

DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO: MEDIANTE JUEGOS LIBRES PARA NIÑOS

Terrazo-Luna Esther Glory
Riveros-Anccasi Daker
Gonzales-Castro Abel
Ore-Rojas Juan Jose
Rojas-Quispe Angel Epifanio
Cayllahua-Yarasca Ubaldo
Torres-Acevedo Christian Luis



Desarrollo del Pensamiento Creativo: mediante Juegos Libres para Niños

Autor/es:

Terrazo-Luna Esther Glory

Riveros-Ancasi Daker

Gonzales-Castro Abel

Ore-Rojas Juan Jose

Rojas-Quispe Angel Epifanio

Cayllahua-Yarasca Ubaldo

Torres-Acevedo Christian Luis

© **Publicaciones Editorial Grupo AEA Santo Domingo – Ecuador**

Publicado en: <https://www.editorialgrupo-aea.com/>

Contacto: +593 983652447; +593 985244607 **Email:** info@editorialgrupo-aea.com

Título del libro:

Desarrollo del Pensamiento Creativo: mediante Juegos Libres para Niños

© Terrazo Luna Esther Glory, Riveros Anccasi Daker, Gonzales Castro Abel, Ore Rojas Juan Jose, Rojas Quispe Angel Epifanio, Cayllahua Yarasca Ubaldo, Torres Acevedo Christian Luis.

© Julio, 2023

Libro Digital, Primera Edición, 2023

Editado, Diseñado, Diagramado y Publicado por Comité Editorial del Grupo AEA, Santo Domingo de los Tsáchilas, Ecuador, 2023

ISBN: 978-9942-7119-6-0



<https://doi.org/10.55813/egaea.l.2022.29>

Como citar: Terrazo-Luna, E. G., Riveros-Anccasi, D, Gonzales-Castro, A., Ore-Rojas, J. J., Rojas-Quispe A. E., Cayllahua-Yarasca, U., Torres-Acevedo C. L. Desarrollo del Pensamiento Creativo: mediante Juegos Libres para Niños (2023). Primera edición. Editorial Grupo AEA. Ecuador. <https://doi.org/10.55813/egaea.l.2022.29>

Palabras Clave: Pensamiento creativo, Juegos, Pensamiento, Niños, Educación

Cada uno de los textos de Editorial Grupo AEA han sido sometido a un proceso de evaluación por pares doble ciego externos (double-blindpaperreview) con base en la normativa del editorial.

Revisores:

- | | | |
|---|---|---|
|  Lic. Santander Salmon
Erika Stephania, PhD | Universidad Católica Andres Bello
Universidad Técnica Luis Vargas Torres de Esmeraldas |  |
|  Lic. Ramiro Andrés
Andino Jaramillo, PhD | Universidad Abierta Interamericana
Unidad Educativa Vivian Luzuriaga Vásquez |  |



Los libros publicados por “**Editorial Grupo AEA**” cuentan con varias indexaciones y repositorios internacionales lo que respalda la calidad de las obras. Lo puede revisar en los siguientes apartados:



Editorial Grupo AEA

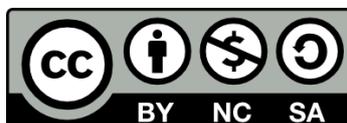
-  <http://www.editorialgrupo-aea.com>
-  Editorial Grupo AeA
-  editorialgrupoea
-  Editorial Grupo AEA

Aviso Legal:

La informacion presentada, ası como el contenido, fotografıas, graficos, cuadros, tablas y referencias de este manuscrito es de exclusiva responsabilidad del/los autor/es y no necesariamente reflejan el pensamiento de la Editorial Grupo AEA.

Derechos de autor 

Este documento se publica bajo los terminos y condiciones de la licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0).



El “copyright” y todos los derechos de propiedad intelectual y/o industrial sobre el contenido de esta edicion son propiedad de la Editorial Grupo AEA y sus Autores. Se prohıbe rigurosamente, bajo las sanciones en las leyes, la produccion o almacenamiento total y/o parcial de esta obra, ni su tratamiento informatico de la presente publicacion, incluyendo el diseno de la portada, ası como la transmision de la misma de ninguna forma o por cualquier medio, tanto si es electronico, como quımico, mecanico, optico, de grabacion o bien de fotocopia, sin la autorizacion de los titulares del copyright, salvo cuando se realice confines academicos o cientıficos y estrictamente no comerciales y gratuitos, debiendo citar en todo caso a la editorial. Las opiniones expresadas en los capıtulos son responsabilidad de los autores.

RESEÑA DE AUTORES



Terrazo-Luna, Esther Glory



Universidad Nacional de Huancavelica



esther.terrazo@unh.edu.pe



<https://orcid.org/0000-0002-1818-7075>



Licenciada en Educación Inicial, con grado de maestría con mención en Investigación y Docencia en Educación Superior y Doctor en educación, me desempeño como docente en la Facultad de Ciencias de la Educación - Escuela Profesional de Educación Inicial e Intercultural Bilingüe, actualmente me desempeño como directora del Instituto de Investigación de Ciencias Sociales de Universidad Nacional de Huancavelica.



Riveros-Ancasi Daker



Universidad Nacional de Huancavelica



daker.riveros@unh.edu.pe



<https://orcid.org/0000-0002-5168-1163>



Licenciado en Pedagogía y Humanidades por la Universidad Nacional del Cetro del Perú, en la especialidad de Matemática y Física, con grados de Magister y Doctor por la Universidad San Martín de Porres. Es ponente en certámenes académicos e investigativos a nivel nacional e internacional. Se dedica a la consultoría en temas educativos, también es promotor educativo, a la vez se desempeña como docente de pre y posgrado, en las líneas de investigación y formación docente en diferentes universidades. Cuenta con publicaciones a nivel de textos universitarios, investigaciones y artículos científicos.

RESEÑA DE AUTORES



Gonzales-Castro Abel



Universidad Nacional de Huancavelica



abel.gonzales@unh.edu.pe



<https://orcid.org/0000-0001-7251-3452>



Licenciado en Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga. Docente de pregrado y posgrado de la Universidad Nacional de Huancavelica, Universidad César Vallejo, Instituto Superior Pedagógico Público de Huancavelica, Institución Educativa " San Roque" de Castrovirreyna y Colegio Nuestra Señora de Fátima de Ayacucho. Trabajó: como docente de pregrado y posgrado de la Universidad Nacional de Huancavelica, Universidad César Vallejo, Universidad San Ignacio de Loyola (USIL), Instituto Superior Pedagógico Público de Huancavelica, Institución Educativa " San Roque" de Castrovirreyna y Colegio Nuestra Señora de Fátima de Ayacucho.



Oré-Rojas Juan José



Universidad Nacional de Huancavelica



juan.ore@unh.edu.pe



<https://orcid.org/0000-0002-3737-4626>



Es Licenciado en Educación, maestro en Administración y Planificación de la Educación, y doctor en Ciencias de la Educación. Es editor general de la revista Llimpi de la Universidad Nacional de Huancavelica y ejerce la labor docente. Promueve la difusión del conocimiento y fomenta la investigación en educación. Ha contribuido al campo de la educación con publicaciones y ediciones de libros. Entre sus obras se destacan "Periodo Colonial de la explotación y transporte del mercurio en la mina de Santa Bárbara-Huancavelica" (2023), "Plan de desarrollo concertado de la comunidad campesina de Pachachaca 2013-2021" (2015), "Matemática recreativa e historia de la matemática" (2010), "Palabra del maestro: descolonizando la mente" (2010), "Diagnóstico socio-económico" (2010) y "Realidad Nacional" (2009). Ha compartido sus investigaciones y reflexiones en artículos científicos en revistas indexadas, fortaleciendo el avance del conocimiento en su campo de especialización.

RESEÑA DE AUTORES



Rojas-Quispe Angel Epifanio



Universidad Nacional de Huancavelica



angel.rojas@unh.edu.pe



<https://orcid.org/0000-0002-2090-7465>



Profesional con sólida formación, basada en principios científicos y tecnológicos para brindar un servicio Efectivo e Integral en un mundo de alta competitividad. Mi objetivo como profesional es desarrollar mi potencial, cumpliendo de la mejor manera los retos y búsqueda de soluciones prácticas a las situaciones que se presenten, además, creo que el éxito es consecuencia de un trabajo bien logrado y que los ganadores no tenemos límites. A lo largo de mi carrera, he demostrado habilidades destacadas en la investigación, docencia y tecnologías de la información y comunicación. En resumen, soy un profesional motivado, con experiencia y habilidades probadas en el campo de la Educación e Ingeniería con excelencia que me permiten agregar valor y obtener resultados destacados en cualquier rol que asuma.



Cayllahua-Yarasca Ubaldo



Universidad Nacional de Huancavelica



ubaldo.cayllahua@unh.edu.pe



<https://orcid.org/0000-0002-9081-3181>



Ubaldo Cayllahua Yarasca, docente principal de la Universidad Nacional de Huancavelica, con experiencia en investigación y estadística, más 30 años contribuyendo con la formación de profesionales en el campo de la educación. Con grados de Maestro y Doctor en Educación por la Universidad San Martín de Porres. Con publicación a nivel de libros universitarios, tesis y artículos científicos, por diferentes medios físicos y electrónicos.

RESEÑA DE AUTORES

AUTORES



Torres-Acevedo Christian Luis



Universidad Nacional de Huancavelica



christian.torres@unh.edu.pe



<https://orcid.org/0000-0001-5937-5251>



Maestro en Educación Ambiental y Desarrollo Sostenible de la Universidad Nacional de Huancavelica. Docente de la Escuela de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación, asesor de tesis de la Escuela de Posgrado y de Pregrado de Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de Huancavelica. con experiencia en elaboración de proyectos de investigaciones, talleres y seminarios en los temas de Equidad, Género, Socialización, Males Sociales (Alcoholismo, drogadicción); proceso de discusión (analítico, crítico y solución); con los adolescentes, jóvenes y adultos, experiencia que se ha adquirido en Instituciones del Estado y Organizaciones No Gubernamentales. Por mi formación docente tengo el compromiso de liderar grupos juveniles y adultos en la sociedad, conjuntamente con las organizaciones civiles formando líderes en la región con un sentido de sensibilidad social y compromiso social.

Índice

Reseña de Autores	VII
Índice	XI
Índice de Tablas.....	XIV
Índice de Figuras	XIV
Introducción	XV
Capítulo I: El problema y su importancia	1
1.1. Objetivos de la investigación.....	4
1.1.1. Objetivo general	4
1.2. Objetivos específicos	4
1.3. Hipótesis.....	5
1.3.1. Hipótesis Alternativa	5
1.3.2. Hipótesis Nula	5
Capítulo II: Antecedentes teóricos.....	1
2.1. Juego.....	3
2.1.1. Importancia del juego en educación inicial.....	5
2.1.2. Características del juego en educación inicial	6
2.1.3. Áreas que desarrolla el juego	9
2.1.4. Juegos libres	10
2.2. Características y tipos del juego libre.....	11
2.2.1. Juego motor	12
2.2.2. Juego cognitivo.....	13
2.2.3. Juego social	13
2.2.4. Juego simbólico.....	13
2.2.5. Beneficios del juego libre.....	14
2.3. Juegos libres.....	15
2.3.1. Carrera de ciempiés	15

2.3.2.	Carrera de sacos	16
2.3.3.	Carrera de tres patas	16
2.3.4.	Gymkana	16
2.3.5.	Gallinita ciega	16
2.4.	Creatividad infantil desde la perspectiva de Vygotsky	16
2.4.1.	Importancia de la creatividad	17
2.5.	Recursos que favorecen la creatividad	20
2.5.1.	Juego.....	20
2.5.2.	Música.	20
2.5.3.	El dibujo.....	20
2.5.4.	Cualidades que favorecen la creatividad:	21
2.6.	Pensamiento creativo	21
2.6.1.	¿Es posible desarrollar o enseñar el pensamiento creativo?	21
2.6.2.	¿Como podemos desarrollar el pensamiento creativo?	22
2.6.3.	El proceso creativo	23
2.6.4.	Teoría Piagetiana	24
2.7.	Términos básicos.....	25
Capítulo III: Metodología		27
3.1.	Tipo de investigación	29
3.1.1.	Métodos de investigación	30
3.1.2.	Diseño de investigación.....	30
3.1.3.	Población y muestra	30
3.1.4.	Variables	31
3.1.4.1.	Variable independiente.....	31
3.1.4.2.	Variable dependiente:	31
3.1.5.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	33
3.1.6.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos	33

Capítulo IV: Análisis de resultados.....	35
4.1. Análisis exploratorio.....	37
4.2. Análisis del pre-test.....	38
4.3. Pre-test: grupo control y grupo experimental.....	38
4.3.1. Pre-test grupo control	38
4.3.2. Pre test grupo experimental.....	39
4.3.3. Pretest vs Postest.....	40
4.4. Pos test: grupo control y grupo experimental	41
4.4.1. Postest del grupo control	41
4.4.2. Postest Grupo experimental	41
4.4.3. Pre test vs Post test.....	41
4.5. Contrastación y validación de la hipótesis.....	42
4.5.1. Hipótesis Alterna	42
4.5.2. Hipótesis Nula	43
4.6. Prueba t para muestras independientes.....	43
4.7. Prueba de ANOVA de un factor	44
4.8. Conclusiones	45
4.9. Sugerencias.....	46
Anexos.....	47
Anexo: lista de cotejo	49
Anexo: Desarrollando los juegos libres.....	50
Referencias Bibliográficas.....	51

Índice de Tablas

Tabla 1 Operacionalización de variables	31
Tabla 2 Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra.....	37
Tabla 3 Niveles de evaluación en niños de 5 años	38
Tabla 4 Resultados del Pretest: Grupo control.....	38
Tabla 5 Resultados del Pretest: Grupo experimental	39
Tabla 6 Resultados de los test: Grupo control y grupo experimental	40
Tabla 7 Resultados del Postest: Grupo control	41
Tabla 8 Resultados del Postest: Grupo experimental	41
Tabla 9 Resultados de los test: Grupo control y grupo experimental	42
Tabla 10 Resultados de la prueba de muestras independientes	44
Tabla 11 Resultados Anova.....	45
Tabla 12 Resumen de prueba de hipótesis.....	45

Índice de Figuras

Figura 1 <i>Resultados del pretest en ambos grupos</i>	39
Figura 2 <i>Resultados del Pretest: Grupo control y grupo experimental</i>	40
Figura 3 <i>Resultados del Postest: Grupo control y grupo experimental</i>	42

Introducción

En la etapa de infancia, el niño o la niña vive en una fase en la que el juego libre debe ser su actividad principal. Jugar significa para ellos aprender, porque a través del juego el niño o la niña comprenden la realidad externa y se comprende a sí mismo. Por eso, es esencial entender la importancia del juego libre para el desarrollo del niño. Dado que el juego libre consiste en jugar con su cuerpo, con juguetes, manipular objetos, practicar actividades formales y espontáneas, etc., poder moverse guiados por su propio instinto y por su curiosidad innata, sin reglas, sin límites ni rigideces.

