

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**  
**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



**Tiempo de juego libre y creatividad en niños de cinco años, de  
una institución educativa pública, Corrales, 2025**

**TESIS**

Para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial

**AUTORA:**

**Dios Córdova, Gissell Nathaly**

**TUMBES, 2025**

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



**Tiempo de juego libre y creatividad en niños de cinco años, de  
una institución educativa pública, Corrales, 2025**

**Tesis aprobada en forma y estilo por:**

**Dra. Kateriny Barrientos Pacherras de Guevara (presidenta)**

**Dra. Sandra Quevedo Seminario (secretaria)**

**Dr. Elber Lino Morán Coronado (vocal)**

**TUMBES, 2025**

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



**Tiempo de juego libre y creatividad en niños de cinco años, de una institución educativa pública, Corrales, 2025**

**LOS SUSCRITOS DECLARAMOS QUE EL PROYECTO DE TESIS ES ORIGINAL EN SU CONTENIDO Y FORMA:**

**Dios Córdova, Gissell Nathaly (Autora)**

**Dr. Elber Lino Morán Coronado (Asesor)**

**TUMBES, 2025**



*"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"*

**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS**

En Tumbes a los 7 días del mes de noviembre del dos mil veinticinco, siendo las 9:00 a.m. en el laboratorio de la Facultad de Ciencias Sociales, se reunieron el jurado calificador de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes designado por **Resolución N.º 195-2025/UNTUMBES-FACSO-D, Dra. Kateriny Barrientos Pacherras de Guevara** (presidente), **Mg. Sandra Quevedo Seminario** (secretario), **Dr. Elber Lino Morán Coronado** (vocal), reconociendo en la misma resolución además a **Dr. Elber Lino Morán Coronado**, como asesor, se procedió a evaluar, calificar y deliberar la sustentación de la tesis titulada **"Tiempo de juego libre y creatividad en niños de cinco años, de una Institución Educativa Pública, Corrales, 2025"**, egresado del programa de Educación Inicial, presentado por el participante **DIOS CÓRDOVA, GISSELL NATHALY**.

Concluida la sustentación y absueltas las preguntas por parte de la sustentante y después de la deliberación, el jurado según el artículo N° 75 del Reglamento de Tesis para Pregrado y Posgrado de la Universidad Nacional de Tumbes, declara a **DIOS CÓRDOVA, GISSELL NATHALY** aprobado, con el calificativo **"MUY BUENO"**.

En consecuencia, queda **APTO.** para continuar con los trámites correspondientes a la obtención del título profesional de Licenciado en Educación Inicial, de conformidad con lo estipulado en la Ley Universitaria N°30220, El Estatuto, Reglamento General, Reglamento General de Grados y Títulos y Reglamento de Tesis de la Universidad Nacional de Tumbes.

Siendo las diez horas del mismo día, se dio por concluida la ceremonia académica, procediendo a firmar el acta.

Tumbes, 7 de noviembre del 2025.

**Dra. Kateriny Barrientos Pacherras de Guevara**  
DNI N° 00248073  
ORCID N° 0000-0002-0920-8938  
Presidente

**Mg. Sandra Quevedo Seminario**  
DNI N° 00253760  
ORCID N° 0000-0002-1265-4074  
Secretario

**Dr. Elber Lino Morán Coronado**  
DNI N° 00250825  
ORCID N° 0000-0001-9314-0843  
Vocal

cc.  
Jurado (03)  
Interesado  
Archivo (Decanato)

# Tiempo de juego libre y creatividad en niños de cinco años, de una institución educativa pública, Corrales, 2025

## INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>12</b> %	<b>12</b> %	<b>6</b> %	<b>6</b> %
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>repositorio.untumbes.edu.pe</b> Fuente de Internet Dr. Elber Lino Morán Coronado	<b>3</b> %
<b>2</b>	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1</b> %
<b>3</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>1</b> %
<b>4</b>	<b>Submitted to Universidad Andina del Cusco</b> Trabajo del estudiante	<b>1</b> %
<b>5</b>	<b>Submitted to Universidad Nacional de Tumbes</b> Trabajo del estudiante	<b>1</b> %
<b>6</b>	<b>repositorio.uct.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>&lt; 1</b> %
<b>7</b>	<b>repositorio.unsch.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>&lt; 1</b> %
<b>8</b>	<b>repositorio.usanpedro.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>&lt; 1</b> %
<b>9</b>	<b>repositorio.upla.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>&lt; 1</b> %
<b>10</b>	<b>www.guiainfantil.com</b> Fuente de Internet	<b>&lt; 1</b> %

  
Dr. Elber Lino Morán Coronado  
ORCID 0000-0001-9314-0843

11	<a href="http://carreras.unibe.edu.py">carreras.unibe.edu.py</a> Fuente de Internet	< 1 %
12	<a href="http://repositorio.upse.edu.ec">repositorio.upse.edu.ec</a> Fuente de Internet	< 1 %
13	<a href="http://repositorio.unajma.edu.pe">repositorio.unajma.edu.pe</a> Fuente de Internet	< 1 %
14	<a href="http://repositorio.utea.edu.pe">repositorio.utea.edu.pe</a> Fuente de Internet	< 1 %
15	Submitted to Universidad Francisco de Vitoria Trabajo del estudiante	< 1 %
16	<a href="http://repositorio.unamba.edu.pe">repositorio.unamba.edu.pe</a> Fuente de Internet	< 1 %
17	Submitted to Universidad Catolica De Cuenca Trabajo del estudiante	< 1 %
18	<a href="http://maestrosy sociedad.uo.edu.cu">maestrosy sociedad.uo.edu.cu</a> Fuente de Internet	< 1 %
19	<a href="http://rixplora.upn.mx">rixplora.upn.mx</a> Fuente de Internet	< 1 %
20	<a href="http://alicia.concytec.gob.pe">alicia.concytec.gob.pe</a> Fuente de Internet	< 1 %
21	<a href="http://repositorio.unaj.edu.pe">repositorio.unaj.edu.pe</a> Fuente de Internet	< 1 %
22	Submitted to PREGRADO Trabajo del estudiante	< 1 %
23	"Effectiveness of a mentalization -and group-based intervention with videofeedback for mothers of preschool children", Pontificia Universidad Catolica de Chile. 2018	< 1 %



Dr. Elber Lino Morán Coronado

ORCID 0000-0001-9314-0843

24	<a href="#">Submitted to Universidad Abierta para Adultos</a> Trabajo del estudiante	< 1 %
25	<a href="#">repositorio.upt.edu.pe</a> Fuente de Internet	< 1 %
26	<a href="#">Submitted to Universidad Cesar Vallejo</a> Trabajo del estudiante	< 1 %
27	<a href="#">Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola</a> Trabajo del estudiante	< 1 %
28	<a href="#">Submitted to Universidad Internacional de la Rioja</a> Trabajo del estudiante	< 1 %
29	<a href="#">www.dspace.uce.edu.ec</a> Fuente de Internet	< 1 %
30	<a href="#">Submitted to La Salle Campus Madrid</a> Trabajo del estudiante	< 1 %
31	<a href="#">repositorio-api.eespli.edu.pe</a> Fuente de Internet	< 1 %
32	<a href="#">1library.co</a> Fuente de Internet	< 1 %
33	<a href="#">repositorio.utc.edu.ec</a> Fuente de Internet	< 1 %
34	<a href="#">dspace.unach.edu.ec</a> Fuente de Internet	< 1 %
35	Ramos Aliaga, Elizabeth. "Desempeño docente y practica reflexiva en docentes del área de matemática en la UGEL El Collao",	< 1 %



Dr. Elber Lino Morán Coronado

ORCID 0000-0001-9314-0843

---

36 Trainor, Audrey Ann. "Self-determination and postsecondary transition for culturally and linguistically diverse students with learning disabilities", Proquest, 20111108 < 1 %  
Publicación

---

37 repositorio.monterrico.edu.pe < 1 %  
Fuente de Internet

---

38 repositorio.uniminuto.edu < 1 %  
Fuente de Internet

---

39 Submitted to Universidad Autonoma de Chile < 1 %  
Trabajo del estudiante

---

40 repositorio.umsa.bo < 1 %  
Fuente de Internet

---

41 repositorio.utelapuc.edu.pe < 1 %  
Fuente de Internet

---

42 revistas.ucr.ac.cr < 1 %  
Fuente de Internet

---

43 biblio.unvm.edu.ar < 1 %  
Fuente de Internet

---

44 repositorio.epnewman.edu.pe < 1 %  
Fuente de Internet

---

45 repositorio.ucv.edu.pe < 1 %  
Fuente de Internet

---

46 repositorio.upsc.edu.pe < 1 %  
Fuente de Internet

---

[www.researchgate.net](http://www.researchgate.net)



Dr. Elber Lino Morán Coronado

ORCID 0000-0001-9314-0843

47	Fuente de Internet	< 1 %
48	Submitted to CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA Trabajo del estudiante	< 1 %
49	Submitted to Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO Trabajo del estudiante	< 1 %
50	Submitted to Universidad del Atlántico Medio Trabajo del estudiante	< 1 %
51	es.scribd.com Fuente de Internet	< 1 %
52	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

15 

Excluir bibliografía

Activo



Dr. Elber Lino Morán Coronado

ORCID 0000-0001-9314-0843

## DEDICATORIA

Dedico esta tesis, a **Dios**, por ser mi guía, mi fuente de fortaleza y sabiduría en cada paso de este camino. Gracias por brindarme la luz necesaria para superar los desafíos y mantenerme firme en mis propósitos.

A mis amados padres, **Graciela y Jorge Alfredo**, por su amor incondicional, por creer siempre en mí y enseñarme con su ejemplo el valor del esfuerzo, la perseverancia y la honestidad. Esta meta alcanzada también es fruto de su dedicación y apoyo constante.

A mi hija, **Daniella Gizelle**, mi más grande inspiración, la razón de cada sacrificio y esfuerzo. Todo lo que hago es por ti, para brindarte un futuro lleno de amor, esperanza y oportunidades, este logro es tuyo.

A mi esposo y compañero de vida, **Jeiner Elí**, por su amor, comprensión y apoyo inquebrantable. Gracias por acompañarme con paciencia y aliento en los momentos más difíciles, y por celebrar conmigo cada logro alcanzado.

A mis hermanos **Grecia Kristhel y George Alfred**, por su amor, sus consejos, su apoyo y por demostrarme que la vida es más divertida cuando hay compañía, los amo hermanos.

A mi abuelita **Martha Gloria**, por siempre estar para mí desde niña en los momentos difíciles y felices de mi vida, por sus grandes consejos, porque sus palabras y su compañía siempre será lo mejor.

A mi asesor de tesis, Dr. **Elber Lino**, por su orientación en este proceso, por su compromiso y paciencia, todo ello ha sido fundamental para mi éxito académico, esta presente tesis es un testimonio de su guía experta y amable.

Finalmente, a todas las personas que de una u otra forma fueron parte de este proceso, gracias por contribuir a mi crecimiento personal y profesional.

## IN MEMORIAM

En honor a mi abuela **Rosa Guillermina**, aunque ya no estés físicamente conmigo, tu espíritu y amor continúan guiándome en cada paso de este camino, como siempre lo querías cuando estabas conmigo

## AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, por guiar mis pasos, y hacerme llegar hasta el final de esta etapa profesional, agradezco a mis padres por su apoyo incondicional, a mi hija por ser mi motor y motivo de seguir adelante, a mis hermanos por su compañía y consejos, a mi compañero de vida, por ser mi apoyo y por creer en mí.

Agradezco también al Dr. Elber Lino Morán Coronado, mi asesor de tesis, por su apoyo y compromiso constante para llegar a esta etapa.

A mis maestros y jurados, por sus enseñanzas para desarrollarme profesionalmente y haberme brindado todos sus conocimientos.

## INDICE

INDICE DE TABLAS.....	xiv
INDICE DE ANEXOS .....	xv
RESUMEN.....	xvi
INTRODUCCIÓN .....	18
II. Revisión de la Literatura .....	22
2.2 Antecedentes.....	38
III. MÉTODOS Y MATERIALES.....	46
3.1 Hipótesis .....	46
3.2 Tipo de investigación .....	52
3.3 Diseño de investigación.....	52
3.4 Población y muestra .....	53
3.4.4 Consideraciones éticas .....	55
3.4.5 Técnicas e instrumento de investigación .....	55
3.5.1 Método de investigación .....	55
VII. Referencias bibliográficas.....	76

## INDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Juego simbólico.....	58
<b>Tabla 2</b> Juego de reglas.....	59
<b>Tabla 3</b> Juego de construcción .....	60
<b>Tabla 4</b> Consolidado de juego libre .....	61
<b>Tabla 5</b> Cognitivos.....	62
<b>Tabla 6</b> Personales .....	62
<b>Tabla 7</b> Sociales .....	63
<b>Tabla 8</b> Consolidado de creatividad .....	64
<b>Tabla 9</b> Correlaciones.....	65
<b>Tabla 10</b> Pruebas de chi-cuadrado .....	65

## INDICE DE ANEXOS

<b>Anexo 1</b> Matriz de consistencia .....	1
<b>Anexo 2</b> Ficha de observación para la variable: Tiempo de juego libre en niños de cinco años .....	3
<b>Anexo 3</b> Baremo para evaluar el Nivel de Tiempo de Juego Libre .....	4
<b>Anexo 4</b> Ficha de observación de la creatividad de los niños de cinco años de la institución educativa “Santa Rosa de Lima”, Corrales, Tumbes .....	7
<b>Anexo 5</b> Validación de juicio de expertos .....	12
<b>Anexo 6</b> Consentimiento informado para padres/madres de familia o tutores legales .....	18
<b>Anexo 7</b> Prueba piloto de la ficha de observación para la variable tiempo de juego libre en niños de cinco años.....	19
<b>Anexo 8</b> Nivel de confiabilidad de la ficha de observación para la variable tiempo de juego libre en niños de cinco años .....	19
<b>Anexo 9</b> Prueba piloto de la ficha de observación de la creatividad de los niños de cinco años de la institución educativa “Santa Rosa de Lima”, Corrales, Tumbes .	20
<b>Anexo 10</b> Nivel de confiabilidad de la ficha de observación de la creatividad de los niños de cinco años de la institución educativa “Santa Rosa de Lima”, Corrales, Tumbes.....	20

## RESUMEN

La investigación desarrollada en la Institución Educativa Inicial "Santa Rosa de Lima" de Corrales, Tumbes, se planteó ante la problemática identificada en el contexto escolar, donde se observaba una insuficiente dedicación al juego libre, una limitada interacción entre pares y una escasez de materiales variados, factores considerados restrictivos para el desarrollo del potencial creativo en los niños. El propósito central fue determinar la relación entre el tiempo de juego libre y el desarrollo de la creatividad en niños de cinco años, partiendo de la hipótesis de trabajo de que existía una relación significativa entre estas dos variables. El estudio, de tipo básico y con un diseño no experimental correlacional-transversal, empleó una muestra intencional de 19 estudiantes de una población de 57 niños. Se utilizaron fichas de observación validadas para medir las variables: el juego libre (en sus dimensiones simbólico, de reglas y de construcción) y la creatividad (en sus dimensiones cognitivas, personales y sociales). Los resultados mostraron un desempeño predominantemente alto tanto en el juego libre (68.4% de los niños) como en la creatividad (84.2% en nivel alto). El análisis estadístico reveló una correlación positiva moderada ( $r=0.439$ ) entre ambas variables; sin embargo, esta no alcanzó significancia estadística ( $p=0.060$ ). Se concluye que, existe una tendencia práctica que sugiere una asociación favorable entre el juego libre y la creatividad, acorde con el marco teórico. Los hallazgos resaltan la competencia lúdica y creativa del grupo y subrayan la importancia de seguir fomentando estas actividades en el aula.

**Palabras clave: Juego Libre. Creatividad. Desarrollo Infantil. Educación Inicial**

## **ABSTRACT**

The research, conducted at the "Santa Rosa de Lima" Early Childhood Education Institution in Corrales, Tumbes, was proposed in response to the problems identified in the school context, where insufficient dedication to free play, limited peer interaction, and a shortage of diverse materials were observed. These factors were considered restrictive to the development of children's creative potential. The central objective was to determine the relationship between free play time and the development of creativity in five-year-old children, based on the working hypothesis of a significant relationship between these two variables. The study, of a basic nature and with a non-experimental correlational-cross-sectional design, employed a purposive sample of 19 students from a population of 57 children. Validated observation forms were used to measure the variables: free play (in its symbolic, rule-based, and constructional dimensions) and creativity (in its cognitive, personal, and social dimensions). The results showed predominantly high performance in both free play (68.4% of children) and creativity (84.2% at a high level). Statistical analysis revealed a moderate positive correlation ( $r=0.439$ ) between both variables; however, this did not reach statistical significance ( $p=0.060$ ). It is concluded that there is a practical trend suggesting a favorable association between free play and creativity, consistent with the theoretical framework. The findings highlight the group's playful and creative competence and underscore the importance of continuing to promote these activities in the classroom.

Keywords: Free Play. Creativity. Child Development. Early Childhood Education

## INTRODUCCIÓN

El juego espontáneo se ha revelado como algo vital para impulsar la inventiva infantil, dándoles la chance de indagar, probar y mostrarse sin ataduras. Mediante el juego sin normas, los chicos cultivan destrezas mentales, interpersonales y afectivas cruciales, tales como la solución de conflictos, la fantasía, el trabajo en equipo y el elegir opciones. Pensadores como Fröbel (1852) y Vygotsky (1978) subrayan que el juego libre no solo potencia la creatividad, sino que también sirve de vía dinámica para edificar saberes, donde los pequeños vinculan sus vivencias con ideas frescas. UNICEF (2018) hizo notar que el juego espontáneo da la chance de investigar y hallar cosas, impulsando la singularidad y la novedad, en tanto que Huapaya (2024) recalca su rol en el progreso del pensamiento simbólico y el talento para concebir nociones inéditas.

En la Escuela N.º 002 "Santa Rosa de Lima" en Corrales, se observaron varios aspectos que podrían estar frenando la creatividad de los niños de cinco años. El poco tiempo que se les da para jugar sin reglas, la limitada comunicación entre ellos y la falta de distintos materiales crean un ambiente que no ayuda a los pequeños a crecer. Estas situaciones no solo disminuyen las chances de descubrir cosas nuevas y probar, sino que también influyen en cómo aprenden a socializar y a usar su imaginación. Además, se notaron problemas en el ambiente de aprendizaje en la escuela y en las casas, como la falta de lugares apropiados, pocos elementos para enseñar y que los profesores y padres no ven lo importante que es el juego libre.

La investigación se propuso determinar la relación entre el tiempo de juego libre y el desarrollo de la creatividad en niños de cinco años de la institución mencionada. El estudio se basó en un diseño correlacional-transversal que permitió analizar la relación entre el tiempo de juego libre como variable independiente y la creatividad como variable dependiente en un momento específico. Para evaluar estas dos variables, se emplearon hojas de registro que analizaban aspectos concretos como la soltura, adaptabilidad, singularidad y nivel de detalle en la creatividad, y también el juego de simulación, el reglado y el de edificación en el juego espontáneo.

