divertirse.
- b) Juegos tradicionales: Estos juegos son una gran riqueza que ha perdurado a través del tiempo y que refleja los valores, actitudes y creencias de una cultura, al mismo tiempo es una expresión artística del cuerpo al manipular objetos de diferentes texturas, formas, colores que le agraden en su desarrollo, como por ejemplo:

- La rayuela de la semana
- El lobo
- El patio de mi casa
- El rol de juegos de imitación de personajes
- La rayuela del gato
- El florón
- El baile de la silla
- El saltar la soga
- El baile del tomate
- El trompo
- Las cintas
- Las ollas encantadas
- El gato y el ratón
- Jugar con arena
- Corro de la patata
- Escondite
- Antón pirulero
- El trompo
- El pilla, pilla
- La goma
- El juego de las sillas
- Las canicas

El juego actúa como un medio de trabajo educativo y formativo, mediante el cual se resuelven tareas de educación ética (valores), estética, mental y física de los niños/as, de la formación de su personalidad; en el jardín de infantes el juego es utilizado como un método de enseñanza y depende de su calidad para que el niño responda espontáneamente a esa actividad.

- c) Juegos con objetos: En estos juegos se combinan diversos movimientos corporales destacando sus habilidades y destrezas

con el objeto de reconocer formas, colores, tamaño, texturas y otros; piedras, cuerdas, trompo, canicas, papelotes, balero.

d) Juegos con dibujos y figuras: Son actividades lúdicas que se realizan a través de imágenes y a partir de diálogos, historias, cuentos o imaginación propia del niño en donde ellos describen ideas y las plasman en una hoja de papel mediante dibujos, letras o garabatos que tienen un significado especial, estas se transformarán en ideales o ideas que buscan hacerlas realidad, para su realización se necesitan gráficas, hojas de papel, lápices, colores, y todo material didáctico que el niño pueda utilizarlo para plasmarlo en una hoja (pictogramas, recolección de etiquetas).

e) Juegos didácticos: Son juegos modernos diseñados de diferentes materiales con el propósito de integrarles en la educación y formación del niño tanto en el núcleo familiar como en el primer año de educación básica, donde los maestros la utilizan como herramientas pedagógicas en el desarrollo sensorio motoras, verbales y en actividades donde se relaciona el conocimiento de los objetos y los seres vivos.

Este juego resulta muy costoso, pero la maestra muy ingeniosa utiliza materiales reciclables u otros de muy largo costo; cubos, legos, pelotas, pinzas, tilos, botellas, cajas de fósforos, cigarrillos, caramelos, tubos de papel higiénico, tarrinas.

f) Juegos psicomotrices: Estos juegos estimulan los movimientos efectuados por los músculos con la ayuda del sistema nervioso para alcanzar el objetivo propuesto: sogas, juegos con tarjetas de colores, coordinar movimientos con nuestro cuerpo.

### **2.2.1.7 El juego en el desarrollo infantil**

A medida que un niño pasa de lactante a adulto, su principal enfoque de la actividad evoluciona a lo largo de un todo juego-trabajo. En cada período del desarrollo, el equilibrio entre el juego y trabajo se desplaza. Para el niño en edad preescolar, el juego es la actividad central. La estructura de los primeros años escolares enseña al niño a equilibrar las actividades laborales y lúdicas. A medida que el niño se aproxima a la adolescencia, participa cada vez más en una actividad estructurada y orientada hacia el trabajo. Este enfoque en el trabajo aumenta a través de los años adolescentes. Para los adultos, el desarrollo de trabajo y carrera están equilibrados con actividades activas o pasivas de esparcimiento.

Con el transcurso de los años, los docentes y especialistas han elaborado muchas definiciones para la palabra juego, pero es intrínseco a todas estas definiciones el concepto de que juego es una actividad en la que se participa voluntariamente por placer. Esta actividad es importante porque ayuda al niño a adaptarse a su ambiente o cultura. El juego de un niño se desarrolla a través de varias etapas desde la observación pasiva hasta la actividad cooperativa y con propósito.



## 2.2.2. La creatividad

### 2.2.2.1. Definición de creatividad

El vocablo creatividad tiene carácter polisémico. Según el diccionario de la Real Academia Española, creatividad deriva de la voz latina “*creare*”, que significa “*producir algo de la nada*” Como podrá inducirse, este significado de la creatividad tiene una connotación divina, de acuerdo a él solo los seres sobrenaturales tendrían la facultad de producir algo sin requerir de ciertas condiciones para ello. Desde este punto de vista, el hombre sería un ser pasivo cuyas obras obedecerían a la gracia divina.

El diccionario considera también que la palabra “*crear*”, de la cual deriva el vocablo creatividad, tiene el significado de “*establecer, fundar, introducir por primera vez algo; hacerlo nacer o darle vida*”. De acuerdo a ello, la creatividad vendría a ser la capacidad de creación o facultad de crear algo diferente a lo que ya existe o se conoce.

Sin embargo, este primer acercamiento, a partir de la raíz etimológica de la palabra creatividad, nos permite apreciar que dicho término lleva implícita la idea de concebirla como una capacidad de producción de objetos inéditos o diferentes a los ya conocidos.

Más allá de la significación etimológica, actualmente se considera que la creatividad tiene un carácter polisémico. Por ejemplo, para Osho “*la creatividad es la mayor rebelión que hay en la existencia*” (15) Dicho autor considera que es imposible crear si no se dispone de libertad plena; ella es posible si solo nos liberamos de todos los condicionamientos de la cultura.

Estudiosos de la creatividad, como Marco Flores, entienden la creatividad “*como la capacidad de pensar diferente de lo que ya ha sido pensado, para lo cual es necesario comparar nuestras ideas con las de los demás*” (14). Esta definición la estima como una disposición cognitiva, propia de los seres humanos, que nos permite elaborar ideas nuevas. Otros autores consideran que la creatividad es la generación de ideas a partir de ideas anteriores, negando la espontaneidad del acto creativo: “*la creatividad se encuentra presente cuando la mente se percata de la relación entre dos ideas generando de esta manera a una tercera*” (Sperman, citado por Recio H.) (25), es decir, la creatividad necesita de información anterior para poder elaborar nuevas soluciones.

Si continuamos con el estudio y análisis de las definiciones sobre creatividad, encontraremos que la gran mayoría están marcadas por la percepción que se tiene de dicho fenómeno, y que existe la posibilidad de poder agruparlas en cuatro categorías, como se verá cuando tratemos el tema del enfoque de la creatividad.

#### **2.2.2.2. Teorías de la creatividad**

La creatividad es un fenómeno que ha merecido serias investigaciones sobre su naturaleza y características, a partir de la segunda mitad del siglo XX. Anteriormente, como ya se ha explicado, fue concebida como atributo de Dios y después como la capacidad de ciertas personas llamadas genios. Hoy en día existen diversas conceptualizaciones de la creatividad, derivadas de las teorías que tratan de explicarla.

María Helena Novaes, en la obra *Psicología de la aptitud creadora*, considera que existen dos corrientes teóricas sobre la creatividad: la filosófica y la psicológica:

Dentro de las teorías filosóficas se subrayan: la creatividad sobrenatural; el pensamiento creador del hombre como producto

del poder divino, de su iluminación (Platón). Las que explican la creatividad como un acto del interior en un momento especial, como acción de evidente genialidad, bien sea súbita o por inspiración (Gardner).

Aquellas que consideran la creatividad dentro del desarrollo natural del hombre, asociada con la evolución de las especies (Darwin) o como la fuerza cósmica asociada al proceso renovador universalmente (Whitehead).