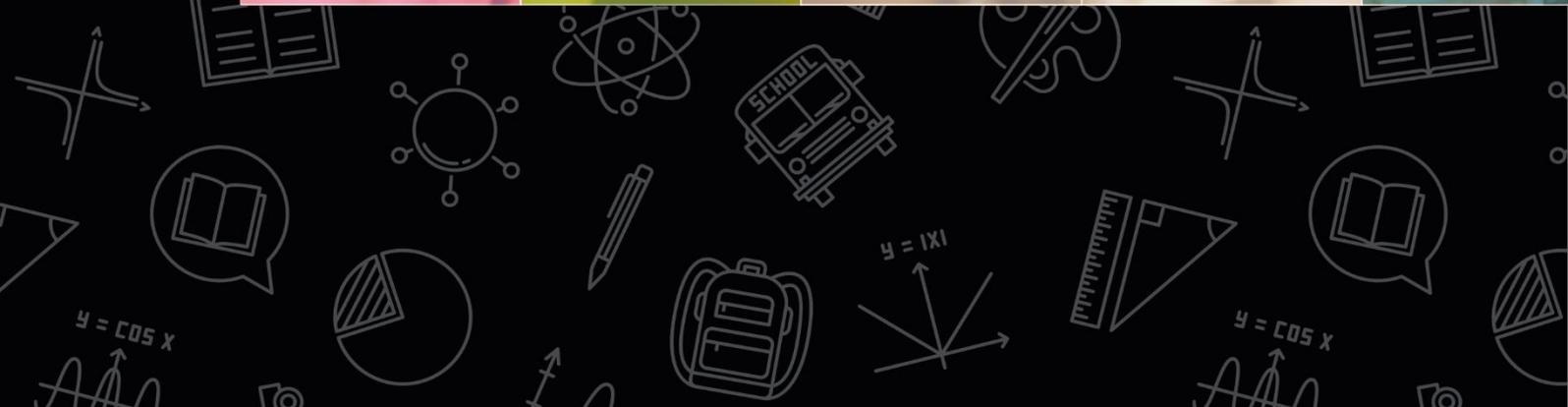
En ese sentido, la implementación de los juegos libres en el nivel de educación inicial es fundamental, en vista genera bondades y beneficios en el proceso educativo, sobre todo en el desarrollo integral del ser humano, específicamente en los primeros años de existencia, es decir el nivel inicial es la etapa donde el logro de los aprendizajes en todas sus manifestaciones gira en torno a los juegos que practican los niños.

De esta manera, el presente trabajo de investigación tuvo como finalidad de evaluar la eficacia de los juegos libres en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 329 de Huancavelica, que este propósito se logró paulatinamente en función de las diferentes actividades pedagógicas realizadas en dicho lugar.

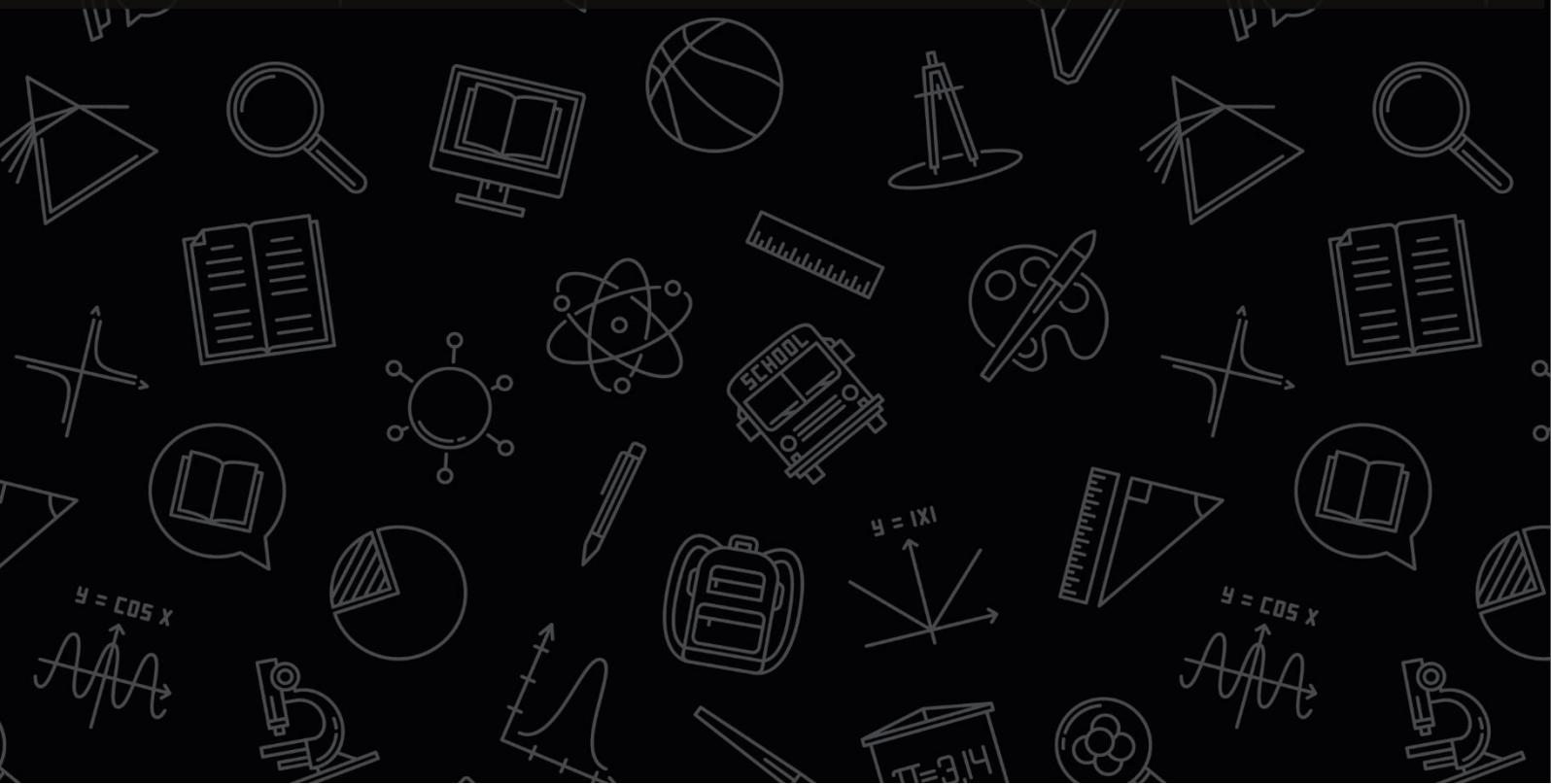
Sin embargo, el estudio en referencia está estructurado en cuatro capítulos interrelacionados, donde el primero se enfoca el planteamiento del problema, referido a las dificultades referidos a la limitada muestra del pensamiento creativo de los niños de 5 años de las instituciones de educación inicial, puntualizándose a su vez los objetivos a lograr y la justificación de este. En el segundo capítulo se efectúa un enfoque de las teorías relacionadas a las variables de estudio,

iniciándose con la presentación de varios estudios relacionadas con la nuestra en los diferentes ámbitos y las bases teóricas que sustentan y enmarcan el estudio, resaltando fundamentalmente las teorías relacionadas con los juegos libres y la creatividad en los niños y niñas de educación inicial, complementando con las hipótesis y la operacionalización de variables. En el tercer capítulo se presenta la metodología del estudio precisando el tipo, nivel y diseño de investigación, además del método, las técnicas e instrumentos empleados, así como la población y muestra de estudio. En el capítulo cuatro presentamos los resultados obtenidos tanto en la prueba de entrada y salida, así como la prueba de la hipótesis, a través del t de Student.

Los Autores



Capítulo I: El problema y su importancia





El problema y su importancia

En el contexto educativo y psicológico se suelen relacionarse inteligencia y creatividad, toda vez que una persona inteligente puede ser un mal pensador si no ha adquirido las técnicas necesarias para pensar bien. Y una persona menos inteligente puede tener mejores habilidades de pensamiento, pues como han demostrado las investigaciones, nadie necesita una inteligencia excepcional para ser necesariamente creativo, por ello suele creerse, también erróneamente que los genios creativos son expertos en todos los temas. A estos aspectos, los psicólogos lo denominan efecto halo, como si las habilidades de las personas fueran iguales en todas las facetas de su vida. Parece ser que los genios no nacen, si no se hacen; utilizan activamente su imaginación para ir más allá de sus conocimientos. Como vemos, tal vez no se pueda entrenar a un genio, pero hay una enorme energía creativa que se despliega sin necesidad de genialidad, y es esa energía la que, como profesores, debemos canalizar en el aula de la educación inicial para que sirva adecuadamente a nuestros fines.

Por ello, es oportuno fortalecer el pensamiento creativo en los niños desde temprana edad, en vista que muchos de ellos manifiestan lentitud en sus acciones, escaso razonamiento lógico, dificultades en la identificación de tamaños y colores, débil expresión oral en los niños.

Sobre esta base, consideramos que los niños nacen creativos e ingeniosos, pero, en algún momento de su infancia, empiezan a dejar de lado sus ideas originales, empiezan a dudar de sus capacidades y rebajar sus expectativas, dejan de arriesgar y experimentar para limitarse a realizar las tareas según pautas bien definidas. A partir de ese momento, cuando les pedimos que inventen algo empiezan a contestar “es que no sé cómo hacerlo” y se niegan a probar sin recibir las instrucciones precisas. Por eso se necesita ofrecer un espacio a los niños, en el que desarrollen sus potencialidades.

En consecuencia, la creatividad es importante en el ser humano porque gracias a ella resolvemos problemas de forma original más aún en los niños ya que al estar en contacto con ellos descubrimos cosas muy importantes como, por

ejemplo: Si consideramos el potencial creativo que tienen cada uno de ellos, podremos observar a los niños que son capaces de resolver problemas, cuando imaginan, cuando combinan, cuando estructuran y reestructuran las cosas de manera diferente a otro.

La creatividad está latente en las personas en mayor medida de la que se cree, es una característica inherente al ser humano, señala (Cemades, 2008). Asimismo, la etapa infantil es un momento perfecto para trabajarla ya que este es un período importante en el desarrollo neuronal. En tal sentido debemos darnos cuenta de que es importante desarrollar la creatividad de los niños los primeros años de vida y las docentes debemos preocuparnos por estimular que por enseñar desarrollando su potencial creativo a través de la aplicación del método experimental.

En consecuencia, el objetivo de esta investigación es evaluar la eficacia de los juegos libres en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 329 de Huancavelica.

1.1. Objetivos de la investigación

1.1.1. Objetivo general

Evaluar la eficacia de los juegos libres en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 329 de Huancavelica.

1.2. Objetivos específicos

- Evaluar el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 329 de Huancavelica.
- Evaluar los niveles de desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 329 de Huancavelica.

1.3. Hipótesis

1.3.1. Hipótesis Alternativa

Los juegos libres influyen significativamente en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 329 de Huancavelica.

1.3.2. Hipótesis Nula

Los juegos libres no influyen significativamente en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 329 de Huancavelica.



Capítulo II:

Antecedentes teóricos



Antecedentes teóricos

En la actualidad, la educación inicial cumple una función importante en el espacio educativo, donde los estudiantes menores de seis años, independientemente de su origen y sus condiciones social, económico, religioso, cultural, tienen oportunidades de aprendizaje que les permita desarrollar su potencial creador y fortalecer las capacidades que poseen. Del mismo modo, en el estudiante existe un potencial de pensamiento creativo que es necesario reconocer y desarrollar mediante actividades diversas, específicamente los juegos libres, enfatizando el gesto, el dibujo, el sonido, entre otros que suscitan el pensamiento creativo en los estudiantes de educación inicial, teniendo en consideración que la creatividad conduce necesariamente a la creación de formas que expresadas en lenguajes accesibles ponen de manifiesto las intenciones del estudiante como sujeto creador

2.1. Juego

Según Caba (2004), nos dice que “el juego para el niño y la niña es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos. Son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas” (p. 39). Por ello, se puede decir que para el niño o niña la vida es una aventura lúdica y creativa; porque desde que nace siente la necesidad de adquirir conciencia del mundo externo, al mismo tiempo resulta algo extraño al que se enfrenta fuera del seno de la madre. En un inicio, no es fácil lograrlo porque en su etapa de evolución no encuentra herramientas necesarias, por lo que compensa esa frustración con horas de sueño, que le es más placentero. Cuando el tiempo va pasando y a su vez el niño o niña va creciendo, comienza a conectarse con el afuera por el amor del vínculo materno a través de sus primeros juegos, comenzando a sostener estados de calma y a generar la capacidad creadora del ser humano. Por ello, afirmamos, que el juego en una primera etapa está ligado básicamente al amor y la ternura de la madre, relacionándolo con juegos corporales, de voces, los primeros juguetes blandos,

con la mirada, con la sonrisa, y las experiencias lúdicas y creativas en la infancia van a modelar artísticamente las futuras posibilidades adultas, desde nuestra vida laboral, hasta la personal y familiar.

Las actividades relacionadas con el juego, va a posibilitar construir conductas nuevas, para enfrentarnos a cada problemática, sentir toda una gama de sentimientos y sensaciones, resolver conflictos, transformar realidades con la imaginación, potenciar nuestras capacidades. Se puede concluir diciendo que, en cada etapa del desarrollo, la capacidad lúdica y creativa, adquiere nuevas posibilidades que podemos potenciar, cultivar, facilitar o reprimir. Según Abad (2008), nos viene a decir que: El juego ha de considerarse como un conjunto de operaciones que coexisten o interactúan en un momento dado, por las que el sujeto logra satisfacer sus necesidades transformando objetos y hechos de la realidad por una parte y de la fantasía por otras. Para su realización ha de tener libertad plena tanto externa como interna (p. 18).

Por ello, debemos entender que el juego es un momento placentero, donde no existe peligro a equivocarse, ni la presión coercitiva de los adultos, y donde los únicos límites y reglas se encuentran en la propia situación lúdica, o en las normas sociales que solicitan los compañeros de juego, en el caso de que este sea compartido. En consecuencia, los juegos han de ser situaciones que se buscan para salir de la rutina, vividas siempre como si estas fueran nuevas.