La población del estudio estuvo conformada por 58 niños de cinco años de la institución, con una muestra intencional de 19 estudiantes, estableciéndose criterios de inclusión y exclusión previamente establecidos. Para la realización de esta investigación, se optó por usar técnicas de seguimiento sistemático y se empleó el índice de Spearman para evaluar la información obtenida. Las bases teóricas se fundamentaron en las perspectivas de Fröbel y Vygotsky, que enfatizan el rol crucial del juego en el desarrollo infantil.

Investigaciones anteriores, como las de Guevara (2020) y Flores (2022), demostraron que el juego libre, especialmente en casa y con disfraces, fomenta la imaginación. Estudios más actuales, como los de Francisco (2023) y Gil y Vera (2024), también encontraron que el juego sin reglas se relaciona con la creatividad, confirmando la importancia de este vínculo. Dichos análisis fueron la base teórica y el método principal de esta indagación.

## **I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

### **1.1 Situación problemática**

Se ha verificado que el juego libre resulta fundamental para impulsar la creatividad infantil, puesto que les brinda la posibilidad de explorar, experimentar y expresarse auténticamente, sin limitaciones. A través de este tipo de juego, los niños y niñas perfeccionan habilidades esenciales en los ámbitos mental, social y emocional, como la resolución de conflictos, la imaginación, la cooperación y la toma de decisiones. Moya (2024), recordando lo que dijo Fröbel (1852), afirmó que el juego libre y natural es clave para que los niños puedan expresarse y crecer, siendo una forma básica de comunicación sin palabras que les facilita dar rienda suelta a su ingenio y forjar quiénes son.

Según un informe de UNICEF (2018), "el juego sin restricciones permite a los más pequeños jugar con total autonomía, investigar y aprender; luego, se avanza hacia actividades lúdicas más organizadas, con distintos niveles de implicación de los adultos" (p. 13). Este tipo de juego impulsa la inventiva y la novedad, ya que les da la posibilidad de idear sus propias normas, contextos y resoluciones. Huapaya (2024) agregó que "el juego libre también alimenta la fantasía y la capacidad creativa de los niños. Les permite construir mundos de ficción, inventar relatos y

personificar seres" (p. 15), impulsando el razonamiento conceptual y la habilidad para concebir ideas nuevas.

En la institución educativa No. 002 "Santa Rosa de Lima" en Corrales, se notaron varios puntos clave sobre cómo el momento de juego sin estructura influye mucho en la creatividad de los niños de cinco años. No tener chance de jugar sin reglas disminuye su habilidad para descubrir cosas nuevas, y no jugar con otros quita oportunidades para aprender a socializar y ser creativos. Aparte, no tener muchos juguetes y materiales diferentes hace más difícil que los niños usen su imaginación y creatividad al máximo.

Tanto en casa como en la escuela, se observan carencias importantes que impactan negativamente en las opciones de juego sin estructura. En las aulas, la carencia de lugares apropiados y la limitada disponibilidad de materiales diversos dificultan el juego imaginativo. Los profesores, a menudo, no impulsan este tipo de actividad, negándoles a los más pequeños un instrumento fundamental para su desarrollo imaginativo. En las familias, la poca importancia que se le da al juego no dirigido, el tiempo excesivo frente a pantallas y la carencia de elementos que estimulen la creatividad en el hogar coartan aún más la capacidad de los niños para explorar y manifestarse.

## **1.2 Justificación**

El fundamento teórico de esta investigación se basó en las ideas de Fröbel (1852) y Vygotsky (1978), quienes enfatizan la relevancia del juego no estructurado como un recurso clave para el crecimiento mental, social y afectivo en los primeros años. Fröbel resaltó el juego como algo natural y espontáneo que fomenta la creatividad y el explorar, mientras que Vygotsky destacó cómo el juego ayuda a crecer mental y socialmente al interactuar. Combinar estas ideas creó una base sólida para ver cómo el juego sin reglas apoya el desarrollo completo de los niños.

Adoptando un enfoque metodológico específico, se pudo vincular dos aspectos clave: el tiempo dedicado al juego libre y cómo se desarrolla la creatividad en niños pequeños de cinco años. Este diseño transversal correlacional resultó muy útil para identificar patrones y tendencias en un momento concreto, ofreciendo datos que

podieron analizarse estadísticamente. La utilización de instrumentos validados para medir la creatividad, mediante pruebas de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, aseguró la validez y precisión de los resultados obtenidos.

Las consecuencias notables de este estudio revisten gran interés para los maestros de la escuela pública Nro. 002 "Santa Rosa De Lima". Los hallazgos de la investigación pueden aplicarse en otros centros educativos de la región de Tumbes, lo que permitiría mejorar las técnicas de enseñanza en la fase inicial, incorporando de forma continua el juego libre.

El valor social de este estudio se centra en fomentar el desarrollo integral de los niños en una etapa crucial. Al promover la creatividad a través del juego libre, se sienta una base sólida para formar individuos hábiles para resolver problemas, generar ideas originales y adaptarse a distintos escenarios.

El estudio hizo evidente la relevancia del juego espontáneo en los centros educativos estatales, que solían dar más peso a las tareas organizadas, dejando de lado la independencia y el ingenio de los niños, lo cual ayuda a construir una sociedad más ingeniosa y adaptable.

### **1.3 Objetivos**

El objetivo general de la investigación consistió en determinar la relación entre el tiempo de juego libre y el desarrollo de la creatividad en niños de cinco años de la Institución Educativa Pública No. 002 "Santa Rosa De Lima" de Corrales durante el año 2025.

Se planteó tres objetivos específicos. El primero se dirigió a identificar el tiempo promedio dedicado al juego libre por los niños de cinco años en la institución educativa. El segundo objetivo específico se orientó a evaluar el nivel de creatividad de los niños de cinco años a través de las dimensiones cognitivas, sociales y personales. El tercer objetivo específico buscó establecer la relación estadística entre el tiempo de juego libre y los niveles de creatividad observados en los niños de cinco años.

## II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

### 2.1 Bases teóricas

#### 2.1.1 La Teoría del Juego de Friedrich Fröbel

La perspectiva de Friedrich Fröbel sobre la actividad lúdica la ubica como pilar fundamental del jardín de infancia y manifestación esencial del ser humano. Según Fröbel, jugar sirve de conexión entre el universo interno infantil y el mundo que le rodea, impulsándole a descubrir, a entender su contexto y a interactuar libremente con los objetos. Mediante el juego, el niño no solo potencia sus capacidades mentales, sino que, además, se ve proyectado en el "reflejo de la vida".

Fröbel ideó una variedad de actividades lúdicas organizadas, tales como la esfera, el cubo y el cilindro, con el fin de estimular la evolución mental y numérica del infante. Estas dinámicas no solo persiguen un objetivo didáctico, sino que también impulsan la inventiva y la representación abstracta. Aparte de esto, el jugar en conjunto consolida las relaciones colectivas y fraternales.

En esta perspectiva teórica, el adulto deja de ser el típico instructor para transformarse en una especie de "compañero de juegos", un acompañante que apoya al niño mientras descubre y aprende. Fröbel subraya que la vía más eficaz para entender a un niño es relacionarse con él jugando, pues este refleja de manera genuina quién es y, en esencia, la condición humana. Para Fröbel, jugar es clave para que el niño se desarrolle por completo, uniendo aspectos como ser independiente, crear, aprender e interactuar. (Soëtard, 2013)

#### 47) 2.1.2 Principio el juego

Villa y sus colegas, señalaron en su estudio de 2020, que el cambio en la percepción de la infancia y su relación con los adultos contribuyó a afianzar una noción clave. En este sentido, Friedrich Fröbel, pedagogo alemán del periodo romántico, revolucionó la educación al formalizar el juego como parte integral de la enseñanza al crear los kindergartens. Fröbel sostenía que el juego representaba la forma más completa del crecimiento infantil, ya que lo concebía como una manifestación espontánea y genuina de su interior, revelando así su esencia y sus carencias esenciales.

Con el objetivo de hacer realidad su idea, Fröbel elaboró un proyecto basado en los "dones", una secuencia estructurada de actividades lúdicas que, aunque incluían indicaciones, canciones y versos, procuraban que el niño se expresara libremente. Fröbel creía que el juego no era solo un impulso natural, sino también una herramienta pedagógica que fomentaba el desarrollo integral del niño al ser un reflejo de su ser. (págs. 36-37).

El impacto duradero de Fröbel en la educación infantil radica, principalmente, en su perspectiva transformadora del juego como base esencial del desarrollo de los niños. Su enfoque resalta el valor de la independencia y espontaneidad del niño, alejándose de esquemas más rígidos y convencionales. Sin embargo, llama la atención que, aunque promovía la libertad en el juego, el programa de Fröbel incluía elementos guiados (tales como los "regalos" y las pautas), mostrando una tensión entre la libertad y la guía en su modelo educativo.

Para lograr los objetivos de enseñanza planteados, se ideó una serie de materiales didácticos, llamados "regalos", que fomentaban el aprendizaje a través de juegos interactivos. Esta colección constaba de una bola de tela acompañada de seis bolitas más pequeñas con los colores del arcoíris; una esfera, un cubo, un dado y un cilindro; un cubo divisible en ocho cubos de menor tamaño; otro cubo que se separaba en ocho piezas planas; un cilindro segmentado en 27 dados diminutos, algunos de ellos con diagonales; y un cubo desarmable en 27 tablitas y bordes destinados a labores manuales (Montero y Monge, 2001, pág. 6).

Dentro del método educativo de Fröbel, sus famosos "dones" o "regalos" ocupan un lugar esencial. Más que simples juguetes, estos elementos buscaban educar, potenciando la imaginación, el razonamiento y la destreza manual. Si bien algunos pensaron que limitaban la autonomía infantil por ser objetos ya hechos, buscaban orientar el aprendizaje de forma organizada, respetando la propia iniciativa.

Fröbel creó una educación infantil que prioriza el juego como forma clave de aprender, impulsando el crecimiento personal y la convivencia. Su influencia se mantiene en la relevancia del juego y los recursos educativos en los primeros años, y en la idea del niño como alguien activo que aprende explorando e interactuando.

### **2.1.3 Teoría de Vygotsky y el juego**

Lev Vygotsky (1896-1934), psicólogo ruso muy importante, destaca como figura central en el estudio del desarrollo social y cognitivo en niños. Su enfoque, de tipo sociocultural, subraya la gran importancia de la cultura y las relaciones sociales en el aprendizaje y maduración. Desde esta visión, el juego se vuelve algo fundamental, una práctica que promueve el avance cognitivo, social y afectivo.

#### **Principales Ideas de Vygotsky sobre el Juego:**

1. En el juego, los más pequeños crean universos imaginarios, comportándose como si los objetos tuvieran un significado diferente al real. Esto les proporciona una gran autonomía, ya que no están atados a lo tangible, pudiendo así emplear conceptos más elaborados.

En 1978, Vygotsky propuso que el juego es fundamental para el desarrollo infantil, porque les permite a los niños desenvolverse más allá de sus limitaciones de edad y de su comportamiento usual. A través del juego, los infantes descubren roles y situaciones que escapan a su realidad diaria, lo que fomenta su imaginación y habilidad creativa. Vygotsky describe esto como una manera de superarse, actuando como si tuvieran "una cabeza por encima" de lo que son en realidad (p. 102).

Ríos (2013), siguiendo las ideas de Vygotsky, indica que, si bien jugar no es lo que más hacen los niños (pues invierten más tiempo en afrontar cosas reales que imaginarias), es vital para su evolución. El juego está creando sin parar la "zona de desarrollo próximo", algo muy importante en la teoría de Vygotsky, que es la diferencia entre lo que un niño logra solo y lo que alcanza con ayuda de un adulto o compañeros más avanzados. Así, jugar no es solo divertirse, sino también algo clave para aprender y crecer mental y socialmente.

Tanto Vygotsky como Ríos resaltan que el juego, pese a no ser la actividad que más tiempo ocupa a los infantes, resulta fundamental para su progreso. A través de él, los niños investigan papeles, contextos y destrezas que exceden su vivencia diaria, fomentando de este modo su inventiva, ingenio y aptitud para aprender.

2. Normas subyacentes: Si bien el juego aparenta ser espontáneo, en realidad se rige por directrices que son parte de la propia fantasía. Un niño, al simular ser "madre", respeta las convenciones sociales que conlleva ese papel.

Si bien el juego se manifiesta como una acción desinhibida y natural, Vygotsky hizo notar que, a su vez, abarca reglamentos sobreentendidos. Un caso sería cuando los pequeños simulan roles de progenitores o docentes, acatando convenciones sociales que han hecho suyas gracias a la experiencia y la visión. Esto fomenta que mejoren su aptitud para respetar directrices y comprender su papel en la comunidad. Vygotsky (1978) declara que "mediante el juego, el infante aprende a desenvolverse en un ámbito mental que excede su conducta cotidiana, si bien lo hace respetando normas internas que ha consentido" (p. 104).

3. Evolución del juego: En los primeros años, el juego se basa en objetos concretos y sus funciones reales. Luego, en la etapa preescolar (3-6 años), surge el juego socio-dramático, donde los niños imitan roles adultos y exploran normas sociales.

Para Tipero (2013), quien menciona a Vygotsky respecto al análisis del desarrollo evolutivo del juego en la infancia, identificando dos fases principales:

Primera fase (2-3 años): Los niños juegan con objetos según el significado que su entorno social les otorga. Esta fase tiene dos niveles:

- Primer nivel: Aprenden las funciones reales de los objetos, transmitidas por su entorno familiar.
- Segundo nivel: Aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de los objetos, liberando su pensamiento de lo concreto. Por ejemplo, un objeto esférico puede representar una pelota.

Segunda fase (3-6 años): Conocida como la fase del "juego socio-dramático", los niños muestran interés por imitar y representar el mundo de los adultos. En este tipo de juego, los niños dejan atrás su visión centrada en sí mismos y

experimentan con diferentes papeles en la sociedad (imitando a profesores o padres, por ejemplo), mostrando cómo ven a las personas que los rodean.

Con el paso del tiempo, el juego de roles y las actividades recreativas como el teatro y la música son herramientas educativas muy útiles para potenciar las habilidades emocionales y de comunicación.

4. Desarrollo cognitivo y emocional: Al jugar, los niños aprenden a distinguir qué representa algo de lo que realmente es, algo vital para pensar de forma abstracta y tener determinación. También les da la oportunidad de ir más allá de lo que suelen hacer, progresando así en lo que son capaces de aprender.
5. Actividad rectora: Para Vygotsky, el juego es la principal ocupación durante la niñez, no solo por ser lo que más tiempo consume, sino porque impulsa su evolución mental. Jugando, el niño aprende a seguir normas, a crear planes y a actuar por convicción propia, lo cual le ayuda a prepararse para actividades futuras como el aprendizaje escolar.

Según Vygotsky, jugar resulta crucial en el crecimiento de los niños, pues les da la oportunidad de examinar mundos de fantasía, dejar atrás lo tangible y fomentar el razonamiento abstracto y la independencia. Jugando, el niño se entretiene a la vez que edifica su entorno social y mental, lo cual lo capacita para superar retos más difíciles en el porvenir.

### **Concepto de juego en educación preescolar**

Para Piaget y Vygotsky (1980), el juego representa una pieza esencial en el crecimiento completo de un individuo. Impulsa valores, formas de actuar y reglas vitales para vivir en sociedad, además de ser un medio importante para conectar con el mundo familiar, social y cultural. Si bien es una idea extensa, adaptable y compleja de delimitar, en su origen, las palabras latinas "iocum" y "ludus-ludere" nos remiten a la alegría y al entretenimiento. Muchos estudiosos han tratado de explicar qué es el juego, pero sus múltiples significados y su carácter personal hacen que cada explicación sea incompleta.

El *Diccionario de la Real Academia Española* lo describe como un ejercicio recreativo con reglas donde se gana o se pierde, y también lo define como "juego de niños", refiriéndose a una acción sin consecuencias ni formalidad o algo que no presenta dificultad. Por su parte, Mequé et al. (2016) lo entienden como una actividad cuyo grado de libertad varía según los participantes (p. 51).

Autores como Viciano y Conde (2002) lo consideran un medio de expresión y comunicación esencial para el desarrollo motor, cognitivo, afectivo y social. Carmona y Villanueva (2006) destacan que el juego es una actividad intrínsecamente placentera, donde predominan los medios sobre los fines, a diferencia de la vida cotidiana, donde las acciones suelen ser un medio para alcanzar un objetivo. Garaigordobil y Fagoaga (2006) enfatizan que el juego es vital para el desarrollo humano, especialmente en la infancia, ya que satisface la necesidad de acción, interacción y exploración.

Jimcast (s.f.) destaca que el juego es una actividad universal presente en todas las sociedades a lo largo de la historia, evidenciada por restos arqueológicos. Ha evolucionado junto con los juguetes, adaptándose a los valores y contextos socioculturales de cada época. Si bien no hay una forma única de describirlo, se acepta generalmente que es algo con lo que nacemos, que hacemos porque queremos, que nos da alegría y que es importante para que los niños crezcan. Ocurre en un lugar y momento concretos, y ayuda a que el niño mejore su cuerpo, su mente, sus sentimientos y cómo se relaciona con otros. En resumen, jugar es algo vital que impulsa el crecimiento completo y la convivencia, tanto en niños como en mayores.

## **Dimensiones del juego en los niños**

### **El juego simbólico**

La administración de los CENDI, bajo la orientación de la Dirección General de Personal, describe este juego como algo que brota naturalmente en lugares cotidianos, ya sea en casa, en el parque o en la escuela. En este tipo de actividad lúdica, los pequeños usan su imaginación para inventar mundos de fantasía, mezclando sucesos reales con ideas sacadas de su mente. Gracias a la simbolización, los niños convierten cosas simples (como usar una escoba como si

fuera un caballo o un palo como si fuese una varita mágica) y se meten en la piel de personajes de la vida real o de cuentos, como padres, madres, héroes y demás. Este juego les da la oportunidad de descubrir y entender mejor el mundo, sacar sus sentimientos y potenciar su ingenio y creatividad.

El juego simbólico evoluciona hacia el juego de reglas, que se manifiesta entre los 6 y 12 años. Entre estas dos etapas aparece el juego social, crucial porque los intereses del niño se desplazan de la familia hacia sus iguales. La aceptación de los compañeros y su papel en el grupo son fundamentales para la formación de su autoimagen. En esta etapa, el niño adapta su comportamiento a la realidad, muestra interés por conocer el mundo, interpreta, crea hipótesis, organiza la realidad y desarrolla el razonamiento lógico, lo que le permite establecer acuerdos y pautas.

Aunque las reglas están presentes desde el juego simbólico, en los niños pequeños estas son más individuales, mientras que en los mayores las acciones de los demás son clave, ya que se organizan para lograr metas.