Dentro de las teorías psicológicas, según la citada autora, son significativas entre otras; la teoría del asociacionismo, proveniente del behaviorismo (Watson) concibiendo la creatividad como el resultado de la transferencia de asociaciones mediante el proceso de ensayo y error, desde situaciones antiguas a situaciones nuevas.

La teoría de la creatividad incremental, la cual considera el arraigo o la experiencia del individuo, a su destreza y el desarrollo gradual de su trabajo anterior, por medio de un proceso de pequeños y continuos saltos (Weisberg).

La teoría gestalista, concibiendo la creatividad como el acto de pensamiento del individuo, agrupado, reorganizado y estructurado a partir de la interacción de las partes y el todo (Wertheimer).

Se puede citar la teoría de la transferencia, asociada al desarrollo intelectual creativo, motivado por el impulso intelectual de estudiar y encontrar solución a los problemas por medio de la interacción de las dimensiones del pensamiento compuesto por factores, contenidos y productos mentales que producen la transmisión creativa, es decir, la comunión de las dimensiones mencionadas (Guilford).

La teoría psicoanalítica de la creatividad, formulada por Freud fundamentada en la sublimación y el impulso del inconsciente, plantea el papel del ego y el superego como administrador interno para la generación de ideas a partir del inconsciente, en un proceso de agresividad y defensa

Dentro de las teorías psicoanalíticas se encuentran también la que se asocia a la sublimación y jerarquía (Kneller) y la que considera la creatividad como una autorrealización motivada (C. Rogers).

Finalmente se destacan las teorías interpersonal o cultural de la creatividad, lo cual explica la gran dependencia de la personalidad, el proceso y el producto creativo con la intersubjetividad y la cultura, considerando el entorno como punto central del acto creativo (Arieti).

En sí las diferentes teorías reafirman la creatividad como cualidad del ser humano para construir mundos posibles y, como tal, debe estudiarse, fortalecerse y estimularse, de acuerdo a las ideas de M. H. Novaes (32).

Las teorías señalan un rumbo común al perfeccionamiento del hombre en su proceso de cambio. Los diferentes enfoques inducen a la formulación cada vez más especializada del por qué la creatividad y al cómo del proceso creativo.

### **2.2.2.3. Enfoques de la creatividad.**

Sin embargo, es posible agrupar los distintos enfoques de la creatividad en cuatro categorías: personas creativas, creatividad como producto, proceso creativo y situación creativa. De la misma idea son Sánchez, J.C. (2008, p. 34), y otros estudiosos de la creatividad.

### **a. La creatividad vinculada a las personas creativas**

Los que piensan de esta manera, consideran que la creatividad se encuentra presente en todas las personas, pero solo algunas la tienen como un impulso que las mueve a crear. Es decir, la creatividad es vista como característica de la persona. Aquellos que abrazan esta posición, se preocupan por *“describir rasgos de la creatividad que depende de la manera cómo ésta se manifiesta en la persona o del nivel de abstracción o de elaboración que necesita el sujeto para manifestarla”* (Sánchez, M. 2003, p. 34))

Con respecto a qué cualidades debe tener una personalidad creativa, la respuesta es que no existe un perfil único. Recio Sánchez ha logrado identificar alrededor de dieciséis características a las que se refieren diversos investigadores de la creatividad. Por ejemplo, afirma que Guilford considera que una conducta creativa debe demostrar originalidad en los resultados, flexibilidad para buscar diversas alternativas de solución a los problemas, fluencia o capacidad de generar ideas y elaboración o capacidad para detectar deficiencias o generar ideas para perfeccionar los resultados. A ellas podríamos sumarle otras como: actitud de apertura, buena imaginación, habilidad para jugar con ideas, disposición para correr riesgos, tolerancia por la ambigüedad, curiosidad, uso del conocimiento existente como base de nuevas ideas, sensibilidad a los problemas, aptitud para sintetizar, sentido del humor, etc. (Recio, H. 1999, p. 56).

### **b. La creatividad entendida como proceso creativo**

Los que perciben que el pensamiento creativo es una secuencia de pasos destinados al logro de un producto, tratan de identificar los momentos o etapas que se requiere para alcanzar dicho objetivo, como lo sostiene Paul Torrance, al afirmar que la creatividad *“Es el proceso de apreciar los problemas o lagunas de la información, la*

*formación de ideas o hipótesis, la verificación y modificación de estas hipótesis y la comunicación de resultados”* (Torrance, P. 1976, p 45).

La creatividad como proceso ha sido investigada a partir del autoexamen de personas que se consideran creativas. Un modelo muy difundido es el de Graham Wallas en 1976, quien considera que el proceso creador tiene cuatro fases:

- Preparación (identificación, definición y estudio del problema)
- Incubación (abandono del estudio por un tiempo, dejar de lado)
- Iluminación (afloramiento de la idea creativa)
- Verificación ( Evaluación de la idea para determinar su calidad)

Existen otros modelos de los procesos de la creatividad. La diferencia consiste en que unos afirman que la generación de nuevas ideas se da a nivel subconsciente. Otros consideran que la gestación de nuevas ideas puede estar bajo control del pensador.

Dentro de esta visión de la creatividad, resulta interesante el planteamiento sistémico de Sánchez M. Este modelo le permite integrar todos los factores que intervienen en el acto creativo, al dividirlo en tres etapas: entradas, proceso y producto; la consideración del ambiente psicológico y físico en el cual ocurre la estimulación o autoestimulación de la creatividad; y la retroalimentación con sus mecanismos de regulación y control de la totalidad del proceso (Sánche, M. 2003, p. 23).

### **c. La creatividad incorporada en el producto creativo**

El acto creativo para ser tal debe reflejarse en un producto que reúna determinadas características. Cuando se pretende ponderar un producto creativo, se toman en cuenta aspectos fundamentales como la novedad y la utilidad. La novedad en términos de

originalidad. Al respecto, hay una serie de indicadores que debe mostrar el producto creativo: originalidad, pertinencia, utilidad, germinalidad, costo, simpleza, permanencia, belleza, elegancia, integración y comodidad. Entre los partidarios de este enfoque, se encuentra el psicólogo Carl R. Rogers, quien afirma que la creatividad es la aparición de un producto relacional nuevo que resulta por un lado de la unicidad del individuo y por otro de los aportes de otras personas y del ambiente (Pedrago, J. 2001, p. 25).

**d. La creatividad es resultado de una situación creativa**

Este enfoque pone énfasis en el entorno como factor a partir del cual se propicia la creatividad. Un ambiente creativo es capaz de motivar e impulsar a las personas a participar y buscar soluciones frente a los problemas que las rodean. Identificar las características de los contextos que mueven hacia la creatividad, tiene importancia para las organizaciones que pretenden desarrollarla entre sus miembros. Un ambiente creativo debe procurar, entre otras condiciones: libertad, responsabilidad y disciplina; respetar la individualidad, brindar seguridad y confianza, transmitir vivencias emocionales positivas, aceptar la ambigüedad, postergar el juicio crítico, etc.

**2.2.2.4. Dimensiones de la creatividad.**

Para el estudio consideraremos como dimensiones las fases de la creatividad según Dadamia, O. (2001, p. 211):

**Fase de cognición.**

Se produce cuando las personas se dan cuenta de que tienen la necesidad de crear, se encuentran conscientes de que enfrentan un problema y es necesario darle solución mediante respuestas

innovadoras. Es la fase en la cual el niño, en este caso, tiene plena consciencia de la existencia de un problema.

#### **Fase de concepción.**

Se produce cuando la necesidad se traduce en un esfuerzo por la búsqueda de ideas para la solución del problema. En este momento la persona explora ideas, pregunta, juega con las ideas, discute con el objetivo de que sus ideas germinen hacia la respuesta apropiada.