En la Educación Inicial, específicamente en la edad de 5 años, al que va referido esta propuesta, la actividad lúdica debe estar prevista, sugerida y orientada por la docente en el desarrollo de la actividad escolar, lo que lejos, de inhibir la iniciativa personal y creatividad del niño, debe contribuir a potenciarlas y desarrollarlas. En cuanto a que se desarrolla dentro de unos límites espaciales y temporales, en el segundo ciclo de Educación inicial, el docente tiene generalmente establecidos, en función de la programación de las actividades a realizar, sectores o zonas para la realización de los juegos, en función de unos objetivos, y el niño transitará por ellos con satisfacción, si es acertada la planificación escolar. Garvey (1985).

El juego es placentero y divertido, es un disfrute de medios, es espontáneo y voluntario, implica cierta participación por parte del jugador, y guarda ciertas

conexiones sistemáticas con lo que no es juego como la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje del lenguaje y otros fenómenos cognoscitivos y también sociales (p. 30).

En tal sentido, el juego permite que los niños expresen sus deseos, intereses e inquietudes a través de su interacción social con otros niños o con los adultos. Los materiales que utiliza en esta actividad son los juguetes que vienen a ser todos los objetos que permiten que el niño explore y se entretenga captando su atención para la manipulación, exploración y manejo repetido. En conclusión, cabe decir que, según los autores leídos sostienen que el juego es una expresión natural y espontánea que brinda placer, es una necesidad del ser humano que a su vez desarrolla ciertas conexiones con el desarrollo de la creatividad.

2.1.1. Importancia del juego en educación inicial

El planteamiento de los especialistas en esta materia, como Caba (2004) nos indica que el juego tiene una influencia innegable en todos los aspectos del desarrollo infantil. Las habilidades físicas (motoras gruesas) se desarrollan a medida que los niños jugando aprende a alcanzar, gatear, caminar, correr, subir, saltar, arrojar, agarrar y equilibrarse. Las habilidades motoras finas (uso de las manos y dedos) se desarrollan al manipular los objetos del juego. Por ello, educar a los niños y niñas a través del juego se ha de considerar trascendental en el desarrollo de sus capacidades, siempre en cuando se planifique y ejecute con criterio.

De la misma manera, los entendidos en la materia, precisan que el juego bien orientado es una fuente de grandes beneficios y bondades para el infante, porque el niño o la niña de educación inicial aprenden de manera más participativa y práctica, además porque el juego es el aprendizaje y los docentes han de ser los guías. Como adultos tendemos a pensar que el juego de los niños o niñas es algo demasiado infantil como para convertirlo en parte importante de nuestra vida, y no es así. Para los niños o niñas, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. Los niños no separan el trabajo del juego y viceversa, por ello jugando el niño o niña se pone en contacto con las

cosas y aprende, muchas veces inconscientemente identifica su utilidad y sus cualidades.

2.1.2. Características del juego en educación inicial

Autores como Moreno (1992) incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son las siguientes:

1. El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
2. Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
3. El juego tiene un carácter incierto.
4. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
5. El juego es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
6. El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.
7. Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas. Partiendo de las definiciones que dan del juego Huizinga y Caillois, citados por Bernabeu y Goldstein (2008), cuyas aportaciones han sido esenciales para posteriores estudios sobre el tema, se pueden establecer las siguientes características definitorias:
 - a. El juego es una actividad libre. El juego en su expresión original como lo denomina Cañeque, responde al deseo y a la elección subjetiva del jugador, y nadie puede dirigirlo desde fuera.

- b. La realidad imaginaria del juego nace de la combinación adecuada de los datos de la realidad con los de la fantasía.

El psiquiatra D.W. Winnicott, en su obra *Realidad y Juego*, sitúa la actividad lúdica en el espacio fronterizo entre el mundo exterior y el mundo interior del individuo.

El ser humano, ante la distancia insalvable que lo separa del universo que lo rodea, construye, a través del mundo imaginario del juego, una región intermedia entre él y las cosas. Este espacio vital que no es “exterior” ni “interior”, es denominado por Winnicott “espacio potencial”. Está en el límite entre lo ideal y lo real, entre la ficción y la realidad, y ese es también el lugar del juego: “Aquí se da por supuesto que la tarea de aceptación de la realidad interna nunca queda terminada, que ningún ser humano se encuentra libre de vincular la realidad interna con la exterior, y que el alivio, de esta tensión lo proporciona una zona intermedia de experiencia que no es objeto de ataques. Dicha zona es una continuación directa de la zona de juego del niño pequeño que “se pierde” en sus juegos.

En la infancia, la zona intermedia es necesaria para la iniciación de una relación entre el niño y el mundo” Todo juego se desarrolla en un tiempo y un espacio propios. Los jugadores se ponen de acuerdo y establecen las fronteras del espacio lúdico, así como los límites temporales del comienzo y el final del juego. En los juegos muy estructurados, como los deportivos, por ejemplo, se delimitan claramente y de antemano el lugar y la hora exacta en que comenzara y terminara el juego. En otros, más libres, el espacio y el tiempo del juego se van fijando en el devenir del juego mismo. El espacio de juego es un lugar simbólico, fronterizo entre la realidad y la fantasía; el tiempo del juego es también imaginario; un tiempo fuera del tiempo en el que cualquier cosa puede suceder. Es muy fácil entrar y salir del espacio y del tiempo del juego. Los niños o niñas que juegan lo hacen con total espontaneidad. Todo jugador que no respeta el tiempo o el espacio del juego es penalizado inmediatamente o excluido por los jugadores.

Por consiguiente, en el juego se debe tener en cuenta ciertas consideraciones como las siguientes:

- El juego se ajusta a ciertas reglas que lo sostienen. Cada juego exige un espacio, un tiempo y unas reglas. Estas nunca expresan lo que debe suceder, sino lo que no debe ocurrir en ningún caso. Por eso no hay contradicción entre la idea de juego como actividad libre y como actividad reglada: las reglas del juego no determinan el curso de la acción, sino que la posibilitan dentro de unos ciertos límites. En el devenir del juego, los jugadores se van poniendo de acuerdo, libremente, en una serie de convenciones o reglas que, una vez formuladas, son respetadas escrupulosamente por todos. Su trasgresión supone perder el juego o ser expulsado del espacio lúdico.
- El juego tiene siempre un destino incierto. A pesar del orden que crean las reglas del juego, este tiene siempre un destino incierto: va improvisado su desarrollo a medida que se ejecuta y se vivencia. No hay etapas ni desenlaces previstos. Esa incertidumbre es lo que mantienen al jugador en tensión, en desafío permanente, para descubrir y resolver las distintas situaciones que se le van presentando. Aunque se juegue muchas veces el mismo juego, nunca es el mismo, pues los jugadores tienen que crear siempre nuevas respuestas a las nuevas situaciones planteadas.
- El juego no sirve para nada, no pretende producir nada, ni obtener ningún bien ni producto final.
- El juego produce placer, alegría y diversión. Como señala Huizinga, el juego está afuera de la disyunción, sensatez y necesidad; pero fuera también del contraste verdad y falsedad, bondad y maldad. Aunque el jugar es actividad espiritual, no es, por sí, una función moral, ni se dan en virtud o pecado.

Por lo tanto, Huizinga relaciona el juego con el arte, pues este se acompaña de toda clase de elementos de belleza. Desde un principio, en las formas más primitivas del juego se engarzan la alegría y la gracia, el ritmo y la armonía. El juego no es una necesidad; se juega por gusto y por recreo: el niño y el animal juegan simplemente porque encuentran placer en ello.

2.1.3. Áreas que desarrolla el juego

Zaragoza (2013) en su publicación sobre el Juego, qué sentido tiene el acto de jugar y que evolución sigue, afirma que el juego contribuye a lo siguiente:

El juego contribuye de forma privilegiada al Desarrollo Psicomotor

1. Movimientos, equilibrio, ritmo, coordinación de manos y pies.
2. Desarrolla la intención de alcanzar y asir objetos.
3. Contribuye a ejercitar los músculos y a desarrollar la coordinación corporal.
4. El niño o niña a través de distintas experiencias va descubriendo las características físicas de los objetos: dureza, color, textura, peso, etc. (por ejemplo, el bebé al chupar los objetos descubre su dureza), así como las nociones básicas espaciotemporales: arriba-abajo, antes-después.
5. Mejora sus aptitudes para la coordinación de los movimientos oculares.
6. Estimula la capacidad auditiva y desarrolla la capacidad de localización de la fuente de sonido.
7. Favorece la coordinación viso motora (por ejemplo: lanzamiento y recepción de una pelota).
8. El juego contribuye al Desarrollo Afectivo, satisfaciendo necesidades afectivas:
9. El niño o niña a través del juego, especialmente mediante la representación de personajes, expresa sus sentimientos (alegría, miedo, placer, preocupación, enfado).
10. Ensayo modos de resolver estas situaciones.

Otras ocasiones utilizan el juego para aislarse de la realidad y encontrarse a sí mismo tal como le gustaría ser, convirtiéndose así en una vía de expresión privilegiada. En la misma línea, diremos que el juego estimula y desarrolla las Funciones Intelectuales:

1. El niño o niña mediante la manipulación previa de los objetos, comenzará a relacionar diversas cualidades y a establecer semejanzas y diferencias entre éstos, formándose las primeras

nociones básicas: forma, color, peso, etc. Así mismo, podrá comenzar a establecer relaciones entre éstos (lápiz, papel, cuchara-plato).

2. Desarrolla la capacidad de resolver problemas, de utilizar unos fines, anticipaciones.
3. Desarrolla la capacidad de mantener la atención fija durante unos minutos y de observar de forma activa.
4. Por lo mismo, el juego fomenta las relaciones sociales con otros niños, contribuyendo al Desarrollo Social:

A partir de cierta edad el niño juega con otros niños. Los juguetes despiertan el sentido de la propiedad, se irrita cuando alguien dispone de ellos sin su consentimiento. Posteriormente los prestará a cambio de que los otros le dejen los suyos, aprende a través del compartir y competir.

1. Aprende a dominar sus impulsos, a tolerar ciertas frustraciones (no ser siempre el que gana).
2. Aprende a seguir instrucciones, esperar su turno y obedecer las reglas, es decir adquiere todas aquellas normas que guían los intercambios sociales.

También el juego permite desarrollar el Lenguaje:

1. Las situaciones cotidianas, sobre todo aquellos momentos en los que el niño este realizando juegos o actividades que le gustan será un buen momento para que participemos y estimulemos el uso del lenguaje.
2. Dado que el lenguaje se desarrolla y adquiere en los intercambios sociales del niño con los otros, las interacciones que establecemos con los niño/as en situaciones de juego constituyen experiencias de aprendizaje mediado donde el adulto facilita el acceso del niño o la niña a vocabulario, estructuras lingüísticas y formas cada vez más avanzadas de lenguaje.

2.1.4. Juegos libres

El Ministerio de Educación (2010), en su publicación sobre la hora del juego libre en los sectores una guía para educadores de servicios educativos de niños menores de 6 años, define este término como: Una actividad o momento

pedagógico que se realiza todos los días como una actividad permanente, tiene una duración de 60 minutos y se desarrolla de preferencia en el aula, aunque también puede llevarse a cabo al aire libre, en el patio o en el jardín del centro educativo (p. 49).

Sobre esta base, nos permite señalar que en la hora del juego libre los niños acceden de manera libre y espontánea a los diversos sectores del aula y otros espacios apropiados, para promover el desarrollo del pensamiento simbólico, creatividad, relaciones sociales entre otros de manera participativa y autónoma. De la misma manera, podemos decir que estos espacios brindan orientación en el uso adecuado de los materiales y recursos educativos, permitiendo el desarrollo de actividades grupales e individuales, que favorecen y promueven aprendizajes significativos y de calidad en los niños de educación inicial, en las diferentes áreas de dicho nivel. Por ejemplo, en la hora del juego libre, la profesora indica a los niños, lo que deben realizar. Para ello, en orden de lista, los conduce a los sectores del aula, aprovechando este momento para enseñar algunas capacidades.

Entonces, en el juego libre, toda gira en torno a la actividad que el niño desarrolla. Es el niño quien crea su propio espacio de juego, y es quien elige el tipo de juego a desarrollar, ya sea un juego que se basa en el movimiento, o un juego más simbólico en una esquina protegida del jardín de infantes. Cada objeto lleva consigo una cuota de libertad que resulta necesaria para que cada niño pueda reflejar su estado de ánimo y su cultura en el objeto. Cada niño juega de acuerdo con sus habilidades, su estado de ánimo y su estado físico; cada uno encuentra su propia forma de expresarse. Esto genera una gran diversidad, ya que el tiempo y el espacio son libres y movibles respectivamente.

2.2. Características y tipos del juego libre

En la misma línea, el Ministerio de Educación del Perú (2010), enumera las características del juego libre en los sectores de la siguiente manera:

1. Es una actividad espontánea y personal que nace del mundo interior del niño o niña y lo compromete, ya que es su propia creación.

2. El juego es de naturaleza no literal. Esto quiere decir que el juego se ubica en el tipo de las experiencias llamadas "como si". Por ejemplo, una niña de cuatro años juega con la muñeca "como si" fuera su hija y un niño de cinco años puede jugar a montar una escoba "como si" fuera un caballo.
3. El afecto positivo siempre acompaña al juego, es decir, que siempre resulta placentero y gozoso. Si el juego deja de ser placentero ya no es juego.
4. El juego es flexible pues es impredecible. Ni el niño ni el observador saben cómo se va a desenvolverse como una película de suspenso, no se sabe qué viene ni cómo termina.
5. El proceso, y no la meta, es su esencia. Al niño no le interesa a qué va a llegar al final de su juego. Él disfruta el "viaje" el desarrollo mismo de cada parte del juego. En ese sentido, el juego es siempre "aquí y ahora" se vive siempre en tiempo presente.

Según MINEDU (2010), existen diversas clasificaciones de los tipos de juego que los niños realizan libremente. La siguiente clasificación ayudará a distinguir qué área del desarrollo se está estimulando y se conocerá sus tendencias individuales.

2.2.1. Juego motor

El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que puedan generar los niños. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores. Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos. Es recomendable que el niño realice juegos de tipo motor en áreas al aire libre, donde encuentre espacio suficiente para realizar todos los movimientos que requiera. Si acondicionamos en estos espacios pequeños túneles naturales, rampas, escaleras sencillas u otros obstáculos que supongan un reto para el pequeño, estaremos apoyando el desarrollo de la libre psicomotricidad, fundamental en esta etapa.

2.2.2. Juego cognitivo

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

2.2.3. Juego social

El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños: Cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus trenzas; habla cambiando tonos de voz; juega a las escondidas; juega a reflejar la propia imagen en el espejo.

En niños o niñas mayores observamos juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar el turno, pero también el juego de abrazarse. Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan pues los vincula de manera especial.

