

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



TESIS

**JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL
DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL
PRIMER GRADO DEL NIVEL PRIMARIO DE LA I. E. MX. N° 50028
UCCHULLO GRANDE, CUSCO - 2024**

PRESENTADO POR:

Br. LIZ FIORELA MENDOZA SUTTA

PARA OPTAR AL TÍTULO

PROFESIONAL DE LICENCIADA EN

EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD

EDUCACIÓN PRIMARIA

ASESOR:

Dr. GREGORIO CORNEJO VERGARA

CUSCO – PERÚ

2026



Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco

INFORME DE SIMILITUD

(Aprobado por Resolución Nro.CU-321-2025-UNSAAC)

El que suscribe, el Asesor GREGORIO CORNEJO VERGARA,
quien aplica el software de detección de similitud al
trabajo de investigación/tesis titulada: JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN Y SU
INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS
ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DEL NIVEL PRIMARIO DE
LA I.E.MX. N° 50028 UCHULLO GRANDE, CUSCO - 2024

Presentado por: LIZ FIORELA MENDOZA SUTTA DNI N° 72694202

presentado por: DNI N°:

Para optar el título Profesional/Grado Académico de LICENCIADA EN EDUCACIÓN:
ESPECIALIDAD EDUCACIÓN PRIMARIA

Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por 2 veces, mediante el
Software de Similitud, conforme al Art. 6° del **Reglamento para Uso del Sistema Detección de
Similitud en la UNSAAC** y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de 10 %.

Evaluación y acciones del reporte de coincidencia para trabajos de investigación conducentes a grado académico o título profesional, tesis

Porcentaje	Evaluación y Acciones	Marque con una (X)
Del 1 al 10%	No sobrepasa el porcentaje aceptado de similitud.	X
Del 11 al 30 %	Devolver al usuario para las subsanaciones.	
Mayor a 31%	El responsable de la revisión del documento emite un informe al inmediato jerárquico, conforme al reglamento, quien a su vez eleva el informe al Vicerrectorado de Investigación para que tome las acciones correspondientes; Sin perjuicio de las sanciones administrativas que correspondan de acuerdo a Ley.	

Por tanto, en mi condición de Asesor, firmo el presente informe en señal de conformidad y **adjunto**
las primeras páginas del reporte del Sistema de Detección de Similitud.

Cusco, 29 de MAYO de 2026

Firma

Post firma Gregorio Cornejo Vergara

Nro. de DNI 84477124

ORCID del Asesor 0000-0002-3259-2229

Se adjunta:

- Reporte generado por el Sistema Antiplagio.
- Enlace del Reporte Generado por el Sistema de Detección de Similitud: **oid:** 27259:595586410

10% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para co...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 15 palabras)
- Trabajos entregados

Exclusiones

- N.º de fuentes excluidas
- N.º de coincidencias excluidas

Fuentes principales

- 10%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 0%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alerta de integridad para revisión

-  **Texto oculto**
179 caracteres sospechosos en N.º de páginas
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

DEDICATORIA

Con gratitud profunda a Dios, por orientarme en cada paso, iluminarme y guiar mi camino, por darme fuerzas para continuar en ese proceso de obtener uno de los anhelos más deseados.

Gracias a mis papitos Antonia Sutta Labra y Gabino Mendoza Hanco, quienes con su ejemplo y entrega sembraron en mí valores y sueños, por su amor incondicional y sacrificio constante en todos estos años, por ellos he encontrado la fuerza para llegar hasta aquí y convertirme en quien soy. Y a mis hermanos Jhordan y Xiomara gracias por recordarme que detrás de cada logro siempre hay risas compartidas.

A mi amado hijo Ezequiel, quien ha sido y será siempre mi más grande motivación, la razón de cada esfuerzo y el impulso que me guía a seguir creciendo. Este trabajo refleja el amor e inspiración que me regala día a día. Y a ti, esposo mío Edgar, por estar siempre apoyándome incondicionalmente en mis momentos difíciles y por creer en mí.

Finalmente, a mis docentes de la especialidad de primaria del Programa Profesional de Educación, que me brindaron apoyo científico y moral durante el tiempo que duró mi carrera, siendo parte fundamental de mi formación profesional.

Liz Fiorela.

AGRADECIMIENTOS

Estoy completamente agradecida a todos los docentes de la escuela profesional de Educación de nuestra primera casa de estudios Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco por la formación académica, por impartirnos conocimientos y valores fundamentales que debe tener un profesional de la Educación que me ayudaron en mi proceso de formación profesional y gracias a ellos hoy puedo cumplir una de mis metas.

Agradezco a mi asesor de tesis Dr. Gregorio Cornejo Vergara, por haberme guiado en el desarrollo del presente trabajo para culminar satisfactoriamente este presente trabajo de investigación y también por sus enseñanzas a lo largo de nuestra formación profesional.

A la Institución Educativa MX. N° 50028 “Ucchullo Grande”, a todo el personal docente por permitirme el desarrollo de mi trabajo de investigación y por la participación de los estudiantes en la aplicación de la tesis sin ustedes no hubiera podido ser posible.

La autora.

INDICE

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTOS.....	iii
INDICE.....	iv
INDICE DE TABLAS.....	viii
INDICE DE FIGURAS	ix
RESUMEN	x
ABSTRAC	xi
INTRODUCCIÓN	xii
CAPITULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
1.1 Delimitación del Problema	1
1.1.1 Área y Línea de Investigación	1
1.1.2 Ámbito de Estudio: Localización Geográfica y Política	1
1.2 Descripción de la Realidad Problemática.....	2
1.3 Formulación del problema.....	7
1.3.1 Problema General	7
1.3.2 Problemas Específicos.....	7
1.4 Justificación de la Investigación.....	7
1.4.1 Justificación Teórica	7
1.4.2 Justificación Metodológica.....	8
1.4.3 Justificación pedagógica.....	8
1.4.4 Justificación social.....	9

1.5	Objetivos de la investigación.....	9
1.5.1	Objetivo general	9
1.5.2	Objetivos específicos	9
1.6	Delimitación y limitación de la investigación	10
1.6.1	Delimitación de investigación	10
1.6.2	Limitaciones de la investigación	10
CAPITULO II MARCO TEORICO CONCEPTUAL.....		11
2.1	Antecedentes empíricos de la investigación.....	11
2.1.1	Antecedentes internacionales	11
2.1.2	Antecedentes nacionales.....	13
2.1.3	Antecedentes locales.....	16
2.2	Bases Teóricas	18
2.2.1	El juego de construcción.....	18
2.2.2	La creatividad	51
2.2.3	Marco conceptual	69
CAPITULO III HIPOTESIS Y VARIABLES.....		72
3.1	Hipótesis General	72
3.2	Hipótesis Específicas	72
3.3	Variables de investigación	73
3.3.1	Variable independiente	73
3.3.2	Variable dependiente.....	73
3.4	Operacionalización de variable	74

CAPITULO IV METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN.....	76
4.1 Tipo de investigación.....	76
4.2 Nivel de investigación	76
4.3 Diseño de investigación.....	76
4.4 Enfoque de investigación.....	77
4.5 Unidad de análisis y Población de análisis	78
4.5.1 Unidad de análisis.....	78
4.6 Población y muestra de la investigación	78
4.6.1 Población de análisis	78
4.6.2 Muestra	79
4.7 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	79
4.7.1 Técnicas	79
4.7.2 Instrumentos	80
4.7.3 Estructura del instrumento.....	80
4.7.4 Procedimiento	81
4.7.5 Validez del instrumento	82
4.7.6 Técnicas para demostrar la verdad o falsedad de las hipótesis.....	83
4.7.7 Baremación.....	87
CAPITULO V RESULTADOS DE LA INVESTIGACION	88
5.1 Descripción.....	88
5.2 Resultados de la Investigación	89
5.2.1 Analizar de qué Manera Influye los Juegos de Construcción en el Desarrollo de la Fluidez.....	89

5.2.2	Señalar de qué manera influye los juegos de construcción y el desarrollo de la flexibilidad.	92
5.2.3	Reconocer de qué manera influye los juegos de construcción y el desarrollo de la originalidad.	94
5.2.4	Determinar de qué manera influye los juegos de construcción y el desarrollo de la elaboración.	97
5.2.5	Determinar de qué manera influye los juegos de construcción en el desarrollo de la creatividad.	99
5.3	Análisis inferencial	103
5.3.1	Prueba de normalidad	103
5.3.2	Prueba de hipótesis	105
CAPITULO VI DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....		116
CONCLUSIONES		119
RECOMENDACIONES		122
REFERENCIAS.....		124
ANEXOS.....		130

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de variables.	74
Tabla 2 Población de estudiantes del primer grado, sección única del nivel primario de la I. E. Mx. N° 50028 “Ucchullo Grande”	78
Tabla 3 Validación de instrumentos por expertos especialistas.	83
Tabla 4 Intervalo de interpretación de confiabilidad.	85
Tabla 5 Fiabilidad del cuestionario según alfa de Cronbach.	86
Tabla 6 Distribución de los baremos de calificación.	87
Tabla 7 Distribución de los estudiantes según género.	88
Tabla 8 Nivel de desarrollo de la dimensión fluidez en pre-test y pos-test.	90
Tabla 9 Nivel de desarrollo de la dimensión flexibilidad en pretest y post test.	92
Tabla 10 Nivel de desarrollo de la dimensión originalidad en pre test y post test.....	95
Tabla 11 Nivel de desarrollo de la dimensión elaboración en pre test y post test.	97
Tabla 12 Nivel de desarrollo de la variable en pre test y post test.....	100
Tabla 13 Prueba de normalidad.	104
Tabla 14 Prueba de hipótesis general mediante estadístico t para diferencia de medias.	107
Tabla 15 Prueba de hipótesis 1 mediante estadístico t para diferencia de medias.....	109
Tabla 16 Prueba de hipótesis 2 mediante estadístico t para diferencia de medias.....	111
Tabla 17 Prueba de hipótesis 3 mediante estadístico t para diferencia de medias.....	112
Tabla 18 Prueba de hipótesis 4 mediante estadístico t para diferencia de medias.....	114