#### **Fase de combustión**

Es el momento en el cual se llega a una solución del problema, a un resultado. Es la fase de la concreción de la idea que da solución a la interrogante.

#### **Fase de consumación.**

Es la fase en la cual se materializa el resultado o proyecto y supone un gran esfuerzo e pensar imaginativamente para que la idea sea diferente, innovadora, original,

#### **Fase de la comunicación**

Es el momento de la culminación, en el cual la persona comunica sus relatos y comparte la idea que ha creado con los demás.

### **2.2.2.5. Creatividad y educación**

Desde cualquier enfoque que se aborde el fenómeno de la creatividad, no queda duda de su importancia y de la necesidad de impulsarla, siendo la educación el instrumento apropiado. Pero, ¿hasta qué punto los sistemas pedagógicos, responsables de la educación formal, se interesan por incorporarla en el currículo? ¿O es que todavía no se ha percibido la intimidad que existe entre



estos dos elementos? Para aclarar un poco el panorama, desarrollaremos algunas ideas al respecto.

### **La educación como proceso activo y creativo de construcción y reconstrucción personal y social.**

Las ideas de César Coll constituyen un buen punto de partida para entender la relación entre la educación y la creatividad. Dicho autor afirma que a través de la historia de la humanidad se observa que los *“grupos sociales ayudan a sus miembros a asimilar la experiencia culturalmente organizada y a convertirse, a su vez, en miembros activos y en agentes de creación cultural, o lo que es lo mismo, favorecen su desarrollo personal en el seno de la cultura del grupo, haciéndoles participar en un conjunto de actividades que, globalmente consideradas, constituyen lo que llamamos Educación”* (36). En otras palabras, según el citado autor, y de acuerdo al criterio sociocultural que postula, la *“Educación designa el conjunto de actividades mediante las cuales un grupo asegura que sus miembros adquieran la experiencia social históricamente acumulada y culturalmente organizada”* (36). Pero no solo es la socialización del individuo lo que interesa, sino que también se busca el crecimiento personal del sujeto y su contribución al desarrollo de la cultura. De esta manera, la educación sería un instrumento de producción creativa y no una simple reproducción de esquemas culturales ya existentes. Por otro lado, la escuela, que es la institución social básica creada para llevar a cabo las intenciones educativas de los grupos sociales, tiene la función de hacer realidad dichos propósitos a través del currículo. Sin embargo, es necesario precisar que, si bien el proceso educativo es dinámico por naturaleza, no siempre la escuela lo orienta hacia la producción creativa, es decir, se puede aplicar el principio de la actividad de la escuela nueva –y también los otros principios: *“vitalidad, libertad, infantilidad, comunidad”*... (1991, p.54) a través de los denominados métodos activos, pero se deja de lado el principio de la innovación creativa que, como lo manifiesta Coll, es vital para el desarrollo personal y social.

Actualmente se encuentra en boga la percepción constructivista de la educación y del aprendizaje escolar, el cual *“se sustenta en la idea de que la finalidad de la educación que se imparte en las instituciones educativas es promover los procesos de crecimiento personal del alumno en el marco de la cultura del grupo al que pertenece. Estos aprendizajes no se producirán de manera satisfactoria a no ser que se suministre una ayuda especial a través de la participación del alumno en actividades intencionales, planificadas y sistemáticas)”* (Díaz, F. ).

Pues bien, al respecto, consideramos que dicha construcción debe considerar una serie de principios pedagógicos, entre los cuales la creatividad es necesaria para que dicha construcción sea significativa para el sujeto y el grupo social. Como lo dice el profesor Castilla Rosa Pérez, *“El ejercicio de la creatividad no es privativo del campo del arte, sino que debe aplicarse en todas las actividades y en cada una de las asignaturas. El asunto radica en que el maestro sea creativo y abierto al cambio y la innovación. En particular, debe estimular el pensamiento divergente que es aquel que, frente a un problema, no busca una respuesta única sino que trata de formular alternativas de solución”* (2004, p. 67). En conclusión, diremos que una educación sin creatividad tendría un enfoque tradicionalista y no un sentido innovador y creador.

#### **2.2.2.6. Tipos de actividades creativas en la escuela**

Aurelien Fabre (citado por Amegan) distingue cuatro tipos de actividad en la escuela activa:

- a. Actividad creativa.** Cuando el estudiante goza de libertad en la elección de los medios y de los objetivos.
  
- b. Actividad de efectuación.** Cuando la libertad de elección se limita solo a los medios

- c. Actividad de fabricación.** Cuando se proporcionan al alumno los medios para lograr un objetivo dado. Sin embargo, se permite que el alumno seleccione voluntariamente los que desea entre todos los sugeridos por el docente.
- d. Actividad de ejecución.** Se produce cuando el estudiante actúa sin consentimiento interno y sin voluntad. En este caso lo que predomina es el adiestramiento y no la educación

Cabe precisar, entonces, que cuando nos referimos a la actividad en los métodos activos, ella debe entenderse no exactamente como el manipuleo de objetos mediante actividades manuales o psicomotoras, sino a la del pensamiento al interactuar con la realidad. Por otro lado, Amegán sostiene que *“los métodos, entonces, serán activos en la medida en que permitan a los alumnos realizar actividades emparentadas con los tres primeros tipos (actividad creativa, actividad de efectuación y actividad de fabricación)”* (1993, p. 34)

## 2.3 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

**Actividades creativas:** Secuencia organizada de actividades específicas de enseñanza-aprendizaje orientadas a promover la capacidad de pensamiento creativo. Son desarrolladas a través de ejercicios, experiencias, procedimientos, dinámicas, técnicas o métodos que tienen por objetivo potenciar el desarrollo de la creatividad.

**Actividad lúdica.** La palabra lúdico es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego, derivado de su etimología del latín “ludus” que significa precisamente juego, como actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones, y de las reglas impuestas por la cultura.

**Ambiente creativo:** Contexto de la clase en el que se cultiva la libertad del estudiante para participar en la formulación de los objetivos, las actividades y, en especial, la toma de decisiones para enfrentar los problemas y sugerir soluciones de acuerdo a su propia percepción.

**Capacidad creativa:** Capacidad del organismo mediante la cual se obtienen resultados originales, satisfactorios y aplicables.

**Coordinación.** Es el control coordinado de los movimientos del cuerpo.

**Destreza.** La habilidad para lograr con éxito un fin utilizando la menor energía o tiempo.

**Divergencia:** Cualidad del pensamiento creativo por el cual se forman propuestas y generan nuevas ideas. Es la que genera ideas, diversos procedimientos y variados resultados o soluciones ante una situación problemática de naturaleza abierta y en donde se plantea varias alternativas de solución. Se presenta como pensamiento divergente en oposición al pensamiento convergente que es lógico formal (47).

**Estabilidad.** Es la cualidad que mantiene el equilibrio, no cambia o permanece en el mismo lugar durante mucho tiempo.

**Habilidades.** Capacidad y disposición para algo. Cada una de las cosas que una persona ejecuta con gracia y destreza.

**Indicadores de la creatividad:** Son parámetros o señales que sirven de pautas para medir las potencialidades creativas de las personas. De los 14 indicadores creativos que se exponen en el listado, son cuatro: originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración, los más aceptados por los diversos autores.

- Originalidad.

- Iniciativa.
- Fluidez.
- Divergencia.
- Flexibilidad.
- Sensibilidad.
- Elaboración.
- Autoestima.
- Motivación.
- Independencia.
- Pensar técnico.
- Innovación.
- Invención.
- Racionalización.

**Juego.** Actividad que realiza uno o más jugadores, empenado su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, con el fin de proporcionar entretenimiento o diversión.