2.2.4. Juego simbólico

Pensamiento, vínculo humano y creación al mismo tiempo El juego simbólico es un tipo de juego que tiene la virtud de encerrar en su naturaleza la puesta en ejercicio de diversas dimensiones de la experiencia del niño al mismo tiempo. El juego simbólico o de simulación requiere del reconocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos. Al tener claridad de lo que es real e irreal el niño puede decir: “esto es juego”. Alejandra juega con Ariana y le propone: “Decía que tú y yo éramos hermanas y que nos íbamos de viaje solas, sin permiso de nuestros padres”. Luis toma un pedazo de madera y lo hace rodar, simulado que esta madera es un carrito. La madera es “como si” fuera un carrito.

¿En qué consiste el juego simbólico? El juego simbólico establece la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida. Es el juego del “como si” o del “decía que”. El juego simbólico o de simulación requiere del reconocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos. Al tener claridad de lo que es real e irreal el niño puede decir: “esto es juego”

Entre los 12 y 15 meses emergen de manera definida las habilidades para representar situaciones imaginarias. El niño es capaz, desde entonces, de evocar imágenes o símbolos derivados de actividades que imita. Esta nueva capacidad le permite al niño iniciar la práctica de este tipo de juego, el cual es fundamental para su vida, su desarrollo y aprendizaje.

Las formas tempranas de juego simbólico se observan cuando el niño juega a “hacerse el dormido” sin estarlo o “tomar la leche” de una tacita vacía. A partir de los 18 meses observamos el juego simbólico más definido, cuando el niño empieza a incluir objetos que usa para simular una acción: darle de comer a una muñeca con una cuchara de palo, por ejemplo. Posteriormente, el niño es capaz de “convertir” a las muñecas en agentes de las acciones imaginarias que simula. De esta forma, una muñeca puede ser la “mamá” que le da el biberón a su hijito, que es otro muñeco más pequeño. Sin embargo, la capacidad simbólica avanzada permite que un plátano se transforme en un teléfono si así el juego lo requiere. El juego simbólico es uno de los tipos de juego que generan mayor impacto positivo en el desarrollo y el aprendizaje del niño. Jugar simbólicamente supone el logro de una capacidad muy especializada del pensamiento: sustituir una realidad ausente por un objeto (símbolo o signo) que la evoca y la representa mentalmente.

2.2.5. Beneficios del juego libre

En el documento publicado por Montana State University, titulado La Importancia del Juego en el Desarrollo Infantil, se afirma que hay muchos beneficios para los niños con el juego libre como los siguientes:

1. Permite a los niños utilizar su creatividad y desarrollar su imaginación, destreza y fortalezas física, cognitiva y emocional.

2. Es importante para el desarrollo sano del cerebro.
3. Logra que los niños desde muy corta edad participen e interactúen con el mundo que los rodea.
4. Ayuda a los niños a crear y explorar un mundo que pueden dirigir, manejando sus temores y practicando roles de adultos, muchas veces en grupo con otros niños o con adulto
5. A medida que viven su mundo, desarrollan nuevas competencias que los ayudan a mejorar la confianza y resiliencia (ser optimista y sobreponerse a la adversidad) que necesitarán para afrontar los retos del futuro.
6. Enseña a los niños cómo trabajar en equipo, compartir, negociar, resolver conflictos y adquirir otras habilidades.
7. Aprenden a tomar decisiones, descubrir sus propios intereses y concentrarse de lleno en los temas que los apasionan.
8. Forma sus cuerpos sanos y activos.
9. Acrecienta los lazos de confianza y amor cuando el juego es compartido con uno o ambos padres.
10. Los padres que tienen la oportunidad de compartir el mundo imaginativo de sus hijos aprenden a comunicarse más efectivamente con ellos.
11. Por encima de todo, les da la simple alegría de vivir su niñez y crear hermosos recuerdos para la edad adulta.

2.3. Juegos libres

2.3.1. Carrera de ciempiés

Este juego es ideal para organizar a los niños o niñas, donde se forman dos equipos, cuyos integrantes deben ubicarse uno detrás del otro sin tocarse, formando el ciempiés. Luego, poner un balón entre ellos que no podrán coger con las manos. Los ciempiés tendrán que comenzar a moverse hacia la meta, tendrán que evitar que los balones caigan en el trayecto. El equipo que primero llegue sin que caiga ningún balón, gana.

2.3.2. Carrera de sacos

Se trata de uno de los juegos populares para niños al aire libre, se necesita preparar tantos sacos como jugadores. Una línea de salida y llegada. La diversión está asegurada.

2.3.3. Carrera de tres patas

El juego consiste en velocidad que divide a los participantes en parejas, se tienen que colocar uno al lado del otro, después ata una pierna de cada miembro con un pañuelo o chaqueta, cada pareja tiene que llegar hasta la línea de meta, andando o corriendo., la cooperación del equipo es fundamental para no perder el equilibrio. Finalmente, la primera pareja que llegue a la meta es la ganadora.

2.3.4. Gymkana

Cualquier elemento de la naturaleza vale para este juego tradicional, troncos para moverse, unos conos que se debe atravesar, un descenso por una alfombra rodando, la clave está en tener pruebas físicas que los niños deben ir superando, la dificultad de las pruebas se puede ir adaptando a la edad del niño. Finalmente, el que llegue primero en la carrera, gana.

2.3.5. Gallinita ciega

Un niño con los ojos vendados y todos los demás corriendo a su alrededor tratando de no ser tocados. Quién es tocado se convierte en la “gallina ciega”. El juego se desarrolla dos consejos:

1. Delimitar el área de juego
2. El docente comienza haciendo de gallina ciega.

2.4. Creatividad infantil desde la perspectiva de Vygotsky

Martínez (2008, p. 5) es la capacidad que le permite al hombre cambiar formas tradicionales de pensar y actuar ante contradicciones no conocidas, planteando soluciones oportunas. Ella exige sensibilidad ante los problemas, fluidez en todos los sentidos, flexibilidad, originalidad, actitud analítica y una tendencia marcada en el desarrollo del pensamiento. La creatividad es siempre actividad,

pero no toda actividad es creadora. los momentos creadores son acciones originales que conducen al cambio de la realidad, al desarrollo de las tradiciones progresivas , a la transformación de la experiencia pasada, a la transformación de los resultados del trabajo en una dirección positiva los momentos no creadores son reproductivos tienden a la representación de la acciones, y rutinarios porque fijan tendencias y estereotipos no admiten condiciones cambiantes y se vinculan por lo tanto, el pensamiento se rige por patrones, al formalismo y la imitación.

La actividad creadora es un atributo del trabajo gracias al cual se realiza cambios socialmente significativos, se desarrolla la cultura y se perfecciona la personalidad. La creatividad es una capacidad y habilidad que posee el ser humano y que está ligada a su propia naturaleza. El concepto de creatividad, al igual que el de la inteligencia, ha preocupado a la humanidad desde los tiempos de la filosofía clásica, y con mucha probabilidad desde épocas anteriores. A pesar de ello, durante mucho tiempo fue considerada como un don que se otorgaba a unos pocos privilegiados. Esta dadiva era atribuida a los dioses y estaba lejos de reconocerse como una facultad propia de hombres y mujeres.

Es en el siglo XVII y con mayor precisión en XVIII cuando la idea de creatividad comienza a parecer ligada a reflexiones y consideraciones sobre el arte. Dentro del ámbito educativo, ya en el siglo XIX, Froebel (Mayer, 1967, p. 292) se interesaba especialmente por el problema de la creatividad y sostenía que era una de las necesidades más importantes del hombre preguntándose ¿es un proceso interno o externo?, ¿requiere disciplina o espontaneidad? Lo cierto es que el concepto de creatividad va evolucionando lentamente y con dificultad hasta acercarse a su sentido actual, la concepción de que la creatividad es innata en el ser humano ha persistido de forma fehaciente y, hasta prácticamente nuestros días, siendo un tema pendiente en el ámbito educativo al considerar que esta no era educable desde la idea de que se nace o no se nace creativo.

2.4.1.Importancia de la creatividad

La capacidad que tenemos de cambiar las cosas y las personas a través de la creación es clave para encontrar soluciones a los retos que se nos presentan cada día, para mejorar nuestra vida, nuestro entorno y, por consiguiente, nuestra

sociedad. Para algunos investigadores estamos afrontando una auténtica crisis creativa. El significativo descenso de la puntuación en fuerza (física) desde 1990 indica que, en los últimos 20 años, los niños se han vuelto menos expresivos en cuanto a sus emociones, menos enérgicos, menos habladores y verbalmente expresivos, menos cómicos, menos no-convencionales, menos vitales y pasionales, menos perceptivos, menos aptos para relacionar cosas aparentemente irrelevantes, menos sintetizadores y con menor probabilidad de ver asuntos desde otras perspectivas.

Esta fue una de las conclusiones de un análisis de medidas creativas realizado por Kyung Hee Kim partiendo de los datos recogidos de casi 300.000 adultos y niños estadounidenses. En el momento social que nos encontramos es fundamental el desarrollo de la creatividad.

La categoría creatividad desde el punto de vista teórico y metodológico orienta a identificarla como un instrumento para solucionar problemas de la vida práctica del sujeto a cualquier edad, si es que se forma desde las edades más tempranas, será una herramienta insospechable de desarrollo en el sujeto. Uralde (2011) cita a Vygotsky quien acerca de la capacidad creadora señala como componentes significativos: la imaginación, el pensamiento productivo y la acción práctica para saber enfrentar tareas y conflictos de la realidad por los sujetos. La forma en cómo lo logra es una muestra de la creatividad durante el proceso de asimilación de las vivencias y las condiciones históricas donde vive el hombre. Expresa que los factores que impulsan la imaginación se generan de dos formas: interna y externa en el ser humano.

Las condiciones internas son el resultado de las experiencias, de las necesidades, la ejercitación de la actividad combinadora del pensamiento y la situación externa es determinada por su entorno, por el contexto histórico social donde se desenvuelve el hombre. Refiere que la creatividad es una capacidad que puede desarrollar el sujeto siempre que sea estimulada a través de actividades donde se prioricen la comunicativa, la observación, la orientación para que el niño resuelva la tarea a un nivel real y el potencial se incita ante una actividad que el menor no tiene los recursos para resolverla por sí mismo, puedo lograrlo si la actividad reúne las condiciones y una orientación precisa del

maestro, la familia u otro compañero que asegura la apropiación del saber, el saber hacer , el ser y en general la independencia del niño (Vygotsky, 1997).

La actividad puede ser de dos tipos: la reproductora y la combinadora; entendiendo la reproductora como la actividad donde se da un vínculo con la memoria, la conservación de la experiencia anterior que la nueva acción le exige recordar y lo aplica combinándolo o creadoramente. La base orgánica de esta actividad está en la plasticidad del cerebro y en su capacidad para asimilar, transformar y desarrollarse integralmente (Uralde, 2011).

Según Casas (2013) expresa que la actividad combinatoria o creadora es la capacidad del cerebro no solo de conservar y reproducir la experiencia pasada, sino de combinar, transformar, crear ideas y el desenlace de la nueva conducta sobre la base de la experiencia anterior. Una peculiaridad de la actividad creadora es su evolución paulatinamente, se inicia en la niñez y se extiende hasta la etapa de la adultez. Valencia y Orlando (2015) refieren que las funciones de la actividad creadora se manifiestan en la imaginación, la fantasía y la composición se dan por las experiencias de situaciones reales del contexto donde se encuentra el sujeto.

Para poder entender mejor el significado del término pensamiento creativo que ahora vamos a analizar es importante que, en primer lugar, establezcamos su origen etimológico. En concreto las dos palabras que lo conforman emanan del latín. Así, pensamiento proviene del verbo latino pensare que es sinónimo de “pensar” o “reflexionar” mientras que creativo procede del verbo creare que puede traducirse como “engendrar”.

La creatividad puede definirse como la capacidad de desarrollar y expresar el potencial humano desde diferentes áreas integrativas del ser humano: cognoscitiva e intelectual (del conocimiento y el pensamiento), volitiva y conductual, y afectiva. Esto se resuelve dentro de un ambiente favorecedor del pensamiento libre, sin juicios ni condicionamientos de las características anteriores.

La educación busca metodologías que permitan desarrollar las cualidades y competencias del individuo en general, y del niño en particular, desde un ambiente facilitador del pensamiento libre, con herramientas que puedan

ponerse a su disposición para el descubrimiento de nuevas formas de uso y búsqueda de alternativas a la solución de un problema o de una situación dada. Desde diferentes disciplinas se ha llegado a tratar la parte inconsciente del cerebro como propulsora de la creatividad.

2.5. Recursos que favorecen la creatividad

2.5.1. Juego

El juego ayuda a distenderse, a sentirse libre de condicionamientos, a aprender disfrutando de lo que se experimenta, y a generar buen humor. El buen humor está directamente conectado con el desarrollo cerebral de la creatividad, y ayuda a recordar mejor lo que se vive. También incita a la espontaneidad, a la intuición, a la fantasía, la capacidad de análisis, a conocer nuevas perspectivas, y las experiencias positivas con otras personas que formarán parte de nuestra memoria emocional.

2.5.2. Música.

La música activa el pensamiento lateral, lo que permite combinar diferentes áreas de nuestro cerebro para enriquecer el área más racional con el intuitivo. La música es universal, activa diferentes estados de ánimo y con las diferentes emociones que experimentamos podemos adoptar posturas diferentes ante una misma situación, invirtiendo estructuras anteriores y generando cambios.

2.5.3. El dibujo.

El dibujo como expresión también ha sido un medio muy estudiado, los dibujos desde edades tempranas son los mismos en niños de diferentes países o culturas, con distintos niveles económicos y con diferentes recursos a su alcance. De hecho, se estudia una evolución del dibujo, y en concreto de la figura humana en la infancia, con una notable evolución de los 3 a 6 años. Si permitimos expresar a través del dibujo es aconsejable permitir un dibujo libre, sin tratar de interpretar aquello que el niño expresa, ya que no estará ni bien ni mal hecho, será su obra, su expresión. Con valoraciones desde nuestra interpretación estaríamos enviando mensajes que condicionarían la forma de expresarse del

niño, y por lo tanto de cómo ve su realidad, para adaptarse a la aprobación del adulto, y no de su propio desarrollo personal.

Otros recursos, como la escritura creativa, la expresión corporal, la lectura creativa, las metáforas y paradojas, las preguntas reflexivas y provocativas, y la visualización. La visualización es muy útil en niños, ya que poseen gran capacidad imaginativa de crear escenarios diversos de realidad en los que pueden resolver conflictos y alcanzar un nivel de bienestar de forma natural, a la vez que les ayuda a entrar en calma y convertirlos en niños más reflexivos y flexibles en la búsqueda de alternativas.