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Mapa de ubicación I.E. Ucchullo.</i>	2
Figura 2 <i>Evolución del nivel de fluidez según los talleres educativos.</i>	89
Figura 3 <i>Nivel de desarrollo de la dimensión fluidez en pre-test y pos-test.</i>	90
Figura 4 <i>Evolución del nivel de flexibilidad según los talleres educativos.</i>	92
Figura 5 <i>Nivel de desarrollo de la dimensión flexibilidad en pre test y post test.</i>	93
Figura 6 <i>Evolución del nivel de originalidad según los talleres educativos.</i>	94
Figura 7 <i>Nivel de desarrollo de la dimensión originalidad en pre test y post test.</i>	95
Figura 8 <i>Evolución del nivel de elaboración según los talleres educativos.</i>	97
Figura 9 <i>Nivel de desarrollo de la dimensión elaboración en pre test y post test.</i>	98
Figura 10 <i>Evolución del nivel de la variable según los talleres educativos.</i>	99
Figura 11 <i>Nivel de desarrollo de la variable en pre test y post test.</i>	100
Figura 12 <i>Evolución de las dimensiones de estudio.</i>	102
Figura 13 <i>Diagrama de cajas del puntaje aptitud de Guilford.</i>	106
Figura 14 <i>Diagrama de cajas del puntaje de los estudiantes en la dimensión fluidez</i>	108
Figura 15 <i>Diagrama de cajas del puntaje de los estudiantes en la dimensión flexibilidad.</i> ..	110
Figura 16 <i>Diagrama de cajas del puntaje de los estudiantes en la dimensión originalidad.</i>	112
Figura 17 <i>Diagrama de cajas del puntaje de los estudiantes en la dimensión elaboración.</i>	114

RESUMEN

La presente investigación denominada Juegos de Construcción y su Influencia en el Desarrollo de la Creatividad en los Estudiantes del Primer Grado del Nivel Primario de la I. E. Mx. N° 50028 Ucchullo Grande, Cusco-2024, tuvo como objetivo evaluar la influencia de los juegos de construcción en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del primer grado del nivel primario de la I. E. Mx. N° 50028 Ucchullo Grande del Cusco.

Para llevar a cabo este estudio, se consideró un tipo específico de investigación aplicada con base en el enfoque cuantitativo de alcance explicativo, de diseño pre-experimental y nivel explicativo, considerando una muestra conformada de 24 estudiantes matriculados en la Institución Educativa Mx. N° 50028 Ucchullo Grande. Se aplicó, escala de estimación del proceso de desarrollo de la creatividad en base a las aptitudes de Guilford para la recepción de datos e información del nivel de creatividad basado en dimensiones, para la parte cualitativa, se hizo uso de las técnicas de observación basados en una ficha de observación como instrumento, la información se organizó y fueron procesados en el programa de Excel para posteriormente trabajar con la interpretación mediante gráficos.

Finalmente, los resultados permitieron demostrar que los estudiantes del grupo experimental demuestran que los juegos de construcción influyen en la creatividad de los estudiantes, generando mejoras significativas en las dimensiones de la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración durante los talleres de clase.

Palabras clave: Creatividad, Juegos de construcción, Bloques lego, Bloques de madera.

ABSTRAC

This study, titled “Construction Games and Their Influence on the Development of Creativity in First-Grade Students at I. E. Mx. No. 50028 Ucchullo Grande, Cusco-2024,” aimed to evaluate the influence of construction games on the development of creativity in first-grade students at I. E. Mx. No. 50028 Ucchullo Grande in Cusco.

To conduct this study, a specific type of applied research was employed, based on a quantitative approach with an explanatory scope, a pre-experimental design, and an explanatory level, using a sample of 24 students enrolled at Educational Institution Mx. No. 50028 Ucchullo Grande. A scale for assessing the creativity development process was applied, based on Guilford’s aptitudes for data and information reception and the level of creativity based on dimensions. For the qualitative part, observation techniques were used, employing an observation sheet as an instrument; the information was organized and processed in Excel to subsequently interpret the results through graphs.

Finally, the results demonstrated that students in the experimental group showed that construction games influence student creativity, generating significant improvements in the dimensions of fluency, flexibility, and originality.

Keywords: Creativity, Building toys, Lego bricks, Wooden blocks.

INTRODUCCIÓN

El trabajo de investigación, “Juegos de Construcción y su Influencia en el Desarrollo de la Creatividad en los Estudiantes del Primer grado del Nivel Primario de la I. E. Mx. No 50028 Ucchullo Grande, Cusco-2024.”, se realizó, con la finalidad de evaluar la influencia de los juegos de construcción en el desarrollo de la creatividad, se realizó tomando como base las teorías señaladas en las fuentes consultadas y con el propósito de servir de apoyo a próximas investigaciones, contribuyendo a mejorar la calidad educativa en nuestro país.

Este trabajo de investigación tiene como objetivo analizar de qué manera los juegos de construcción influye en el desarrollo creativo de los estudiantes para lo cual la presente investigación fue de tipo aplicada, porque partió de un marco teórico y permanece en él. El nivel de investigación es explicativo porque presenta un variable medible y la variable experimental uso de una metodología y busca establecer si la metodología usada presenta efectos. La presente investigación tiene un enfoque cuantitativo, ya que se basa en la recopilación de datos para explicar una realidad. El método utilizado pre-experimental, trabajando con una población y muestra conformada por un total de 24 estudiantes.

Esta investigación se plantea en VI capítulos desarrollados de la siguiente manera:

El primer capítulo. Segmento que se centra en explicar el planteamiento del problema que nos motivó a realizar la investigación, además se detalla la realidad problemática, así como también se expone la formulación del problema de investigación, la justificación correspondiente, objetivos del estudio a alcanzar durante el desarrollo del mismo, así como delimitación y limitación de la investigación.

El segundo capítulo. Se enfoca en el marco teórico conceptual, contiene los antecedentes del estudio, las bases teóricas de las variables consideradas, la definición de conceptos básicos relacionados con la investigación de juegos de construcción y su influencia en el desarrollo de la creatividad.

El tercer capítulo. Se presenta, hipótesis, variables y la operacionalización de las variables a partir de los postulados correspondientes que respaldaron al desarrollo satisfactorio de la realización de la presente investigación.

El cuarto capítulo. Expone la metodología de la investigación, dentro del cual se describe tipo y nivel de investigación, enfoque y diseño de investigación, se hace el sustento teórico de dicho enfoque partiendo de definiciones conceptuales. Luego se hace una exposición de las herramientas investigativas desarrolladas: observación y test. En este mismo capítulo se describe la población con la cual se hace el proceso investigativo.

El quinto capítulo. Se presentan los resultados de la investigación, en que se detalla el análisis e interpretación de los resultados, así como la contrastación y validación de la hipótesis también se muestran el producto del trabajo de campo, donde se describe como varia la variable de nivel de creatividad den razón a la metodología usada.

El sexto capítulo. En la etapa final de la investigación se presentan las discusiones que dan respuesta a los objetivos e hipótesis formulados.

Finalmente se exponen las conclusiones, recomendaciones, además de las referencias bibliográficas, según el estilo de referenciación APA y los anexos.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Delimitación del Problema

1.1.1 Área y Línea de Investigación

El presente trabajo de investigación se enmarca en el ámbito educativo y académico, dentro de la línea de investigación de desarrollo de capacidades cognitivas, físicas y psicosociales. Ya que su objetivo principal es analizar cómo los juegos de construcción influyen en la creatividad de los estudiantes de primer grado de primaria. Dado que ambas variables son parte fundamental del estudio en educación, el desarrollo de esta investigación se llevará a cabo dentro del contexto escolar a nivel primario en el primer grado de la Institución Educativa Mixto N° 50028 Ucchullo Grande.

1.1.2 Ámbito de Estudio: Localización Geográfica y Política

Políticamente el ámbito de estudio se encuentra en la Institución Educativa Mixto N° 50028 Ucchullo Grande, con un código establecido de ubigeo 080101, situado en el distrito de Cusco, que forma parte de la provincia y departamento del Cusco, como puntos cardinales es colindante hacia el norte con los departamentos de Junín y de Ucayali, al este con Madre de Dios, al suroeste con Puno, al sur con Arequipa y al oeste con Apurímac y Ayacucho.

Geográficamente se encuentra una altitud de 3.399 m.s.n.m. y con una Superficie 385,1 km², Temperatura promedio: 14 °C, humedad del 58 %. Teniendo como puntos cardinales que posee al norte con los departamentos de Junín y de Ucayali, al este con Madre de Dios, al suroeste con Puno, al sur con Arequipa y al oeste con Apurímac y Ayacucho.

Figura 1

Mapa de ubicación I.E. Ucchullo.



Nota: Obtenido de Google Maps 2025

1.2 Descripción de la Realidad Problemática

En el mundo entero, se observa tanto la sociedad como las instituciones educativas se enfrentan a una persistente búsqueda de soluciones innovadoras para abordar múltiples problemas sociales y contextuales que afecta a la sociedad. Sin embargo, el sistema educativo enfrenta el desafío urgente de fomentar la creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje. “La Unesco creo un Comité de Educación donde analizaron diversas problemáticas relevantes y urgentes relacionadas con la enseñanza, destacando la creatividad ha estado presente como un elemento indispensable dentro de las propuestas pedagógicas desarrolladas por distintos autores” Caluori (2020, pág. 106). En este sentido, Caluori (2020), afirma que “la acción educativa de hoy requiere el diseño de un modelo de trabajo que favorezca la apertura, el estado de alerta, la capacidad permanente de sorprenderse y el espíritu de juego”. (pág. 106). Para lograrlo, es esencial que los docentes utilicen estímulos de manera estratégica y adoptando metodologías innovadoras que permitan a los estudiantes enfocarse no solo en un

entorno de aprendizaje enriquecedor sino también desarrollarse como individuos autónomos y seguros de sí mismos, capaces de enfrentar desafíos con creatividad y en un entorno de desarrollo constante.