### **Los juegos reglados**

Zacaniño (2008) Los juegos reglados, también llamados juegos de reglas por Piaget, son actividades socialmente transmitidas que implican un conjunto de normas que los jugadores deben obedecer. Desde la perspectiva de la psicología sociocultural, estos juegos son sistemas de actividad y significado, ya que reproducen contenidos sociales y culturales establecidos. Desde la perspectiva de quienes participan, el juego con reglas no se percibe como algo caótico o ininteligible; al contrario, lo ven como un camino bien definido, cargado de significado tanto a nivel individual como colectivo. Este camino facilita la adquisición de conocimientos en áreas sociales, comunicativas, expresivas y de pensamiento lógico. Vygotsky enfatiza la importancia del juego, señalándolo como una "zona de desarrollo próximo", que anima a los niños a ir más allá de sus capacidades actuales.

Las reglas definen los límites del juego, lo que ayuda a que haya colaboración, a manejar la competencia y a pensar en cómo es y cómo cambia. Aunque al comienzo los niños no imaginan estrategias complejas, después organizan jugadas, consideran a los otros jugadores y mejoran su capacidad de anticipación

y su dominio propio. González y Radrizzani Goñi (1987), citados por Zacañino (2008), señalan que los juegos con reglas fomentan el desarrollo moral, impulsando la creación de normas acordadas, la discusión sobre lo justo, la elaboración de planes en grupo y la consideración hacia los demás.

Los conflictos que surgen durante el juego, como hacer trampa o perder, facilitan la reflexión sobre lo permitido y lo prohibido, reiniciando el juego sin mayores consecuencias. Los niños buscan juegos reglados para encontrar orden, aumentar conocimientos y desafiar sus habilidades, desarrollando estrategias, respetando al otro y descentrándose para integrarse en grupos o parejas. Estos aprendizajes implícitos no generan resistencia, sino que motivan a los niños a experimentar juegos de mayor complejidad, creciendo tanto individual como socialmente.

### **El juego de reglas y el desarrollo de habilidades**

En el juego de reglas, estas son obligatorias y estructuran la actividad, fomentando destrezas cognitivas y sociales complejas, como:

- Habilidades sociales: Dialogar, negociar, resolver conflictos, cooperar, organizarse, tolerar la espera y la frustración, y desarrollar empatía.
- Habilidades cognitivas: Memoria, atención, reflexión, pensamiento matemático, y comprensión de tiempo y espacio.

### **Beneficios principales del juego de reglas:**

1. Desarrollo de habilidades comunicativas y lenguaje expresivo.
2. Fortalecimiento de la memoria, atención, reflexión y pensamiento matemático.
3. Adquisición de nociones de tiempo y espacio.
4. Creación de estrategias mentales aplicables a otros contextos.
5. Desarrollo de la responsabilidad y el autocontrol.
6. Identificación de dificultades en los niños mediante la observación.
7. Comprensión del mundo, autoconocimiento y desarrollo de la creatividad e imaginación.

El juego de reglas no solo es una forma de diversión, sino también una herramienta esencial para el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños.

Espinoza (2017) sostiene que es alrededor de los 3 años cuando surgen los primeros juegos de reglas, generalmente con la participación de un adulto o por

imitación al observar a niños mayores. Sin embargo, la aparición de estos juegos depende del entorno del niño, y aunque las primeras "normas" están presentes antes de la etapa de operaciones concretas, no son comprendidas plenamente. Entre los 4 y 5 años, los niños comienzan a desarrollar la capacidad de ponerse en el lugar de los demás, aunque el egocentrismo sigue predominando, lo que dificulta la reflexión y el pensamiento compartido. En esta etapa, los niños juegan juntos utilizando normas de manera inconsciente, sin interés en ganar, ya que el objetivo es simplemente continuar jugando. Las normas se siguen como parte del juego, pero son flexibles, egocéntricas y se modifican o incumplen según convenga, ya que los niños aún no tienen en cuenta las acciones de los demás y juegan principalmente por su cuenta.

### **Características y beneficios de los juegos reglados**

Según Educapeques (2021):

1. Permite que los niños puedan tener en cuenta el punto de vista de otro niño. Esto les ayuda a correrse de la postura egocéntrica característica antes mencionada.
2. Desarrolla el sentido de la responsabilidad, mediante el acogimiento de las reglas propias del juego.
3. Permite la comunicación entre los niños, promoviendo las relaciones interpersonales entre ellos.
4. Ayuda a que los niños reconozcan y acepten normas y leyes sociales.
5. Fomenta la creatividad ya que mediante el juego tradicional reglado es posible crear reglas o modificaciones nuevas, dándole así nuevos sentidos a los juegos.
6. Desarrolla habilidades en series numéricas, ordenación y clasificación, lo que estimula el pensamiento matemático a temprana edad.
7. Ayuda para que los pequeños incorporen nociones de tiempo y espacio.
8. Fomenta el desarrollo de las capacidades de expresión, comunicación y razonamiento.

## **Juego de construcción**

El juego de construcción puede definirse como “toda actividad que conlleva a la manipulación de objetos con la intención de crear algo, algo que sólo se crea en el imaginario del niño” (Córdova, 2019, p. 14). Se trata pues de una modalidad de juego que se caracteriza por posibilitar la exploración de determinados objetos o materiales a través de su manipulación.

El juego de construcción es una actividad en la que los niños crean, elaboran y recrean objetos mediante la manipulación de piezas, combinando lógica y emoción para alcanzar metas que les producen placer. Según Sarlé, Rodríguez y Rodríguez (2010), este tipo de juego permite a los niños desarrollar producciones complejas, caracterizadas por simetría y equilibrio, lo que contribuye al desarrollo de habilidades espaciales, motricidad fina y razonamiento matemático. Si bien no todos los maestros lo asocian directamente con el plan de estudios, resulta ser un recurso de aprendizaje fundamental. Esto se debe a que introduce ideas como formas geométricas, simetría y entendimiento del espacio, al tiempo que estimula la inventiva y la forma de pensar lógica.

Los juegos de construcción son perfectos para aprender, porque ayudan a mejorar las habilidades motoras, mentales y sociales. Rosas (2015) señala que estos juegos, que incluyen piezas con muchas opciones de armado, son muy queridos por los niños y están presentes en gran parte de su niñez. Desde su primer año, los niños tocan y experimentan con cosas, pero es cerca de los cinco años cuando se vuelven muy buenos para unir, armar y crear cosas más grandes. Este proceso no solo divierte, sino que también le enseña al niño ideas de matemáticas y física (como equilibrio y gravedad), y ayuda a desarrollar habilidades como la organización, la calma y la solución de problemas. Los juegos de construcción brindan beneficios importantes, como afinar la coordinación ojo-mano, fortalecer la motricidad fina, estimular las habilidades visuales y espaciales, e introducir conceptos básicos de matemáticas y física.

Como bien dicen Álvarez y Seiz (2015), esta clase de juego fomenta conductas creativas y flexibles, permitiendo que los niños encuentren soluciones únicas a los problemas. A diferencia de otros entretenimientos, construir facilita la creación uniendo piezas, haciéndolo atractivo para todas las edades. También, permite que

los niños expresen emociones y pensamientos al manipular objetos, lo que aumenta su autoestima y seguridad. Además, contribuye a mejorar el lenguaje y la seguridad, preparando al niño para el futuro. En conclusión, el juego de construcción es una herramienta educativa valiosa que apoya el desarrollo integral del niño.

La creatividad en los niños en edad preescolar

Esquivias (2004), en su trabajo, analiza la creatividad indagando en su significado, sus raíces y los aportes más relevantes. La creatividad se describe como un camino mental complejo que implica generar ideas o productos novedosos y valiosos. Aunque ha sido una característica humana básica, su estudio formal es reciente, ganando auge en el siglo XX. Pensadores como Guilford, Torrance y Rogers impulsaron de manera significativa la comprensión de la creatividad, enfatizando su nexo con el pensamiento divergente, la innovación y la motivación individual. Además, se subraya que la creatividad no es solo para artistas o genios, sino una capacidad presente en todos, susceptible de ser desarrollada.

Desde sus inicios, la psicología ha explorado la creatividad desde diversas perspectivas, incluyendo el conductismo, el psicoanálisis, la Gestalt y el enfoque cognitivo. En la década de 1950, Guilford revolucionó el campo al diferenciar entre el pensamiento divergente y el convergente, explicando que la creatividad se evidencia en la soltura, la adaptabilidad y la novedad. Por otro lado, Torrance desarrolló herramientas para medir la aptitud creativa en los jóvenes, notando que aquellos con más inventiva suelen prosperar en la adultez. Rogers, adoptando una postura humanista, enfatizó la importancia de un ambiente de respaldo y autonomía para fomentar la expresión creativa (Esquivias, 2004).

En el ámbito educativo, la creatividad se ha transformado en un pilar para un aprendizaje significativo. Tal como indica Ballester (2002), las dinámicas didácticas ágiles y divertidas, que fomentan el surgimiento de ideas nuevas, son cruciales para impulsar la creatividad en los estudiantes. Además, se ha demostrado que los entornos de aprendizaje que promueven la autonomía, la colaboración y el respeto a las perspectivas individuales favorecen la expresión creativa. Esto sugiere que la creatividad no es solo una habilidad cognitiva, sino también un proceso influenciado por factores sociales y emocionales (Esquivias, 2004).

La creatividad se ha estudiado en su relación con la inteligencia, la personalidad y el entorno. Algunas investigaciones, como las de Torrance y Mac Kinnon, han demostrado que creatividad e inteligencia no siempre están relacionadas. Además, los individuos creativos suelen tener curiosidad, ser adaptables y conscientes de los problemas. También se ha comprobado que la creatividad puede fomentarse con tácticas específicas, como las propuestas por De Bono, quien creó métodos como "seis sombreros para pensar" para estimular el ingenio (Esquivias, 2004).

La inventiva se revela como algo intrincado, influenciado por factores cognitivos, emocionales, sociales y contextuales. Su estudio ha evolucionado desde ideas teóricas hasta aplicaciones prácticas en la enseñanza y los negocios. Aunque persisten dudas, se considera fundamental fomentar la imaginación desde la infancia para el desarrollo integral del individuo. La creatividad va más allá de la simple novedad, siendo también una habilidad que puede mejorarse y utilizarse en diversas circunstancias, buscando mejorar el bienestar personal y el progreso social (Esquivias, 2004).

En una conversación que sostuvo con Zerosei allá por 1981, Jean Piaget destacó que la creatividad alcanza su punto álgido en la primera infancia, sobre todo durante los dos primeros años de vida. En esta fase, los bebés demuestran una increíble destreza para crear sistemas de acción. Sin embargo, esta llama creativa suele disminuir con el paso del tiempo, afectada negativamente por métodos de enseñanza tradicionales que dan prioridad a la memorización en lugar de a la innovación. Piaget propuso que un esquema educativo dinámico, que anime a los niños a experimentar y a encontrar soluciones por su cuenta, podría potenciar la creatividad. Además, notó que el adulto promedio tiende a ser menos creativo que un niño, aunque los científicos logran mantener una creatividad similar a la infantil. Para Piaget, el niño se anticipa al hombre sabio, pues construye sus propias ideas para entender el mundo, mostrando una adaptación biológica parecida a la que estudió en moluscos (Piaget, 1981).

## **Relación entre el juego y la creatividad**

Aquino y Sánchez (2004) analizan la conexión entre jugar y la capacidad de crear, destacando lo esencial que es para el crecimiento infantil. Desde una perspectiva constructivista, hacen hincapié en que el juego es clave para el desarrollo de los pequeños, ya que fomenta el explorar, el uso de la imaginación y el resolver problemas. Sin embargo, en el ámbito de la educación, el juego se ha malinterpretado, considerándose como un trabajo disfrazado o como un sustituto de la educación en sí. Los autores sugieren que el juego debe incluirse en las aulas, sin reemplazar otras actividades, y que los profesores deben tratar de que cada tarea sea interesante y divertida, sin importar si es lúdica o no.

Entendido como una actividad placentera y libremente elegida, el juego se manifiesta de diversas maneras, incluyendo la competencia, los juegos de azar, la imitación y la exploración de sensaciones intensas (Caillois, 1986). Piaget (1979) identificó tres etapas en la evolución del juego: la de práctica, la simbólica y la de normas. Durante la fase sensoriomotriz, el juego de práctica ayuda a los niños a relacionarse con su entorno mediante la repetición de acciones. En la fase preoperacional, el juego simbólico ofrece a los niños la oportunidad de recrear el mundo a través de la fantasía, lo que facilita la comprensión de los papeles sociales y el manejo de desafíos emocionales. Finalmente, el juego de reglas, que continúa en la edad adulta, exige la internalización de las normas sociales y el cumplimiento de reglas predefinidas (Aquino y Sánchez, 2004).

Por otro lado, la creatividad se entiende como una habilidad que todos poseemos, si bien su desarrollo depende del entorno y la educación que recibimos. Los expertos ponen en duda que la creatividad sea un regalo exclusivo de gente con talento y subrayan que se puede impulsar con la práctica y el juego. Winnicott (1992) señala que el juego es un espacio entre lo real y lo imaginario, donde el niño puede probar y crear ideas nuevas libremente. La creatividad no es solo cosa de artistas, sino que se manifiesta en la capacidad de resolver problemas y adaptarse a diferentes situaciones (Aquino & Sánchez, 2004).

Aquino y Sánchez (2004) hacen hincapié en la relación que existe entre el juego y la capacidad de crear, indicando que los juegos de imitación son un espacio perfecto para que los niños desarrollen su lado creativo, ya que les da la oportunidad de cambiar la realidad según sus deseos y necesidades. A través del

juego, los niños ponen a prueba ideas, roles y opciones, lo que mejora su capacidad para crear cosas nuevas. Además, el juego ayuda a que expresen sus emociones y dificultades, contribuyendo a su bienestar tanto emocional como mental. La creatividad que se muestra en el juego no es solo cosa de niños, sino que puede durar hasta la edad adulta, especialmente en aquellas personas que mantienen una actitud curiosa y lúdica.

Aquino y Sánchez de Bustamante (2004) resaltan cómo el juego y la inventiva son cruciales en el crecimiento de los niños, y lo mucho que importan en la educación. Sugieren que las escuelas deberían crear espacios donde los niños puedan investigar, inventar y solucionar problemas por sí mismos, evitando la rutina sin ideas o los modelos preestablecidos. La inventiva no es solo para algunos; todos pueden desarrollarla jugando y aprendiendo de forma activa. Esto ayuda a formar personas más completas y listas para los retos de la vida.

### **Definiciones de creatividad**

euronilla (2015) llevó a cabo una recopilación profunda de las distintas definiciones sobre creatividad, ordenándolas según su aparición a lo largo de la historia, lo cual facilita ver cómo ha cambiado la idea con el paso del tiempo. Tras revisar diversas explicaciones, seleccionamos un conjunto de cinco que resaltan las perspectivas clave sobre la creatividad. Estas ofrecen visiones distintas, aunque todas se enriquecen mutuamente.

Guilford (1952) describe la creatividad a través de habilidades específicas, tales como la fluidez verbal, la capacidad de adaptación, la originalidad y una forma de razonamiento que considera múltiples alternativas. Su perspectiva destaca que la creatividad no se limita a unos pocos, sino que es una aptitud inherente a todos, aunque manifestada de manera diversa. Esta idea subraya las facultades intelectuales y la posibilidad universal de ser creativo.

Torrance (1965) plantea que la creatividad es un proceso dinámico que involucra identificar dificultades, formular hipótesis, investigar opciones diversas y comunicar los resultados obtenidos. Su análisis pone de relieve el carácter progresivo de la creatividad, señalando que implica no solo generar ideas, sino también resolver los problemas de manera efectiva y difundir las soluciones encontradas.

Amabile (1983) nos ofrece una visión enriquecida, concibiendo la creatividad como algo que surge al combinarse las características personales, las habilidades cognitivas y los factores contextuales. Esta interpretación expande el concepto al integrar componentes externos, como el contexto social y las repercusiones del entorno, sugiriendo que la creatividad no es únicamente una aptitud intrínseca, sino también algo moldeado por el contexto.

Csíkszentmihályi (1996) entiende la creatividad por el impacto que genera, señalando que abarca actos, ideas o productos que modifican un campo ya establecido o que construyen uno totalmente nuevo. Esta perspectiva destaca la relevancia y el valor de la creatividad, entendiéndola no solo como un proceso personal, sino como una fuerza que provoca transformaciones significativas en un contexto específico.

Finalmente, Robinson (2009) simplifica la idea, explicando que la creatividad es el proceso de generar ideas originales y de gran utilidad. Su explicación destaca dos aspectos fundamentales: la novedad y el valor, enfatizando que la creatividad no reside únicamente en lo inusual, sino también en la practicidad o relevancia de las ideas producidas.

Al considerar todas estas perspectivas en conjunto, obtenemos una visión integral de la creatividad, que abarca tanto las habilidades mentales y nuestros procesos de pensamiento, como la influencia del entorno que nos rodea y nuestra propia repercusión en la comunidad. Mientras que Guilford y Torrance ponen el foco en las habilidades y los caminos individuales, Amabile y Csíkszentmihályi añaden elementos del contexto y de la sociedad. Robinson, por otro lado, resume la creatividad como la creación de ideas que son tanto nuevas como importantes. Estas formas de ver el tema, que se complementan entre sí, hacen que entendamos mejor la creatividad como algo que tiene muchas partes y es complicado.

## **Dimensiones de la creatividad**

### **Desarrollo cognitivo**

La evolución cognitiva representa la forma en que las personas construyen su saber, valiéndose del aprendizaje y de lo vivido; abarca facultades como el recuerdo, el habla, la manera de ver las cosas, la solución de dilemas y la organización. Este camino nace del deseo propio de conectar y ser parte del mundo que nos rodea, y se une a la facilidad natural de ajustarse y acoplarse al contexto. No se limita a la inteligencia o al coeficiente intelectual; más bien, es una característica inherente al individuo. Sin embargo, esta trayectoria puede verse afectada por nociones establecidas, las cuales distorsionan nuestra percepción del entorno, generalmente consideradas errores en la interpretación de información (Luján, 2016).

Mihály Csíkszentmihályi plantea que las personas de mentalidad innovadora muestran características muy particulares que parecen contradecirse. Por un lado, están llenas de energía y de preguntas, invirtiendo muchísimo tiempo y entusiasmo en lo que les apasiona, pero también pueden ser muy reflexivas y tranquilas. Son muy inteligentes, manteniendo una actitud de asombro y curiosidad como si fueran niños. Además, combinan alegría y perseverancia, mostrándose joviales, pero también siendo muy constantes en su trabajo. Estas personas son idealistas con los pies en la tierra, capaces de crear soluciones originales sin perder de vista la realidad, uniendo características de extroversión e introversión, disfrutando tanto de estar con otros como de la soledad para analizar sus pensamientos. A pesar de estar contentas con sus logros, son humildes y valoran el trabajo de los demás, desafiando los roles de género tradicionales y mostrando una mezcla de sensibilidad y fortaleza. Finalmente, sienten pasión, pero a la vez evalúan su trabajo, mostrándose abiertas a nuevas experiencias y encontrando felicidad en el proceso creativo, a pesar de los riesgos y desafíos que esto conlleva (Csíkszentmihályi, 1996).