2.5.4. Cualidades que favorecen la creatividad:

Las cualidades que favorecen la creatividad, según Torrance (1978) basándose en la educación escolar y familiar son:

1. La curiosidad
2. La flexibilidad
3. La confianza en sí mismo
4. La sensibilidad hacia los problemas que ocurren a su alrededor
5. La creatividad
6. La redefinición de problemas y situaciones
7. La originalidad
8. La capacidad de perfección, no conformismo

2.6. Pensamiento creativo

Consiste en el desarrollo de nuevas ideas y conceptos. Se trata de la habilidad de formar nuevas combinaciones de ideas para llenar una necesidad.

2.6.1. ¿Es posible desarrollar o enseñar el pensamiento creativo?

El clásico dilema ¿se nace creativo o es la creatividad el resultado de un aprendizaje y de un medio favorable? Parece ser cierto que dentro de unos límites se puede enseñar y aprender a ser más creativo. Actualmente se defiende que todos los individuos poseen todas las aptitudes en diferentes grados. Para

Guilford, los rasgos creativos son tenidos en diferentes grados tanto por los individuos no creativos como por las personas reconocidas como creativas. La creatividad, como la inteligencia, es algo que todos los individuos poseen en alguna medida, y como cualquier otro talento todo pueden desarrollarla en diferentes grados.

Otros como Ausubel sostienen que el principal determinante de las personas creativas es de carácter genético. En la actualidad, la mayor parte de autores se inclina por una posición intermedia: que en la conducta y el pensamiento creativos hay algo de innato y de aprendido. La mayoría de las personas tiene un potencial suficiente para desarrollar habilidades de pensamiento más eficaz.

2.6.2. ¿Como podemos desarrollar el pensamiento creativo?

Para Guilford, el desarrollo de la creatividad puede consistir en un fortalecimiento real de las funciones implicadas en el proceso creativo y en una mejor utilización de los recursos. Nickerson, Perkins y Smith dicen que la enseñanza de la creatividad debería fomentar el perfil característico de las actitudes de la creatividad, debería fomentar los estilos cognitivos pertinentes y se podrían enseñar las estrategias que ofrezcan buenos resultados. Klausmeier afirma que la instrucción creativa se muestra eficaz cuando la atmósfera hacia la creatividad es favorable, se libera de bloqueos al individuo y se fomenta la fluidez, flexibilidad y originalidad.

Se puede concluir que el desarrollo de la conducta y el pensamiento creativos exige una doble actuación. Primero, promover un clima que favorezca y estimule la expresión de la creatividad y a la vez, eliminar o minimizar los obstáculos o barreras que impiden su manifestación. Afecta al establecimiento de las condiciones necesarias para que surja la conducta creativa, que se resume en una exigencia fundamental: suministrar una atmósfera favorable hacia la creatividad que libere al individuo de bloqueos emocionales.

Segundo, entrenar o fortalecer las habilidades y las características de la persona creativa, y enseñar las estrategias y técnicas que facilitan la secuencia de las fases del proceso creativo.

2.6.3. El proceso creativo

Componentes del pensamiento creativo, el punto de vista de Guilford:

Fue el primero en hablar de las características de los individuos creativos. Distingue entre las facultades o aptitudes y rasgos. Las facultades o aptitudes son las disposiciones del individuo para hacer o aprender determinadas cosas, y los rasgos son cualidades relativamente estables que diferencian a un individuo de los otros, como la motivación y los factores temperamentales. Estrictamente, la creatividad se refiere más a las aptitudes que a los rasgos, aunque dependerá de la motivación y temperamento del individuo.

Para Guilford, las aptitudes que parecen ser responsables directas del éxito en el pensamiento creativo son: Sensibilidad para los problemas, fluidez, flexibilidad, novedad y originalidad, elaboración, habilidad de análisis y de síntesis, reorganización o redefinición, complejidad y evaluación.

- **Fluidez:** Capacidad de producir un gran número de ideas o respuestas para resolver un problema. Hay de tres tipos de fluidez: de ideas, desde una palabra a una narración, de asociación, que es la capacidad para producir una diversidad de respuestas que impliquen el establecimiento de relaciones (ejemplo: escribir una lista de palabras con significado opuesto a “bueno”) y de expresión, que se refiere a la facilidad para producir una secuencia coherente de palabras.
- **Flexibilidad de pensamiento:** Facilidad para cambiar la manera de entender o de interpretar una tarea o para cambiar de estrategia en el momento de realizar. Es la habilidad para considerar una amplia variedad de soluciones diferentes a un problema.
- **Novedad u originalidad de ideas:** capacidad de producir respuestas inusitadas e ingeniosas a partir de premisas muy distantes o remotas.
- **Elaboración:** habilidad para diseñar o construir una estructura de acuerdo con las informaciones obtenidas. Implica desarrollar, mejorar el producto con un gran número de detalles y con un alto nivel de análisis.

La producción creativa depende también de factores temperamentales y motivacionales, incluyendo intereses, actitudes y estilos cognitivos. Algunas

disposiciones temperamentales se relacionan con el pensamiento creativo: impulsividad, introversión extraversión y confianza en uno mismo.

2.6.4. Teoría Piagetiana

Para Jean Piaget (1956), señala que el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensoriomotrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es una inteligencia o una lógica que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que, durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa preoperativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente

sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa preoperativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

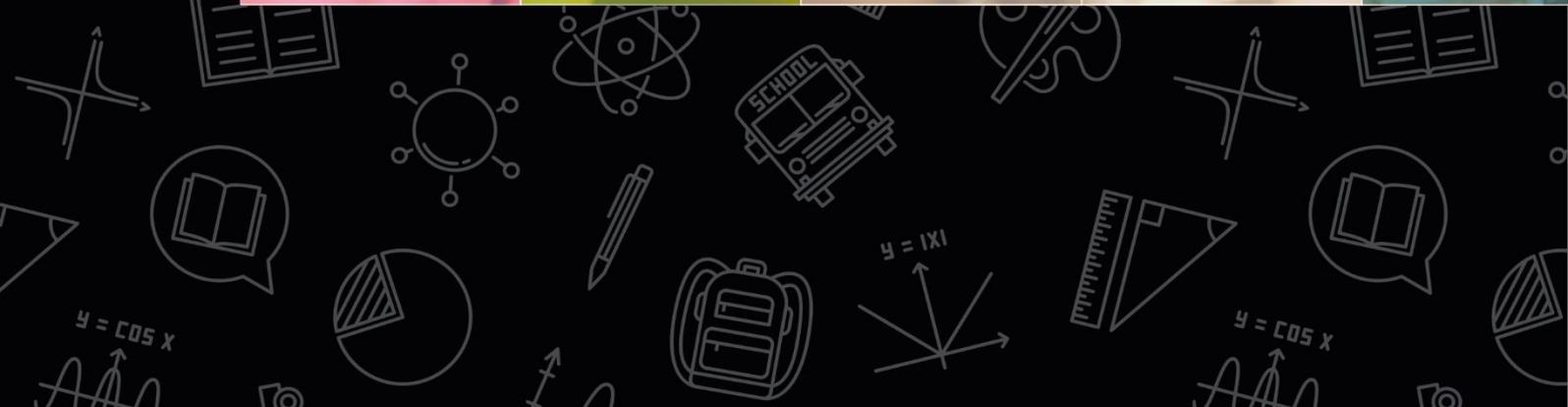
Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículo.

Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución autodirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo.

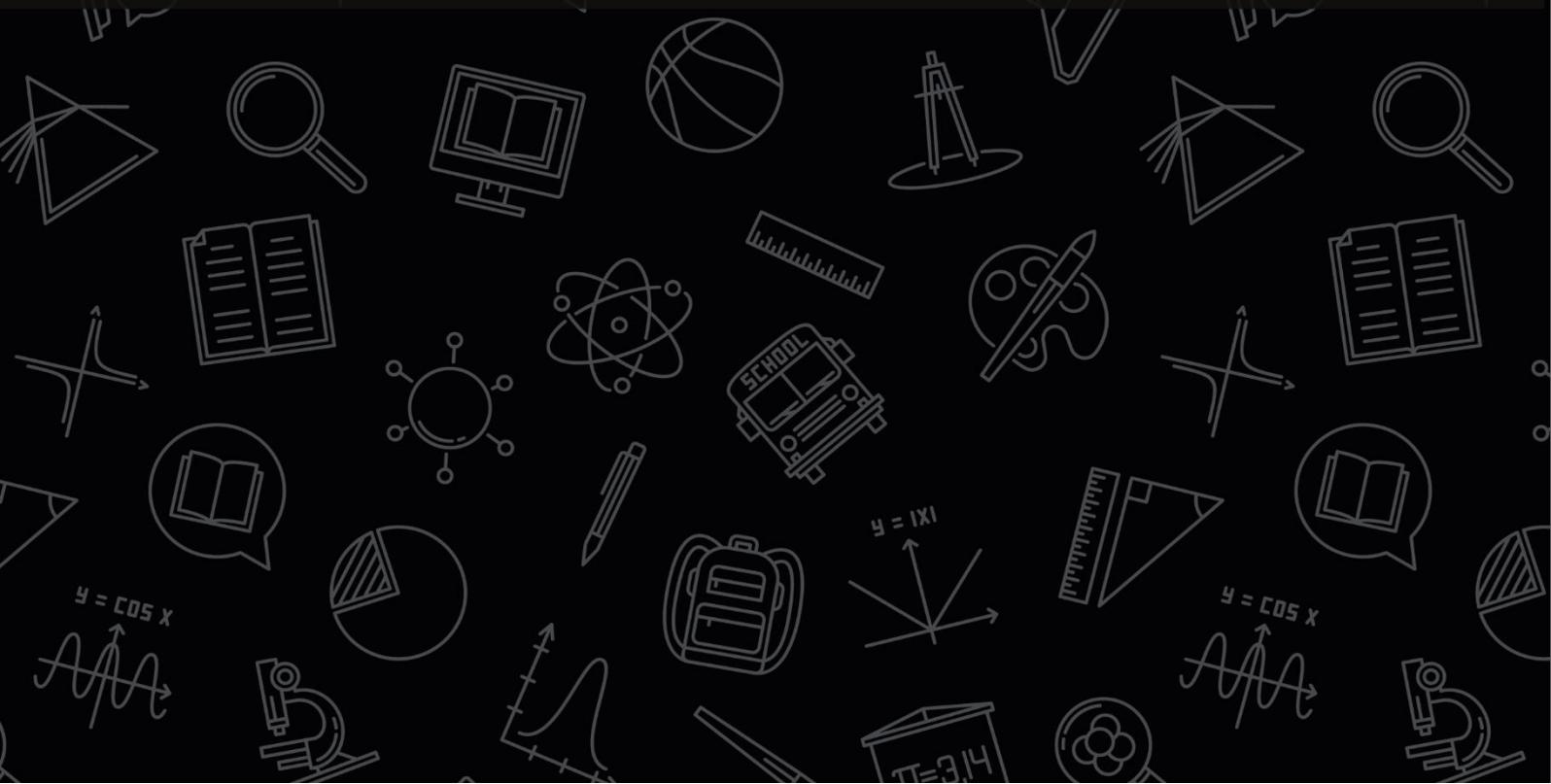
2.7. Términos básicos

- Creatividad. Facultad que alguien tiene para crear y a la capacidad creativa de un individuo.
- Imaginación. Facultad humana para representar mentalmente sucesos, historias o imágenes de cosas que no existen en la realidad o que son o fueron reales, pero no están presentes.

- Pensamiento creativo. Es la capacidad de dejar que su mente cree pensamientos que resulten diferentes e inusuales.
- Creatividad. Es la capacidad que le permite al hombre cambiar formas tradicionales de pensar y actuar ante contradicciones no conocidas, planteando soluciones oportunas. Ella exige sensibilidad ante los problemas, fluidez en todos los sentidos, flexibilidad, originalidad, actitud analítica y una tendencia marcada en el desarrollo del pensamiento.
- Juego. Es la actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza.
- Juego libre. El juego libre se puede contemplar como contrapunto al juego estructurado o juego dirigido.
- Originalidad. Es uno de los rasgos de la creatividad, y se basa en lo único, irreplicable. Los niños o niñas son expertos en la originalidad, ya que ellos se atreven, son arriesgados y decididos para crear situaciones de juego nuevas, innovadoras.
- Fluidez. Los niños o las niñas son capaces de dar gran cantidad de respuestas a problemas planteados, sus ideas van y vienen como en torrentes de aguas cristalinas. Debido a que ellos expresan la curiosidad, exploran y ensayan las hipótesis que se plantean es que su pensamiento es móvil y pueden dar varias respuestas a un tema o juego.



Capítulo III: Metodología



Metodología

En la actualidad, la formación inicial juega un papel importante en el espacio educativo, donde los alumnos menores de seis años, cualquiera que sea su origen y sus condiciones sociales, económicas, religiosas y culturales, tienen oportunidades de aprendizaje que les permitan desarrollar su potencial creativo y fortalecer sus capacidades. Frente a esta realidad se generó la necesidad de llevar a cabo la investigación en referencia, sobre el desarrollo del pensamiento creativo para conocer las formas con que se puede apoyar a los estudiantes en el desarrollo de la misma y hacer de él, una persona capaz de desenvolverse en cualquier ámbito de su vida. Por consiguiente, tendrá la utilidad del caso en el campo pedagógico, en vista que favorecerá el desarrollo del pensamiento creativo a partir de la práctica de la variedad de juegos libres durante las actividades pedagógicas en los diferentes espacios de la institución educativa, por ello su trascendencia en la educación a partir de los primeros años de vida del ser humano, contemplando que los juegos libres no debemos entender con actividades de entretenimiento, sino son la fuente de aprendizaje en este nivel educativo, por ello la importancia de la investigación y su utilidad en el campo educativo, y con esta investigación se espera poder contribuir en la mejora del pensamiento creativo en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 329 de Huancavelica.

3.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación fue aplicada, se encarga de explicar los hechos que ocurren en el estudio a partir de la manipulación de la variable independiente para ver los efectos en la otra variable dependiente, dado que se manipuló la variable independiente, por un tiempo de 20 sesiones de aprendizaje que equivale a 2 meses aproximadamente Sánchez (2009). El nivel de investigación experimental porque busca resultados previstos a partir del control de la variable independiente, que consistió en la práctica de diversos juegos libres que ha

permitido el desarrollo del pensamiento creativo en los niños de 5 años de la I.E. N° 329 del barrio de Santa Ana de Huancavelica.