A nivel internacional, en los países variados, los ciudadanos del continente europeo valoran a los juegos específicamente a los juegos de construcción, “que el niño vaya desarrollando estas actividades, lo lúdico simbólico también es llamado simulación porque el niño recrea situaciones vividas al momento de imitar y a su vez está creando nuevas formas activas que le ayudan a fortalecer su personalidad” Ortega (2023). Esta afirmación se relaciona con el contexto educativo actual donde los juegos de construcción, piezas ensamblables, que son actividades valiosas para el estudiante, que no solo favorecen el aprendizaje, cuando juegan sino que también se desarrolla en todas las áreas cognitivas, acompañando este aprendizaje para toda la vida que permitirá desarrollar y experimentar el mundo que los rodea aunque en los países europeos se ha consolidado su uso como parte de métodos educativos modernos, en el Perú aún se requiere facilitar al niño aprendizajes positivos mientras el docente aplica estrategias metodológicas activas como el juego, que no solo potencia las capacidades individuales, sino que al mismo tiempo beneficia que es la relación afectiva con su entorno que influyen de manera directa en el fortalecimiento de su cognición y crecimiento personal de los niños. Así mismo, Ortega (2023), afirma “porque estos avances les dan la oportunidad que la educación, permite, que los educandos generen sus primeros conceptos en lo referente a formas, tamaño, colores, formando bases en el desarrollo de las habilidades motoras”. (pág. 17). Entonces, estas actividades lúdicas permiten a los niños explorar, manipular piezas y bloques para crear, representar formas y escenarios, esta herramienta pedagógica es valiosa en el desarrollo óptimo de los estudiantes pues así es como

se le da seguridad y confianza en sí mismo también trabajan cuatro aspectos esenciales: como el desarrollo de destrezas, desarrollo social, el fomentar la imaginación y creatividad.

En el contexto educativo actual peruano, persiste una problemática constante, la falta de atención a la relación entre los juegos de construcción y su influencia en el desarrollo de la creatividad. En los resultados de la prueba PISA 2022 (Programme for International Student Assessment) han evidenciado una realidad preocupante: “el Perú se ubicó en el puesto 65 de 81 países evaluados en la prueba de pensamiento creativo, con un puntaje de 370, muy por debajo del promedio de la OCDE (2024) de 527 puntos” MINEDU (2024), lo que refleja rigidez en el sistema educativo para fomentar esta competencia clave del siglo XXI. Los datos de la evaluación internacional PISA (2022), “evidencian que cerca del 47 % de estudiantes de 15 años alcanzaron al menos el nivel básico de desarrollo de la competencia Pensamiento Creativo” MINEDU (2024). Estos estudiantes demuestran que son capaces de proponer ideas innovadoras apropiadas para resolver tareas fáciles como difíciles, así como también puede encontrar ideas o soluciones creativas ante problemas o situaciones cotidianas. “Tomando en cuenta que el sistema educativo peruano tiene a la persona como centro y agente fundamental del proceso educativo y uno de los principios que sustenta es la creatividad, que promueven la producción de nuevos conocimientos en diversos campos”. Apaza & Chura (2024). En este contexto, las estrategias utilizadas por los docentes son determinantes para garantizar en gran medida el éxito del aprendizaje. Las deficiencias en dichas estrategias obstaculizan la capacidad de los estudiantes para resolver problemas sociales y adaptarse a los desafíos de la realidad vivencial. Además, la educación desempeña un papel crucial al estimular la creatividad, imaginación, las emociones y la inteligencia, siendo estos elementos esenciales para enfrentar los retos derivados de las tecnologías de la información y comunicación así

desarrollar habilidades para resolver problemas. Tal como lo sostiene, Apaza & Chura (2024), afirma que “un aspecto clave que orienta la educación primaria es el juego libre y es esencialmente placentera que no debe ser orientada ni impuesta externamente”. (pág. 16). Es fundamental reconocer que los juegos de construcción son herramientas imprescindibles para la exploración, conceptualización y el aprendizaje significativo, posibilitando a los alumnos desarrollar habilidades de manera dinámica e innovadora. El sistema educativo tiene el reto de formar estudiantes creativos y reflexivos que puedan responder con eficacia a las exigencias de una sociedad moderna cambiante y tecnológicamente avanzada, las actividades en el aula son imprescindibles para estimular la creatividad, optimizar competencias y promover un desarrollo integral y sostenible que prepare a los estudiantes para los desafíos futuros.

En la Institución Educativa Mx. N° 50028 Ucchullo Grande, ubicada en el distrito, provincia y región de Cusco, durante mis practicas pre-profesionales, observé notables diferencias significativas en el nivel de creatividad de los estudiantes al realizar sus diversas actividades académicas. Según, Apaza & Chura (2024) “la creatividad, entendida como la capacidad de imaginar, inventar o encontrar nuevas formas de pensar, hacer o expresar algo original”, Así la creatividad se manifestaba de manera diversa en el área de arte, la profesora pidió a los estudiantes que realizarán diversas creaciones artísticas de acuerdo a la imaginación que ellos tuvieran, utilizando materiales reciclados como papel, cartón, botellas, envases y vasos de poliestireno expandido. En este proceso se evidencio las diferencias notables en las creaciones de los estudiantes mientras algunos estudiantes demostraban una creatividad sobresaliente, mostrando originalidad en sus trabajos artísticos, otros estudiantes tenían creaciones ya conocidas, repitiendo formas y estilos de sus demás compañeros o

haciendo copias de lo ya creado, sin mucha innovación ni cambios en sus trabajos. Esta diversidad que demostraron los estudiantes resaltó la importancia de fomentar la creatividad desde edades tempranas, ya que contribuye al desarrollo personal, académico y profesional. Además, la creatividad desempeña un papel fundamental en la capacidad de los niños para resolver problemas de la vida real de manera innovadora. En este sentido, estrategias pedagógicas como los juegos de construcción “son conjuntos de piezas, formas iguales o diferentes, con variedades combinaciones” Valeriano & Rosa (2023), se presentan como herramientas valiosas para estimular la creatividad en el aula. Estas actividades permiten que los niños manipulen piezas, bloques para armar, combinar o crear estructuras, lo que favorece el desarrollo de la creatividad, desarrollan habilidades motoras, fortalecen el trabajo colaborativo y favorecen la autonomía. El uso de los juegos de construcción permite a los docentes potenciar competencias esenciales para el futuro de sus estudiantes. Reconocer y fortalecer este aspecto es clave para formar individuos capaces de enfrentar desafíos cotidianos con originalidad. Así mismo, mi investigación busca que la educación no solo transmita conocimientos, sino que también impulse la evolución creativa en cada estudiante, esta experiencia fue el punto de partida que me motivó a profundizar en el estudio y analizar la influencia de la creatividad en el rendimiento académico de los estudiantes. Este trabajo se centra en el uso de los juegos de construcción como estrategia para estimular la creatividad, lo cual me permitió plantear interrogantes clave para mejorar el trabajo pedagógico diario con los estudiantes de primer grado del nivel primario de la Institución Educativa Mx. N° 50028 Uchullo Grande de Cusco, ubicada en la región Cusco, provincia de Cusco y distrito de Cusco.

1.3 Formulación del problema

1.3.1 Problema General

¿De qué manera influye los juegos de construcción en la creatividad de los estudiantes del primer Grado del nivel primario de la I. E. Mx. N° 50028 Ucchullo Grande, Cusco – 2024?

1.3.2 Problemas Específicos

- ¿Cómo influyen los juegos de construcción en el desarrollo de fluidez de los estudiantes del primer grado del nivel primario de la I. E. Mx. N° 50028 Ucchullo Grande, Cusco – 2024?
- ¿Cuál es la influencia de los juegos de construcción en el desarrollo de la mejora de la flexibilidad en los estudiantes del primer grado del nivel primario de la I. E. Mx. N° 50028 Ucchullo Grande, Cusco – 2024?
- ¿De qué manera influyen los juegos de construcción en el desarrollo de la originalidad en los estudiantes del primer grado del nivel primario de la I. E. Mx. N° 50028 Ucchullo Grande, Cusco – 2024?
- ¿Cómo influyen los juegos de construcción en el desarrollo de la elaboración de los estudiantes del primer grado del nivel primario de la I. E. Mx. N° 50028 Ucchullo Grande, Cusco – 2024?

1.4 Justificación de la Investigación

1.4.1 Justificación Teórica

La presente investigación se justifica por su contribución al campo educativo al ofrecer una lista de referencias indispensable para sustentar el análisis desarrollado. Si bien el repositorio institucional de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco

(UNSAAC) cuenta con una diversidad de estudios previos, se observa una notable escasez de investigaciones centradas específicamente en los juegos de construcción y su influencia en el desarrollo creativo de los estudiantes, la mayoría se han enfocado en perspectivas relacionadas con el aprendizaje matemático, el desarrollo cognitivo, la enseñanza tradicional o su aplicación en procesos tecnológicos como la robótica. A pesar de ello, se observa una limitada producción académica orientada específicamente al desarrollo de la creatividad que estos juegos de construcción pueden despertar en niños, estudiantes del nivel primario. En este contexto, los resultados obtenidos en el estudio adquieren una relevancia significativa, ya que contribuirán a fortalecer el marco teórico existente.

1.4.2 Justificación Metodológica

Toda investigación plantea objetivos específicos que deben alcanzarse. En ese sentido, el presente estudio busca justificarse metodológicamente a través de un enfoque destinado a correlacionar y analizar cuantitativamente los resultados. Para ello, se empleará un diseño preexperimental que permitió manipular las variables, en una muestra seleccionada de niños, estudiantes los niveles individuales de creatividad. El estudio requerirá la utilización de dos instrumentos de recolección de datos que cuenten con la validez y confiabilidad necesarias para garantizar la calidad de la información obtenida. Posteriormente, dicha información será procesada y analizada mediante métodos estadísticos con el fin de interpretar los resultados y elaborar conclusiones.

1.4.3 Justificación pedagógica

Esta investigación supone un aporte para el sector educativo, ya que, además de analizar la potencialidad del juego de construcción como influencia en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes, lo define como un instrumento crucial para la educación, por lo

que se analizan los aspectos más importantes del juego de construcción y la creatividad, así como informar a docentes y representantes sobre los múltiples beneficios que estas actividades pueden aportar.

1.4.4 Justificación social

La investigación tiene una alta relevancia social, ya que tienen un impacto altamente positivo en la comunidad estudiantil, ya que promueven el aprendizaje activo, fortalece la colaboración entre pares y desarrollan la capacidad de adaptación en distintos ámbitos educativos y sociales. A través de ellos, los estudiantes desarrollan habilidades motoras finas, potencian su creatividad, además fortalecen la concentración, optimizan la comunicación y fomentan el trabajo en equipo. Estos beneficios se extienden en el ámbito escolar y contribuye a la formación de estudiantes más autónomos y preparados para afrontar desafíos del mundo actual.

1.5 Objetivos de la investigación

1.5.1 Objetivo general

Evaluar de qué manera influye los juegos de construcción en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del primer grado del nivel primario de la I. E. MX. N° 50028 Ucchullo Grande, Cusco.