De acuerdo con la investigación de López Martínez y Navarro Lozano (2010), la forma en que somos influye bastante en qué tan creativos podemos ser. Por ejemplo, las personas más sociables suelen tener ideas más originales y variadas.

Curiosamente, un poco de nerviosismo también puede ayudar a que seamos más creativos. Asimismo, si somos personas estables emocionalmente, sensibles y con ganas de emprender cosas nuevas, es más probable que nuestra creatividad se desarrolle mejor. (López Martínez & Navarro Lozano, 2010).

De La Torre (2003) argumenta que la creatividad, nacida en el siglo XX, ha cambiado: de ser vista como algo individual a un hecho social. Antes ligada a la imaginación y a solucionar problemas, hoy se ve como algo colectivo que va más allá de lo personal e influye en la sociedad. Ser creativo no es solo tener ideas nuevas, sino usarlas de forma ética y útil para la comunidad. Esta visión social de la creatividad se ve en su forma alocéntrica, ética y diversa, donde trabajar juntos y resolver problemas difíciles es clave. Asimismo, la capacidad de innovar de forma inesperada surge cuando las cosas se complican, probando que los aprietos pueden ser un estímulo para la creatividad.

En su estudio, Muñoz Sánchez (2021) explora la relevancia del ingenio frente a panoramas complejos, como la crisis de salud del COVID-19, enfatizando su papel crucial para encarar desafíos sociales y educativos. La inventiva, entendida como una destreza humana adaptable y en desarrollo, ha de impulsarse desde una perspectiva amplia e inclusiva, sumando las ciencias sociales, la enseñanza superior y el entorno cultural. El autor hace hincapié en que la inventiva no es solo una acción individual, sino que también simboliza un fenómeno social que demanda estrategias para resolver inconvenientes y transformar contextos.

## **2.2 Antecedentes**

Villamizar (2021) examina de qué manera las estrategias dinámicas, que toman en cuenta los juegos y lo que les gusta a los chicos de 5 a 6 años en el jardín de infancia, se pueden emplear para fomentar un aprendizaje valioso, cooperativo y donde todos participan. Estas tácticas, donde la indagación, el hallazgo y la diversión son cruciales, transforman a los alumnos en los protagonistas y a los docentes en los que acompañan el trayecto formativo. En el curso de transición, que es obligatorio en la enseñanza reglada, se pusieron en práctica enfoques como el aprendizaje por proyectos, donde los niños desarrollan un resultado tangible, y el aprendizaje basado en la resolución de enigmas, promoviendo la reflexión colectiva interactiva. Tras adaptar los programas educativos e integrar estas

estrategias en las aulas convencionales, se constató que estos métodos proporcionan un aprendizaje significativo que perdura en la vida de los alumnos, marcando un hito importante en su desarrollo. El estudio concluye que estas estrategias no solo optimizan las tareas educativas cotidianas, sino que además refuerzan la creación de nuevos conocimientos a partir de las ideas previas de los niños.

En su estudio, Salazar y su equipo (2022), titulado "El juego libre para el control de la agresividad en niños de 5 años", exploran el problema de las actitudes agresivas en el ámbito escolar, resaltando la necesidad de usar enfoques que aminoren tales riesgos y construyan un entorno educativo más ameno. El objetivo fue indagar cómo el Programa de Juego Libre impacta en la gestión de la agresividad en niños de cinco años. Usando un diseño cuasiexperimental y con la participación de 50 niños, se recurrió a un cuestionario para obtener información. Los resultados mostraron que los juegos organizados y en equipo contribuyen de manera importante a reducir las actitudes agresivas, fomentar las conductas sociales y académicas positivas, y prevenir problemas en el aprendizaje. En conclusión, el estudio subraya la utilidad del juego libre como una herramienta para mejorar el ambiente escolar y el desarrollo integral de los niños.

En su estudio de 2023, Sánchez indagó en el potencial del juego no estructurado para fomentar la inventiva y la fantasía en el proceso educativo, sobre todo luego de los desafíos que planteó la crisis sanitaria global. Su obra, titulada "Creatividad e imaginación en los procesos de aprendizaje mediante la implementación del juego libre como metodología activa dentro del aula", examinó cómo el confinamiento, las plataformas digitales y ciertos contenidos en línea afectaron de forma adversa la capacidad innovadora de los más jóvenes. Gracias a un análisis exhaustivo y con la participación activa de los alumnos, Sánchez halló que estos inconvenientes afectaron el desempeño académico en la escuela Benedicto XVI. Para comprender mejor la situación, empleó instrumentos como la evaluación de la creatividad y bitácoras. Como posible solución, llevó a cabo doce encuentros de juego no dirigido enfocados en la razón lógica, el habla y la expresión artística. Estas reuniones resultaron ser sumamente provechosas para estimular la imaginación, la capacidad de crear y el interés por las asignaturas esenciales. Si bien estas sesiones son insuficientes para convertir el juego libre en una costumbre permanente, probaron

que pueden contribuir a atenuar las consecuencias de la pandemia y el uso desmedido de la tecnología. Por otro lado, se percibió una merma del agobio en el aula y una mejora en la capacidad de atención, la concentración y el comportamiento. En síntesis, el juego libre se manifiesta como un recurso valioso que impulsa a los niños a investigar, a manifestarse y a sentirse integrados en un grupo, preparándolos para su vida diaria y despertando su entusiasmo por aprender al otorgarles un rol protagónico en su formación.

Espinosa (2023) pone de manifiesto la insuficiencia de espacios y recursos lúdicos en la primera infancia, y cómo esto influye en el desarrollo infantil. Su investigación resalta la importancia de un aprendizaje ambiental a través del juego, al igual que la trascendencia de una estimulación temprana para fortalecer las habilidades cognitivas, la inventiva, el pensamiento lógico-matemático y las habilidades sociales. Resulta esencial mejorar las metodologías pedagógicas, generar estrategias innovadoras y crear ambientes físicos acogedores que fomenten el juego libre y la interacción social. La emergencia sanitaria ha exacerbado estos problemas, limitando las oportunidades de juego y socialización, lo que exige soluciones integrales que combinen la instrucción presencial con la virtual, aunando los esfuerzos de padres, docentes y autoridades educativas. De cara al futuro, se propone adoptar enfoques educativos que integren el juego y la exploración, diseñar entornos de aprendizaje seguros para todos y promover el uso de las tecnologías de la información, sin olvidar el desarrollo de las competencias emocionales en los niños.

Segarra y su equipo (2023) plantean en su investigación una nueva forma de impulsar la creatividad en los niños pequeños: el juego libre guiado. En su análisis, cuestionan los modelos educativos de hoy, pues creen que se enfocan demasiado en repetir información, lo cual impide que los niños exploren ideas originales, algo crucial para ser creativos. Basándose en teorías de Vygotsky, Guilford y Bono, entre otros, los autores introducen el concepto de juego libre inducido, que difiere del juego espontáneo y dirigido al controlar variables del entorno (espacio, tiempo, materiales, rol del adulto, etc.) para estimular la creatividad sin necesidad de entrenamiento previo. El método se aplicó a 60 profesores en formación mediante siete sesiones estructuradas en tres fases: juego libre, entrenamiento en escuchas y verbalizaciones. Los resultados, evaluados con la prueba t de Student, mostraron

diferencias significativas entre las mediciones pre y post-entrenamiento, confirmando un cambio en las concepciones de los docentes sobre cómo favorecer la creatividad, con un 97% de los participantes reconociendo que el juego libre inducido genera más actos creativos. Las conclusiones destacan que los docentes en formación tienen creencias erróneas que pueden bloquear la creatividad, por lo que es esencial un entrenamiento previo para evitar interferencias negativas en el proceso creativo de los niños. El juego guiado surge como una herramienta valiosa y singular para impulsar el pensamiento original, crucial para la creatividad. De esta manera, se atienden las exigencias educativas actuales, resaltando la importancia de capacitar a los maestros en métodos prácticos que estimulen la manifestación creativa infantil.

Las investigaciones revisadas ofrecen fundamentos teóricos, metodológicos y prácticos cruciales para diseñar un estudio que explore el vínculo entre el juego no estructurado y la creatividad en niños de cinco años. Villamizar (2021) destaca cómo las estrategias activas, tales como el aprendizaje basado en proyectos y la resolución de problemas, promueven un aprendizaje profundo y colaborativo a través del juego, lo cual respalda la idea de que el juego espontáneo es fundamental para desarrollar la creatividad. Salazar et al. (2022) revelan que el juego no dirigido no solo reduce las conductas agresivas, sino que también promueve habilidades sociales positivas y académicas, lo que insinúa una conexión entre el juego libre y el desarrollo integral, incluyendo la creatividad. Sánchez (2023) presenta evidencia de cómo el juego espontáneo puede mitigar los efectos negativos del aislamiento y el uso excesivo de la tecnología, mejorando la imaginación, la creatividad y el rendimiento escolar, lo que refuerza la importancia de considerar el contexto emocional y social al diseñar estudios sobre relaciones. Espinosa (2023) enfatiza la necesidad de espacios y materiales apropiados para el juego libre, señalando que su ausencia restringe el desarrollo mental, creativo y social, lo que indica que las condiciones ambientales son variables clave que deben monitorearse en una investigación de relaciones. Finalmente, Segarra et al. (2023) proponen el concepto de juego libre supervisado, demostrando que la manipulación de las variables del entorno (espacio, tiempo, materiales, rol del adulto) puede potenciar la creatividad sin necesidad de capacitación previa, lo que proporciona una base sólida para diseñar intervenciones y evaluar su efecto. En resumen, estos estudios ofrecen un

respaldo teórico y empírico para investigar la relación entre el juego espontáneo y la creatividad en niños de cinco años, destacando la relevancia de variables como el rol del docente, las condiciones del entorno y las estrategias activas, y sugiriendo que el juego libre no solo fomenta la creatividad, sino que también influye en otros aspectos del desarrollo infantil, lo cual enriquece el enfoque de relaciones al permitir analizar múltiples dimensiones del fenómeno en cuestión.

En el estudio de Flores (2022), llamado "El juego libre por áreas y el fomento de la creatividad en niños de 5 años en la I.E.I 663 Los Pinos – Barranca", se buscó identificar cómo se vincula el juego libre en diferentes áreas con el desarrollo creativo en niños de 5 años, usando un método descriptivo y correlacional. Se estudió a un total de 103 niños, tomando una muestra de 52 alumnos, y se utilizó una hoja de observación llenada por los profesores para juntar la información. Los resultados indicaron una relación positiva y de buena intensidad entre el juego libre por áreas y el desarrollo de la creatividad, resaltando una buena intensidad en el área del hogar y una intensidad moderada en el área de dramatización, aunque esta última también mostró una buena relación en otro análisis. Finalmente, el estudio demostró que el juego libre por áreas, sobre todo en el hogar y la dramatización, afecta de manera positiva el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años.

En su estudio, Francisco (2023) exploró la conexión entre el juego no estructurado y la inventiva en chicos de cuatro a cinco años. El propósito principal de su trabajo, llamado "El juego libre y la creatividad en niños de cuatro a cinco años", fue descubrir si existía un vínculo entre estos dos elementos en los alumnos del colegio N° 1783 Santa Rosa de Panakiari – Rio Negro – Satipo en 2023, motivado por ciertas carencias en el fomento de la creatividad en el aula. A través de métodos novedosos y dinámicas centradas en el juego sin reglas, se intentó potenciar la capacidad creativa de los pequeños. Los datos revelaron un índice de correlación de Spearman de 0.853, señal de una relación clara y beneficiosa entre el juego libre y la creatividad. Este hallazgo se vio reforzado por un valor p de 0.000 (inferior a 0.05), lo que justificó descartar la hipótesis nula y validar la hipótesis alternativa con un nivel de confianza del 95%. Adicionalmente, se identificaron lazos positivos fuertes entre el juego libre y facetas concretas de la creatividad, como la

singularidad (índice de 0.771) y la ejecución (índice de 0.831), confirmando que el juego libre tiene un peso importante en el desarrollo creativo de los niños en el centro educativo analizado.

El trabajo de Reyes y Venturo (2024), titulado "*Juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin-2024*", realizado para obtener la licenciatura en Educación Inicial y Arte de la UNJFSC, Huacho, tuvo como objetivo analizar la relación entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años. El estudio fue de tipo descriptivo, correlacional y no experimental, con una población y muestra de 97 estudiantes de la I.E.I. N° 329. Se utilizó un cuestionario como instrumento principal para evaluar ambas variables. Las conclusiones indicaron una relación de intensidad moderada entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad, específicamente en aspectos como la preparación, incubación, iluminación, y verificación y elaboración de ideas creativas. Estos hallazgos resaltan la importancia del juego libre como una herramienta que contribuye, aunque de manera moderada, al fomento de la creatividad en los niños de educación inicial.

Gil y Vera llevaron a cabo un estudio en 2024 que buscaba entender cómo el juego sin estructura se vincula con la creatividad en niños de 5 años que asistían a la Institución Educativa N°112, Florencia de Mora, durante el año 2021. Utilizando un enfoque cuantitativo, una investigación aplicada de diseño no experimental, descriptivo-correlacional y de corte transversal, se trabajó con una muestra censal de 26 niños. Se emplearon guías de observación para el juego libre y la creatividad, validadas por expertos. Los resultados mostraron una relación significativa y de alta intensidad entre ambas variables ( $Rho = 0.887^{**}$ ,  $Sig. = 0.000$ ), aceptándose la hipótesis de investigación y rechazándose la hipótesis nula. Además, se identificó que el nivel predominante en el juego libre y la creatividad fue el nivel medio, con un 38% en ambos casos.

Los estudios revisados aportan evidencia sólida y consistente sobre la relación positiva entre el juego libre y el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años, lo cual es fundamental para la presente investigación en la I.E. Santa Rosa de Lima, Corrales, Tumbes. Flores (2022) destaca que el juego libre en sectores como el hogar y la dramatización influye significativamente en la creatividad, con una

intensidad buena, lo que sugiere que estos espacios pueden ser clave para fomentar la expresión creativa. Reyes y Venturo (2024) refuerzan esta idea al encontrar una relación moderada entre el juego libre y la creatividad, resaltando su importancia en aspectos como la preparación, incubación y elaboración de ideas, lo que indica que el juego libre no solo estimula la creatividad, sino que también estructura procesos cognitivos.

Guevara (2020) aporta evidencia clara que demuestra que un plan basado en el juego no dirigido mejora la fluidez, la capacidad de adaptación y la generación de ideas innovadoras. Esto refuerza la opción de replicar estrategias similares en distintos contextos educativos. Francisco (2023) y Gil y Vera (2024) respaldan estas ideas, revelando conexiones significativas y positivas entre el juego espontáneo y la creatividad, con una intensidad considerable. Esto reafirma que dicha relación no es mera coincidencia, sino que se apoya en datos estadísticos robustos. En síntesis, estos estudios proporcionan un marco teórico y metodológico valioso para esta indagación, enfatizando la noción de que el juego libre es una herramienta efectiva para fomentar la creatividad en infantes de cinco años.

Mejía (2022) En su estudio, Mejía examina cómo el juego impulsa las habilidades motoras amplias en infantes de cinco años. Pone de relieve que actividades lúdicas, sobre todo al exterior, los recorridos de motricidad y las actividades en equipo, fomentan la evolución física, afectiva y colectiva. El análisis recalca la función clave del profesor y los padres en la creación de un ambiente de diversión que impulse el bienestar total del infante. Llega a la conclusión de que el juego es fundamental para el crecimiento motriz, mental y social, y debe ser un elemento clave en los métodos de enseñanza.

Merino (2022) profundiza en cómo el juego impacta el aprendizaje infantil en la etapa inicial. Subraya que el juego, siendo algo natural y divertido, impulsa la imaginación, la autonomía y el conocimiento. Su investigación plantea que los niños no requieren guía para jugar, puesto que inventan sus propios juegos y así aprenden. A su vez, propone que las clases de educación inicial tengan zonas temáticas que permitan a los niños decidir con quién y cómo jugar.

Velásquez (2024) realizó una indagación que examina cómo el juego espontáneo en diferentes áreas influye en la capacidad creativa de niños de 4 años en un centro educativo de Tumbes. Su estudio adoptó una metodología cuantitativa con un esquema no experimental, empleando la observación y una lista de verificación en una muestra de 27 infantes. Los hallazgos corroboran una conexión importante entre el juego libre en zonas como construcción, biblioteca, arte y hogar, y el fomento de la creatividad, descartando así la hipótesis inicial. Esto señala que el juego espontáneo en espacios concretos estimula la creatividad infantil.

Se coincide en resaltar la importancia del juego en el desarrollo infantil, aunque cada uno se enfoca en aspectos diferentes: Velásquez en la creatividad, Mejía en la motricidad gruesa y Merino en el aprendizaje. Todos subrayan que el juego es una herramienta pedagógica esencial que favorece el desarrollo integral de los niños, ya sea a través de la exploración, la interacción social o la libertad de elección. Las investigaciones también señalan que un ambiente de aprendizaje debería promover el juego sin estructura y natural, dado que este no solo incentiva capacidades concretas (como la imaginación o el movimiento), sino que también ayuda al desarrollo emocional y social de los más pequeños. En resumen, estas investigaciones apoyan la noción de que el juego debería ser una parte fundamental en los métodos de enseñanza, sobre todo al principio.

### III. MÉTODOS Y MATERIALES

#### 3.1 Hipótesis

##### Hipótesis de Trabajo (H<sub>1</sub>)

Existe una relación significativa entre el tiempo de juego libre y el desarrollo de la creatividad en niños de cinco años de la Institución Educativa Pública No. 002 - Santa Rosa De Lima, Corrales, en el año 2025.

Variables de estudio

- **VI:** Tiempo de juego libre de los niños de cinco años en la Institución Educativa Pública No. 002 - Santa Rosa De Lima, Corrales, en el año 2025.
- **VD:** Desarrollo de la creatividad de los niños de cinco años en la Institución Educativa Pública No. 002 - Santa Rosa De Lima, Corrales, en el año 2025.

##### 3.1.1 Definición conceptual y operacional de las variables

###### Definición conceptual

El tiempo de juego libre es una actividad fundamental en el desarrollo infantil, caracterizada por ser voluntaria, espontánea y dirigida por los propios niños, que les permite acceder libremente a los sectores del aula o patio para proponer y desarrollar sus propios juegos, fomentando así su imaginación, creatividad y autonomía. Según el Ministerio de Educación (2009-2010-2025), esta práctica se establece como un momento pedagógico permanente, con una duración de 60 minutos, y puede realizarse tanto en el aula como en espacios exteriores como el patio del jardín. En el ciclo II, el juego libre en sectores se integra en la organización del tiempo junto con las actividades permanentes y el desarrollo de la unidad didáctica, adaptándose al ritmo, intereses y potencialidades de cada grupo de niños y niñas, lo que refleja la importancia de estructurar el tiempo educativo de manera flexible y centrada en las necesidades individuales de los infantes.