**Originalidad:** Característica que define a la persona creativa por la cual logra inventar o producir una respuesta nueva.

**Pensamiento creativo:** Forma del pensamiento que hace uso de la imaginación y del pensamiento lateral, constituye una capacidad cognitivo que lleva a la búsqueda y formación de una respuesta nueva u original que permita transformar la realidad.

**Problema:** Se definen como obstáculos o barreras que nos impiden lograr algún objetivo. Los problemas pueden ser estructurados y no estructurados. Los primeros contienen información y expresan con claridad qué se desea resolver. El segundo son considerados como “reales” y necesitan definirse bien para intentar encontrar la solución.

## CAPÍTULO III

### PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS, CONCLUSIONES

#### 3.1. TABLAS Y GRÁFICOS ESTADÍSTICOS

**TABLA N. 2. DIMENSIÓN 1: INTEGRACIÓN SOCIAL**

Categorías		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	SIEMPRE	37	100,0	100,0	100,0
	A AVECES	0,0	0,0	0,0	0,0
	NUNCA	0,0	0,0	0,0	0,0

Fuente: Base de datos de la investigación

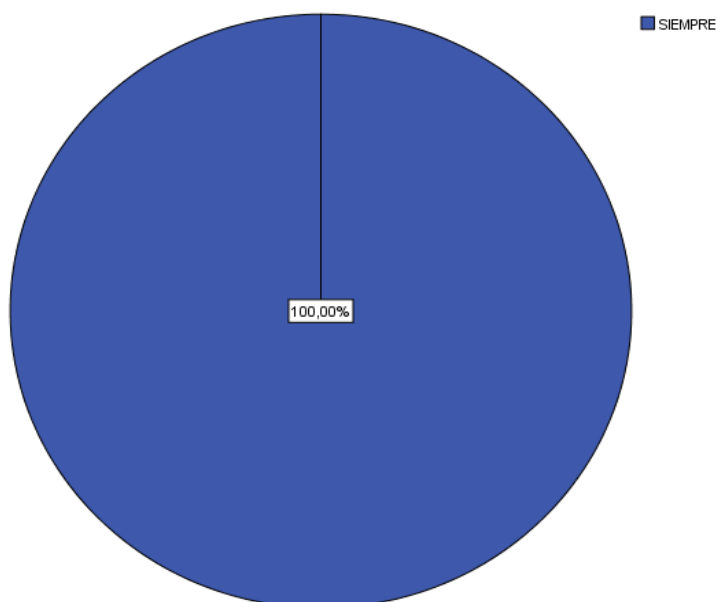


GRÁFICO N 1: INTEGRACIÓN SOCIAL

#### INTERPRETACIÓN

En la tabla se observa que el 100 % de la población muestra comportamientos de integración con sus compañeros, lo cual se percibe como que la totalidad de los niños se encuentran integrados por el juego.

**TABLA N 3; DIMENSIÓN 2: MANIFESTACIÓN COGNITIVA**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido A VECES	4	10,8	10,8	10,8
SIEMPRE	33	89,2	89,2	100,0
NUNCA	0,0	0,0	0,0	
Total	37	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos de la investigación

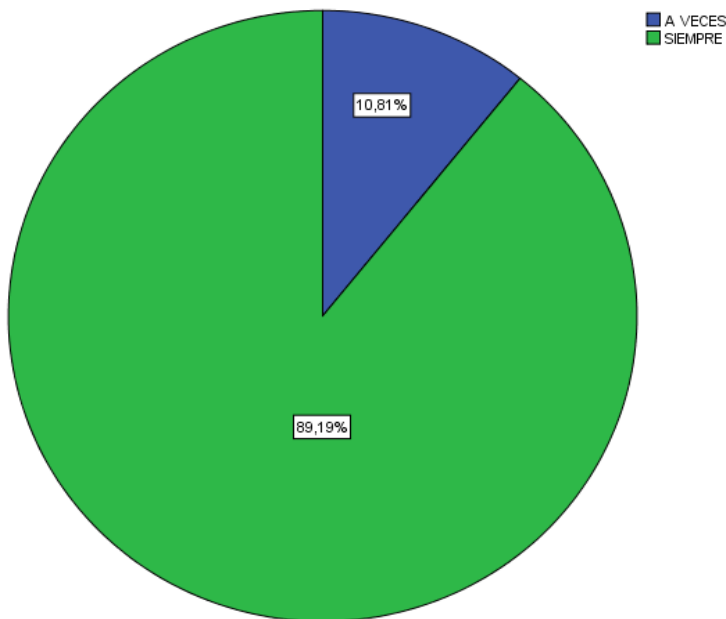


GRÁFICO N 2: Manifestación cognitiva

## INTERPRETACIÓN

En la tabla se puede observar que el 89,2 % de los niños desarrolla conductas cognitivas, el 10,8 % a veces y 0,0 % nunca, lo cual permite apreciar que es significativamente alto el número de los niños que desarrolla este tipo de conductas.

**TABLA N 4: DIMENSIÓN 3; EXPRESIÓN DE SENSACIONES**

Categorías		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	2	5,4	5,4	5,4
	SIEMPRE	35	94,6	94,6	100,0
	NUNCA	0,0	0,0	0,0	
Total		37	100,0	100,0	

Fuente; Base de datos de la investigación

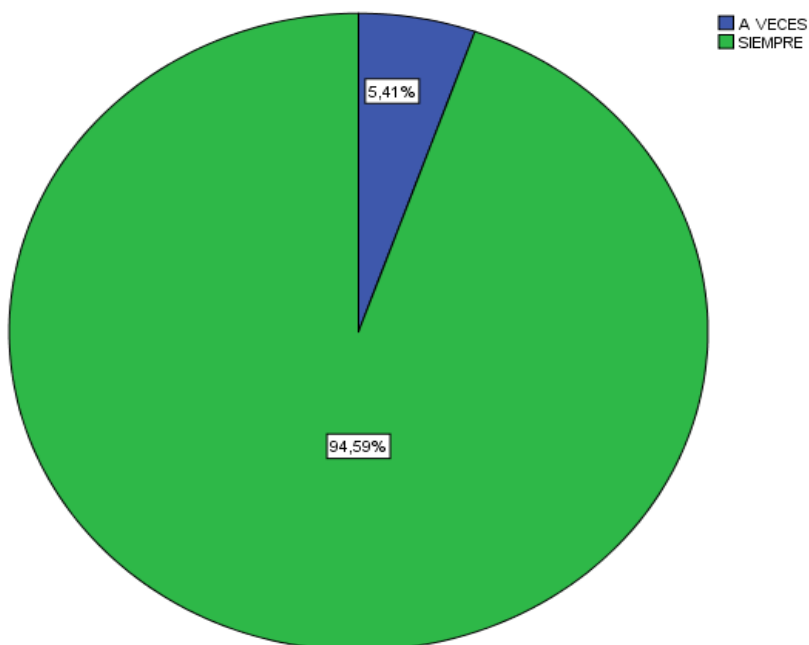


GRÁFICO N 3: EXPRESIÓN DE SENSACIONES

### INTERPRETACIÓN

En la tabla se aprecia que el 94,6 % de los estudiantes manifiesta sus sensaciones en el juego, el 5,4 % a veces y el 0, = % nunca, lo cual significa que cerca del 100 5 sí expresa sus sensaciones cuando juega.