1.5.2 Objetivos específicos

- Reconocer de qué manera influye los juegos de construcción en el desarrollo de la fluidez en los estudiantes primer grado del nivel primario de la I. E. MX. N° 50028 Ucchullo Grande, Cusco – 2024.

- Determinar de qué manera influye los juegos de construcción y el desarrollo de la flexibilidad en los estudiantes primer grado del nivel primario de la I. E. MX. N° 50028 Ucchullo Grande, Cusco – 2024.
- Analizar de qué manera influye los juegos de construcción y el desarrollo de la originalidad en los estudiantes primer grado del nivel primario de la I. E. MX. N° 50028 Ucchullo Grande, Cusco – 2024.
- Describir de qué manera influye los juegos de construcción y el desarrollo de la elaboración en los estudiantes del primer grado del nivel primario de la I. E. MX. N° 50028 Ucchullo Grande, Cusco – 2024.

1.6 Delimitación y limitación de la investigación

1.6.1 Delimitación de investigación

Espacio: Este trabajo de investigación se llevó a cabo con los estudiantes de la Institución Educativa MX. N° 50028 Ucchullo Grande

Temporal: El periodo de referencia fue desde inicios de junio hasta finales de junio del 2025.

Social: Estudiantes matriculados en el primer grado de primaria, pertenecientes a la muestra establecida tanto del grupo control como del grupo experimental, considerando las dimensiones definidas de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.

1.6.2 Limitaciones de la investigación

La presente investigación se centra en los juegos de construcción y su influencia en el desarrollo de la creatividad en estudiantes del primer grado del nivel primario de la I. E. MX. N° 50028 Ucchullo Grande, no presentó ninguna limitación para su elaboración; ya que se dispuso de todas las facilidades necesarias.

CAPITULO II

MARCO TEORICO CONCEPTUAL

2.1 Antecedentes empíricos de la investigación

2.1.1 *Antecedentes internacionales*

Ortega (2023), realizó un estudio que titula: “Juegos de construcción en el desarrollo de la creatividad de los niños de 4 a 5 años en la Escuela de Educación Inicial y Básica “TESLA”, el mismo que fue presentado en la Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador. En relación con lo expuesto, dentro de su investigación presento como objetivo determinar los beneficios de los juegos de construcción en el desarrollo de la creatividad de los niños de 4 a 5 años en la Escuela de Educación Inicial y Básica “TESLA”, de la ciudad de Riobamba. Así mismo, el estudio fue desarrollado bajo el diseño no experimental, no se manipulo las variables, de tipo básica con enfoque cuantitativo con pruebas fichas de observación sobre el desarrollo de creatividad. De este trabajo, se puede concluir que la importancia del juego como herramienta fundamental para desarrollar la creatividad en niños y niñas de Educación Infantil, se destaca cómo el juego favorece la imaginación, la expresión personal y el pensamiento divergente, convirtiéndose en un recurso didáctico esencial dentro del aula. En definitiva, el trabajo evidencia las diferentes actividades desarrolladas en la creatividad y en los juegos de construcción son útiles porque les permite que el proceso de enseñanza sea más efectivo. En ese sentido este estudio será beneficioso en la medida en que apoye nuestra hipótesis, que es que los juegos de construcción influyen en el desarrollo de la creatividad, puede aumentar considerablemente. También será útil porque nos permitirá aclarar y dar mayor sentido a la ruta que seguimos para realizar nuestra investigación.

Alejos (2022), realizó un estudio que titula: “El Desarrollo de la Creatividad a Través del Juego y Actividades Prácticas”, el mismo que fue presentado en la Universidad Valladolid, España. Señalando que, dentro de su investigación presento como objetivo Determinar los beneficios de los juegos de construcción en el desarrollo de la creatividad de los niños de 4 a 5 años en la Escuela de Educación Inicial y Básica “TESLA”, de la ciudad de Riobamba. Cabe señalar que el enfoque metodológico que se utilizó en este trabajo de investigación fue el cuantitativo porque se contó los datos y las técnicas e instrumentos de recolección de los datos que se dieron en la investigación. A partir de esta investigación, se concluye que los juegos de construcción son un aporte fundamental, de suma importancia en el desarrollo de los niños para de esa manera poder mejorar la calidad de enseñanza aprendizaje, las diferentes actividades desarrolladas en la creatividad y en los juegos de construcción son útiles porque les permite que el proceso de enseñanza sea más efectivo. También se identificó, que las diferentes actividades desarrolladas en la creatividad y en los juegos de construcción son útiles porque les permite que el proceso de enseñanza sea más efectivo, se propuso juegos los mismos que están relacionados a las variables como de los juegos de construcción y el desarrollo de la creatividad para fortalecer el aprendizaje mediante actividades sencillas y prácticos donde él pueda mejorar sus capacidades cognitivas, creativas, innovadoras. En síntesis, este estudio también será útil ya que apoya lo que estoy tratando de argumentar que es los juegos de construcción influyen significativamente en el desarrollo de la creatividad. Estas actividades aplicadas en los estudiantes dan una mejor perspectiva que será útil para comprender mejor la estrategia que utilizamos para realizar nuestro estudio.

Caluori (2020), realizó un estudio que titula: “El juego de LEGO y la creatividad en niños de primaria: estudio de la construcción creativa en grupo”, el mismo que fue presentado

en la Universidad Complutense De Madrid, de la ciudad de Madrid, España. Esta investigación utilizó la metodología teórica, donde el marco teórico se ha establecido a partir de una revisión de los antecedentes y teorías previas. Se trazó el diseño de la investigación y la metodología aplicativo. En este caso, las técnicas de recogida de datos utilizadas fueron: la observación no participante, una serie de cuestionarios que se analizó en detalle cada uno de ellos. A partir de ello, este trabajo concluye que el juego de construcción LEGO es un elemento constructivo que cuando se opera con él genera fluidez, flexibilidad, originalidad, elaboración y coherencia interna. El valor creativo concedido a cada sujeto encuentra muy baja relación con los resultados obtenidos como grupo en su conjunto. Así mismo esta investigación servirá de guía para el trabajo de investigación en cuanto a la variable de creatividad y pieza Lego, para aclarar y comprender mejor el uso y la aplicación de esta.

2.1.2 Antecedentes nacionales

Apaza & Chura (2024), realizó un estudio que titula: “El Juego Libre de Construcción en el Desarrollo de la Creatividad de los Niños del Primer Grado de La Institución Educativa Primaria Gran Unidad Escolar San Carlos N°70010 – Puno”, el mismo que fue presentado en la Universidad Nacional del Altiplano, Puno, Perú. Por ello, el objetivo de este trabajo fue Establecer el nivel de influencia que ejerce el juego libre de construcción en el desarrollo de la creatividad en los niños del primer grado de la Institución Educativa Primaria Gran Unidad Escolar San Carlos N° 70010 - Puno. Por ello, este trabajo de investigación utilizó la metodología cuantitativa de alcance explicativo cuyo sustento epistemológico se asienta en el enfoque empirista inductivo del paradigma positivista, además corresponde al diseño de campo cuasi experimental en tanto los datos se recogen directamente de la realidad. Lo cual, los resultados obtenidos permiten afirmar que el juego libre de construcción con LEGO tiene

una influencia significativa en el desarrollo de la creatividad de los niños de primer grado. Esta mejora se reflejó en dimensiones como la originalidad, flexibilidad, fluidez, elaboración y coherencia interna. Los talleres implementados fomentaron que los niños imaginaran, crearan, jugaran y compartieran sus ideas, estimulando así el pensamiento innovador y la construcción de nuevo conocimiento. El grupo experimental mejoró su puntuación tras la implementación de talleres con juego libre de construcción. Esto evidencia que los niños fortalecieron su capacidad para generar ideas distintas, adaptarse al cambio y sustituir conceptos con creatividad y diversidad. El grupo experimental pasó tras los talleres, lo cual demuestra que los estudiantes desarrollaron una mayor capacidad para organizar y armonizar los elementos de sus construcciones, otorgándoles sentido y coherencia en sus creaciones. Se advierte entonces que la intención de los autores de esta tesis es que, mediante los talleres con juego libre de construcción mejoro su creatividad en los estudiantes lo cual podemos apreciar en las conclusiones que funciono de manera exitosa.

Castillo (2021), realizó un estudio que titula: “Los Juegos de Construcción y su relación con el Desarrollo de la Coordinación Motora Fina en los Niños del jardín Virgen de la Candelaria de la Localidad de Chancay”, el mismo que fue presentado en la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, Huacho, Perú. En su investigación presento como objetivo determinar la relación que existe entre los juegos de construcción y el desarrollo de la coordinación motora fina en los niños del jardín Virgen de la Candelaria de la Localidad de Chancay. Esta investigación utilizada en la metodología es de diseño descriptivo correlacional y no experimental. Asimismo, se usó un instrumento de recolección de datos que fue las fichas de observación para cada variable. Así mismo, este trabajo de investigación demuestra que existe relación significativa entre los juegos de construcción y el desarrollo de la coordinación

motora fina en los niños, en el mismo sentido existe relación significativa entre los bloques de madera, cubos para apilar y bloques de lego con el desarrollo de la coordinación motora fina en los niños. Agregando a lo anterior, esta investigación será útil en la medida que hace uso de una de las variables de nuestra investigación, la cual es los juegos de construcción, por lo que de cierta manera orientará el proceso y realización de mi investigación.

Rojas (2021), realizó un estudio que titula: “Juegos de Construcción y Creatividad, en Estudiantes de la IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020.”, el mismo que fue presentado en la Universidad San Pedro, Cajamarca, Perú. El objetivo de este trabajo de investigación es determinar en qué medida la aplicación de los juegos de construcción influye en el desarrollo de la creatividad en niños de 7 años de edad de la Institución Educativa N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020. Dando a conocer, la metodología utilizada en esta investigación es parte del tipo de investigación aplicada y el diseño de investigación que se llevó a cabo fue preexperimental con la participación de un grupo de educandos. Por ello, este trabajo de investigación evidencia que el nivel de creatividad en los estudiantes antes de la aplicación de los juegos de construcción fue con menor valoración: “Inicio”: 3 de 17 (17,6%), “Proceso” 6 de 17 (35.3%), “Logro esperado”, 8 de 17 (47,1%). A nivel de las dimensiones y seguido con ligero incremento respecto de los valores respectivos en el Pre-Test. Antes y después de la aplicación de juegos de construcción, es como sigue: del total de estudiantes ubicados en el nivel “inicio” en el Pre-Test, la mitad pasó al nivel “proceso” en el Post Test; por otro lado, del total de estudiantes ubicados en el nivel “proceso” en el Pre-Test, la mitad pasó al nivel “logro esperado” en resumen la aplicación de juegos de construcción influye en el desarrollo de la creatividad en niños de 7 años de la Institución Educativa. En relación con lo expuesto, esta investigación nos brinda cierto alcance de cómo es que mediante, en este caso, los juegos de

construcción influyen en el desarrollo de la creatividad en niños, motivo por el cual, su investigación servirá de base en el aspecto metodológico y práctico además del teórico. son verdaderamente útiles, ya que contribuirá a precisar y fortalecer la orientación del estudio seleccionado.