### **Definición operacional**

Para valorar el rato que los pequeños de cinco años invierten jugando sin directrices, se examina su desempeño en actividades lúdicas espontáneas. Se ponen bajo la lupa tres clases de juego: el imitativo (donde encarnan papeles, usan cosas como símbolos y echan a volar su imaginación), el reglado (que implica entender y seguir normas, esperar su turno y solucionar problemas) y el constructivo (que requiere usar materiales, ser creativo y no rendirse fácilmente). Estas maneras de actuar se apuntan en una planilla usando una escala que va del 1 al 4, siendo 1 equivalente a "nunca" y 4 a "siempre".

## Operacionalización de la Variable Juego Libre en Niños de Cinco Años

Variable	Dimensión	Indicadores	Instrumento	Escala
Tiempo de juego libre	Juego simbólico	Imitación de roles. Uso de objetos simbólicos. Creatividad en la narrativa.	Ficha de observación	1 = Nunca: No se observa la conducta. 2 = A veces: La conducta se observa ocasionalmente. 3 = Frecuentemente: La conducta se observa con regularidad. 4 = Siempre: La conducta se observa en todo momento.
	Juego reglas	deComprensión de reglas. Respeto de turnos. Resolución de conflictos.	Ficha de observación	1 = Nunca: No se observa la conducta. 2 = A veces: La conducta se observa ocasionalmente. 3 = Frecuentemente: La conducta se observa con regularidad. 4 = Siempre: La conducta se observa en todo momento.
	Juego de construcción	Uso de materiales. Creatividad en la construcción. Persistencia en la tarea.	Ficha de observación	1 = Nunca: No se observa la conducta. 2 = A veces: La conducta se observa ocasionalmente. 3 = Frecuentemente: La conducta se observa con regularidad. 4 = Siempre: La conducta se observa en todo momento.

### **Definición conceptual de creatividad**

La creatividad en los niños en edad preescolar es un proceso cognitivo complejo que implica la generación de ideas, soluciones o productos novedosos y valiosos. Este proceso está influenciado por factores cognitivos, personales, sociales y ambientales (Esquivias, 2004; Aquino & Sánchez, 2004).

### **Definición operacional**

La creatividad en los niños en edad preescolar se define operacionalmente como la capacidad observable y medible de generar ideas, soluciones o productos novedosos y valiosos, evaluada a través de factores cognitivos (fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración), personales (curiosidad, persistencia y apertura a la experiencia) y sociales (interacción colaborativa, expresión emocional y adaptación al entorno). Se mide utilizando una ficha de observación

### Operacionalización de la Variable Creatividad en Niños de 5 Años

Variable	Dimensión	Indicadores	Instrumento	Escala de Medición
Creatividad de los niños de cinco años	<b>Cognitivos</b>			
	- Fluidez	Número de ideas o respuestas generadas en una tarea específica.	Ficha de observación	Escala numérica: Cantidad de respuestas válidas.
	- Flexibilidad	Variedad de categorías o tipos de ideas producidas.		Escala numérica: Número de categorías distintas.
	- Originalidad	Grado de novedad o singularidad de las ideas o soluciones propuestas.		Escala cualitativa: Baja, media, alta originalidad (basado en rareza estadística).
	- Elaboración	Nivel de detalle o complejidad en las respuestas o productos creados.		Escala cualitativa: Bajo, medio, alto nivel de detalle.
	<b>Personales</b>			
	- Curiosidad	Frecuencia con la que el niño explora, pregunta o muestra interés por lo nuevo.	Escala Likert: 1 (nunca) a 5 (siempre).	
	- Persistencia	Capacidad para mantener el esfuerzo en una tarea creativa a pesar de dificultades.	Escala Likert: 1 (nunca) a 5 (siempre).	
	- Apertura a la experiencia	Disposición a probar nuevas actividades, ideas o formas de hacer las cosas.	Escala Likert: 1 (nunca) a 5 (siempre).	
	<b>Sociales</b>			
- Interacción colaborativa	Capacidad para trabajar en equipo, compartir ideas y construir sobre las propuestas de otros.	Escala Likert: 1 (nunca) a 5 (siempre).		
- Expresión emocional	Grado en que el niño utiliza la creatividad para expresar emociones o resolver conflictos.	Escala Likert: 1 (nunca) a 5 (siempre).		

---

- Adaptación al entorno      Habilidad para aplicar soluciones creativas en contextos sociales (juegos grupales, actividades escolares).

Escala Likert: 1 (nunca) a 5 (siempre).

### 3.2 Tipo de investigación

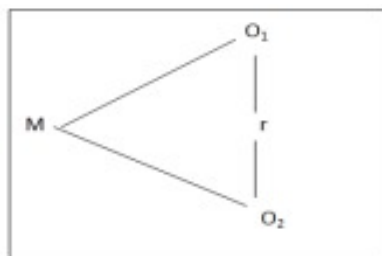
La investigación se clasificó como de tipo básica, puesto que su objetivo principal consistió en describir hechos o fenómenos tal como se concibieron, enfocándose en aspectos teóricos sin considerar elementos prácticos. De acuerdo con Escudero (2017), este tipo de investigación busca generar o modificar conocimientos científicos.

El nivel de la investigación se clasificó como descriptivo correlacional, ya que tuvo como objetivo describir cómo se presentaron el juego libre y la creatividad en los niños de cinco años. Hernández et al. (2018) aclararon que los estudios descriptivos se centran en retratar la realidad de determinados objetos o grupos, mientras que los estudios correlacionales analizan la relación entre dos o más variables. El método que se utilizó fue el hipotético-deductivo, el cual permitió deducir la relación entre las variables de juego libre y creatividad. Según Hernández et al. (2018), este método ayuda a formular conclusiones basadas en las hipótesis planteadas.

### 3.3 Diseño de investigación

El diseño seleccionado para esta investigación fue el diseño no experimental correlacional, dado que su objetivo fue describir las relaciones existentes entre las variables juego libre y creatividad. En relación con esto, Hernández y Mendoza (2018) sostienen que los estudios no experimentales no implican una manipulación intencional de las variables, sino que se limitan a recolectar los datos tal como se presentaron. Por otro lado, los estudios correlacionales describen la relación entre dos o más conceptos en un momento específico.

**Esquema:**



**Donde:**

M= Muestra

O<sub>1</sub>= Tiempo de juego libre

O<sub>2</sub>= Creatividad

R= Relación entre el tiempo de juego libre y creatividad

### 3.4 Población y muestra

#### 3.4.1 Población

Según Tamayo (2003), una La población se describe como un conjunto de individuos. sobre los cuales el investigador busca obtener información específica mediante una investigación.

#### Tabla 1

*La población estuvo constituida por 55 estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Santa Rosa de Lima”, Corrales, Tumbes, 2025.*

<b>AULA COLOR-TURNO</b>	<b>NIÑOS</b>	<b>NIÑAS</b>	<b>Total</b>
CELESTE-MAÑANA	6 NIÑOS	8 NIÑAS	14
ANARANJADA-MAÑANA	12 NIÑOS	12 NIÑAS	24
ANARANJADA- TARDE	11 NIÑOS	8 NIÑAS	19
	29	28	57

*Nota: Número de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Santa Rosa de Lima”, Corrales, Tumbes, 2025.*

#### 3.4.2 Muestra

La muestra representa un componente dentro de la población general, siendo el grupo específico en el que se realizará el estudio Parra (2003)

**Tabla 1**

*La muestra estuvo constituida por 19 estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Santa Rosa de Lima”, Corrales, Tumbes, 2025.*

<b>AULA COLOR-TURNO</b>	<b>NIÑOS</b>	<b>NIÑAS</b>	<b>Total</b>
ANARANJADA-TARDE	11 NIÑOS	08 NIÑAS	19
	11	08	19

*Nota: Lista de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Santa Rosa de Lima”, Corrales, Tumbes, 2025.*

### **3.4.3 Criterios de inclusión y exclusión**

#### **Criterios de Inclusión**

El estudio estableció criterios de inclusión específicos para definir la población de investigación. La selección de participantes consideró únicamente a niños y niñas de cinco años de edad que asistieron a la institución educativa pública en Corrales durante el año 2025. Un requisito fundamental fue la obtención del consentimiento informado, firmado por los padres o tutores legales, que autorizó la participación de los menores en el proceso investigativo. Asimismo, se excluyó a aquellos niños que presentaron diagnósticos confirmados de trastornos del desarrollo o discapacidades cognitivas, ya que estas condiciones pudieran afectar su desempeño en las actividades de juego libre o en la evaluación de la creatividad. Finalmente, se priorizó la participación de estudiantes que asistieron regularmente a las actividades escolares y que estuvieron presentes durante todo el período establecido para la recolección de datos, con el fin de garantizar la consistencia de la información recopilada.

#### **Criterios de exclusión**

Para delimitar la muestra de estudio, se aplicaron criterios de exclusión específicos. Se excluyó a los niños y niñas que no cumplieron con el rango de edad establecido de cinco años, así como a aquellos cuyos padres o tutores legales no autorizaron su participación mediante el consentimiento informado. Tampoco se incluyó a los menores con diagnósticos de trastornos del desarrollo, discapacidades cognitivas o físicas que pudieran limitar su participación en las actividades de juego libre o en las evaluaciones de creatividad. Se dejó fuera del estudio a quienes faltaron mucho

mientras se recogían los datos. Tampoco se tuvo en cuenta a los alumnos que no terminaron los juegos ni las pruebas de imaginación por razones personales o familiares.

#### **3.4.4 Consideraciones éticas**

Durante la ejecución de la investigación en la escuela con infantes de cinco años, se tomaron en cuenta normas éticas estrictas para amparar a los involucrados, considerados delicados. Esto abarcó el conseguir antes el permiso informado redactado por los padres o encargados legales, a quienes se les brindó información detallada acerca de las metas, métodos, probables peligros y ventajas del estudio. A la vez, pese a que los niños eran pequeños, se intentó obtener su aprobación oral durante las tareas, valorando siempre su deseo de tomar parte o salirse cuando quisieran. Se aseguró la privacidad de los datos íntimos usando claves sin nombre al tratar la información. El esquema metodológico impidió todo paso que pudiera generar incomodidad física o mental a los involucrados, dando preferencia en cada instante a su bienestar total.

#### **3.4.5 Técnicas e instrumento de investigación**

##### **3.4.5.1 Técnica**

En esta investigación, el propósito esencial reside en identificar cómo se vincula el lapso dedicado al juego espontáneo con la capacidad creativa de los infantes de cinco años. Con ese fin, se optó por la vía de la observación como método para allegar datos que nutran el estudio. Arias (2020) aclara que las técnicas son los caminos o modos empleados para recabar información, y menciona la encuesta, la entrevista y la observación como ejemplos clave.

##### **3.4.5.2 Instrumento**

Para obtener la información requerida, se empleó un formulario de observación como la principal herramienta de indagación. Según Arias (2020), estos instrumentos son las herramientas que el investigador utiliza para examinar sucesos, fenómenos o cuestiones, así como para reunir datos sobre ellos, ya sea a través de medios digitales, en papel o con aparatos electrónicos. Aquí se plasmó de forma sistemática la información sobre las variables clave del estudio, centrándonos en reconocer conductas específicas y confirmar si aparecían o no en

las sesiones de análisis. Este instrumento facilitó un registro claro e imparcial de las manifestaciones de juego libre y de la inventiva infantil, mediante escalas de valoración ya testadas. El formato de análisis se concibió para anotar tanto los datos cuantitativos como cualitativos del actuar lúdico y creativo, simplificando así el posterior examen estadístico de la información recabada.

### **3.5.1 Método de investigación**

Para el desarrollo y redacción del informe se trabajó con los siguientes métodos de investigación:

**3.5.1.1 Método analítico:** Según lo expresado por Lopera, et al (2010), la metodología analítica se entiende como una vía para llegar a una deducción mediante la división de un suceso en sus elementos básicos (p.18). Esta herramienta resultó fundamental en la etapa de construcción de las bases teóricas de la investigación, ya que facilitó el examen detallado de la información disponible. Se procedió a aislar cada una de las secciones concernientes a las variables bajo estudio, con el objetivo de examinar en profundidad cada elemento. Este proceso analítico hizo más sencillo el reconocimiento de las dimensiones e indicadores que conformaban tanto la variable de juego libre como la de creatividad. Tal descomposición organizada posibilitó una interpretación completa de la naturaleza multifactorial de los sucesos analizados. La implementación de esta metodología garantizó un planteamiento riguroso y ordenado en el tratamiento conceptual de las variables, estableciendo así las bases para el posterior desarrollo metodológico del estudio.

### **3.5.1.2 Técnicas de procesamiento de información**

Después de seleccionar a quienes participarían en nuestra investigación, nos concentramos en alistar las herramientas para la recolección de información. Durante este trabajo, consideramos detenidamente los detalles cruciales de las variables analizadas, así como sus respectivos indicativos, y optamos por las formas de evaluación más adecuadas. Para construir estos instrumentos, dividimos cada variable en componentes que fueran fáciles de medir y de ver de primera mano. Elaboramos unas plantillas de observación particulares para apuntar las acciones de los participantes en las sesiones de juego y cómo manifestaban su inventiva. Adaptamos las escalas de medición para registrar tanto la frecuencia con

la que se daban ciertos comportamientos como la calidad de dichos comportamientos, procurando que los datos recopilados fueran fiables y susceptibles de ser comparados.

Asegurar que el instrumento sea válido. Tal como señala Méndez en 1995, la validez requiere una revisión minuciosa de cada frase en las hojas de observación, buscando asegurar su fiabilidad, conscientes de que varios elementos fuera de control podrían afectar su precisión. En este estudio, la validación de los instrumentos corrió a cargo de tres profesores con experiencia en educación infantil y métodos de investigación. Estos profesionales evaluaron si cada elemento era relevante, fácil de entender y consistente con las ideas teóricas que se estaban midiendo. La validación a través del juicio de expertos ayudó a mejorar los instrumentos y a confirmar que eran apropiados para el contexto y el grupo de personas estudiadas antes de usarlos.

Confiabilidad del instrumento. En lo que respecta a la confiabilidad, Chávez (2001) señaló que un instrumento, al ser administrado repetidamente a la misma persona, debería producir los mismos resultados. La confiabilidad de las fichas de observación se calculó mediante la aplicación del coeficiente Alfa de Cronbach, que determinó la consistencia interna de los ítems que medían cada dimensión. Este procedimiento estadístico permitió establecer el grado en que los diferentes ítems de un mismo constructo medían un concepto unidimensional. Los valores obtenidos superaron el umbral mínimo aceptable de 0.8, lo que indicó una confiabilidad satisfactoria para los fines de la investigación.

Análisis de datos. Tras la recolección de los datos de las variables, se creó una base de datos con las respuestas y se establecieron los baremos adecuados, generando tablas basadas en frecuencias y porcentajes simples. Esta información se utilizó para ofrecer una descripción detallada del estudio mediante estadísticos descriptivos como frecuencias y porcentajes. Para el análisis de la información se utilizó el software SPSS versión 27.0, que permitió realizar la prueba de normalidad para determinar si los datos presentaban una distribución normal. La hipótesis se evaluó mediante la correlación de Pearson, seleccionada de acuerdo con la naturaleza ordinal de los datos y la no parametricidad de su distribución.

## IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 4.1 Resultados

#### 4.1.1 Variable: Juego libre

**Tabla 1**

*Juego simbólico*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Bajo: Evidencia dificultades para imitar roles, usar objetos simbólicos o crear narrativas	1	5.3
Medio: Demuestra capacidad moderada para representar roles, utilizar objetos con función simbólica	6	31.6
Alto: Manifiesta dominio en la creación de escenarios complejos	12	63.2
Total	19	100.0

Nota: Ficha de observación para la variable: Tiempo de juego libre en niños de cinco años *Institución Educativa Inicial "Santa Rosa de Lima", Corrales, Tumbes, setiembre de 2025.*

#### **Interpretación**

De acuerdo con los datos de la tabla 1, la mayoría de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial "Santa Rosa de Lima" manifiesta un alto desarrollo en el juego simbólico, representando un 63.2% del total. Un 31.6% demuestra un nivel medio en esta capacidad, mientras que solo un 5.3% evidencia un nivel bajo con dificultades para imitar roles o usar objetos simbólicos. Estos resultados indican que, en general, los niños muestran una buena habilidad para crear escenarios complejos y narrativas durante el juego libre.

**Tabla 2***Juego de reglas*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Bajo: Presenta escasa comprensión de reglas	2	10.5
Medio: Comprende y sigue reglas básicas	4	21.1
Alto: Evidencia dominio de reglas complejas	11	57.9
Total	17	89.5
Sistema	2	10.5
	19	100.0

Nota: Ficha de observación para la variable: Tiempo de juego libre en niños de cinco años *Institución Educativa Inicial “Santa Rosa de Lima”, Corrales, Tumbes, setiembre de 2025.*

### **Interpretación**

La mayoría de los niños de cinco años, tabla 2, (57.9%) evidencia un alto dominio de las reglas complejas durante el juego, mientras que un 21.1% comprende y sigue únicamente reglas básicas. Solo un 10.5% presenta un nivel bajo con escasa comprensión de las normas. Cabe destacar que un 10.5% del sistema no fue incluido en esta categorización específica, lo que representa dos casos. En conjunto, los datos reflejan que la mayor parte de los estudiantes maneja adecuadamente la estructura de los juegos reglados en el contexto observado.

**Tabla 3***Juego de construcción*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Bajo: Utiliza materiales de manera simple, con escasa creatividad	1	5.3
Medio: Combina materiales con cierta originalidad	4	21.1
Alto: Crea estructuras complejas e innovadoras	14	73.7
Total	19	100.0

Nota: Ficha de observación para la variable: Tiempo de juego libre en niños de cinco años *Institución Educativa Inicial “Santa Rosa de Lima”, Corrales, Tumbes, setiembre de 2025.*

### **Interpretación**

En el juego de construcción tabla 3, la gran mayoría de los niños (73.7%) demuestra una capacidad alta, creando estructuras complejas e innovadoras. Un 21.1% presenta un nivel medio, combinando materiales con cierta originalidad, mientras que solo un 5.3% muestra un nivel bajo con un uso simple y poca creatividad. Estos resultados indican que la habilidad para la construcción es la más desarrollada entre los tipos de juego evaluados en el grupo. La observación confirma una marcada competencia en esta área creativa y de razonamiento espacial.

**Tabla 4***Consolidado de juego libre*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Bajo: El niño evidencia dificultades significativas para participar en las actividades de juego libre	1	5.3
Medio: El niño participa en las actividades de juego libre aunque con ciertas limitaciones	5	26.3
Alto: El niño demuestra un excelente desempeño en las actividades de juego libre	13	68.4
Total	19	100.0

Nota: Ficha de observación para la variable: Tiempo de juego libre en niños de cinco años *Institución Educativa Inicial “Santa Rosa de Lima”, Corrales, Tumbes, setiembre de 2025.*

### **Interpretación**

La evaluación consolidada del juego libre tabla 4 revela que la mayoría de los niños (68.4%) tiene un desempeño excelente en estas actividades. Un 26.3% participa con un nivel medio, presentando algunas limitaciones, mientras que solo un 5.3% evidencia dificultades significativas para involucrarse. Estos resultados reflejan que, en conjunto, el grupo muestra un desarrollo muy favorable en su capacidad de juego libre. La observación confirma que esta competencia lúdica está sólidamente establecida en la mayoría de los estudiantes evaluados.