**TABLA N 5: DIMENSIÓN 4: FASE DE IMPLICACIÓN COGNITIVA**

Categorías		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NO	2	5,4	5,4	5,4
	SÍ	35	94,6	94,6	100,0
	Total	37	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos de la investigación

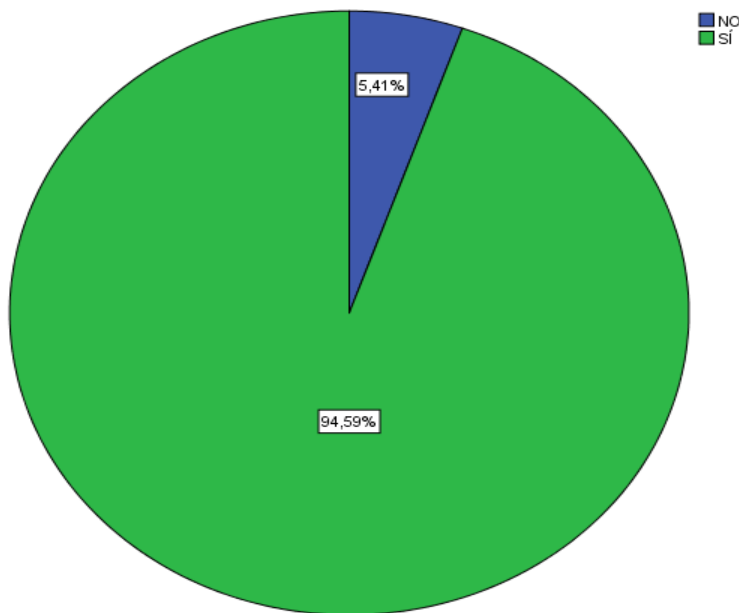


GRÁFICO N 4: IMPLICACIÓN COGNITIVA

### INTERPRETACIÓN

La tabla se observa que el 94, 59 % manifiesta estar implicado en la fase cognitiva de la creatividad y el 5,41 % no, lo cual nos permite interpretar que casi la totalidad de los estudiantes sí se interesan en informarse sobre el problema de la creatividad.

**TABLA N 6: DIMENSIÓN 5: FASE DE LA COMBUSTIÓN O ESFUERZO**

Categorías		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NO	2	5,4	5,4	5,4
	SÍ	35	94,6	94,6	100,0
	Total	37	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos de la investigación

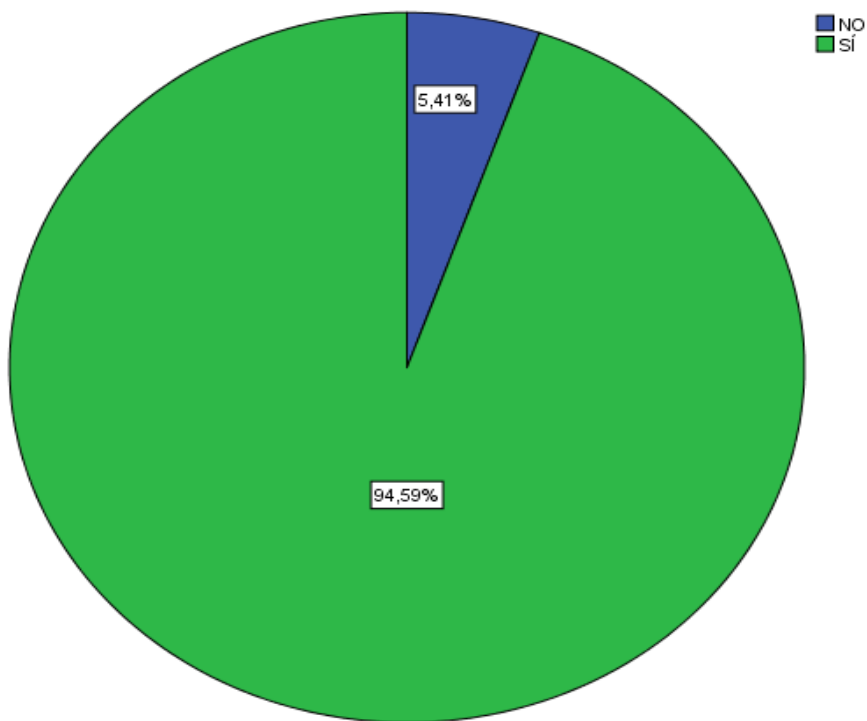


GRÁFICO N 5: FASE DE LA COMBUSTIÓN O ESFUERZO

## INTERPRETACIÓN

En la tabla se observa que el 94,59 % dice que sí se esfuerzan en la fase de la combustión y el 5,41 % no, lo cual significa que casi la totalidad de los estudiantes se comprometen mediante el esfuerzo en resolver el problema.

**TABLA N 7: DIMENSIÓN 6: FASE DE LA CONSUMACIÓN DEL RESULTADO**

Categorías		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NO	2	5,4	5,4	5,4
	SÍ	35	94,6	94,6	100,0
	Total	37	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos de la investigación

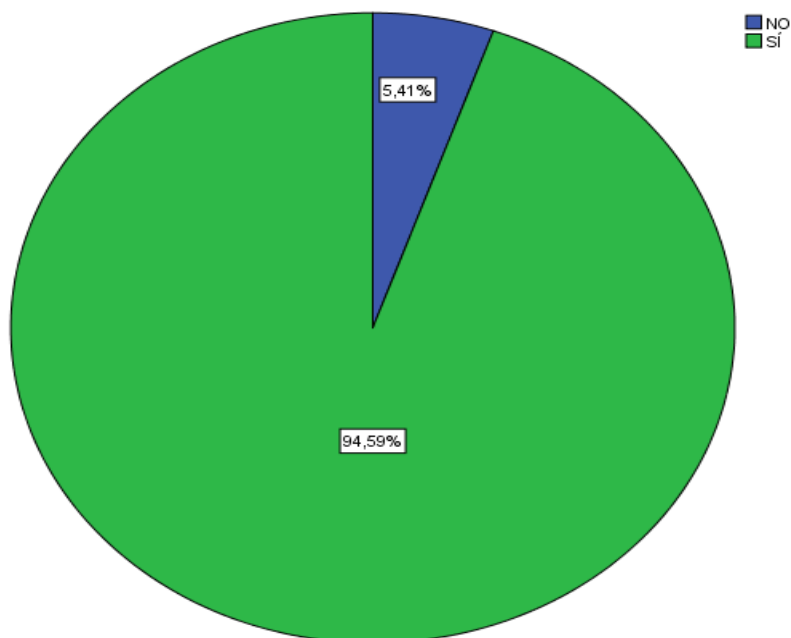


GRÁFICO N 6: FASE DE LA CONSUMACIÓN DEL RESULTADO

### INTERPRETACIÓN

En la tabla se observa que el 94,6 % de los estudiantes manifiestan estar comprometidos en la etapa de la producción del resultado y el 5,41 % no, lo que nos permite apreciar que casi la totalidad de los estudiantes se comprometen con el resultado.

**TABLA N 8. DIMENSIÓN 7: FASE DE LA COMUNICACIÓN DEL RESULTADO**

Categorías		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	NO	3	8,1	8,1	8,1
	SÍ	34	91,9	91,9	100,0
	Total	37	100,0	100,0	

Fuente: Base de datos de la investigación

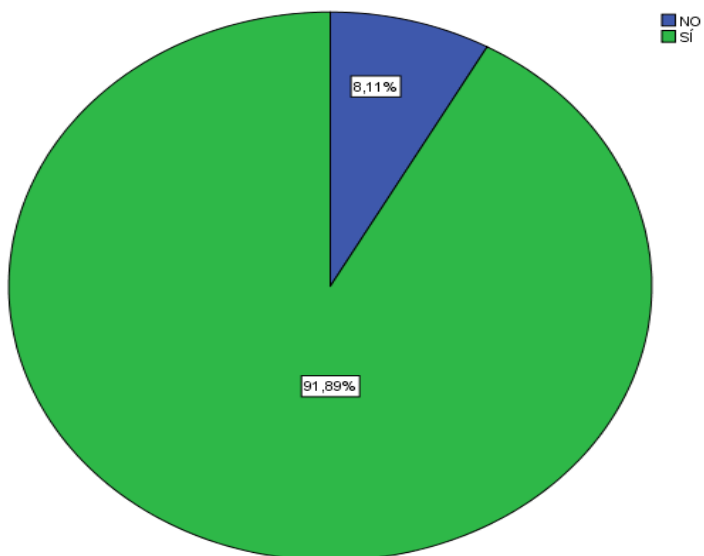


GRÁFICO N 7: FASE DE LA COMUNICACIÓN DE RESULTADOS

### INTERPRETACIÓN

En la tabla se observa que el 91,9 % de los estudiantes afirman que sí comunican los resultados de creatividad y el 9,1 % no, lo cual significa que casi el 100 % sí lo hace.