2.1.3 Antecedentes locales

Huaman & Monge (2023), realizó un estudio que titula: “Materiales Reciclados y Desarrollo de la Creatividad en Estudiantes del 3ro de Secundaria en la Institución Educativa G.U.E Inca Garcilaso de la Vega -2023”, el mismo que fue presentado en la Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco, Cusco, Perú. El objetivo de esta investigación fue determinar la influencia de los materiales reciclados dentro del desarrollo de la creatividad en educandos del 3ro de secundaria en la institución educativa emblemática G.U.E. Inca Garcilaso de la Vega del Cusco. En ese mismo sentido, la metodología de la investigación es aplicada, el diseño fue cuasi experimental porque nos permitió manipular la variable independiente y luego contrastarla con la variable dependiente, apunta a un enfoque cuantitativo. Se infiere de este estudio que la influencia de los materiales reciclados en el desarrollo de la fluidez creativa, organización creativa, flexibilidad creativa, originalidad creativa de los estudiantes, se concluyó que los estudiantes evaluados muestran características positivas evidenciando logros significativos generando todo un ambiente de aprendizaje optimo al usar materiales didácticos reciclados, además que los estudiantes se motivan y muestran alegría expresando sus ideas fácilmente en el entorno durante el proceso de enseñanza aprendizaje. Por ello, este trabajo de investigación aporta a comprender como es la efectividad de usar los materiales reciclados para promover el desarrollo de la creatividad.

Será pertinente, el uso de este trabajo de investigación pues facilitará la comprensión y el enfoque del trabajo de investigación, tomando en cuenta la variable de creatividad.

Achuma & Fernández (2020), realizó un estudio que titula: “Aprendizaje Organizacional y Pensamiento Creativo de los Estudiantes del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera del Cusco – 2019”, el mismo que fue presentado en la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, Cusco, Perú. Dentro de su investigación presento como objetivo determinar la relación del aprendizaje organizacional con el pensamiento creativo de los estudiantes del nivel de educación secundaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera del Cusco – 2019. Este trabajo de investigación tiene como metodología de investigación sustantiva descriptiva, de nivel de investigación correlacional y tiene por diseño a la investigación transversal, no experimental y correlacional. A partir de este análisis, se concluye que el estudio muestra una relación significativa entre el aprendizaje organizacional y el pensamiento creativo en estudiantes de secundaria. Los componentes del aprendizaje organizacional—aprendizaje en equipo, dominio personal, modelos mentales y pensamiento sistémico—influyen directamente en el desarrollo del pensamiento creativo, mejorando aspectos como la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. A su vez esta investigación contribuirá como guía metodológica para profundizar en la variable creatividad, permitiendo comprender con mayor claridad el uso y la aplicación de los juegos de construcción en el desarrollo creativo de los estudiantes.

2.2 Bases Teóricas

Dentro del proceso de desarrollo investigativo se detalla el contenido de bases teóricas que analiza a las variables desde diferentes enfoques teóricos. En este trabajo de investigación se presentan principales teorías, conceptos y principios que fundamentan y orientan el estudio de mi investigación.

2.2.1 El juego de construcción

2.2.1.1 Definición de Juego

Para Piaget, el juego forma parte de la inteligencia del niño porque simboliza la asimilación funcional o reproductiva de la realidad por parte del individuo según cada una de sus etapas evolutivas. Las capacidades sensoriomotoras, simbólicas o de razonamiento son características relevantes del mejoramiento individual que determinan el origen y desarrollo del juego. Ortega (2023, pág. 21). En el contexto peruano, donde el entorno sociocultural ofrece múltiples estímulos, el juego se convierte en una herramienta pedagógica clave para fortalecer el aprendizaje, promoviendo la creatividad y desarrollo de cada niño.

Alejos (2022), por su parte considera que, “El juego es una actividad natural y adaptativa exclusiva del ser humano y de algunos animales biológicamente avanzados.” El juego no solo permite a los individuos entender su entorno y actuar sobre él, sino que también se evidencia como una experiencia libre y voluntaria, que se manifiesta dentro de límites espaciales y temporales bajo normas establecidas. Se desarrolla de manera desinteresada, sin pretender buscar otro propósito más allá del placer y la alegría que genera a través del juego, las personas pueden incorporar distintos roles, explorar nuevas posibilidades y transformar la realidad para aproximarla a sus deseos.

Castillo (2021), manifestó que el juego es una actividad realizada de forma voluntaria en un determinado espacio y tiempo, para lo cual se establecen reglas por lo general por los mismos jugadores al iniciar, mediante el juego, el niño es capaz de reflejar su imaginación transportándolo a un mundo ideal, expresando sus sentimientos, liberando sus energías, y desarrollando áreas importantes como la motora, cognitiva, afectiva y sobre todo la social, por todo, el juego es considerado como un pilar importante para el proceso de enseñanza y aprendizaje de la persona, aunque lamentablemente hasta la actualidad muchos maestros tradicional no reconocen su gran relevancia educativa. (pág. 21).

Por lo cual se define, que el juego ofrece grandes oportunidades para los niños, ya que les facilita el descubrimiento e interactuar con su entorno mientras desarrollan su imaginación y creatividad. Sin embargo, el área de expansión significativa es en el área social, ya que su comportamiento cambia en función de sus relaciones con sus iguales. Para elegir el juego más apropiado hay que tener en cuenta la edad del niño, sus intereses, capacidades, autonomía, etc.

El autor, Rojas (2021), nos indica que “el desarrollo psicomotriz, así como el aprendizaje de comportamientos posteriores se ven favorecidos a partir de los comportamientos que en calidad de conjunto organizado implica el juego”. Se entiende que el juego es una acción estructurada y significativa que permite al niño explore, ensaye, afiance habilidades tanto físicas como cognitivas y sociales en un entorno seguro y estimulante. De igual modo como “el trabajo es una actividad esencial para el adulto, el juego lo es para el niño. Muchos aspectos que el niño construye durante el juego perdurarán cuando crezca; podemos decir que la personalidad del niño se desarrolla en el juego”. Rojas (2021, pág. 6)

Según (Caluori, 2020), resalta que el juego cumple un papel clave en el desarrollo de la personalidad infantil, al encontrarse presente en todas las etapas

evolutivas del ser humano. El tipo de juego y los juguetes que el niño selecciona convergen directamente en cinco dimensiones fundamentales de su personalidad: Afectividad; porque facilita expresar emociones y definir vínculos afectivos con objetos y enfrentar desafíos que fortalecen el desarrollo emocional. Motricidad; A través del juego se estimula tanto la motricidad fina y gruesa. Inteligencia, el niño pone en práctica esquemas sensoriomotores que facilitan el análisis, la síntesis y el razonamiento. Creatividad; El juego beneficia el pensamiento divergente y la generación de ideas originales, siempre que los juguetes ofrezcan variedad, reutilización y buen diseño. Sociabilidad. jugar en grupo promueve la comunicación, la integración y el desarrollo de habilidades sociales.

Dentro de todo lo mencionado y de acuerdo con Choque (2023), el juego es entendido como una actividad espontánea, constituye un elemento primordial en el desarrollo infantil, pues se practica desde las primeras fases del desarrollo infantil. En este contexto que fue marcado por la emergencia sanitaria de covid-19, en la actualidad, su valor es relevante a raíz del confinamiento y a las transformaciones en la modalidad educativa, especialmente con la incorporación de las clases virtuales, la pandemia generó efectos psicológicos en niños, manifestados en emociones negativas como miedo, ansiedad, ira, tristeza, rechazo y vergüenza. Frente a esta realidad, el juego ha adquirido un papel aún más relevante, ya que motiva, distrae y contribuye al bienestar emocional de los infantes.

2.2.1.2 Características del juego

Hay que tener en cuenta las características de los juegos y los beneficios que implica implementar en las aulas y su influencia en el desarrollo de la creatividad. Al integrarlos en los

procesos educativos, permite a los estudiantes expresar su imaginación libremente, abordar desafíos de manera auténtica y fortalecer su autoestima en un entorno de formación valiosa. Asimismo, Castillo (2021), nos menciona las características los cuales se observan a continuación:

- El juego es importante no por el resultado sino por la integración de los niños, fomentando su desarrollo y aprendizaje.
- El juego es una actividad espontánea que no requiere una finalidad ni una motivación específica. Además, los niños pueden participar sin exigencia de preparación previa y sin esperar retribuciones, lo que promueve su desarrollo natural y creativo.
- El juego genera experiencias de bienestar, alegría y emoción, facilitando instantes de disfrute y felicidad.
- El juego predomina en el niño el desarrollo de habilidades y destrezas, beneficiando su crecimiento integral y su aprendizaje.
- Gracias al juego, el niño aprende a relacionarse y vivir en sociedad.
- Mediante el juego, el niño potencia la interacción social esencial, aprendiendo a interactuar, compartir y convivir equilibradamente en sociedad.
- Para el niño, el juego es una actividad trascendental que realiza con responsabilidad y compromiso, esmerándose por alcanzar los objetivos establecidos.

2.2.1.3 Tipos de juego

- Juego de reglas

Según Choque (2023) nos menciona que, “el juego de reglas o juego reglado se presenta entre los 6 o 7 años”. En esta fase los niños añaden normas o reglas dentro de su juego de acuerdo con los participantes, contexto y tiempo de acuerdo a la necesidad de los

jugadores. Así mismo Choque (2023) menciona que “existen dos tipos de reglas: las reglas transmitidas y las reglas espontáneas. Las primeras son transmitidas de generación en generación.” Estas reglas pueden transmitirse cuando el hermano mayor enseña a su hermano menor un juego. Las reglas momentáneas son “espontaneas socializadas y creadas por los integrantes antes de iniciar el juego” Choque (2023) y muchas veces instauradas por los mismos participantes.