#### 4.1.2 Variable creatividad

**Tabla 5**

*Cognitivos*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Bajo: El niño evidencia dificultades significativas en el pensamiento creativo	1	5.3
Medio: Muestra un desarrollo cognitivo creativo emergente	5	26.3
Alto: Demuestra habilidades cognitivas creativas sobresalientes	13	68.4
Total	19	100.0

*Nota: Ficha de observación de la creatividad de los niños de cinco años de la institución educativa “Santa Rosa de Lima”, Corrales, Tumbes, setiembre de 2025.*

#### **Interpretación**

Los datos de la tabla 5, se observa que la mayoría de los niños (68.4%) demuestra habilidades cognitivas creativas sobresalientes. Un 26.3% muestra un desarrollo creativo emergente, mientras que solo un 5.3% evidencia dificultades significativas en el pensamiento creativo. Estos resultados indican que el desarrollo cognitivo relacionado con la creatividad es una fortaleza predominante en el grupo evaluado.

**Tabla 6**

*Personales*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Medio: Exhibe actitudes variables hacia lo creativo	7	36.8
Alto: Se caracteriza por una curiosidad constante	12	63.2
Total	19	100.0

*Nota: Ficha de observación de la creatividad de los niños de cinco años de la institución educativa “Santa Rosa de Lima”, Corrales, Tumbes, setiembre de 2025.*

## Interpretación

En la dimensión personal de la creatividad, tabla 6, la mayoría de los niños (63.2%) se caracteriza por una curiosidad constante, lo que indica una alta motivación intrínseca. Un 36.8% restante exhibe un nivel medio con actitudes variables hacia lo creativo. El grupo no presenta casos en el nivel bajo, lo que refleja un perfil actitudinal generalmente favorable hacia la exploración y la innovación. Estos resultados sugieren que los estudiantes poseen una disposición personal positiva que favorece el desarrollo de procesos creativos.

## Tabla 7

### *Sociales*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Medio: Demuestra capacidad social creativa funcional	6	31.6
Alto: Evidencia excelente integración social de su creatividad	13	68.4
Total	19	100.0

*Nota: Ficha de observación de la creatividad de los niños de cinco años de la institución educativa "Santa Rosa de Lima", Corrales, Tumbes, setiembre de 2025.*

## Interpretación

Dentro del aspecto social de la creatividad, según se muestra en la tabla 7, la gran mayoría de los niños (un 68.4%) manifiesta que integra sus capacidades creativas muy bien al interactuar en grupo. Un 31.6% exhibe una desenvolvura social creativa adecuada, situándose en un punto intermedio. Cabe destacar que no se registraron casos en el nivel bajo, lo que refleja que todos los estudiantes poseen al menos competencias sociales creativas básicas. Estos resultados indican que el grupo presenta fortalezas significativas para aplicar su creatividad de manera colaborativa y socialmente efectiva.

**Tabla 8***Consolidado de creatividad*

	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Bajo: El niño con creatividad baja presenta ideas convencionales	1	5.3
Medio: El niño genera ideas moderadamente originales y muestra una actitud social colaborativa	2	10.5
Alto: El niño genera ideas originales y detalladas	16	84.2
Total	19	100.0

*Nota: Ficha de observación de la creatividad de los niños de cinco años de la institución educativa “Santa Rosa de Lima”, Corrales, Tumbes, setiembre de 2025.*

**Interpretación**

La evaluación consolidada de la creatividad, tabla 8, revela que la mayoría de los niños (84.2%) genera ideas originales y detalladas, lo que indica un desarrollo excepcional. Solo un 10.5% se ubica en un nivel medio, generando ideas moderadamente originales, y un 5.3% presenta un nivel bajo con ideas convencionales. Estos resultados demuestran que la creatividad es una competencia altamente desarrollada en el grupo estudiado.

**Tabla 9***Correlaciones*

		<b>Juego libre</b>
Juego libre	Correlación de Pearson	1
	Sig. (bilateral)	
	N	19
Observación de la creatividad	Correlación de Pearson	0.439
	Sig. (bilateral)	0.060
	N	19

Nota: Fichas de observación del juego y la creatividad de los niños de cinco años de la institución educativa “Santa Rosa de Lima”, Corrales, Tumbes, setiembre de 2025.

**Interpretación**

Existe una correlación positiva moderada ( $r=0.439$ ) entre el juego libre y la observación de la creatividad en los niños, lo que sugiere que a mayor desempeño en el juego libre, tiende a aumentar también el nivel de creatividad. Sin embargo, esta relación no es estadísticamente significativa al nivel convencional ( $p=0.060$ ), ya que el valor de significancia supera ligeramente el umbral de 0.05.

**Tabla 10***Pruebas de chi-cuadrado*

	<b>Valor</b>	<b>gl</b>
Chi-cuadrado de Pearson	11,985 <sup>a</sup>	4
Razón de verosimilitud	8.338	4
Asociación lineal por lineal	3.469	1
N de casos válidos	19	

a. 8 casillas (88,9%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,05.

Nota: Fichas de observación del juego y la creatividad de los niños de cinco años de la institución educativa “Santa Rosa de Lima”, Corrales, Tumbes, setiembre de 2025.

## **Interpretación**

La prueba de Chi-cuadrado de Pearson no muestra una asociación estadísticamente significativa entre las variables analizadas ( $\chi^2 = 11.985$ ,  $gl = 4$ ). El alto porcentaje de casillas (88.9%) con recuentos esperados menores a 5 afecta la validez de la prueba. Por lo tanto, no se puede afirmar que exista una relación dependiente entre el juego libre y la creatividad con estos datos.

## **4.2 Discusión de resultados**

La presente investigación tuvo como objetivo general determinar la relación entre el tiempo de juego libre y el desarrollo de la creatividad en niños de cinco años. Este propósito se fundamenta en un sólido cuerpo de antecedentes que sugieren una conexión positiva entre estas variables. Investigaciones anteriores, por ejemplo las de Guevara (2020), Flores (2022), Francisco (2023) y Gil y Vera (2024), han mostrado una y otra vez que el juego libre y la creatividad de los niños están relacionados de forma positiva y notable. Estos resultados nos dan una idea de qué esperar en esta investigación, y nos hacen pensar que podríamos encontrar una relación similar en nuestro estudio.

Este análisis toma como punto de partida las teorías de autores de renombre como Fröbel (1852) y Vygotsky (1978), quienes subrayaron el rol crucial del juego en el desarrollo infantil. Fröbel sostenía que el juego, libre y espontáneo, es un medio fundamental a través del cual los niños se comunican, fomentando la creatividad y el desarrollo personal. Vygotsky, en cambio, destacó cómo el juego de roles crea una zona de desarrollo próximo, permitiendo a los niños superar sus límites, estimulando así la imaginación y el pensamiento abstracto. Estas perspectivas ponen de manifiesto que el juego es un instrumento activo para la construcción del conocimiento, posibilitando a los niños experimentar, descubrir conceptos nuevos y relacionar sus experiencias con planteamientos originales.

Tras analizar los datos recopilados, la investigación revela un panorama con detalles interesantes. En primer lugar, al examinar la tabla 9, se aprecia un coeficiente de correlación de Pearson de  $r=0.439$ , lo cual sugiere una conexión positiva y moderada entre el tiempo de juego no estructurado y la capacidad

creativa. Si tomamos en cuenta los criterios de interpretación más comunes, un valor de este tipo sugiere que, en la práctica, un aumento en el tiempo de juego libre suele venir acompañado de un aumento en el nivel de creatividad. Sin embargo, el valor  $p$  de 0.060 que se asocia a esta correlación está por encima del límite de significación estadística común de 0.05. En otras palabras, esto quiere decir que no podemos descartar la hipótesis nula, así que la relación que vimos en la muestra no nos da la seguridad suficiente para afirmar que exista una relación lineal en la población.

Para complementar el análisis, la tabla 10 presenta los resultados de una prueba de Chi-cuadrado, cuyo propósito es determinar si existe una asociación significativa entre las categorías de las variables. El resultado de esta prueba tampoco alcanzó significación estadística. Es crucial señalar una limitación técnica reportada en la misma tabla: el 88.9% de las casillas tenían recuentos esperados menores que 5. Esta condición puede afectar la validez de la prueba de Chi-cuadrado, ya que los recuentos esperados bajos hacen que la prueba sea poco fiable y aumentan la probabilidad de cometer un error de Tipo II, es decir, de no detectar una asociación que realmente existe en la población.

La relación evidenciada por estos resultados es, por lo tanto, no concluyente. Se identificó una tendencia prometedora y positiva en los datos, alineada con lo reportado por los antecedentes y las bases teóricas. A pesar de todo, los análisis efectuados no muestran resultados que sean estadísticamente relevantes, lo que nos impide confirmar una conexión sólida entre los elementos analizados aquí. Esta diferencia con lo que se ha publicado antes podría deberse a varias razones, como tener pocos participantes ( $N=19$ ), lo cual reduce la capacidad del estudio para encontrar efectos medianos, o a detalles en cómo se hizo el estudio y en las características de la gente estudiada.

El primer objetivo específico del estudio se abocó en identificar el tiempo promedio dedicado al juego libre en niños de cinco años, un dato clave para entender cómo son sus jornadas de aprendizaje. Esto concuerda con investigaciones anteriores que ya resaltaron lo esencial que es medir y evaluar cómo juegan en la escuela. Estudios como el de Villamizar (2021), que analizó métodos dinámicos basados en el juego, y el de Salazar y otros (2022), donde pusieron en marcha un plan de juego libre, fueron pioneros al mostrar que observar con atención estos juegos es clave

para entender cómo influyen en el crecimiento de los niños. Medir este tiempo tiene un motivo claro: necesitamos datos reales para entender cómo se educa de verdad y así poder relacionarlo con el desarrollo de la creatividad.

Para examinar el juego espontáneo, esta investigación lo dividió en tres aspectos fundamentales: el juego de simulación, el juego reglado y el juego de edificación. El juego de simulación, entendido como aquel donde los pequeños recrean momentos cotidianos o inventan mundos de fantasía valiéndose de cosas, ademanes o vocablos como representaciones, es un pilar esencial del crecimiento mental y social que se hace muy presente en los primeros años de vida. A su vez, el juego de edificación supone el manejo de elementos para formar o idear algo, impulsando la coordinación ojo-mano, el pensamiento lógico-matemático y la organización. Por último, el juego reglado, si bien es más propio de edades mayores (7 a 12 años), empieza a aparecer, tratándose de acciones organizadas por directrices que los jugadores deben acatar, lo cual impulsa la convivencia y el dominio de sí mismos.

Tras analizar a fondo los datos recopilados y presentados en la tabla 4, se pudo apreciar que un porcentaje significativo de los niños participantes, específicamente el 68.4%, tuvo un rendimiento sobresaliente al desenvolverse en las actividades lúdicas propuestas. Un análisis más detallado por dimensiones, reflejado en las tablas 1 a 3, mostró que el 63.2% de los niños alcanzó un nivel alto en juego simbólico, siendo capaces de crear escenarios complejos y representar roles de manera elaborada. En el juego de construcción, el 73.7% de los estudiantes evidenció una capacidad alta para crear estructuras complejas e innovadoras con los materiales disponibles. Respecto al juego de reglas, aunque un 57.9% mostró un alto dominio de reglas complejas, este fue el ámbito donde se observó un porcentaje más significativo de niños (10.5%) con dificultades de comprensión, lo cual es coherente con su etapa de desarrollo.

Estos hallazgos prácticos encuentran un sólido respaldo en las bases teóricas clásicas que sustentan la investigación. La perspectiva de Friedrich Fröbel (1852), quien situó el juego como el núcleo central del jardín de infantes, se ve reflejada en el alto desempeño general constatado. Para Fröbel, el juego es un puente entre el mundo interior y exterior del niño, permitiéndole explorar y apropiarse de los objetos de manera autónoma, una idea que se materializa en la capacidad observada en

los niños para transformar simbólicamente los materiales a su disposición. Simultáneamente, la teoría de Lev Vygotsky (1978) aporta una explicación profunda a estos resultados; su concepto del juego como creador de la "zona de desarrollo próximo" ilumina cómo, a través del juego simbólico y social, los niños pueden operar por encima de su nivel de desarrollo habitual, avanzando en sus habilidades cognitivas y sociales .

De esta forma, la relación que se aprecia revela una firmeza notable: el desempeño positivo que demuestran los infantes de cinco años al jugar sin directrices coincide con las nociones que subrayan la trascendencia de dicha actividad. Los hallazgos logrados no solo ratifican que los niños invierten un tiempo considerable jugando de manera no estructurada, sino que, a nivel cualitativo, también evidencian las destrezas anticipadas según la teoría: pensamiento abstracto, resolución de conflictos, cooperación e inventiva. Este vínculo robusto entre lo constatado en la práctica y la perspectiva teórica refuerza el valor del estudio y hace hincapié en que es primordial que los centros educativos resguarden e impulsen el juego libre como algo vital para el desarrollo integral y saludable de los niños.

El segundo objetivo específico fue evaluar el nivel de creatividad en sus dimensiones cognitivas, sociales y personales. El análisis realizado revela un panorama alentador en el grupo estudiado, lo cual se alinea con las teorías vigentes sobre el desarrollo de la creatividad. Los resultados obtenidos indican una notable capacidad creativa general, así como un desarrollo integral y armónico del potencial en los niños.

Profundizar en la creatividad de los niños es todo un reto, y requiere observar sus aspectos más importantes. Esta investigación se enfocó en las áreas cognitiva, social e individual, ofreciendo así una perspectiva global que va más allá de solo producir ideas novedosas. Esta visión desde varios ángulos está en línea con investigaciones anteriores, como la de Sánchez (2023) acerca de la creatividad y la imaginación, y con el modelo teórico de autores como Esquivias (2004), que explora la creatividad en sus elementos cognitivos, individuales y sociales. Evaluar estas áreas por separado, pero a la vez conectadas, proporciona una visión general completa del potencial creativo de los niños, comprendiendo que la creatividad no es una sola característica, sino un fenómeno con muchos lados.

La fase mental ligada a la capacidad de inventar se refiere a los procesos del pensamiento que nos dejan construir ideas que sean únicas y que aporten algo. Siguiendo las ideas sobre cómo evolucionamos, esta parte nos ayuda a armar nuestro entendimiento y a generar saberes nunca antes vistos, cambiando poco a poco la forma en que pensamos. Expertos como Csíkszentmihályi (1996) han notado que las personas con gran talento para crear suelen mostrar siempre curiosidad y tener mucha energía para dedicar tiempo a lo que les gusta, combinando de manera especial una mente brillante con una actitud alegre y de asombro. En lo concreto, esta habilidad se mide con aspectos como la facilidad (volumen de ideas), la flexibilidad (diversidad de clases) y la originalidad, que resultan esenciales para el razonamiento divergente.

Si observamos desde otro ángulo, la dimensión personal se refiere a las inclinaciones y actitudes internas que fomentan la imaginación. Incluye cualidades como la curiosidad, la perseverancia ante los retos y la apertura a experiencias novedosas. Este elemento está estrechamente ligado al desarrollo socioemocional del niño, que tiene un papel esencial en la formación de su personalidad, autoestima y autonomía. Un niño con una dimensión personal creativa bien desarrollada sobresale por su motivación intrínseca y su capacidad para sentir y expresar opiniones sobre sí mismo y el mundo que le rodea, elementos vitales del aspecto estético y personal.

La dimensión social de la creatividad resalta que no es solo una actividad personal, sino que florece en compañía. De la Torre (2003) la concibe como un recurso colectivo que trasciende al individuo, impactando a la comunidad. Esto se manifiesta en la manera en que los niños cooperan, comparten ideas, perfeccionan las nociones ajenas y aplican su ingenio para expresar emociones y resolver conflictos entre sí. Implica la habilidad de aplicar ideas innovadoras en contextos grupales, algo esencial para una buena integración social.

Luego de revisar los resultados de tu investigación, que se muestran en las tablas 5 a 7, es evidente un desempeño sobresaliente en las tres áreas evaluadas. En la tabla 5 (área cognitiva) se puede ver que un 68.4% de los participantes demuestra habilidades cognitivas creativas de un nivel alto. La tabla 6 (área personal) revela que un 63.2% sobresale por evidenciar una alta curiosidad, sin que se encuentren casos de nivel bajo. Asimismo, la tabla 7 (área social) indica que un 68.4% expresa

una integración social de su creatividad muy positiva. Este buen desempeño en múltiples áreas se refuerza en la tabla 8, donde un 84.2% del grupo alcanza un nivel alto de creatividad general, aportando ideas novedosas y elaboradas.

En consecuencia, la conexión que se aprecia resulta ser bastante nítida y favorable: se manifiesta un nivel elevado de inventiva entre los participantes del estudio. El examen minucioso por áreas no solo ratifica la aptitud para concebir nociones novedosas (aspecto mental), sino que también pone de relieve la existencia de una disposición inquisitiva y constante (aspecto individual) y unas destrezas interpersonales refinadas para cooperar e incorporar su ingenio en el colectivo (aspecto colectivo). Tales descubrimientos insinúan que el ambiente formativo y comunitario de los menores está impulsando un crecimiento creativo completo y equilibrado, concordando con las teorías que conciben la inventiva como una facultad susceptible de ser desarrollada y que debe ser promovida en todas sus manifestaciones.

El tercer objetivo específico fue establecer la relación estadística entre las variables del estudio, lo cual permitió comprobar empíricamente si las dimensiones de creatividad en los niños estaban asociadas de modo significativo. Investigaciones como la de Guevara Valle (2023) encontraron una influencia del juego libre en el desarrollo de la creatividad, lo que sugirió que variables de tipo lúdico podrían correlacionar con dimensiones creativas. En otra investigación, Gil Vera y Gil Vera (2024) detectaron vínculos importantes entre elementos educativos y la creatividad; sin embargo, su enfoque no se limitó al análisis estadístico de la correlación entre sub-variables. Este estudio actual recopiló información de las tablas 9 y 10 para comprobar si estos vínculos se confirmaban en la muestra elegida. Así, el análisis estadístico se orientó no solo a la descripción, sino también a inferir relaciones entre variables, enriqueciendo el estudio al ir más allá de los niveles descriptivos de la creatividad.

Al analizar el trasfondo del asunto, el estudio de Segarra y su equipo (2023) descubrió que un plan basado en el juego libre promovió la expansión de la inventiva en niños, lo que apunta a una posible relación entre la forma de jugar y la facultad creativa. Por su parte, Guevara (2023) evidenció un claro aumento en la imaginación después de usar juegos sin estructura en las aulas, aunque su estudio no se centró en relaciones estadísticas específicas. Estos antecedentes apoyaron

la idea de que existía una ligazón entre las variables que actuaban por sí solas y las variables sujetas a cambios ligadas a la creatividad.