3.1.1. Métodos de investigación

- Método General: En la investigación, se utilizó el método científico el cual nos permitió efectuar el diagnóstico y evaluación de las variables de estudio, es decir se formuló el problema de estudio, luego se formuló la hipótesis respectiva, para finalmente realizar la comprobación del caso a través de procesos estadísticos.
- Método Específico: En el estudio en referencia se hizo uso del método experimental por el mismo hecho de observar fenómenos según el funcionamiento de otro.

3.1.2. Diseño de investigación

Se utilizó el diseño cuasi-experimental, con dos grupos equivalentes. Cuyo esquema es el siguiente:

G.E.:	O1	X	O2
G.C.:	O3		O4

Donde:

GE : Grupo experimental

GC : Grupo control

O = Observaciones de las variables

x= variable manipulable

3.1.3. Población y muestra

- Población. La población de estudio está conformada por un total de 91 estudiantes entre 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 329 del barrio de Santa Ana de Huancavelica
- Muestra. La muestra para nuestro estudio se conformó con 52 estudiantes de 5 años de la Institución Educativa en referencia, divididos en dos grupos, control y experimental.

- Muestreo. El tipo de muestreo a empleado fue el no probabilístico del tipo intencional, porque se eligió de manera directa los dos grupos, que corresponden a las secciones A y B, siendo el primero el grupo control y el segundo el grupo experimental, matriculados en el año escolar 2019.

3.1.4. Variables

3.1.4.1. Variable independiente

Juego libre: Estimula en la vida del individuo una altísima acción, es decir que ayuda al niño o niña a relacionar las nuevas situacional vitales que se le presentan con otras escenas vividas, tanto de su propia experiencia como de la historia de su comunidad. Con el juego, el estudiante de educación inicial recupera escenas lúdicas pasadas que traen adosadas también el clima de libertad en que estas experiencias transcurrieron. Estos climas vivenciales de libertad, recuperados en el campo de juego, acaban contagiando las más diversas acciones de la vida cotidiana del jugador. El juego posee también una función comportamientos para los que no está preparado en la vida real y que anticipan situaciones futras. Igualmente, el adulto, por medio del juego, imagina, anticipa y resuelve posibles situaciones futuras conflictivas.

3.1.4.2. Variable dependiente:

Pensamiento creativo: Es la capacidad y habilidad que posee el ser humano y que está ligada a su propia naturaleza. El pensamiento creativo, ha preocupado a la humanidad desde los tiempos de la filosofía clásica, y con mucha probabilidad desde épocas anteriores. A pesar de ello, durante mucho tiempo fue considerada como un don que se otorgaba a unos pocos privilegiados. Esta condición era atribuida a los dioses y estaba lejos de reconocerse como una facultad propia de hombres y mujeres.

Tabla 1

Operacionalización de variables

Variable	Dimensiones	Indicadores
	Fluidez	✓ Los niños son capaces de dar gran cantidad de respuestas o soluciones a problemas planteados.

Variable	Dimensiones	Indicadores
Variable Dependiente: Pensamiento creativo	Flexibilidad de pensamiento	✓ Se expresa con un amplio vocabulario al comunicarse con los demás.
		✓ Expresa constantemente sus ideas en momentos de diálogo.
		✓ Produce un número elevado de respuestas lógicas para responder a una pregunta.
		✓ Expresa por iniciativa sus ideas al observar imágenes, videos, gráficos u objetos
		✓ Evidencia una gran ductilidad para proponer alternativas a situaciones problemáticas.
		✓ Emplea diferentes estrategias para la solución de un problema.
		✓ Expresa ideas diversas en momentos de diálogo.
		✓ Cambia partes de un cuento, narración o historia.
		✓ Escucha y acepta las ideas de otros para llegar a acuerdos.
		✓ Narra experiencias e historias imaginarias o fantasiosas.
Originalidad de ideas	✓ Expresa ideas ingeniosas en momentos de diálogo.	
	✓ Propone alternativas novedosas de juego.	
	✓ Construye objetos novedosos a partir de objetos comunes/no estructurados.	
	✓ Evidencia la aparición de ideas y ponen en acción la mente, el cuerpo, emociones y sentimientos.	
Elaboración	✓ Describe detalladamente características de objetos, personas o situaciones.	
	✓ Añade detalles en sus representaciones gráficas, construcciones y otras creaciones.	
	✓ Replantea sus ideas a otras más complejas.	
		✓ Brinda ejemplos para clarificar sus ideas.

Fuente: Autores, 2023

3.1.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

- Técnicas: Las técnicas usadas en la presente investigación son las pruebas, el fichaje, la observación.
- Los instrumentos empleados en la presente investigación fueron la lista de cotejo, fichas de resumen, bibliográficas y guía de observación.

3.1.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

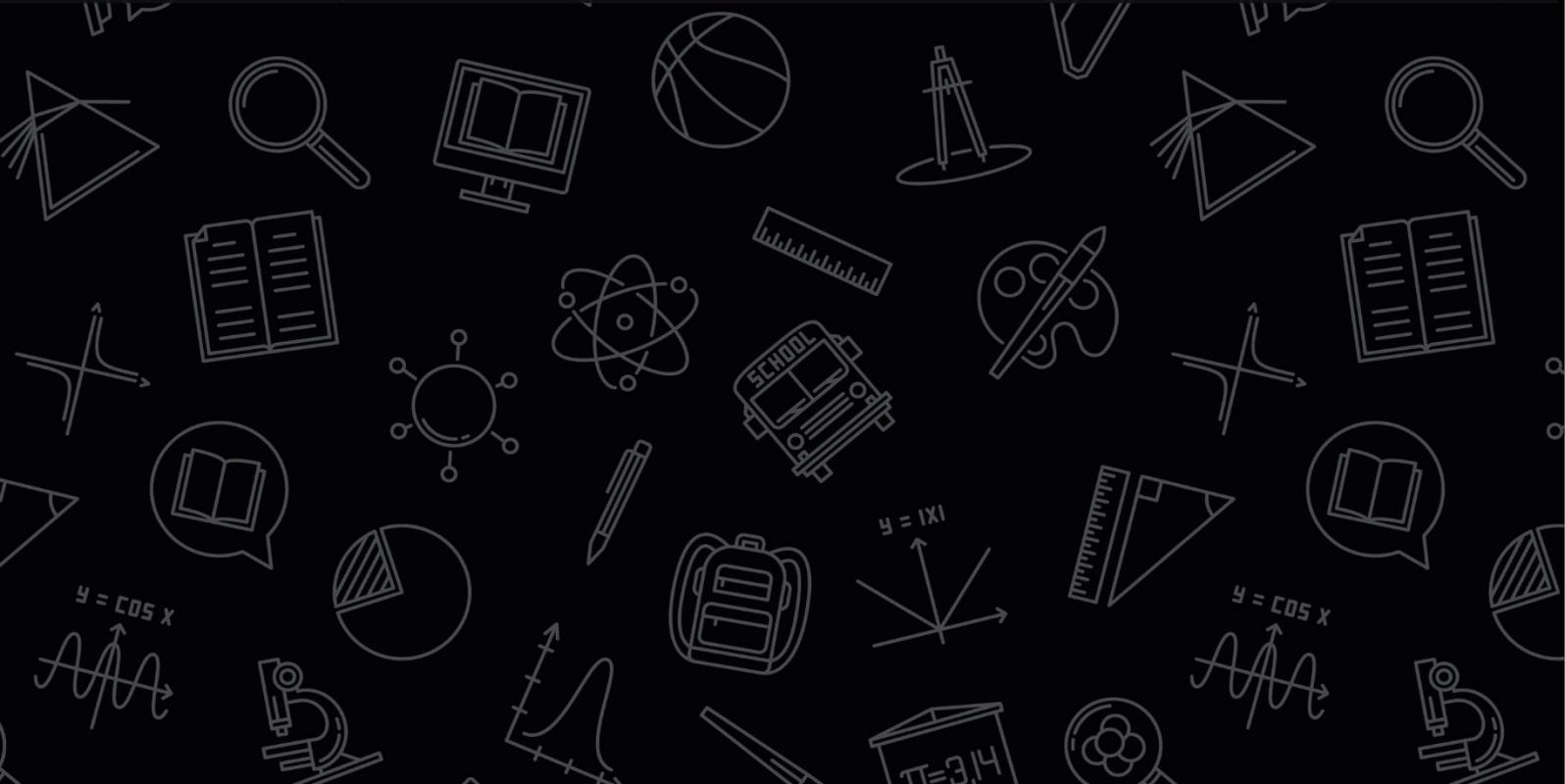
Se utilizó el programa estadístico para las ciencias sociales (SPSS) versión 22 para calcular los siguientes datos:

- Modelo simbólico. Se hizo uso de la estadística descriptiva teniendo en cuenta las características de la población y el nivel de los variables para hallar las medidas de tendencia central siendo los siguientes: Las tablas y gráficos, las medidas de tendencia central y dispersión, asimismo se aplicaron las pruebas estadísticas para comprobar las hipótesis, a través del t de Student.
- Modelo hermenéutica. Seguidamente se procedió a la interpretación estadística de los datos obtenidos haciendo uso de un lenguaje científico para afirmar o rechazar nuestra hipótesis.

Para la prueba de la hipótesis se hizo uso del t de Student, en vista los datos recabados fueron numéricos, también se realizó el análisis por medio de H de Kruskal-Wallis para confirmar los resultados anteriormente descritos.



Capítulo IV: Análisis de resultados



Análisis de resultados

A continuación, presentamos los resultados de haber aplicado el pre-test y pos-test sobre los juegos libres y la influencia en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 329 de Huancavelica, cuyo proceso se resume en tablas y figuras estadísticas que han sido elaborados a partir de las evaluaciones aplicada en la investigación

4.1. Análisis exploratorio

El contraste de normalidad verificará si los datos obtenidos tienen una distribución normal para un tamaño de muestra de 29 sujetos de grupo control y 29 Sujetos del grupo experimental.

Tabla 2

Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra

	N	29
Grupo Control	Estadístico de prueba	0.22
	Sig. asintótica (bilateral)	0.00 ^c
	N	26
Grupo Experimental	Estadístico de prueba	0.35
	Sig. asintótica (bilateral)	0.00 ^c

- a. La distribución de prueba es normal.
- b. Se calcula a partir de datos.
- c. Corrección de significación de Lilliefors.

Fuente: Autores, 2023

El análisis de Kolmogorov-Smirnov mostró que los datos en estudio son normales con una significancia mayor al 5%. Teniendo en cuenta esos resultados, se optó por la prueba de ANOVA de un factor ya que nuestros datos tienen un comportamiento paramétrico.

4.2. Análisis del pre-test

La recolección de datos se dio mediante aplicación de un cuestionario para conocer el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 329 de Huancavelica, teniendo en cuenta la siguiente escala valorativa.

Tabla 3

Niveles de evaluación en niños de 5 años

AD	Logro destacado	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos, demostrando incluso un manejo solvente y muy satisfactorio en todas las tareas propuestas.
A	Logro previsto	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
B	En proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
C	En inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos, necesitando.

Fuente: Autores, 2023

4.3. Pre-test: grupo control y grupo experimental

4.3.1. Pre-test grupo control

La tabla refleja que la mayoría el 89.66% de los estudiantes se encuentran en proceso, es decir se encuentra en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un razonable, mientras que un 10.34% se encuentra en logro previsto.

Tabla 4

Resultados del Pretest: Grupo control

Pre test grupo control			
	Intervalos	fi	Porcentaje (%)
Logro destacado	[18;20]	0	0.00
Logro previsto	[15;17]	3	10.34

En proceso	[11;14]	26	89.66
En inicio	[0;10]	0	0.00
Total		29	100.00

Fuente: Autores, 2023

4.3.2. Pre test grupo experimental

La tabla refleja que el 100% de los evaluados se encuentran en proceso, es decir se encuentra en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable.

Tabla 5

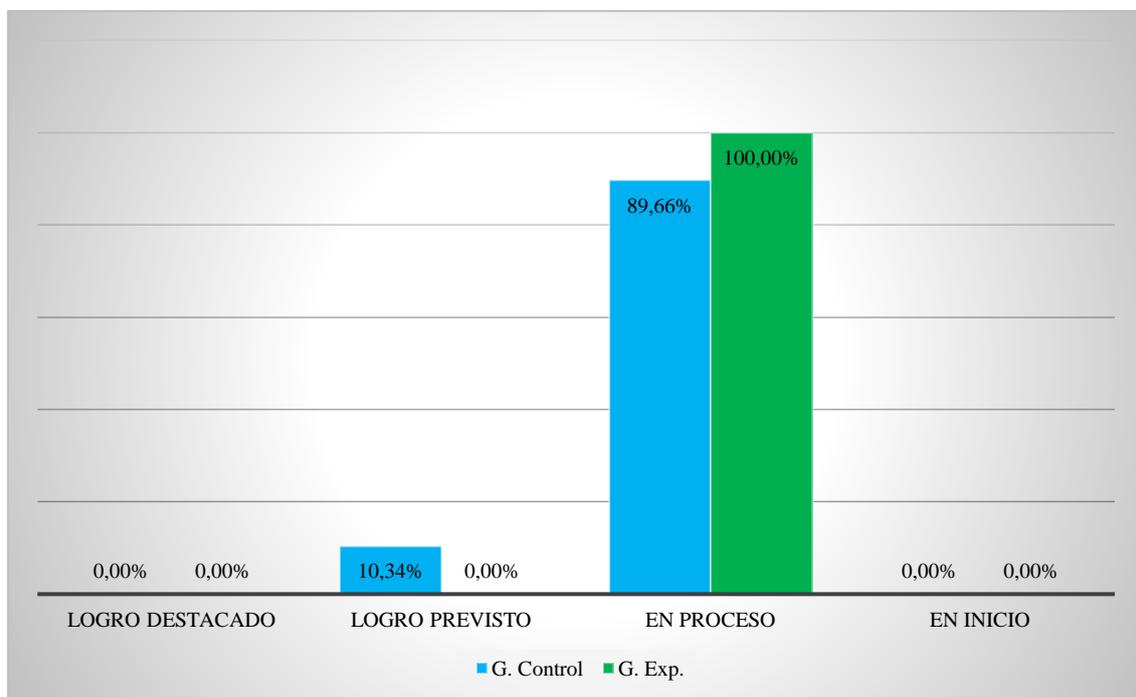
Resultados del Pretest: Grupo experimental

Pre test grupo experimental			
Intervalos		fi	Porcentaje (%)
Logro destacado	[18;20]	0	0.00
Logro previsto	[15;17]	0	0.00
En proceso	[11;14]	26	100.00
En inicio	[0;10]	0	0.00
Total		26	100.00

Fuente: Autores, 2023

Figura 1

Resultados del pretest en ambos grupos



Fuente: Autores, 2023

4.3.3. Pretest vs Posttest

Tanto el grupo control y grupo experimental tiene las mismas medias de comparación para los resultados del pre-test, pues las diferencias entre la media de ambos grupos son despreciables.