A partir de lo mencionado se pudo enunciar que los estudiantes que jueguen en base a reglas o normas deben adaptarse a ellas y al contexto, esto ayuda a que logren familiarizarse a ciertas reglas o normas de la sociedad y tener una buena convivencia con la sociedad, incluso ayuda en la convivencia escolar a poder ajustarse con las normas escolares y rutinas.

En este tipo de juegos se incorporan la socialización y la competencia. Osorio, (2020) “La socialización se da porque al desarrollarse el juego se necesita de más de un jugador, y la competición se da al establecer diversas normas que fijen un final determinado.” El propósito de este juego es que los participantes se enfrenten y evalúen sus habilidades con los demás participantes ya que esto ayuda a un mejor autoanálisis individual, superando la comparación de uno mismo. “Las reglas del juego van cambiando comparablemente de acuerdo al desarrollo psicológico del niño.” Osorio (2020) . En un principio las reglas son simples, luego se convierten en normas externas establecidas por los adultos y son más firmes, cuando ya el sistema de juego se ejecuta se llega a un consenso entre los participantes para que se consoliden las reglas o normas de juego.

- Juego de imitación o juego simbólico

“El juego simbólico empieza desde los 2 años. En este, los niños y las niñas dramatizan, representan y refuerzan la imaginación, porque transforman objetos para

simbolizar otros objetos que no están presentes” Choque (2023). Un claro ejemplo del juego simbólico es cuando, jugamos a preparar torta con las hojas del jardín y piedras, en este ejemplo se puede ver que el niño hace uso de objetos para la representación ficticia del juego.

Tal como señala, Osorio (2020) este tipo de juego “comienza al instante en el que el menor empieza a ser capaz de recordar objetos y actitudes ausentes, sustituyendo una acción real por una imaginaria. Se desempeña roles imitando situaciones de la vida real.” A medida que el niño crece y desarrolla su motricidad despierta mucha curiosidad por el mundo, la cual va sustituyendo su juego infantil por situaciones reales.

- Juego funcional

Como afirma, Choque (2023) “Este juego consiste en los movimientos corporales que producen placer, la cual ayuda a la autonomía y descubrimiento del entorno del infante”. Estos juegos pueden tener o no objetivos, pero ayudan a relacionarse con su entorno y su cuerpo. Choque (2023), menciona que cuatro tipos de juegos funcionales. El primero “juegos psicomotores, en que el infante juega de manera individual sin tener un compañero que lo ayude en el movimiento de su cuerpo” Choque (2023), tenemos a juegos como, congelados con música, la cuerda floja, derribar vasos. El segundo Choque (2023) “juegos de cooperación, estos son juegos grupales donde se ayudan mutuamente para alcanzar un mismo objetivo”, por ejemplo, presentación de danza para distintas actividades escolares. Tercero “juegos de oposición, en este los infantes desafían a uno o más rivales para ganar” Choque (2023), juegos como, chapachapa, escondidas. Cuarto “juegos de cooperación y oposición, donde los infantes son parte de un equipo que buscan ganar a otro equipo” Choque (2023), así como los deportes en conjunto, vóley, fútbol.

En palabras de, Osorio (2020) “Consiste en repetir una y otra vez una acción por el puro placer con el fin de ejercitarse de manera funcional y de obtener el resultado inmediato.” En estos primeros años de vida las acciones son propias donde se incluyen aspectos psicomotoras sensoriales y físicos. “Esto puede realizar con o sin objetos: Juegos de ejercicios con el cuerpo en donde se domina el espacio y permite explorar al niño en entorno que lo rodea gracias a los movimientos tales como; arrastrarse, gatear, caminar, etc.” Osorio (2020).

- Juego libre

Como afirma, Choque (2023), el juego libre “se entiende como acciones realizadas por el niño o niña para escoger y dirigir su forma de actuar en el juego, donde esta no es dirigida o impuesta por parte del adulto.” Este juego como su nombre lo dice es libre no está interpuesta por los adultos y es a elección de los participantes, las reglas o normas del juego que están pueden ser modificadas mientras se desarrolla el juego para un mejor resultado. “Este tipo de juegos favorece a la imaginación, la fantasía y la creatividad.” Choque (2023).

2.2.1.4 Teorías del juego

Tal como señala, Rojas (2021), aborda las siguientes perspectivas sobre las teorías del juego:

a- Teorías Biológicas Del Juego.

Teoría del crecimiento. Esta propuesta, establecida por Causi, sostiene que los juegos son una consecuencia incuestionable del crecimiento, representando el flujo y reflujo de la vitalidad en el trabajo. Según esta perspectiva, el juego es valorado un fenómeno rigurosamente físico, vinculado en las modificaciones de los niveles de la

energía y la actividad humana, propias de un desarrollo natural individual. Rojas (2021)

Teoría de ejercicios preparatorios. Gross respaldó esta idea desde una perspectiva biológica, sosteniendo que el juego cumple una función esencial en el desarrollo del potencial innato del ser humano y la preparación para enfrentar desafíos de la vida. Según esta teoría puntualiza la importancia de la repetición y el impulso de imitación dejando claro que son mecanismos fundamentales que permiten el aprendizaje a través de los juegos. En este sentido, el juego no solo estimula y activa las capacidades naturales, sino que también impulsa a perfeccionar la mayoría de las predisposiciones en sus etapas iniciales, contribuyendo el desarrollo fundamental del sujeto. Rojas (2021)

Teoría de la Catarsis. En esta perspectiva del juego fue definido como un mecanismo de estímulo que impulsa el crecimiento personal y favorece a la eliminación de tendencias antisociales presentes desde el nacimiento. En el contexto actual de la sociedad, dichas tendencias pueden resultar perjudiciales, por lo que el juego se considera un proceso de perfeccionamiento que regula y modifica los instintos negativos, impulsando un desarrollo saludable y equilibrado en el individuo. Rojas (2021).

Teoría del atavismo. Esta propuesta por Stanley Hall. Sostiene que, a través del juego, los niños repiten el comportamiento de nuestros antepasados en sus juegos, como parte de un proceso evolutivo natural. Este fundamento se basa en las leyes de herencia biológica formuladas por Haeckel, quien manifiesta que el desarrollo de los niños es un breve resumen de la evolución de la especie humana, desde esta

perspectiva el juego se interpreta como una expresión instintiva que conecta al niño con las etapas de la historia evolutiva. Rojas (2021).

b. Teorías Fisiológicas Del Juego

De acuerdo con, Rojas (2021), afirma que:

Teoría de la energía superflua. La premisa fundamental de esta teoría sostiene que el juego representa una forma de liberación de energía excedente. Se trata de actividades reforzadas por procesos fisiológicos que aprovechan la energía residual. Sin embargo, esta energía no lejos de ser una acción desordenada, el juego sigue un esquema estructurado, guiados por la imitación de comportamientos de un adulto, lo que le otorga sentido y dirección dentro del desarrollo infantil.

Teoría del descanso o recreo. El autor Stheinthal manifiesta que la variación en las actividades y ocupaciones permite el restablecimiento de las partes agotadas del sistema nervioso. Esta teoría fue fundamental en la implementación de períodos de pausas estructuradas dentro de las escuelas, favoreciendo el bienestar y la eficiencia en el rendimiento académico de los estudiantes. Rojas (2021).

c. Teorías Psicológicas Del Juego

Teoría del placer funcional. Los autores Schiller y Lange interpretaron que el disfrute del juego se fundamenta en la libertad de imaginación, sin restricciones, más allá de los límites de la realidad. Más tarde, Buhler profundiza esta perspectiva, antes de iniciar el juego los niños experimentan un estado emocional, un estado de conciencia en el que la imaginación se despliega más allá de lo real, expandiendo nuevas posibilidades creativas y formas de exploración simbólica. Rojas (2021).

Teoría del ejercicio previo. Esta teoría, relacionada con las teorías biológicas, define que el juego se manifiesta como una - manifestación natural del instinto, ejecutando una función clave en el desarrollo humano. Según Groos, este considera que los juegos intervienen como instrumentos formativos para desarrollar el potencial innato y preparar activamente a los individuos para enfrentar la vida. Rojas (2021).

Teoría de la ficción. Según el autor Klapared, el juego representa una exploración autónoma de propósitos ficticios. Cuando la realidad no satisface las necesidades internas del niño, este recurre a su imaginación para crear nuevas narrativas propias. En este proceso su conciencia se convierte en esa historia imaginada, otorgándole un significado profundo y único desde su perspectiva subjetiva. Rojas (2021).

d. Teorías Sociológicas Del Juego

La evolución del aprendizaje social se desarrolló en cuatro etapas: ataques manuales, ataques verbales, ataques exhibicionistas y ataques de enredo.

- Tal como lo expresa, Rojas (2021). “Durante el ataque manual este se manifiesta el primer rechazo frente a la realidad social, marcando una ruptura inicial con el entorno establecido”. En esta etapa emergió el concepto de “la otra parte”, esta diferencia al individuo a reconocer como entidad distinta dentro de la interacción social.
- El ataque verbal puede entenderse como una manifestación de arrogancia o superioridad, en la que expresa frases como: "Soy mejor que tú". Es una “forma de autoafirmación en la que el individuo valida su identidad mediante la calificación del otro dentro del entorno social”. Rojas (2021).

- Exhibicionista: En esta fase, “el niño constantemente busca la aprobación y afecto por el maestro” Rojas (2021). Esta necesidad de ser el centro de atención y protagonismo manifiesta sentimiento de superioridad frente a los demás, busca ser la figura central en el salón.
- El terco. Los niños “desarrollan una dependencia emocional hacia una figura específica, no pueden reconocer que no pueden vivir sin él, dependen emocionalmente de él, esto dificulta la autonomía emocional”. Rojas (2021).

2.2.1.5 Importancia del Juego en el Desarrollo de los Aprendizajes

Múltiples investigaciones de diversos autores resaltan la importancia del juego en el aprendizaje, fundamentando sus fundamentos. Cada uno de ellos explica y justifica su relevancia, considerando que el juego es una actividad natural en el ser humano.