### 3.2. CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

#### A. HIPÓTESIS GENERAL

Ho: No existe una relación favorable entre el juego y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “San Judas Tadeo” del Distrito de Breña, Lima 2016

H1: Existe una relación favorable entre el juego y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “San Judas Tadeo” del Distrito de Breña, Lima 2016.

Significancia:  $\alpha = 0,05$

VALOR DE PROBABILIDAD: Rho de Spearman

TABLA N 9; PRUEBA DE HIPÓTESIS GENERAL ENTRE V1 Y V2

			EL JUEGO	CREATIVIDAD
Rho de Spearman	EL JUEGO	Coeficiente de correlación	1,000	,906**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	37	37
	CREATIVIDAD	Coeficiente de correlación	,906**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	37	37

\*\* La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Base de datos de la investigación

#### DECISIÓN

En la tabla se observa una correlación positiva alta entre las variables: 0,906 con una significancia estadística, en donde  $p = 0,00 < 0,05$ , por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, lo cual demuestra que existen evidencias empíricas suficientes para afirmar que el juego y la creatividad se encuentran relacionadas positivamente en los niños de 5 años de la Institución Educativa “San Judas Tadeo” del Distrito de Breña, Lima 2016

## B. HIPÓTESIS ESPECÍFCAS

### HIPÓTESIS ESPECÍFICA 1

Ho: No existe una relación positiva entre la dimensión social del juego con la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “San Judas Tadeo” del Distrito de Breña, Lima 2016

H1: Existe una relación positiva entre la dimensión social del juego con la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “San Judas Tadeo” del Distrito de Breña, Lima 2016

Significancia:  $\alpha = 0,05$

VALOR DE PROBABILIDAD: Rho de Spearman

**TABLA N 10: PRUEBA DE LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA 1**

			DIMENSIÓN SOCIAL	CREATIVIDAD
Rho de Spearman	DIMENSIÓN SOCIAL	Coeficiente de correlación	1,000	,864**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	37	37
	CREATIVIDAD	Coeficiente de correlación	,864**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	37	37

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Base de datos de la investigación

### DECISIÓN

En la tabla se observa una correlación positiva alta entre las variables: 0,864 con una significancia estadística, en donde  $p = 0,00 < \text{que } 0,05$ , por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, lo cual demuestra que existen evidencias empíricas suficientes para afirmar que la dimensión social del juego y la creatividad se encuentran relacionadas positivamente en los niños de 5 años de la Institución Educativa “San Judas Tadeo” del Distrito de Breña, Lima 2016

## HIPÓTESIS ESPECÍFICA 2

Ho: No existe una relación positiva entre la dimensión cognitiva del juego con la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “San Judas Tadeo” del Distrito de Breña, Lima 2016

H1: Existe una relación positiva entre la dimensión cognitiva del juego con la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “San Judas Tadeo” del Distrito de Breña, Lima 2016

Significancia:  $\alpha = 0,05$

VALOR DE PROBABILIDAD: Rho de Spearman

**TABLA N 11: PRUEBA DE LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA 2**

			CREATIVIDAD	DIMENSIÓN COGNITIVA
Rho de Spearman	CREATIVIDAD	Coeficiente de correlación	1,000	,706**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	37	37
	DIMENSIÓN COGNITIVA	Coeficiente de correlación	,706**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	37	37

\*\* La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Base de datos de la investigación

## DECISIÓN

En la tabla se observa una correlación positiva alta entre las variables: 0,706 con una significancia estadística, en donde  $p = 0,00 < que 0,05$ , por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, lo cual demuestra que existen evidencias empíricas suficientes para afirmar que la dimensión cognitiva del juego y la creatividad se encuentran relacionadas positivamente en los niños de 5 años de la Institución Educativa “San Judas Tadeo” del Distrito de Breña, Lima 2016

### HIPÓTESIS ESPECÍFICA 3

Ho: No existe una relación positiva entre la dimensión sensorial del juego con la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “San Judas Tadeo” del Distrito de Breña, Lima 2016

H1: Existe una relación positiva entre la dimensión sensorial del juego con la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “San Judas Tadeo” del Distrito de Breña, Lima 2016

Significancia:  $\alpha = 0,05$

VALOR DE PROBABILIDAD: Rho de Spearman

**TABLA N 12: PRUEBA DE LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA 3**

			CREATIVIDAD	DIMENSIÓN SENSORIAL
Rho de Spearman	CREATIVIDAD	Coefficiente de correlación	1,000	,398*
		Sig. (bilateral)	.	,015
		N	37	37
	DIMENSIÓN SENSORIAL	Coefficiente de correlación	,398*	1,000
		Sig. (bilateral)	,015	.
		N	37	37

\*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Fuente: base de datos de la investigación

### DECISIÓN

En la tabla se observa una correlación positiva baja entre las variables: 0,398 con una significancia estadística, en donde  $p = 0,015 < 0,05$ , por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, lo cual demuestra que existen evidencias empíricas suficientes para afirmar que la dimensión sensorial del juego y la creatividad se encuentran relacionadas positivamente en los niños de 5 años de la Institución Educativa “San Judas Tadeo” del Distrito de Breña, Lima 2016



## CONCLUSIONES

**PRIMERA.** Después de haberse llevado la prueba de la hipótesis general con una seguridad de 95 %, se pudo determinar que existe una correlación positiva alta entre las variables: 0,906 con una significancia estadística, en donde  $p = 0,00 < 0,05$ , por lo que se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna, lo cual demuestra que existen evidencias empíricas suficientes para afirmar que el juego y la creatividad se encuentran relacionadas positivamente en los niños de 5 años de la Institución Educativa “San Judas Tadeo” del Distrito de Breña, Lima 2016

**SEGUNDA.** Luego de haberse llevado a cabo la prueba de la hipótesis específica 1, con una confianza de 95 %, se pudo determinar que existe una correlación positiva alta entre las variables: 0,864 con una significancia estadística, en donde  $p = 0,00 < 0,05$ , por lo que se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna, lo cual demuestra que existen evidencias empíricas suficientes para afirmar que la dimensión social del juego y la creatividad se encuentran relacionadas positivamente en los niños de 5 años de la Institución Educativa “San Judas Tadeo” del Distrito de Breña, Lima 2016

**TERCERA.** Habiéndose realizado la prueba de la hipótesis específica 2, con una seguridad de 95 % se pudo determinar que existe una correlación positiva alta entre las variables: 0,706 con una significancia estadística, en donde  $p = 0,00 < 0,05$ , por lo que se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna, lo cual demuestra que existen evidencias empíricas suficientes para afirmar que la dimensión cognitiva del juego y la creatividad se encuentran relacionadas positivamente en los niños de 5 años de la Institución Educativa “San Judas Tadeo” del Distrito de Breña, Lima 2016