Tabla 6

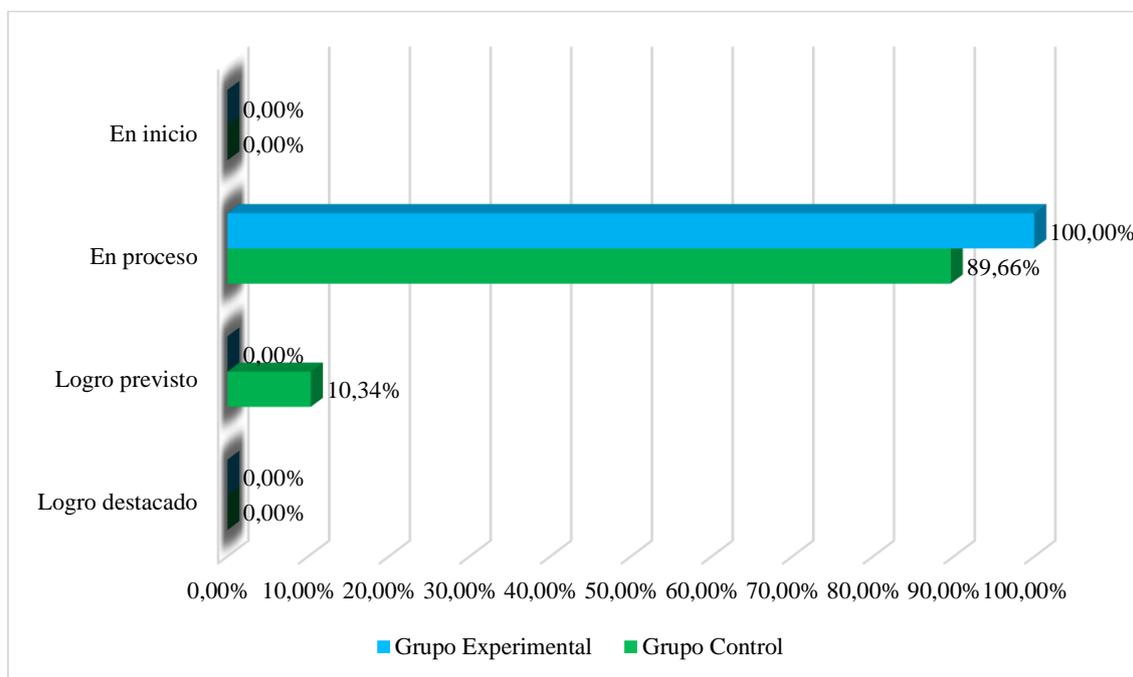
Resultados de los test: Grupo control y grupo experimental

	N	Media	Desviación estándar	Error estándar
Grupo Control	29	13.10	1.01	0.18
Grupo Experimental	26	12.65	0.56	0.11
Total	55	12.89	0.85	0.11

Fuente: Autores, 2023

Figura 2

Resultados del Pretest: Grupo control y grupo experimental



Fuente: Autores, 2023

4.4. Pos test: grupo control y grupo experimental

4.4.1. Postest del grupo control

La tabla refleja una mejora bastante leve pues el 79.39% de los estudiantes están en proceso y el 20.69% se encuentran en logro destacado.

Tabla 7

Resultados del Postest: Grupo control

c			
Intervalos		fi	Porcentaje (%)
Logro destacado	[18;20]	0	0.00
Logro previsto	[15;17]	6	20.69
En proceso	[11;14]	23	79.31
En inicio	[0;10]	0	0.00
Total		29	100.00

Fuente: Autores, 2023

4.4.2. Postest Grupo experimental

La tabla refleja que existe una mejora significativa, pues el 84.62% de los evaluados se encuentran en el logro previsto y tan solo el 4% se encuentran en proceso.

Tabla 8

Resultados del Postest: Grupo experimental

Postest grupo experimental			
Intervalos		fi	Porcentaje (%)
Logro destacado	[18;20]	0	0.00
Logro previsto	[15;17]	22	84.62
En proceso	[11;14]	4	15.38
En inicio	[0;10]	0	0.00
Total		26	100.00

Fuente: Autores, 2023

4.4.3. Pre test vs Post test

Podemos observar que existe diferencia entre la media del grupo control y grupo experimental, dichos resultados nos advierten que si existen diferencias entre ambos estudios.

Tabla 9

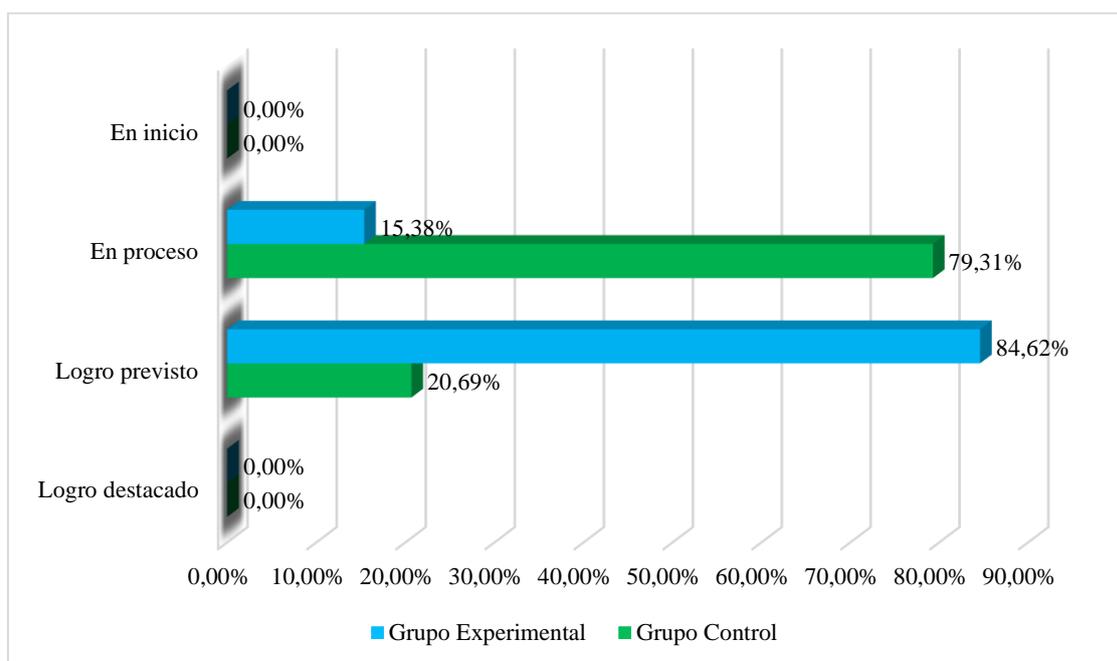
Resultados de los test: Grupo control y grupo experimental

	N	Media	Desviación estándar	Error estándar
Grupo Control	29	13.82	0.96	0.17
Grupo Experimental	26	15.07	0.68	0.13
Total	55	14.41	1.04	0.14

Fuente: Autores, 2023

Figura 3

Resultados del Postest: Grupo control y grupo experimental



Fuente: Autores, 2023

4.5. Contrastación y validación de la hipótesis

4.5.1. Hipótesis Alternativa

Los juegos libres influyen significativamente en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 329 de Huancavelica.

4.5.2. Hipótesis Nula

Los juegos libres no influyen significativamente en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 329 de Huancavelica.

4.6. Prueba t para muestras independientes

Según el propósito de la investigación se plantea determinar si los juegos libres influyen significativamente en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 329 de Huancavelica. En ese sentido, el procedimiento optado es la Prueba T para muestras independientes pues los datos se ajustan para este procedimiento estadístico pues el objetivo es comparar las medias de dos grupos de casos, cuya ecuación es:

$$T = \frac{(\bar{Y}_1 - \bar{Y}_2) - 0}{S_{\bar{Y}_1 - \bar{Y}_2}}; \text{ donde:}$$

$$S_{\bar{Y}_1 - \bar{Y}_2} = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left[\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right]}$$

Donde:

\bar{Y}_1 y \bar{Y}_2 : medias de las muestras 1 y 2

S_1^2 S_2^2 : varianzas insesgadas de las muestras 1 y 2 .

n_1 y n_2 : tamaño de la muestra 1 y 2.

T es distribuible con una T de Student con $n_1 + n_2 - 2$ grados de libertad.

Al someter a prueba dicha hipótesis mediante el estadígrafo T de Student para muestras independientes con una significancia del 5%, encontramos un valor de 0.038 el cual es inferior al valor planteado, aceptando la hipótesis alternativa como válida.

Tabla 10

Resultados de la prueba de muestras independientes

		Prueba de Levene de igualdad de varianzas		Prueba t para la igualdad de medias						
Pos Test	Se asumen varianzas iguales No se asumen varianzas iguales	F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
									Inferior	Superior
	Se asumen varianzas iguales	4.52	0.03	5.46	53	0.00	-1.24	0.22	-1.70	-0.79
	No se asumen varianzas iguales			5.56	50.53	0.00	-1.24	0.22	-1.70	-0.79

Fuente: Autores, 2023

4.7. Prueba de ANOVA de un factor

Según el propósito de la investigación se plantea determinar los juegos libres influyen significativamente en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de 5 años de la institución educativa N° 329 de Huancavelica. En ese sentido se efectuó la prueba de ANOVA de un factor (Anova unifactorial o one-way Anova en inglés) que es una técnica estadística que señala si dos variables (una independiente y otra dependiente) están relacionadas en base a si las medias de la variable dependiente son diferentes en las categorías o grupos de la variable independiente. Es decir, señala si las medias entre dos o más grupos son similares o diferentes, cuya ecuación es:

$$Y_{ij} = \mu + \alpha_j + \varepsilon_{ij}$$

Donde:

Y_{ij} = la puntuación postratamiento del i individuo ($i = 1$ a n) del j grupo de tratamiento ($j = 1, 2$)

μ = la media total,

α_j = el efecto del grupo j de tratamiento

ε_{ij} = el error de medida

Al someter a prueba dicha hipótesis mediante el estadígrafo Anova de un factor para una significancia del 5%, encontramos un valor de 0,000001 el cual es inferior al valor planteado, aceptando la hipótesis alternativa como válida.

Tabla 11

Resultados Anova

	Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
Entre grupos	21.39	1	21.39	29.85	0.00
Dentro de grupos	37.98	53	0.71		
Total	59.38	54			

Fuente: Autores, 2023

También se realizó el análisis por medio de H de kruskal-wallis para confirmar los resultados anteriormente descritos.

Tabla 12

Resumen de prueba de hipótesis

Hipótesis nula	Prueba	Sig.	Decisión
La distribución de VAR00004 es la misma entre las categorías de Var0003	Prueba de Kruskal-Wallis para muestras independientes	de ,000	Rechazar la hipótesis nula

Fuente: Autores, 2023

Para una significancia del 5% rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna.

4.8. Conclusiones

1. Existe una relación directa entre los juegos libres y el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la I. E. N° 329 del barrio de Santa Ana, en vista que en la prueba de entrada en el grupo experimental obtuvieron un promedio de 12.6 mientras en la prueba de salida el promedio fue de 15.
2. Existe una relación directa entre los juegos libres y el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 5 años de la I. E. N° 329 del barrio de

Santa Ana, porque la práctica de la diversidad de juegos permitió el desarrollo del pensamiento creativo, el mismo que se refleja en el promedio de 15 en el grupo experimental, respecto al otro grupo que obtuvo 14 de promedio.

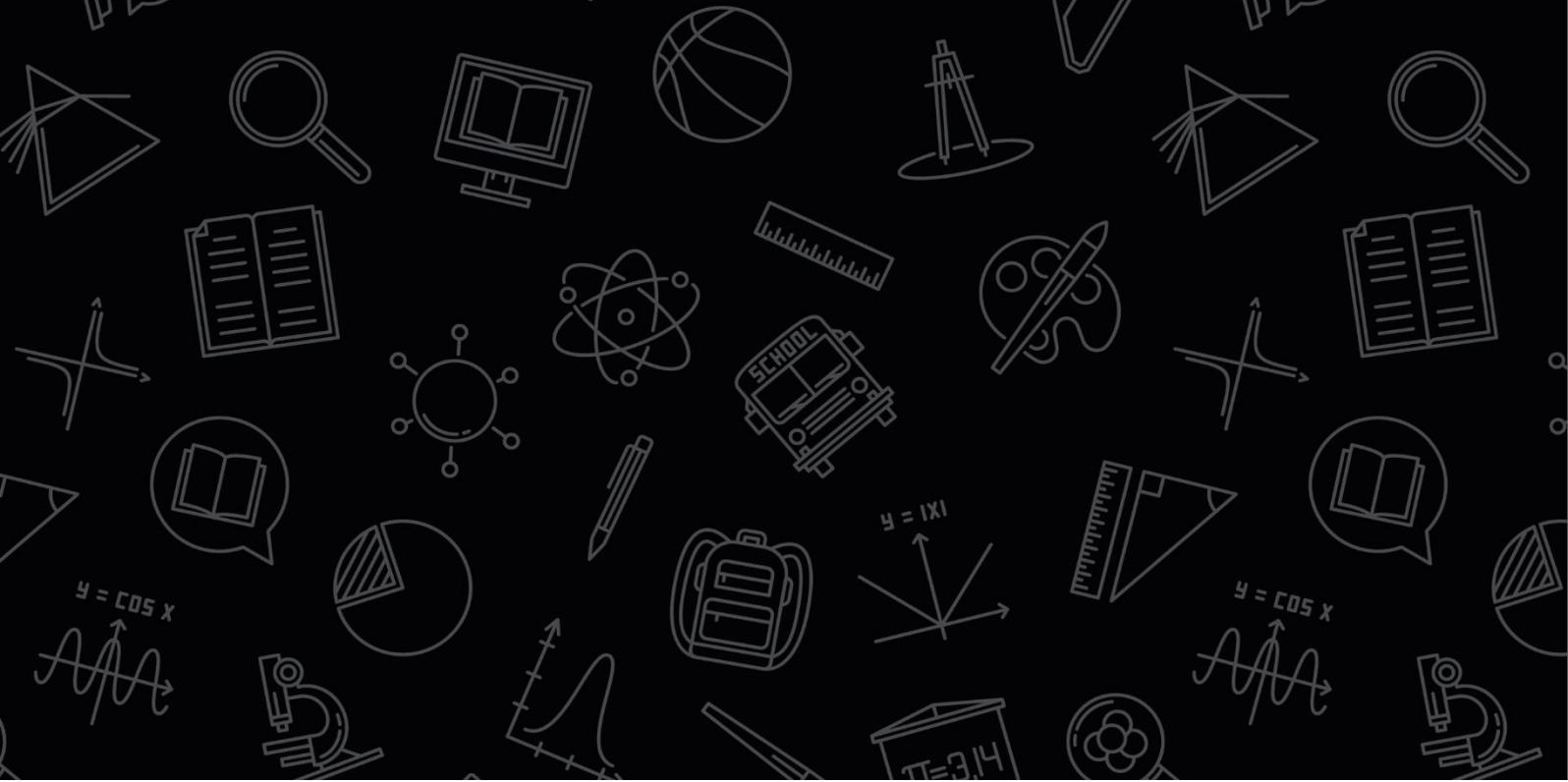
3. La prueba t de Student, con 52 grados de libertad, al someter a prueba dicha hipótesis mediante el estadígrafo t de Student para muestras independientes con una significancia del 5%, encontramos un valor de 0.038 el cual es inferior al valor planteado, aceptando la hipótesis alternativa como válida.
4. Se realizó el análisis por medio de H de kruskal-wallis para confirmar los resultados, en función del nivel de significancia del 95%, donde nos permite realizar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna.