El juego consiste en que los niños cubren sus necesidades innatas a través de la construcción, la creación y la invención. Esto no es sólo para jugar, sino también para resolver problemas en el contexto que los rodea. Los niños deben desarrollar habilidades para solucionar las situaciones que vivirán. Estos comportamientos responden a una intención importante en la formación de su relación con el medio ambiente que los rodea. El juego es un mecanismo significativo y primordial en la primera infancia porque experimenta las interacciones con otros niños y vive las experiencias que van surgiendo en el aprendizaje además van desarrollando todas sus capacidades de diferente manera y forma un juego divertido donde el niño aprecia se deleita y repite varias veces hasta que lo comprenda y se adapte a todas las situaciones que están en su mundo. Ortega (2023, pág. 24).

Durante la etapa inicial de la infancia, el juego es importante porque se convierte en un factor determinante para que los niños atiendan sus necesidades innatas mediante la construcción, la creación y la invención. Más allá de su dimensión lúdica, el juego les permite enfrentar y resolver problemas vinculados a su entorno inmediato, desarrollando habilidades que serán fundamentales en su vida cotidiana. A través del juego, los niños exploran, interactúan y aprenden de manera activa. En este proceso, se relacionan con sus pares, vivencian situaciones nuevas y desarrollan capacidades motrices, cognitivas, afectivas y sociales. El juego recurrente ayuda al niño a comprender y adaptarse a las diversas realidades de su mundo, convirtiéndolo en un espacio de aprendizaje significativo y transformador

El juego como estrategia de aprendizaje, adquiere una importancia indispensable en el aula, no solo por ser una fuente de disfrute, sino porque posibilita la adquisición de conocimientos de manera más perdurable al estar vinculado a una experiencia motivadora. Además, colabora al desarrollo integral de los niños en diversos ámbitos. Alejos (2022).

Tal como lo afirma, Valeriano & Rosa (2023) “Las estrategias en las instituciones educativas se van modificando con el tiempo de manera progresiva, aún sea lento los cambios, pero se evidencia poco a poco”, cabe recalcar que las instituciones educativas no se transforman de la noche a la mañana sino de manera gradual, aunque el proceso sea lento, las evidencias se ven con el pasar del tiempo así mismo, , Valeriano & Rosa (2023) “estos cambios necesitan aplicar actividades propias de la vida del ser humano, como los juegos, muchos de ellos por denominación, reglas o materiales o recursos que se emplean se van adecuando o también dependiendo del lugar se modifican”, por consiguiente, la educación se apoya en actividades

cotidianas y espontaneas para los estudiantes, como el de jugar que nunca pasara de moda en las instituciones educativas.

Desde la perspectiva del desarrollo psicomotor, el juego permite reforzar el desarrollo corporal y sensorial. A través de juegos de movimiento, los niños construyen esquemas motores básicos que gradualmente se perfeccionan y adquieren mayor complejidad.

En el ámbito intelectual, el juego estimula el pensamiento y la creatividad, impulsando habilidades cognitivas esenciales. Desde el punto de vista social, forma una herramienta clave para la comunicación y la integración, favoreciendo el proceso de socialización y la incorporación de los niños a la sociedad.

Por último, en el plano afectivo-emocional, el juego es un medio de expresión de sus emociones, gestión del estrés, regulación emocional, posibilitando el desarrollo y construcción de la personalidad, estableciendo vínculos afectivos sólidos, el equilibrio afectivo y la salud mental. Estudios han demostrado que los niños que juegan regularmente tienen menos probabilidades de experimentar problemas emocionales como la depresión o la agresividad.

2.2.1.1 Juego como estrategia Pedagógica

Se conceptualiza al juego como una estrategia pedagógica “una actividad lúdica que considera un conjunto de directrices a seguir un proceso que se relaciona con los objetivos que se pretende lograr e incluye las actividades, recursos y la interacción educadora/educando, en el desarrollo integral de niños” Osorio (2020).

El juego como estrategia educativa despierta el entusiasmo de los estudiantes para mejorar los conocimientos, tal como lo afirma Osorio (2020)“asimismo hace que padres y docentes contribuyan de manera activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje, los estudiantes aprenden mejor cuando disfrutan de las experiencias vividas en el salón de clases, haciendo de este un

aprendizaje placentero y duradero”, el juego entendido como estrategia favorece la motivación de los estudiantes a crear soluciones a problemas, fortaleciendo su capacidad de crear preguntas y la resuelvan disfrutando el proceso, mientras el aprendizaje sea a través del juego el niño aprende. “El juego hace que el estudiante no solo memorice procesos sino también que los comprenda.” Osorio (2020).

2.2.1.2 El juego de construcción

En el estudio de, Valeriano & Rosa (2023) menciona que los juegos de construcción “son conjuntos de piezas, formas iguales o diferentes, con variedades combinatorias, lo más común son los legos, pero en actualidad existen un montón de juguetes con estas diferencias”. Este autor resalta que los juegos de construcción tienen variedades y combinaciones posibles, que estimulan la creatividad infantil.

De acuerdo con lo planteado por, Parra & Toro (2018) “educadores como María Montessori, Caroline Pratt, Friedrich Froebel fueron los primeros en trabajar desde el siglo XIX con materiales de construcción, que emplearon en el proceso de enseñanza aprendizaje.” Los pioneros de la educación descubrieron que los bloques para construir no eran solo juegos, sino herramientas útiles para enseñar y aprender, algo que confirma en la aplicación de esta son los más utilizados en la educación primaria y es apropiado para este presente proyecto.

“Los juegos de construcción tradicionales son yuxtaposiciones y encastrés con bloques otros materiales, que dan lugar a distintas estructuras. Estos materiales, al colocarse juntos, originan armados que materializan las ideas y representaciones del imaginario e los niños”, así como lo señala, Caluori (2020, pág. 28). A través de este proceso, los niños no solo desarrollan habilidades motrices espaciales, sino que también evidencian sus ideas, emociones y representaciones simbólicas. Cada creación elaborada se convierte en una expresión tangible

de su imaginación, dando forma a mundos internos que reflejan su manera de comprender y transformar el entorno. Para, Caluori (2020), “durante los primeros años sólo juegan a apilar objetos, comenzando por construcciones horizontales y sencillas. Pueden crear torres y amontonar piezas, pero sin prestarle atención a la construcción final. Apilan bloques similares, al azar, sin tener ninguna idea en mente” (pág. 29). En esta fase, el juego se limita a transportar elementos sin construir algo reconocible, lo que refleja una etapa exploratoria y sensorial. En este sentido, construir implica hacer, formar, crear y recrear, avanzar y trascender, lo que conecta inmediatamente con la dimensión del crecimiento personal. Con el progreso del desarrollo cognitivo, “Las construcciones verticales más complejas, como la creación de puentes, aparecen conceptos más avanzados como el equilibrio, la simetría, las grandes dimensiones” Caluori (2020). En este proceso en los niños surgen conceptos fundamentales como la simetría, el control del peso, la proporción y la maleabilidad de los materiales, lo que enriquece su pensamiento espacial, lógico y creativo.

De acuerdo con Apaza & Chura (2024), señala que el juego de construcción es un juego en donde prima la exploración y la búsqueda por dominar las posibilidades combinatorias que tienen los objetos. Así los bloques se superponen, se arman torres para luego derribarlas, se domina el terreno alineando un bloque junto a otro y cubriendo largas y amplias extensiones. A medida que los niños crecen y adquieren dominio sobre el material, comienzan a guiar sus construcciones por los objetos o escenarios que están tratando de representar. (pág. 30)

Estos juegos, promueve la oportunidad de relación con el espacio, enseñan principios de equilibrio y la interacción entre distintas fuerzas, además de optimizar la capacidad de concentración, un elemento clave para materializar, reproducir o innovar en sus creaciones.

Los juegos de construcción son juegos ideales para el aprendizaje, con un objetivo educativo claro, que favorece el desarrollo de capacidades motrices, cognitivas y sociales, el material que se utiliza en este tipo de juegos favorece el conocimiento, es por ello que los docentes deben ser los primeros en conocerlos y saber cómo usarlos dentro del aula de estudios puesto que es importante aprovecharlos al máximo. Así mismo, los juegos de construcción acostumbra al niño a ser ordenado y organizado ya que tienen que clasificar las piezas, entre los beneficios que nos ofrecen este tipo de juegos es el desarrollo de la motricidad, del intelecto, del área cognoscitiva, emocional, las matemáticas e incluso contribuye a la adquisición del lenguaje, además el niño aprende a respetar ciertas reglas físicas que debe considerar y que las cosas no siempre saldrán como el espera, y la paciencia es imprescindible para alcanzar los objetivos, lo que irá adaptándolo a situaciones que se le presenten más adelante en el transcurso de su vida, como vemos el juego de construcción no sólo es un grupo de piezas que sirven para desparramar, ya que además de entretener a los niños, tiene diversos beneficios que ayudan en su desarrollo integral, siendo éste un gran aliada en la educación preescolar. Castillo (2021).

Según, Valeriano & Rosa (2023), el juego de construcción “aparece alrededor del primer año y se realiza simultáneamente a los demás tipos de juego. Va evolucionando a lo largo de los años, a veces estando al servicio del juego predominante en cada etapa”, como por ejemplo los juegos de construcción bloques de madera y LEGO.

Es importante destacar en la vida del niño, estudiante cuan fundamental es el papel de los juegos de construcción como un instrumento primordial fundamental para estimular la imaginación, creación, juego, compartir experiencias y la reflexión. A través de estos juegos

de construcción, los niños, estudiantes no solo experimentan con distintos conceptos y materiales, sino que también desarrollan habilidades cognitivas y socioemocionales que son clave para su crecimiento integral. Además, este enfoque se basa en fomentar la autonomía individual, la resolución de problemas de manera creativa y la expresión libre personal, aspectos que son esenciales para su desarrollo.

“Educadores como María Montessori, Caroline Pratt, Friedrich Froebel fueron los primeros en trabajar desde el siglo XIX con materiales de construcción, que emplearon en el proceso de enseñanza aprendizaje.” Romoa, Benlliure, & Sanchez (2016). Algo que se confirma en la práctica toda vez que este tipo de materiales son los más utilizados en la educación básica primaria, algo que resulta pertinente para el presente proyecto.

2.2.1.3 Beneficios del juego de construcción

Este tipo de juegos son extraordinarios en el aprendizaje de los niños ya que aprenden de manera divertida, benefician diversas áreas del desarrollo de los niños como: el área cognitiva, emocional, social, afectiva, y motriz.