**CUARTA.** Después de haberse llevado a cabo la prueba de la hipótesis específica 3, con una seguridad de 95 %, se pudo determinar que existe una correlación positiva baja entre las variables: 0,398 con una significancia estadística, en donde  $p = 0,015 < 0,05$ , por lo que se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna, lo cual demuestra que existen evidencias empíricas suficientes para afirmar que la dimensión sensorial del juego y la creatividad se encuentran relacionadas positivamente en los niños de 5 años de la Institución Educativa “San Judas Tadeo” del Distrito de Breña, Lima 2016

## RECOMENDACIONES

- PRIMERA.** Se sugiere a los docentes de la Institución Educativa “San Judas Tadeo”, considerar actividades de juego y creatividad en las sesiones de aprendizaje de las diversas áreas, con la finalidad de promover el desarrollo del pensamiento divergente en los estudiantes desde los primeros años de edad.
- SEGUNDA:** Se recomienda a las autoridades de la Institución Educativa “San Judas Tadeo”, implementar aulas especiales para la práctica de juegos creativos de los niños de la institución,
- TERCERA.** Se pide a los responsables de la educación en el contexto de la Institución Educativa “San Judas Tadeo”, promuevan el aprendizaje de técnicas creativas en los profesores de Educación Inicial, a través de talleres, conversatorios, capacitaciones, becas de estudio, difusión de literatura, etc. por ser la base de los aprendizaje de los niños,
- CUARTA.** Se pide a las autoridades nacionales de la educación, dar importancia en el currículo al juego y a la creatividad en los niños de los niveles inicial y primaria, con la finalidad de formar personas creativas e innovadoras en el país.

## FUENTES DE INFORMACIÓN

Alvear, A. (2013). *El juego y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 a 6 años de edad del Instituto Albert Einstein de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2011-2012*. Loja: Universidad Nacional de Loja.

Amegan M. (1999). *Para una pedagogía activa y creativa*. México: Trillas.

Borroto G. *Las investigaciones sobre la creatividad*. gborroto@tesla.cujae.edu.cu (Consulta: 2007, Junio 17)

Boulangger, P. (2013). *Aplicación de juegos motrices basados en el enfoque colaborativo utilizando material concreto para la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de inicial de 5 años en la institución Educativa Estatal N° 1617 comprendida en el pueblo joven Florida Alta del distrito de Chimbote en el año 2012*. Chimbote: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Caballero, A. et al. (2010). *El juego, para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años del Jardín Infantil Mis Pequeñas Estrellas del distrito de Barranquilla*. Bogotá: Universidad de Bogotá.

Carrasco S. (2008). *Metodología de la investigación científica*. Lima: San Marcos;

Castañeda J. (1997), *Métodos de Investigación II*. México: Mc Graw Hill.

Camacho, L. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.

Castilla Rosa Pérez E. (2004). *Teoría de la educación*. Lima: San Marcos

Coll C. (1991), *Psicología y currículum*. Madrid: Paidós

Dadamia O. (2001). *Educación y creatividad*. Argentina: Magisterio del Río de la Plata.

Decroly, O. y Monchamp, E. (2010) *Juego educativo*. Tomo 1. México D.F.: Alfaomega.

Delgado, I. (2011). *El juego y su metodología*. Asturias: Paraninfo S.A.

Díaz F. (1998), *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*. México: Mc Graw Hill..

Flórez MH. (2004). *Creatividad y Educación*. México: Alfaomega.

Garaigordovill M, Torres E. *Evaluación de la creatividad en sus correlatos con la inteligencia y el rendimiento académico*. *Revista de Psicología Universitas Terraconensis*. 1996; XVIII (1/1996): 14. (Revista en internet). [http://77www.sc.ehu.es/ptwgalam/art\\_completo/tarraco1.PDF](http://77www.sc.ehu.es/ptwgalam/art_completo/tarraco1.PDF)

Garaigordobil, M. (2010). *Juego y desarrollo infantil*. Madrid: Seco Olea.

Jimeno, J. y Pérez, A. (2008). *Comprender y transformar la enseñanza*. Madrid: Morata.

Guerrero J. *La historia de la creatividad*. Gris líquido Nro. 6. [Revista en línea]. Disponible: [http://vereda.hacer.ula.ve/historia\\_arte/gris\\_liquido/grisliquido6/creativ/creatividad.htm](http://vereda.hacer.ula.ve/historia_arte/gris_liquido/grisliquido6/creativ/creatividad.htm) [Consulta: 2007, Junio 08]

Guilford JP. (1980). *La creatividad*. Madrid: Narcea

Gonzales M del P. Tesis doctoral: La educación de la creatividad (técnicas y cambio de actitud en el profesorado), [http://biopsychology.org/tesis\\_pilar/index.html](http://biopsychology.org/tesis_pilar/index.html) [Consulta: 2007, Junio 03]

Hernández R, Fernández C, Baptista P. (2000). *Metodología de la investigación*. (Segunda edición). México: Mac Graw Hill.

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. Sexta edición. México, D.F.: McGraw Hill Interamericana.

Ministerio de Educación.(2005). *Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular*. Lima: Dineip – Dinesst.

OSHO (2001). *Creatividad: Liberando las fuerzas internas*. España: Debate.

Palacios, M. (2011). *La estimulación temprana y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños, del primer año de educación básica del instituto superior tecnológico experimental Luis A. Martínez*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.

Pedragio J, Forns S, Luna W. (2001). *Materiales de enseñanza*. Lima: Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas..

Piaget, J. (2002). *Aportaciones del padre de la Psicología Genética*. Disponible en: [www.cnep.org.mx](http://www.cnep.org.mx).

Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD).(2002). *Informe sobre desarrollo humano, Perú 2002*. Perú: Fimart.

Pugmire-Stoy, M. (1996). *El juego espontáneo en la primera infancia*. Madrid: Nancea.

Quintero T. *Historia de la creatividad*. <http://www.iprm.upol.edu.ve/creatividad.htm> [Consulta: 2007, Junio 06]

Recio H. (1999), *Creatividad en la solución de problemas*. México: Trillas.

Ruitón y Tamayo (2015). *Juegos lúdicos para la mejora de la motricidad gruesa*. Chimbote: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Sánchez JC. (2008). *Compendio de didáctica general*. Madrid: CCS.

Sánchez M. (2003). *Desarrollo de habilidades de pensamiento – Creatividad*. México: Trillas.

Toffler A. (1993). *La tercera ola*. España: Plaza & Janes Editores..

UNESCO (2015). *El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. N° 24. Estudios y documentos de educación. Disponible en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.PDF>