Desde la perspectiva teórica de Vygotsky (1978) relativa a la zona de desarrollo próximo, el juego les ofrecía a los niños la posibilidad de desenvolverse más allá de sus capacidades actuales, con la ayuda de compañeros con más experiencia, lo cual fomentaba su aprendizaje y progreso mental. Esta perspectiva sociocultural del aprendizaje plantea que la creatividad no surgía únicamente en la soledad, sino mediante la interacción y la orientación social. De forma parecida, Aquino y Sánchez (1999) destacaron que el juego simbólico constituía un espacio propicio para la imaginación, la exploración y la creatividad, puesto que los niños transformaban la realidad, lo que estimulaba procesos tanto individuales como grupales. Estas bases teóricas ubicaron el objetivo específico presente en un marco que englobaba tanto el aspecto sociocognitivo como el lúdico de la creatividad, y justificaron la utilización de correlaciones estadísticas para analizar las relaciones entre las variables.

Los resultados del estudio estadístico se presentaron en dos tablas clave: la Tabla 9 exhibió una correlación de 0.439, con un valor  $p$  de 0.060, lo que indicó una conexión moderada que, no obstante, no alcanzó la significancia estadística típica. En cambio, la Tabla 10, mediante la prueba de chi-cuadrado, no identificó un valor destacable, lo que sugirió que la variable categórica analizada no mostró un vínculo estadísticamente significativo con la variable de creatividad general en esta muestra. En esencia, los datos insinuaron que, pese a observarse una inclinación positiva en la relación entre las variables, la evidencia recabada no superó el criterio de significación estadística. Fue importante señalar que una correlación moderada como 0.439 pudo tener implicancias prácticas, aunque desde el punto de vista inferencial no pudo considerarse concluyente.

La relación evidenciada en este estudio fue de carácter limitado desde el punto de vista estadístico: aunque la correlación positiva moderada indicó que existió una asociación entre variables, esta no alcanzó la significancia estadística requerida para afirmar un vínculo sólido. Aun así, desde la perspectiva práctica, los resultados señalaron que pudo existir una relación entre variables lúdicas o contextuales y la creatividad infantil, lo que coincidió con los marcos teóricos de Vygotsky (1978) y Aquino y Sánchez (1999). En consecuencia, este hallazgo invitó a considerar que,

aunque la evidencia no fue definitiva, la implicancia educativa estuvo presente: fomentar contextos de juego y mediación pudo estar asociado a mejores niveles de creatividad.

## CONCLUSIONES

1. El objetivo general de determinar la relación entre el juego libre y la creatividad, permitió identificar una correlación positiva moderada ( $r=0.439$ ) que no alcanzó significancia estadística ( $p=0.060$ ).
2. El primer objetivo específico de identificar el tiempo de juego libre, pone de manifiesto que la mayoría de los niños (68.4%) mostró un desempeño alto, con dominio notable en las dimensiones de construcción (73.7%) y simbólico (63.2%). Ello demuestra que los estudiantes participan activa y competentemente en actividades lúdicas no estructuradas.
3. El segundo objetivo específico de evaluar el nivel de creatividad, evidencia que una amplia mayoría de niños (84.2%) alcanzó un nivel alto, con desarrollos equilibrados en las dimensiones cognitiva (68.4%), personal (63.2%) y social (68.4%). Ello demuestra la presencia de un perfil creativo integral y armónico en la población estudiada.
4. E tercer objetivo específico de establecer la relación estadística, los análisis de correlación y chi-cuadrado no arrojaron significancia, aunque se observó una tendencia positiva moderada ( $r=0.439$ ). Ello demuestra que, si bien existe una asociación práctica alineada con los referentes teóricos, esta no es estadísticamente concluyente con los datos actuales.

## RECOMENDACIONES

1. La líder pedagógica debe considerar en su acompañamiento su rúbrica para el juego libre de sectores a las docentes a su cargo.
2. La líder pedagógica debe gestionar círculos de estudios o pasantías para interactuar o intercambiar sobre el diagnóstico y realidad del juego libre y creatividad que actualmente niños enfocados con el currículo nacional deben lograr sus competencias.
3. A las docentes, en su planificación considerar la secuencia didáctica del juego libre de sectores y hacer uso de la hora disponible en el momento oportuno de la jornada pedagógica para obtener los resultados que beneficien a los estudiantes a su cargo.
4. A las docentes implementación con materiales de contexto o no estructurados y que sean rotativos de acuerdo a sus proyectos que trabajan, acorde a las necesidades, problemas e intereses de sus estudiantes.
5. Las docentes deben aplicar lo que contempla los principios de educación inicial en el momento de los juego libre de los sectores y debe considerarse acompañante de ese proceso de enseñanza aprendizaje, logrando que sean los niños los que participen activamente.
6. A las estudiantes de pregrado de la Universidad Nacional de Tumbes, deben continuar en sus prácticas con el juego libre de los sectores para promocionar el desarrollo integral de los niños y niñas.

## VII. Referencias bibliográficas

- Álvarez, F., & Seiz, E. (2015). Una experiencia con construcciones de madera en la Casa de Niños de Huerta Chica. *Aula de infantil*, 26, 14-15.
- Aquino, F., & Sánchez, I. (2004). Algunas reflexiones acerca del juego y la creatividad desde el punto de vista constructivista. *Tiempo de Educar*, 5(1), 1-153.
- Carmona, M. y Villanueva C. V. (2006). Guía práctica del juego en el niño y su adaptación en necesidades específicas (desarrollo evolutivo y social del juego). Granada: Universidad de Granada.
- Csikszentmihályi, M. (1996). *The work and lives of 92 eminent people*. HarperCollins.
- Innovation Factory Institute. (2021, 24 de febrero). ¿Cuáles son las principales características de las personas creativas? <https://www.innovationfactoryinstitute.com>
- De la Torre, S. (2003). La creatividad es social. En S. de la Torre & V. Violant (Eds.), *Creatividad aplicada* (pp. 15-30). PPU/Autores.
- Dirección General de Personal, Dirección de los CENDI y Jardín de Niños, Coordinación de Pedagogía. (s.f.). *El juego simbólico*. <https://www.personal.unam.mx/Docs/Cendi/juego-simbolico.pdf>
- Educapeques. (2021). *Juego de reglas en educación infantil*. <https://www.educepeques.com/recursos-para-el-aula/juegos-de-reglas.html>
- Espinosa Cevallos, P. A. (2023). Problemas de falta de espacios y recursos para el juego en la educación preescolar: el impacto en el desarrollo infantil. *Revista Tecnopedagogía e Innovación*, 2(2), 1-15. <https://editorialscientificfuture.com/index.php/rti/article/view/56/112>
- Espinoza, P. (2017). *La importancia de los juegos de reglas para el desarrollo infantil*. Red Cenit Valencia. <https://www.redcenit.com/beneficios-juegos-de-reglas/>
- Flores Ballesteros, I. (2022). *Juego libre en los sectores y el desarrollo de creatividad de los niños de 5 años en la I.E.I 663 Los Pinos* –

*Barranca* [Tesis de posgrado, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. Repositorio institucional UNJFSC. [https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/7192/TESIS%20HUACHO%20merged\\_organized\\_compressed.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/7192/TESIS%20HUACHO%20merged_organized_compressed.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Francisco Paqui, A. (2023). *El juego libre y la creatividad en niños de la institución educativa N° 1783 Santa Rosa de Panakiari–Satipo 2023* [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio institucional

ULADECH. <https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/34868/CREATIVIDAD ESTRATEGIA FRANCISCO PAQUI ANGY.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Garaigordobil, M. y Fagoaga, J. M. (2006). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros educativos*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia. Dirección General de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa. Centro de Investigación y Documentación Educativa (CIDE).

Gil Méndez, A. M., & Vera Luján, L. K. (2024). *El juego libre y la creatividad en los niños de 5 años* [Tesis de pregrado, Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”]. Repositorio institucional

UCT. <https://repositorio.uct.edu.pe/server/api/core/bitstreams/3e69db9b-3efa-46e4-b464-1ebaa48370f3/content>

Guevara Valle, B. M. C. (2020). *El juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad de los niños* [Tesis de posgrado, Universidad César Vallejo].

Repositorio institucional

UCV. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/51919/Guevara\\_VBMC%20-%20SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/51919/Guevara_VBMC%20-%20SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

<https://www.gob.pe/institucion/minedu/informes-publicaciones/6399875-curriculo-nacional-de-la-educacion-basica>

Huapaya Misha, J. E., Jiménez Carrasco, C. K., Ocampo Guerra, G. M., & Segovia Galvan, D. (2024). Rol del juego libre en el desarrollo de la autonomía en la educación inicial. *Innova Teaching School*. <https://repositorio.its.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14360/51/Arc>

hivo%20digital%20del%20Trabajo%20de%20Investigaci%C3%B3n Huapa  
ya Jime

JIMCAST. (s.f.). *El juego*. Macmillan

Education. [https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego\\_infantil\\_libroalumno\\_unidad1muestra.pdf](https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego_infantil_libroalumno_unidad1muestra.pdf)

López Martínez, O., & Navarro Lozano, J. (2010). Rasgos de personalidad y desarrollo de la creatividad. *Anales de Psicología*, 26(1), 151-158. <https://doi.org/10.6018/analesps>

Luján, M. (2016). *Desarrollo cognitivo: Procesos y desafíos*. Editorial Psicología.

Mejía Bustos, G. C. (2022). *Importancia del juego, para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años* (Tesis de pregrado). Universidad Nacional de Tumbes. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/65589/TRABAJO%20ACAD%C3%89MICO%20-%20MEJ%C3%8DA%20BUSTOS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. de los Ángeles. (2001). El juego en los niños: Enfoque teórico. *Educación*, 25(2), 113-  
<https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Mequè Edo, Sílvia Blanch, Montserrat Anton (2016) El juego en la primera infancia. Ediciones OCTAEDRO, S.L. <https://laesienjuego.com.ar/wp-content/uploads/2020/05/El-juego-en-la-primera-infancia.pdf>

Merino Aguilar, M. A. (2022). *Influencia del juego en el aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial* (Trabajo académico de segunda especialidad). Universidad Nacional de Tumbes. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/64405/TRABAJO%20ACADEMICO%20-%20MERINO%20AGUILAR.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ministerio de Educación (2025). Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima-Perú. Ministerio de Educación.

Ministerio de Educación. (2009). La hora del juego libre en los sectores. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4904>

Ministerio de Educación. (2010). Guía de orientaciones para el buen trato de niños y niñas en el nivel Inicial. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/10301>

Moya Gómez, B. J. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*, 10(2), 278. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9690714>

- Muñoz Sánchez, O. (2021). Potenciando la creatividad en lo social: Una perspectiva holística en medio de circunstancias complejas. *Comunicación*, 45, 5-12. <https://doi.org/10.18566/comunica.n45.a01>
- Neuronilla. (2015, 11 de julio). *Definiciones de creatividad*. <https://www.neuronilla.com/definiciones-de-creatividad>
- Paliza, Y., et al (2025) El juego simbólico: un recurso de aprendizaje temprano. *Revista InveCom*, 5(4). 1-8.  
<https://www.revistainvecom.org/index.php/invecom/article/view/3757/958>
- Paredes, J. (2003). *Juego, luego soy. Teoría de la actividad lúdica*. Sevilla: Wanceulen.
- Piaget, J. (1981). Educar de 0 a 6 años: La creatividad llega a su clímax durante los dos primeros años [Entrevista]. *Zerosei*, (6). <https://www.rosasensat.org/revista/infancia-200-2/educar-de-0-a-6-anos-la-creatividad-llega-a-su-climax-durante-los-dos-primeros-anos-entrevista-a-jean-piaget/>
- Esquivias Serrano, M. T. (2004). Creatividad: Definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista Digital Universitaria*, 5(1). <http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/art4.htm>
- Reyes Grados, R. K., & Venturo Salas, V. L. (2024). *Juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 329, Carquin-2024* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. Repositorio institucional UNJFSC. <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/9933/TESIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ríos Quillez, M. (2013). *El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de educación infantil*. Universidad Internacional de La Rioja. [https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013\\_01\\_31\\_TFM\\_ESTUDIO\\_DEL\\_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Rosas, R. (2015). *Juegos de construcción y construcción del conocimiento*. Editorial Miño y Dávila.

- Salazar Zavaleta, J. R., et al. (2022). El juego libre para el control de la agresividad en niños de 5 años. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(4), 5178-5193. <https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/3007/4417>
- Sánchez López, J. A. (2023). *Creatividad e imaginación en los procesos de aprendizaje mediante la implementación del juego libre como metodología activa dentro del aula* [Tesis de posgrado, Universidad Libre]. Repositorio institucional Universidad Libre. <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/24708/CREATIVIDAD%20E%20IMAGINACION%20EN%20LOS%20PROCESOS%20DE%20APRENDIZAJE.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sarlé, P., Rodríguez, L., & Rodríguez, E. (2010). *Juego con objetos y juego de construcción - Casas, cuevas y nidos*. En *El juego en el Nivel Inicial*. Editorial Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación.
- Segarra Muñoz, L., Muñoz Vallejo, M. D., & Segarra Muñoz, J. (2020). Juego libre inducido: Propuesta innovadora para el desarrollo de la creatividad en educación infantil. *Universidad de Castilla La Mancha*. <https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/87593/1/JUEGO%20LIBRE%20INDUCIDO%20PROPUESTA%20INNOVADORA%20PARA%20EL%20DESARROLLO%20DE%20LA%20CREATIVIDAD.pdf>
- Soëtard, M. (2013). Una vida en busca de la unidad. Friedrich Fröbel. *Padres y Maestros, Revista Comillas*, 350, 45-50.
- Tripero, A., et al. (2011). Vygotsky y su teoría constructivista del juego. *Universidad Complutense de Madrid*. <https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php>
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Velásquez Revollo, A. R. (2024). *Juego libre en sectores y desarrollo de la creatividad en niños de 4 años, Institución Educativa N° 001, Tumbes-2022* (Tesis de pregrado). Universidad Nacional de Tumbes. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12>

874/65059/TESIS%20-%20VELASQUEZ%20REVOLLEDO.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Viciano, V. y Conde, J. L. (2002). El juego en el currículo de Educación Infantil. En J. A. Moreno, J. A. (Coord.). *Aprendizaje a través del juego* (pp. 67-97). Málaga: Aljibe.
- Villa, M. E., Nella, J., Taladriz, C., & Aldao, J. (2020). *Una teoría del juego en la educación: Tras su dimensión estética, ética y política*. Universidad Nacional de La Plata. <https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/libros/pm.1189/pm.1189.pdf>
- Villamizar Cañas, M. A. (2021). Metodologías activas a través del juego y el interés de los niños y niñas de 5 a 6 años en preescolar. *Revista Educación*, 45(2), 1-15. <https://redalyc.org/busquedaArticuloFiltros.oa?q=Juego%20libre%20y%20creatividad%20en%20ni%C3%B1os%20de%205%20a%206%20a%C3%B1os>
- Vygotsky, L. S. (1966). El juego y su papel en el desarrollo psíquico del niño. *Cuestiones de Psicología*, 6, 62-75.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Zacañino, L., & García Labandal, L. B. (2008). *El lugar del juego reglado en las prácticas de crianza*.  
file:///E:/Documentos/Elber/Cursos/Cursos%202025/2025-  
I/Gisell%20Dioses%20proyecto/Zacanino1.pdf

## **ANEXOS**

## Anexo 1

### Matriz de consistencia

Titulo	PROBLEM A	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGIA	POBLACIÓN Y MUESTRA	INSTRUMENTO
Relación entre el tiempo de juego libre y creatividad en niños de cinco años, institución educativa pública, Corrales, 2025	¿Cuál es la relación entre el tiempo de juego libre y el desarrollo de la creatividad en niños de cinco años de una	<p><b>1 Objetivo general:</b> Determinar la relación entre el tiempo de juego libre y el desarrollo de la creatividad en niños de cinco años de la Institución Educativa Pública No. 002 - Santa Rosa De Lima, Corrales, en el año 2025.</p> <p><b>Objetivos específicos:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar el tiempo promedio dedicado al juego libre por los niños de cinco años en la institución educativa.</li> </ol>	Existe una relación significativa entre el tiempo de juego libre y el desarrollo de la creatividad en niños de cinco años de la Institución Educativa Pública No. 002 - Santa Rosa De Lima, Corrales, en el año 2025.	<b>VI:</b> Tiempo de juego libre de los niños de cinco años en la Institución Educativa Pública No. 002 - Santa Rosa De Lima, Corrales, en el año 2025.	<b>Diseño correlacional, transversal</b>	38 niños y niñas de la I.E. "Santa Rosa de Lima", Corrales, Tumbes	Ficha de observación

	<p>institución educativa pública en Corrales, 2025?</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Evaluar el nivel de creatividad de los niños de cinco años a través de las dimensiones cognitivas, sociales y personales.</li> <li>3. Establecer la relación estadística entre el tiempo de juego libre y los niveles de creatividad observados en los niños de cinco años.</li> </ol>		<p><b>VD:</b> Desarrollo de la creatividad de los niños de cinco años en la Institución Educativa Pública No. 002 - Santa Rosa De Lima, Corrales, en el año 2025.</p>			
--	---	--	--	---	--	--	--

## Anexo 2

*Ficha de observación para la variable: Tiempo de juego libre en niños de cinco años*

### Objetivo:

Evaluar el comportamiento de los niños de cinco años durante el tiempo de juego libre, identificando las dimensiones de juego simbólico, juego de reglas y juego de construcción, a través de indicadores específicos.

### Instrucciones:

1. **Observación:** Observe al niño durante un período de juego libre (mínimo 20 minutos).
2. **Registro:** Marque con una "X" en la casilla correspondiente según la escala proporcionada (1 a 4).
3. **Baremo:** Utilice la escala de 1 a 4 para evaluar cada indicador, donde:
  - **1 = Nunca:** No se observa la conducta.
  - **2 = A veces:** La conducta se observa ocasionalmente.
  - **3 = Frecuentemente:** La conducta se observa con regularidad.
  - **4 = Siempre:** La conducta se observa en todo momento.
4. Anote comentarios adicionales que puedan enriquecer la evaluación.

Dimensión	Indicadores	Escala (1-4)	Observaciones
Juego simbólico	1. Imitación de roles.		
	2. Uso de objetos simbólicos.		
	3. Creatividad en la narrativa.		
Juego de reglas	4. Comprensión de reglas.		
	5. Respeto de turnos.		
	6. Resolución de conflictos.		
Juego de construcción	7. Uso de materiales.		
	8. Creatividad en la construcción.		
	9. Persistencia en la tarea.		

### **Anexo 3**

#### *Baremo para evaluar el Nivel de Tiempo de Juego Libre*

##### Puntuación Total

- La puntuación máxima posible es 36 puntos (9 indicadores × 4 puntos cada uno).
- La puntuación mínima posible es 9 puntos (9 indicadores × 1 punto cada uno).

##### **Niveles de Desempeño**

###### **1. Bajo (9-18 puntos):**

El niño evidencia dificultades significativas para participar en las actividades de juego libre, observándose los indicadores de manera únicamente esporádica o no manifestándose, lo que determina la necesidad de una mayor estimulación y guía personalizada para desarrollar sus habilidades de juego y potenciar su participación.