4.9. Sugerencias

1. Se recomienda realizar investigaciones cuya variable independiente sea los juegos libres en los sectores con enfoque lúdico y la variable dependiente desarrollo del pensamiento creativo.
2. Capacitar a las docentes de educación inicial en estrategias metodológicas, relacionados fundamentalmente a los juegos libres para el desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas de 5 años de educación inicial.
3. Involucrar a las diferentes instituciones de gestión privada y pública para la planificación, ejecución y evaluación de programas que tengan como estrategia principal el juego para el desarrollo de capacidades.
4. Concientizar a los padres de familia, a través de una campaña que informe la esencia de la educación inicial y la importancia de los juegos libres en el logro de aprendizajes de los niños y niñas de 5 años, en especial del pensamiento creativo para las diferentes áreas curriculares de la educación inicial.



Anexos



Anexo: lista de cotejo

Se presenta los aspectos que se deben considerar en el desarrollo del pensamiento creativo del estudiante. Marque con una x en la escala teniendo en cuenta los siguientes parámetros:

Siempre (3) : Se desempeña en el rasgo de la manera esperada.

A veces (2) : Se desempeña en el rasgo de una manera interior a lo esperado.

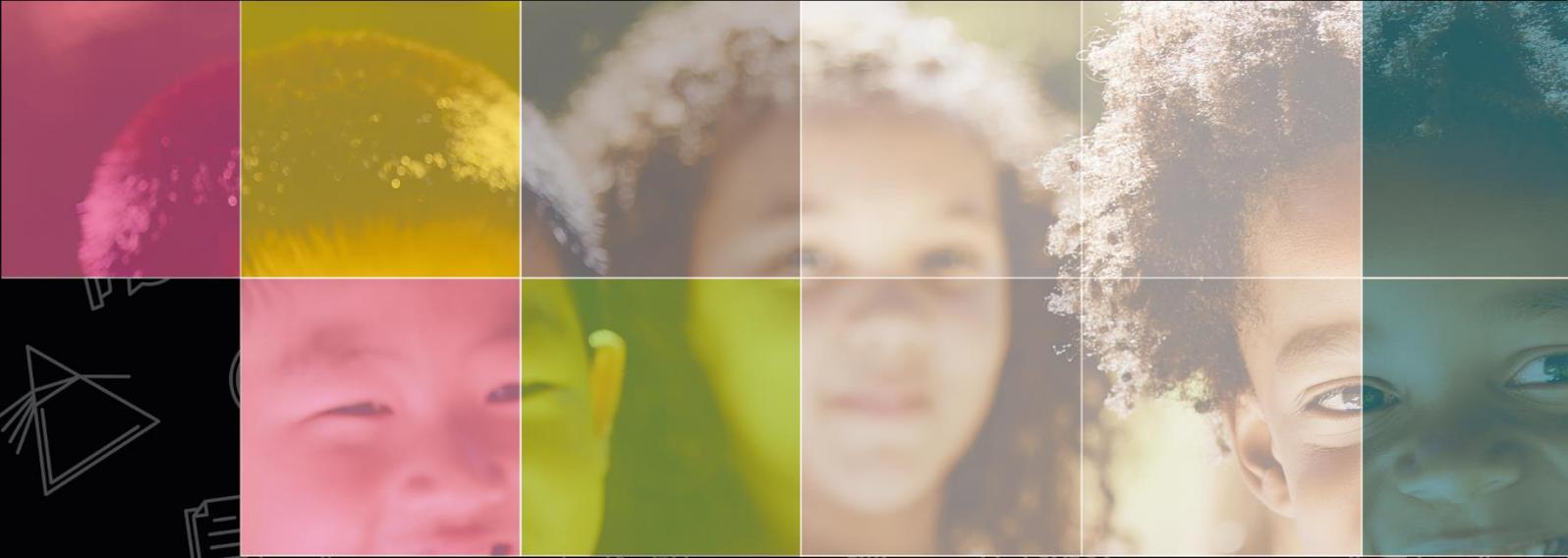
Nunca (1) : No se observa el rasgo o tuvo dificultades para lograrlo.

FLUIDEZ		S	A	N
1	Los niños son capaces de dar gran cantidad de respuestas o soluciones a problemas planteados.			
2	Se expresa con un amplio vocabulario al comunicarse con los demás.			
3	Expresa constantemente sus ideas en momentos de diálogo.			
4	Produce un número elevado de respuestas lógicas para responder a una pregunta.			
5	Expresa por iniciativa sus ideas al observar imágenes, videos, gráficos u objetos			
FLEXIBILIDAD DE PENSAMIENTO				
6	Evidencia una gran ductilidad para proponer alternativas a situaciones problemáticas.			
7	Emplea diferentes estrategias para la solución de un problema.			
8	Expresa ideas diversas en momentos de diálogo.			
9	Cambia partes de un cuento, narración o historia.			
10	Escucha y acepta las ideas de otros para llegar a acuerdos.			
ORIGINALIDAD DE IDEAS				
11	Narra experiencias e historias imaginarias o fantasiosas.			
12	Expresa ideas ingeniosas en momentos de diálogo.			
13	Propone alternativas novedosas de juego.			
14	Construye objetos novedosos a partir de objetos comunes/no estructurados.			
15	Plantea soluciones a problemas cotidianos			
ELABORACIÓN				
16	Evidencia la aparición de ideas y ponen en acción la mente, el cuerpo, emociones y sentimientos.			

17	Describe detalladamente características de objetos, personas o situaciones.			
18	Añade detalles en sus representaciones gráficas, construcciones y otras creaciones.			
19	Replantea sus ideas a otras más complejas.			
20	Brinda ejemplos para clarificar sus ideas.			

Anexo: Desarrollando los juegos libres





Referencias Bibliográficas



Referencias Bibliográficas

- Alsina, P., Díaz, M., Giráldez, A., & Ibarretxe, G. (2009). 10 ideas clave: El aprendizaje creativo. Barcelona: Graó.
- Alvarado, J. C. S., & Navas, C. D. H. (2022). Estudio de Kahoot como recurso didáctico para innovar los procesos evaluativos pospandemia de básica superior de la Unidad Educativa Iberoamericano. *Journal of Economic and Social Science Research (JESSR)*, 2(4), 15-40.
- Barraca, J., & Artola, T. (2015). La creatividad: el reto de su medida y desarrollo. *Revista Padres y Maestros*, 48-53. Recuperado de <http://revistas.upcomillas.es/index.php/padresymaestros/article/view/5453>
- Cabrera C., J. (2011). Creatividad, conciencia y complejidad: Una contribución a la epistemología de la creatividad para la formación. (Tesis Doctoral Europea).
- Calero, M. (2012). Creatividad: Reto de la innovación educativa. México, D.F: Alfaomega.
- Casanova-Villalba, C. I., Gavilanes-Bone, S. A., & Zambrano-Zambrano, M. A. (2022). Factores que dificultan el crecimiento de los emprendimientos de Santo Domingo. *Journal of Economic and Social Science Research (JESSR)*, 2(1), 18-30.
- Cortez, J. L. P., Salcedo, W. A. G., Medina, E. A. U., & Vivanco, M. C. P. (2022). Clima organizacional y gestión académica del docente de la Universidad Técnica "Luis Vargas Torres" de Esmeraldas sede Santo Domingo. In *Análisis Científico de la Ética desde la Perspectiva Multidisciplinaria* (pp. 49-62). Editorial Grupo AEA.
- De la Torre (Coords.). Manual de la Creatividad: Aplicaciones educativas (pp. 152 – 160). Barcelona: Vicens Vives.
- De la Torre, S. (1991a) ¿Cómo sistematizar la estimulación creativa? En R. Marín & S. De la Torre. (Coords.). Manual de la Creatividad: Aplicaciones educativas (pp. 21 – 33). Barcelona: Vicens Vives.
- De la Torre, S. (1991b) Modelo Transaccional de la creatividad. En R. Marín & S.
- De la Torre, S. (2003). Dialogando con la creatividad. Barcelona: Octaedro.
- Díaz, C. (2007). Construcción de instrumentos de investigación: Algunas sugerencias para su diseño y validación. Lima: Pontificia Universidad

- Católica del Perú. Recuperado de <http://blog.pucp.edu.pe/media/1551/20080902-construccion%20de%20instrumentos.pdf>
- Enríquez, G. H., Páez, S. C., Vera, D. Z., Sánchez, M. J. H., & Villalba, C. I. C. (2021). Incidencia de las metodologías de enseñanza en las carreras de ciencias administrativas ofertadas por las universidades públicas del DMQ. *Visionario Digital*, 5(1), 6-25.
- Giovanni, H. E., Maybelline, H. S., César, C. V., Jorge, P. C., & Hugo, M. A. (2021). Manual para Elaboración del Plan de Titulación como Conclusión de Carrera.
- Hernández, R., Fernández-Collado, C. y Baptista, P. (2010). Metodología de la investigación (5ª ed.). México: McGraw-Hill.
- Herrera-Sánchez, M. J. (2021). Estrategias de Gestión Administrativa para el Desarrollo Sostenible de Emprendimientos en La Concordia. *Journal of Economic and Social Science Research (JESSR)*, 1(4), 56-69.
- López, S. E. R., Villalba, C. I. C., Sánchez, M. J. H., & Zambrano, C. M. N. (2021). Modelo interno para el aseguramiento de la calidad educativa con enfoque MPVA en el marco de las unidades productivas de las Instituciones de Educación Superior (IES) en Ecuador. *ConcienciaDigital*, 4(1), 34-47.
- Menchen, F. 1998 “Descubrir la creatividad. Aprender para volver a aprender”. Madrid: Pirámide S.L.
- Ministerio de Educación (2010). La hora del juego libre en los sectores una guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años. Lima: Navarrete.
- Moreno Palos, C. (1992). Juegos populares y deportes tradicionales. Editorial Alianza. Madrid.
- OCED. (2009) El programa PISA de la OCDE. Qué es y para qué sirve. [En línea]. Consultado el 10 de abril, 2012. Disponible en: www.oecd.org/dataoecd/58/51/39730818.pdf
- Sánchez, M. J. H., Jumbo, G. J. O., Valarezo, Y. D. Q., & Bravo, A. L. R. (2022). Ética frente a la discriminación contra la mujer en el ambiente laboral en el Ecuador. In *Análisis Científico de la Ética desde la Perspectiva Multidisciplinaria* (pp. 2-20). Editorial Grupo AEA.
- Santander-Salmon, E. S., & Lara-Rivadeneira, L. J. (2023). El liderazgo en el ámbito organizacional dentro del contexto humano. *Journal of Economic and Social Science Research*, 3(2), 15-29.
- Sarle, P. 2006. “El Juego En La Educación Infantil”. México: Novedades Educativas S.A.

- Soria, E. E. A. (2021). La influencia del liderazgo en el clima organizacional de los docentes universitarios: un estudio exploratorio. *Journal of Economic and Social Science Research (JESSR)*, 1(4), 28-42.
- Stemberg, R. y Llubart, T. 1997. "La creatividad en una cultura conformista". Barcelona: Paidós, S.A.
- Tamayo, M. (2004). El proceso de la investigación científica: Incluye evaluación Universidad Autónoma de Madrid, Madrid. Repositorio Institucional de la Universidad Autónoma de Madrid. Recuperado de https://repositorio.uam.es/xmlui/bitstream/handle/10486/7419/41933_CabreraCuevas_Jessica_Dinely.pdf?sequence=1
- Villalba, C. I. C., Sánchez, J. E. I., Valdez, L. A. M., & Vera, N. C. M. (2022). Importancia de los principios éticos en los negocios globales. In *Resultados Científicos de la Investigación Multidisciplinaria desde la Perspectiva Ética* (pp. 24-40). Editorial Grupo AEA.
- Villalba, C. I. C., Sánchez, M. J. H., Zambrano, C. M. N., & López, S. E. R. (2021). Modelo de calidad para el mejoramiento de la eficiencia en las instituciones públicas del Ecuador. *Ciencia Digital*, 5(1), 15-29.
- Villas, A. y Gotzar, A. 2014. "10 Ideas clave para el aprendizaje creativo". 1ra edición. Barcelona – España: GRAÒ S.L
- Zaragoza (2013) Juego. Qué sentido tiene el acto de jugar y que evolución sigue. Recuperado de http://www.psicoaragon.es/wp-content/uploads/2013/07/EL_JUEGO.pdf



Resumen

Este trabajo de investigación tuvo como objetivo evaluar la eficacia de los juegos libres en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 329 de Huancavelica. La metodología de los juegos libres ofrece una educación dinámica y activa en los estudiantes, la cual incentiva el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes de 5 años, a través de un mayor sentido de seguridad y confianza en sí mismos. Esta metodología se realizó en un ambiente motivador y áreas libres, centrándose en la participación dinámica y motivadora, con el fin de fortalecer sus capacidades y habilidades, buscando que ellos desarrollen un aprendizaje autónomo. Con los resultados obtenidos se puede afirmar que los juegos libres favorecen directamente en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños de 5 años, toda vez que t de Student con 53 grados de libertad, para muestras independientes, con una significancia del 5%, muestra un valor de 0.038 el cual es inferior al valor planteado, aceptando la hipótesis alternativa como válida.

Editorial Grupo AEA

www.grupo-aea.com

www.editorialgrupo-aea.com



[EditorialgrupoAeA](https://www.facebook.com/EditorialgrupoAeA)



[editorialgrupoaea](https://www.instagram.com/editorialgrupoaea)



[editorialgrupoaea](https://www.tiktok.com/@editorialgrupoaea)



[Editorial Grupo AEA](https://scholar.google.com/citations?hl=es&user=Editorial+Grupo+AEA)

ISBN: 978-9942-7119-6-0



9 789942 711960