## **ANEXOS**

**MATRIZ DE CONSISTENCIA**

**TÍTULO:** EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

**AUTOR:** CARLA PAOLA MUÑOZ NÚÑEZ

<b>Problema</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Hipótesis</b>	<b>Variables y dimensiones</b>	<b>Metodología</b>	<b>Informantes</b>
<p><b>1.1. Problema general:</b> ¿Qué relación existe entre el juego y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “San Judas Tadeo” del Distrito de Breña, Lima 2016?</p> <p><b>1.2. Problemas específicos:</b></p> <p>PE1. ¿Qué relación existe entre la dimensión social del juego con la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “San Judas Tadeo” del Distrito de Breña, Lima 2016?</p> <p>PE2. ¿Qué relación existe entre la dimensión cognitiva del juego con la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “San Judas Tadeo” del Distrito de Breña, Lima 2016?</p>	<p><b>2.1. Objetivo general:</b> Verificar la relación entre el juego y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “San Judas Tadeo” del Distrito de Breña, Lima 2016</p> <p><b>2.2. Objetivos específicos:</b></p> <p>PE1. Verificar la relación entre la dimensión social del juego con la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “San Judas Tadeo” del Distrito de Breña, Lima 2016</p> <p>PE2. Verificar la relación entre la dimensión cognitiva del juego con la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “San Judas Tadeo” del Distrito de Breña, Lima 2016</p>	<p><b>3.1. Hipótesis General:</b> Existe una relación favorable entre el juego y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “San Judas Tadeo” del Distrito de Breña, Lima 2016</p> <p>Ho: No Existe una relación favorable entre el juego y la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “San Judas Tadeo” del Distrito de Breña, Lima 2016</p> <p><b>3.1. Hipótesis específicas</b></p> <p>PE1. Existe una relación positiva entre la dimensión social del juego con la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “San Judas Tadeo” del Distrito de Breña, Lima 2016</p> <p>PE2. Existe una relación positiva entre la dimensión cognitiva del juego con la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “San Judas Tadeo” del Distrito de Breña, Lima 2016</p>	<p><b>Variable relaciona 1:</b></p> <p>EL JUEGO</p> <p>DIMENSIONES</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Social</li> <li>✓ Cognitiva</li> <li>✓ Sensorial</li> </ul> <p><b>Variable relacional 2:</b></p> <p>LA CREATIVIDAD</p> <p>DIMENSIONES</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Fase cognitiva</li> <li>✓ Fase de la concepción</li> <li>✓ Fase de la combustión</li> <li>✓ Fase de la consumación</li> <li>✓ Fase de la comunicación</li> </ul>	<p><b>DISEÑO:</b> No experimental correlacional descriptivo</p> <p><b>TIPO</b> Cuantitativo</p> <p><b>NIVEL</b> Correlacional</p> <p><b>MÉTODO</b> Hipotético deductivo</p> <p><b>POBLACIÓN</b> Estuvo conformada por 24 niños de 5 años de la Institución Educativa “San Judas Tadeo” del Distrito de Breña – Lima</p> <p><b>MUESTRA</b> Es de tipo no probabilístico censal, el 100 % de la población</p>	<p>V1 y V2</p> <p>Estudiantes de la muestra</p>



<p>Breña, Lima 2016?</p> <p>PE3. ¿Qué relación existe entre la dimensión sensorial del juego con la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “San Judas Tadeo” del Distrito de Breña, Lima 2016?</p>	<p>PE3.&lt;verificar la relación entre la dimensión sensorial del juego con la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “San Judas Tadeo” del Distrito de Breña, Lima 2016</p>	<p>del Distrito de Breña, Lima 2016</p> <p>PE3. Existe una relación positiva entre la dimensión sensorial del juego con la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa “San Judas Tadeo” del Distrito de Breña, Lima 2016</p>		<p><b>TÉCNICA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- V1: Observación sistémica</li> <li>- -V2: Encuesta</li> </ul> <p><b>INSTRUMENTOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- V1: Ficha de observación</li> <li>- V2: Cuestionario</li> </ul>	
--	--	--	--	--	--

## CUESTIONARIO PARA LA EVALUACIÓN DE LA CREATIVIDAD

### INSTRUCCIONES

**Nombre:** \_\_\_\_\_

**Fecha:** \_\_\_\_\_

A continuación encontrarás una relación de preguntas que deberás responder anotando una "X" en la columna de "Sí" si es que cumples con lo que se te pregunta, o en la columna de "No" si no lo haces.

N	ITEMS	SÍ	NO
		1	0
<b>COGNICIÓN</b>			
1	¿Tengo interés por los temas que me gustan?		
2	¿Me comprometo con el trabajo que me dejan?		
3	¿Me implico hasta el final del trabajo?		
4	¿Tengo predisposición por la tarea?		
<b>CONCEPCIÓN</b>			
5	¿Me rodeo de un ambiente adecuado cuando hago la tarea?		
6	¿Aprovecho las orientaciones de mis profesores?		
7	¿Empleo el tiempo adecuado en las tareas?		
8	¿Trabajo con responsabilidad?		
<b>COMBUSTIÓN</b>			
9	¿Utilizo todos mis recursos en las tareas?		
10	¿Confío en mis posibilidades?		
11	¿Pido ayuda cuando la necesito?		
12	¿Aprovecho las reuniones del grupo?		
<b>CONSUMACIÓN</b>			
13	¿Reflexiono lo suficiente durante la tarea?		
14	¿Sé escuchar las sugerencias recibidas?		
15	¿Someto a crítica mi trabajo?		
16	¿Soy exigente conmigo mismo?		

COMUNICACIÓN			
17	¿Siento satisfacción con los trabajos realizados?		
18	¿Hago uso de la libertad en el trabajo?		
19	Soy organizado en mis ideas?		
20	Estoy dispuesto a superarme?		

## FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE EL JUEGO

**Nombre:** \_\_\_\_\_

**Fecha:** \_\_\_\_\_

### INSTRUCCIONES

Marca con una "X" en la casilla que sea más acertada, según las actividades que los niños realicen

N	ITEMS	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
		3	2	1
<b>DIMENSIÓN SOCIAL</b>				
1	¿Juega con otros compañeros integrándose al grupo?			
2	¿Se vale por sí mismo cuando juega?			
3	¿Juega con los mismos compañeros?			
4	¿Imita las actividades de sus compañeros?			
<b>DIMENSIÓN COGNITIVA</b>				
5	¿Cuándo juega establece semejanzas y diferencias entre objetos (forma, color y tamaño)?			
6	¿Mediante el juego el niño piensa y comunica lo que desea hacer?			
7	¿Utiliza de manera creativa situaciones de la vida real?			
<b>DIMENSIÓN SENSORIAL</b>				
9	¿Empuja la pelota controlando la distancia?			
10	¿Juega con barro moldeando las figuras?			
11	¿Realiza juegos imitando: la lluvia, el tren, tocar el tambor) ?			



27	3	3	2	3	11	3	3	3	9	3	3	3	9	29	1	0	0	1	2	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	0	3	17	
28	3	3	2	3	11	3	3	3	9	3	3	3	9	29	1	0	0	1	2	1	1	0	1	3	1	1	0	1	3	0	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	4	15
29	3	3	2	2	10	2	3	3	8	3	3	3	9	27	1	1	1	1	4	1	1	1	0	3	1	1	0	1	3	1	1	0	1	3	1	1	0	1	3	1	1	0	1	3	16	
30	3	3	3	3	12	3	3	3	9	3	3	3	9	30	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	20	
31	3	3	2	2	10	1	3	3	7	3	3	3	9	26	1	1	1	1	4	1	1	0	0	2	1	1	1	1	4	1	1	1	0	3	1	1	0	1	3	1	1	0	1	3	16	
32	3	3	2	2	10	1	3	3	7	3	3	3	9	26	1	1	1	1	4	1	1	0	0	2	1	1	1	1	4	1	1	1	0	3	1	1	0	1	3	1	1	0	1	3	16	
33	3	3	3	2	11	3	3	3	9	3	3	3	9	29	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	0	1	1	1	1	3	19				
34	3	3	3	3	12	3	3	3	9	3	3	3	9	30	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	20	
35	3	3	2	1	9	3	3	3	9	3	3	3	9	27	1	1	1	0	3	1	1	0	1	3	1	1	1	1	4	1	1	0	1	3	1	1	0	1	3	1	1	0	1	3	16	
36	3	3	3	3	12	3	3	3	9	3	3	3	9	30	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	20	
37	3	2	2	2	9	3	3	3	9	2	3	2	7	25	1	1	1	1	4	1	1	1	0	3	1	1	1	1	4	1	1	1	0	3	1	1	0	1	3	1	1	0	1	3	17	

Fotografias