###### **2. Medio (19-27 puntos):**

El niño participa en las actividades de juego libre aunque con ciertas limitaciones, evidenciando que los indicadores de creatividad se manifiestan con regularidad pero aún no de manera constante; por lo tanto, si bien muestra un desarrollo adecuado para su edad, se identifica un potencial de mejora en áreas específicas que requieren mayor estimulación.

###### **3. Alto (28-36 puntos):**

El niño demuestra un excelente desempeño en las actividades de juego libre, observándose los indicadores de creatividad de manera constante y con alta frecuencia, evidenciando habilidades avanzadas en las distintas modalidades lúdicas como el juego simbólico, el juego de reglas y el juego de construcción, lo que refleja un desarrollo integral de su capacidad creativa.

### Baremo por dimensión

Dimensión	Ítems	Nivel de desempeño	Explicación del nivel de desempeño
Juego simbólico	1,2,3	Bajo: 3 a 5	El niño evidencia dificultades para imitar roles, usar objetos simbólicos o crear narrativas, mostrando un desarrollo incipiente en la representación de situaciones ficticias.
		Medio: 6 a 9	Demuestra capacidad moderada para representar roles, utilizar objetos con función simbólica y generar narrativas simples, aunque con limitaciones en creatividad o continuidad.
		Alto: 10 a 12	Manifiesta dominio en la creación de escenarios complejos, uso innovador de objetos simbólicos y narrativas elaboradas, reflejando alta imaginación y capacidad de abstracción.
Juego de reglas	4,5,6	Bajo: 3 a 5	Presenta escasa comprensión de reglas, dificultad para respetar turnos y baja capacidad para resolver conflictos, requiriendo guía constante en juegos estructurados.
		Medio: 6 a 9	Comprende y sigue reglas básicas, aunque con inconsistencia en turnos o resolución de conflictos, mostrando un desarrollo social en progreso.
		Alto: 10 a 12	Evidencia dominio de reglas complejas, respeto autónomo de turnos y habilidades avanzadas para negociar y resolver conflictos, destacando en interacciones grupales.

Juego de construcción	7,8,9	Bajo: 3 a 5	Utiliza materiales de manera simple, con escasa creatividad en sus construcciones y poca persistencia, abandonando fácilmente las tareas.
		Medio: 6 a 9	Combina materiales con cierta originalidad, muestra perseverancia en construcciones sencillas y logra productos estructurados, pero con apoyo ocasional.
		Alto: 10 a 12	Crea estructuras complejas e innovadoras, utiliza materiales de forma ingeniosa y mantiene alta persistencia, superando obstáculos en sus proyectos.

## **Anexo 4**

*Ficha de observación de la creatividad de los niños de cinco años de la institución educativa “Santa Rosa de Lima”, Corrales, Tumbes*

### **Objetivo:**

Evaluar la creatividad en niños de 5 años a través de la observación sistemática de sus comportamientos, respuestas y producciones en actividades estructuradas y libres. La ficha permite medir dimensiones cognitivas, personales y sociales de la creatividad, utilizando indicadores específicos y escalas de medición claras para obtener datos cuantitativos y cualitativos.

### **Instrucciones:**

1. **Preparación:** Antes de iniciar la observación, familiarícese con los indicadores y escalas de medición descritos en la ficha. Asegúrese de tener un entorno adecuado para realizar las actividades (ejemplo: juegos, tareas creativas, interacciones grupales).
2. **Observación:** Observe al niño durante actividades específicas (individuales y grupales) que fomenten la creatividad, como juegos simbólicos, resolución de problemas, dibujos o narraciones. Mientras se observan se evalúan las dimensiones cognitivas, personales y sociales utilizando la ficha de observación proporcionada
3. **Registro:** Anote las respuestas, comportamientos y producciones del niño en la ficha de observación, siguiendo las escalas de medición correspondientes para cada indicador.
4. **Evaluación:** Al finalizar la observación, califique cada indicador según lo registrado, utilizando las escalas numéricas, cualitativas o Likert proporcionadas.
5. **Interpretación:** Analice los resultados para identificar fortalezas y áreas de mejora en la creatividad del niño, considerando las dimensiones cognitivas, personales y sociales.

Dimensión	Indicador	Escala de Medición	Criterios de Evaluación
<b>Cognitivos</b>			
- Fluidez	1. Número de ideas o respuestas generadas	Escala numérica: Cantidad de respuestas válidas.	- <b>Bajo:</b> 1-3 ideas. - <b>Medio:</b> 4-6 ideas. - <b>Alto:</b> 7 o más ideas.
- Flexibilidad	2. Variedad de categorías o tipos de ideas	Escala numérica: Número de categorías distintas.	- <b>Bajo:</b> 1-2 categorías. - <b>Medio:</b> 3-4 categorías. - <b>Alto:</b> 5 o más.
- Originalidad	3. Grado de novedad o singularidad	Escala cualitativa: Baja, media, alta originalidad.	- <b>Bajo:</b> Ideas comunes. - <b>Medio:</b> Ideas poco comunes. - <b>Alto:</b> Ideas únicas.
- Elaboración	4. Nivel de detalle o complejidad	Escala cualitativa: Bajo, medio, alto nivel de detalle.	- <b>Bajo:</b> Detalles mínimos. - <b>Medio:</b> Algunos detalles. - <b>Alto:</b> Muchos detalles.
<b>Personales</b>			
- Curiosidad	5. Frecuencia de exploración e interés	Escala Likert: 1 a 5 (nunca) a 5 (siempre).	- <b>1-2:</b> Poco interés. - <b>3:</b> Intermedio. - <b>4-5:</b> Mucho interés.
- Persistencia	6. Capacidad para mantener el esfuerzo	Escala Likert: 1 a 5 (nunca) a 5 (siempre).	- <b>1-2:</b> Abandona fácilmente. - <b>3:</b> Persistencia media. - <b>4-5:</b> Alta persistencia.
- Apertura a la experiencia	7. Disposición a probar cosas nuevas	Escala Likert: 1 a 5 (nunca) a 5 (siempre).	- <b>1-2:</b> Resistencia a lo nuevo. - <b>3:</b> Apertura media. - <b>4-5:</b> Alta apertura.
<b>Sociales</b>			
- Interacción colaborativa	8. Capacidad para trabajar en equipo	Escala Likert: 1 a 5 (nunca) a 5 (siempre).	- <b>1-2:</b> Poca colaboración. - <b>3:</b> Colaboración media. - <b>4-5:</b> Alta colaboración.
			- <b>1-2:</b> Poca expresión.

- Expresión emocional	9. Uso de la creatividad para expresar emociones	Escala Likert: 1 a 5 (nunca) a (siempre).	- <b>3</b> : Expresión media. - <b>4-5</b> : Alta expresión.
- Adaptación al entorno	10. Aplicación de soluciones creativas en contextos sociales	Escala Likert: 1 a 5 (nunca) a (siempre).	- <b>1-2</b> : Poca adaptación. - <b>3</b> : Adaptación media. - <b>4-5</b> : Alta adaptación.

Baremo de la creatividad de los niños de cinco años de la institución educativa "Santa Rosa de Lima", Corrales, Tumbes

Nivel de creatividad	Puntaje	Explicación del nivel de creatividad
Alto	24 - 30	Los niños con creatividad alta generan ideas originales y detalladas, demostrando una curiosidad persistente y una excelente capacidad para colaborar y adaptarse socialmente, actuando como líderes creativos en su grupo.
Medio	17 - 23	Los niños con creatividad media generan ideas moderadamente originales y muestran una actitud social colaborativa, aunque su persistencia y confianza requieren fortalecerse para alcanzar un mayor desarrollo.
Bajo	10 - 16	Los niños con creatividad baja presentan ideas convencionales, escasa persistencia y dificultades de adaptación social, requiriendo estímulo constante en todas las dimensiones para desarrollar su potencial.

Baremo de cada una de las dimensiones de la creatividad

Dimensión	Ítems	Nivel de desempeño	Explicación del nivel de desempeño
Cognitivos	1,2,3,4	Bajo: 4 a 7	El niño evidencia dificultades significativas en el pensamiento creativo, generando escasas ideas (1-3 por ítem), repetitivas y convencionales, con poca variación categórica y detalles mínimos en sus producciones.
		Medio: 8 a 10	Muestra un desarrollo cognitivo creativo emergente, produciendo ideas en cantidad moderada (4-6), con ocasional originalidad y elaboración aceptable, aunque aún con espacio para expandir su repertorio conceptual y nivel de detalle.
		Alto: 11 a 12	Demuestra habilidades cognitivas creativas sobresalientes, con alta productividad (7+ ideas), flexibilidad categórica, ideas originales y elaboradas sistemáticamente, evidenciando un pensamiento divergente bien desarrollado.
Personales	5,6,7	Bajo: 3 a 4	Presenta escasa motivación intrínseca, con baja curiosidad exploratoria, nula persistencia ante desafíos y marcada resistencia a experiencias novedosas, limitando su desarrollo creativo.
		Medio: 5 a 7	Exhibe actitudes variables hacia lo creativo, con interés intermitente, persistencia condicionada al tipo de actividad y apertura selectiva, mostrando potencial que requiere consolidación.
		Alto: 8 a 9	Se caracteriza por una curiosidad constante, perseverancia ante obstáculos y entusiasta receptividad hacia lo nuevo, constituyendo un perfil personal propicio para el florecimiento creativo.
Sociales	8,9,10	Bajo: 2 a 4	Manifiesta notorias dificultades en interacción colaborativa, expresión emocional creativa y adaptación social, mostrando escasa aplicación de su creatividad en contextos grupales.
		Medio: 5 a 7	Demuestra capacidad social creativa funcional en entornos conocidos, con colaboración, expresión emocional y adaptación situacional suficientes, aunque con inconsistencia en contextos novedosos.

		Alto: 8 a 9	Evidencia excelente integración social de su creatividad, colaborando efectivamente, expresando emociones con originalidad y adaptándose flexiblemente, actuando como agente creativo en su entorno social.
--	--	-------------	---

## Anexo 5

### Validación de juicio de expertos

#### Ficha de Validación por Juicio de Expertos

##### Información del experto:

- A. **Nombres y apellidos:** Mary Abigail García Sosa
- B. **Tiempo de experiencia en el área:** 2 años
- C. **Institución donde labora:** I.E. José Antonia Encinas
- D. **Email:**
- E. **Fecha:** Tumbes, 18 de Agosto del 2025

##### 1. Datos generales del instrumento

- **Nombre del instrumento:**  
*Ficha de Observación para la Variable Tiempo de Juego Libre en Niños de Cinco Años.*
- **Objetivo:**
  - Evaluar el comportamiento en juego libre (simbólico, reglas, construcción).
- **Área de aplicación:** Educación preescolar.
- **Tipo de instrumento:** Escala de observación sistemática.

##### 2. Criterios de validación

Los expertos evaluarán cada ficha en una escala **Likert (1-5)**, donde:

- **1 = Deficiente | 3 = Aceptable | 5 = Excelente.**

Criterio	Descripción	1	3	5
<b>Validez de contenido</b>	Los indicadores reflejan adecuadamente las dimensiones a medir.		x	
<b>Claridad de ítems</b>	Las instrucciones y escalas son comprensibles para el observador.			x
<b>Relevancia</b>	Los indicadores son pertinentes para la edad y contexto (5 años, educativo).		x	
<b>Estructura</b>	Organización lógica (dimensiones → indicadores → escalas).		x	
<b>Aplicabilidad</b>	Factible de usar en contextos reales (tiempo, recursos, entrenamiento).		x	

Escalas de medición	Las categorías (1-4 / Bajo-Medio-Alto) son adecuadas para captar la conducta.		x	
---------------------	---	--	---	--

### 3. Recomendaciones específicas por instrumento


#### Ficha 1 (Tiempo de Juego Libre)

- ¿Los indicadores de *juego simbólico, reglas y construcción* cubren todas las conductas relevantes?
- ¿La escala \*1-4\* es suficiente para medir frecuencia? ¿Se necesita añadir descriptores cualitativos?

#### 4. Decisión

- Válido sin cambios : X
- Válido con ajustes (listar):
- Requiere revisión mayor

Firma del experto:



## Ficha de Validación por Juicio de Expertos

### Información del experto:

- A. **Nombres y apellidos:** Mary Abigail García Sosa
- B. **Tiempo de experiencia en el área:** 2 años
- C. Institución donde labora: I.E. José Antonia Encinas
- D. Email:
- E. Fecha: Tumbes, 18 de Agosto del 2025

### 1. Datos generales del instrumento

- **Nombre del instrumento:**
  - *Ficha de Observación de la Creatividad en Niños de Cinco Años.*
- **Objetivo:**
  - Medir la creatividad en dimensiones cognitivas, personales y sociales.
- **Área de aplicación:** Educación preescolar.
- **Tipo de instrumento:** Escala de observación sistemática.

### 2. Criterios de validación

Los expertos evaluarán cada ficha en una escala **Likert (1-5)**, donde:

- **1 = Deficiente | 3 = Aceptable | 5 = Excelente.**

Criterio	Descripción	1	3	5
<b>Validez de contenido</b>	Los indicadores reflejan adecuadamente las dimensiones a medir.		X	
<b>Claridad de ítems</b>	Las instrucciones y escalas son comprensibles para el observador.		X	
<b>Relevancia</b>	Los indicadores son pertinentes para la edad y contexto (5 años, educativo).		X	
<b>Estructura</b>	Organización lógica (dimensiones → indicadores → escalas).		X	
<b>Aplicabilidad</b>	Factible de usar en contextos reales (tiempo, recursos, entrenamiento).		X	
<b>Escalas de medición</b>	Las categorías (1-4 / Bajo-Medio-Alto) son adecuadas para captar la conducta.		X	

### 3. Recomendaciones específicas por instrumento

- ¿Las dimensiones *cognitiva, personal y social* abarcan los aspectos clave de la creatividad?
- ¿La escala ordinal (*Bajo-Medio-Alto*) es clara para evaluar *originalidad o persistencia*?

### 4. Decisión final

- Válido sin cambios; X
- Válido con ajustes (listar):
- Requiere revisión mayor

Firma del experto:

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'M. Araya', with a horizontal line underneath.

## Ficha de Validación por Juicio de Expertos

### Información del experto:

F. **Nombres y apellidos:** Clarisa Ávila Gómez

G. **Tiempo de experiencia en el área:** 25 años

H. **Institución donde labora:** Universidad Nacional de Tumbes

I. **Email:** cavilag@untumbes.edu.pe

J. **Fecha:** Tumbes, 25 de agosto del 2025

### 1. Datos generales del instrumento

- **Nombre del instrumento:**
  - *Ficha de Observación de la Creatividad en Niños de Cinco Años.*
- **Objetivo:**
  - Medir la creatividad en dimensiones cognitivas, personales y sociales.
- **Área de aplicación:** Educación preescolar.
- **Tipo de instrumento:** Escala de observación sistemática.

### 2. Criterios de validación

Los expertos evaluarán cada ficha en una escala **Likert (1-5)**, donde:

- **1 = Deficiente | 3 = Aceptable | 5 = Excelente.**

Criterio	Descripción	1	3	5
<b>Validez de contenido</b>	Los indicadores reflejan adecuadamente las dimensiones a medir.		X	
<b>Claridad de ítems</b>	Las instrucciones y escalas son comprensibles para el observador.		X	
<b>Relevancia</b>	Los indicadores son pertinentes para la edad y contexto (5 años, educativo).		X	
<b>Estructura</b>	Organización lógica (dimensiones → indicadores → escalas).		X	
<b>Aplicabilidad</b>	Factible de usar en contextos reales (tiempo, recursos, entrenamiento).		X	
<b>Escalas de medición</b>	Las categorías (1-4 / Bajo-Medio-Alto) son adecuadas para captar la conducta.		X	

### 3. Recomendaciones específicas por instrumento

- ¿Las dimensiones *cognitiva, personal y social* abarcan los aspectos clave de la creatividad?
- ¿La escala ordinal (*Bajo-Medio-Alto*) es clara para evaluar *originalidad o persistencia*?

### 4. Decisión final

- Válido sin cambios; X
- Válido con ajustes (listar):
- Requiere revisión mayor

Firma del experto:



Dra. Clarisa Ávila Gómez

Docente

## **Anexo 6**

Consentimiento informado para padres/madres de familia o tutores legales

Título del Proyecto de Investigación: Relación entre el tiempo de juego libre y el desarrollo de la creatividad en niños de cinco años de la Institución Educativa Pública No. 002 - Santa Rosa De Lima, Corrales, 2025.

Estimados padres de familia o tutores:

Su hijo(a) ha sido invitado(a) a participar en una investigación educativa. Le pedimos que lea atentamente esta información antes de decidir si autoriza su participación. Este documento explica el propósito, los procedimientos, los beneficios, los posibles riesgos y sus derechos como participante. No dude en preguntar cualquier duda que tenga.

Propósito de la Investigación:

El objetivo de este estudio es comprender la relación que existe entre el tiempo que los niños dedican al juego libre (actividades no dirigidas por un adulto donde el niño elige qué y cómo jugar) y el desarrollo de su creatividad. Los resultados ayudarán a la institución y a la comunidad educativa a valorar la importancia del juego en el aprendizaje y desarrollo infantil.

Declaración de consentimiento

He leído toda la información anterior sobre este estudio. Tuve la oportunidad de hacer preguntas y me fueron respondidas de manera satisfactoria. Entiendo que la participación es voluntaria y que puedo retirar a mi hijo(a) en cualquier momento.

Por la presente, doy mi consentimiento para que mi hijo(a)  
\_\_\_\_\_ participe en este estudio de investigación.

(Nombre del niño/a)

(Firma del padre/madre/tutor legal)

(Nombre del padre/madre/tutor legal - en letra de molde)

(Fecha)

(Firma del Investigador que explica el consentimiento)

(Nombre del Investigador - en letra de molde)

## Anexo 7

*Prueba piloto de la ficha de observación para la variable tiempo de juego libre en niños de cinco años*

Variable Tiempo de Juego Libre en Niños de Cinco Años									
Partic.	Ítems								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	3	3	2	2	2	2	4	4	3
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	2	1	1	2	1	2	2	1	1
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4
7	4	4	4	4	4	2	4	4	4
8	4	4	4	4	4	2	4	4	4
9	3	3	2	0	1	1	3	3	3
10	3	3	2	0	2	2	3	3	3

## Anexo 8

*Nivel de confiabilidad de la ficha de observación para la variable tiempo de juego libre en niños de cinco años*

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,959	9

## Anexo 9

*Prueba piloto de la ficha de observación de la creatividad de los niños de cinco años de la institución educativa “Santa Rosa de Lima”, Corrales, Tumbes*

	CREATIVIDAD EN NIÑOS DE CINCO AÑOS									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
7	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3
8	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2
9	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2
10	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3

## Anexo 10

*Nivel de confiabilidad de la ficha de observación de la creatividad de los niños de cinco años de la institución educativa “Santa Rosa de Lima”, Corrales, Tumbes*

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,971	10