De acuerdo con Rojas (2021), mencionaremos algunos de los beneficios según que proporciona este tipo de juegos:

- Se desarrolla el perfeccionamiento de la motricidad y la destreza manual que es fundamental, así como la capacidad de coordinación ojo-mano: el manejo estructural con ambas manos fortalece el trabajo deportivo y en diversas actividades cotidianas. (pág. 13)
- Desarrollan el pensamiento lógico y cerebral que es fundamental en la formación cognitiva de los niños, ya que les permite analizar, razonar y comprender el mundo que los rodea, cuando los niños interactúan estas partes estructurales, fortalecerán su pensamiento lógico y capacidad de deducción y resolución de problemas, lo que también

les permitirá comprender y profundizar otros mecanismos similares como una comprensión más profunda de conceptos como la causalidad, la simetría y la interconexión entre elementos, así los niños amplían su conocimiento sobre principios mecánicos y físicos, lo que puede incentivar su interés por la ingeniería, la robótica y otras disciplinas científicas. (pág. 14)

- Mejoran la imaginación y la creatividad es primordial para potenciar la capacidad de innovación y resolución de problemas. A través de actividades que fomentan el pensamiento divergente y los niños puedan explorar nuevas ideas, conectar conceptos y generar soluciones originales. (pág. 14)
- El desarrollo de la inteligencia espacial y visual es esencial para la comprensión y manipulación de objetos en su entorno, lo que resulta clave en el proceso de montaje y creación de juegos. Esta habilidad espacial es esencial en disciplinas como la arquitectura, el diseño, la ingeniería y la robótica, así como la inteligencia visual contribuye a la mejora de la memoria fotográfica, la atención al detalle y la capacidad de identificar patrones, lo que posibilita la resolución de problemas y la toma de decisiones estratégicas. (pág. 14)
- El aprendizaje de teorías básicas de geometría y matemática es primordial para el desarrollo del pensamiento lógico y la resolución de problemas en diversas áreas del conocimiento. A través de la exploración de la geometría permite a los estudiantes visualizar e interpretar el mundo que los rodea, facilitando la interpretación de formas, dimensiones y proporciones. Por otro lado, la matemática facilita herramientas esenciales para el cálculo, la medición y la resolución de situaciones cotidianas, impulsando el razonamiento crítico y la toma de decisiones fundamentadas. (pág. 14)

- la autoestima en niños es clave para fortalecer su confianza y seguridad en sí mismos. A través de la imaginación y la creación de nuevas estructuras, los pequeños exploran su creatividad, toman decisiones y experimentan el éxito al materializar sus ideas, lo que refuerza su sentido de logro y autonomía. (pág. 14)
- Ayudan a los niños explorar el mundo que los rodea, entender su funcionamiento y adaptarse a las diversas etapas de crecimiento. A lo largo del tiempo, los juegos han evolucionado desde formas simples y espontáneas hasta estructuras más complejas que necesitan mayor destreza, imaginación y habilidades cognitivas. Esta transformación les ayuda a desarrollar la creatividad, el pensamiento lógico y la capacidad de resolver problemas, facilitando su aprendizaje y adaptación a nuevas experiencias. (pág. 14)
- Permiten el desarrollo de habilidades sociales al impulsar la interacción, la colaboración y la comunicación entre los participantes. Además, promueven la resolución colectiva de problemas, permitiendo que trabajen en equipo, compartan ideas y encuentren soluciones eficientes de manera conjunta. Asimismo, favorecen al refuerzo positivo de los logros, reconociendo y valorando los esfuerzos individuales y grupales, lo que fortalece la motivación, la autoestima y la confianza en sí mismos. Rojas (2021, pág. 14).

2.2.1.4 Características del juego de construcción

Los juegos de construcción poseen una variedad de características esenciales en el desarrollo de la creatividad en los niños. Más allá de la diversión que ofrecen, les permiten explorar, experimentar y dar forma a sus ideas de manera libre e imaginativa. Entre sus principales características, podemos mencionar las siguientes:

Según lo expresado por Castillo (2021), afirma que “Desarrolla en el niño conductas flexibles ya que cuentan con la posibilidad de investigar las distintas propiedades de

combinación que tienen sus acciones sobre los objetos que realizan, permitiéndoles encontrar soluciones a los problemas que se le presentan de una manera creativa y positiva” (pág. 25). A través de esta exploración, puede experimentar diversas posibilidades, entender relaciones causa-efecto y encontrar nuevas formas de resolver las dificultades que enfrenta. En este proceso de indagación y prueba estimula su creatividad, reforzando: su capacidad para idear soluciones innovadoras y abordar los problemas con una actitud positiva y proactiva.

Tal como afirma Caluori (2020), el juego de construcción no solo es una herramienta valiosa pedagógica, y para que el proceso de aprendizaje que conlleva sea profundo y no se limite a una actividad intuitiva, es fundamental que el niño reflexione sobre lo que realiza. Esta reflexión le permite al estudiante reconocer sus creaciones, analizar el desarrollo de las mismas y considerar los desafíos que enfrentó, así como las soluciones que aplicó durante la manipulación de esta.

También, Caluori (2020), sostiene que, “los niños cuentan con la posibilidad de explorar las diferentes propiedades combinatorias que tienen sus acciones sobre los objetos y resolver así los problemas que se le presentan de una manera más creativa y eficaz” (pág. 41) . Además, los adultos pueden potenciar estas experiencias lúdicas proponiendo actividades que, partiendo del juego, incorporen desafíos como la construcción de réplicas de edificaciones emblemáticas, el planteamiento de retos vinculados al diseño y la resolución de problemas de manera creativa.

A diferencia de otros tipos de juegos, el juego de construcción ofrece una experiencia única al posibilitar “la creación mediante la combinación de objetos, por ello es un tipo de juego increíble que cautiva no sólo a niños sino también a los adultos”. Castillo (2021, pág. 25). Gracias a esta dinámica, permite a los niños expresar su imaginación, diseñando

estructuras, escenarios y formas que reflejan su creatividad y pensamiento lógico, esto trasciende generaciones, ya que no solo fascina a los niños, sino también a los adultos, quienes encuentran en este tipo de juego una manera de explorar ideas, resolver retos espaciales y disfrutar de un proceso de construcción estimulante. También, fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas, motrices y sociales, convirtiéndolo en una herramienta valiosa para el aprendizaje y la expresión personal.

Dentro de ello los niños cuando juegan con los juegos de construcción, exploran el espacio de distintas maneras. A veces extienden sus creaciones en el suelo, formando caminos o trenes; otras veces levantan torres y estructuras hacia arriba. Estas dos formas de jugar se conocen como juegos horizontales y verticales.

- Juegos de construcción horizontal

Tal como lo señala, Valeriano & Rosa (2023), “los juegos que se realizan en el plano o piso, es decir, de acuerdo con el espacio en el que juega, puede construir trenes, encaje”, haciendo que el niño juegue y cree construcciones.

- Juegos de construcción vertical

“Los juegos verticales son elaborados del piso hacia arriba, es decir, juegan ubicando los materiales uno sobre otro o apilando.” Valeriano & Rosa (2023), haciendo uso de su motricidad sus construcciones serán de forma ascendente.

2.2.1.5 Tipos de juegos de construcción

Bloques de madera

Los bloques de madera están diseñados “para superponerse, permiten a los niños realizar torres, puentes, casas, ocupando el espacio y probando relaciones de equilibrio, suelen emplearse también otros objetos como autos, aviones, barcos, etc., en base a los cuales van

desarrollando la construcción” Ortega (2023, pág. 23). Estos ofrecen a los niños la posibilidad de construir múltiples estructuras, además, suelen incorporar otros objetos, integrándolos en sus construcciones y enriqueciendo su imaginación. Este proceso no solo estimula su creatividad, sino que también fortalece su pensamiento lógico, la coordinación motriz y la capacidad de resolución de problemas, impulsando su desarrollo integral.

Castillo (2021), manifestó que, los bloques de madera no solo entretienen, sino es una valiosa herramienta de construcción que, además de ofrecer diversión, cumple un importante papel en el aprendizaje infantil. Para muchos, forman parte de los recuerdos más preciados de la infancia, ya que pasamos bastantes horas explorando sus posibilidades y desafiando nuestra creatividad. Sin duda, es uno de los juegos favoritos de los niños, pues su uso es inagotable: se adapta a la destreza, imaginación y capacidad de cada jugador, favoreciendo una experiencia enriquecedora y estimulante. Los juegos con bloques de madera pueden empezar a formar parte del desarrollo infantil desde el primer año de vida y extenderse hasta aproximadamente los seis años. En las primeras etapas, los niños exploran construcciones básicas y simples, ordenando los objetos en orientación horizontal o vertical para comprender el equilibrio y la disposición espacial. A medida que crecen, sus creaciones progresan en complejidad, dando lugar a estructuras más elaboradas como torres, robots y edificios. Además, mientras construyen, no solo desarrollan habilidades motrices y cognitivas, sino que también crean historias que mejoran su actividad, integrando el juego simbólico y ampliando aún más su imaginación. (pág. 28)

Tal como lo afirma, Castro (2011), los “bloques de madera es un tipo de actividad privilegiada para estudiar la actividad matemática de niñas y niños de 2 y 3 años.” Al jugar

con los bloques de madera los niños pequeños se acercan a la actividad matemática, exploran tamaños, formas, cantidades, lo que les ayuda a comprender de manera práctica y didáctica los conceptos básicos de matemáticas.

Teorías e Investigaciones sobre Bloques de Construcción de Madera

Tal como lo expresan, Lazzara, Weber, & Leuchter (2025). Para abordar eficazmente estos retos, existe una clara necesidad de desarrollo profesional continuo que se centre en mejorar la experiencia de los docentes en dos áreas primordiales. En primer lugar, el desarrollo profesional debe centrarse en reforzar los conocimientos de contenido de los docentes de preescolar operativo, a fin de garantizar una comprensión trascendente de la materia por parte de los docentes. Además, el desarrollo profesional debe afrontar los conocimientos pedagógicos sobre el contenido de los docentes, que se definen como la integración de la experiencia en la materia con estrategias de enseñanza eficaces para apoyar el aprendizaje de los niños. En segundo lugar, un desarrollo profesional eficaz debe dotar a los docentes de estrategias basadas en la evidencia para apoyar el aprendizaje de los niños, como el andamiaje. Para ello, el desarrollo profesional debe alinearse con la práctica actual de los docentes de preescolar, en particular mediante la integración de elementos del aprendizaje basado en el juego. Una de estas prácticas es el juego con bloques, una actividad ampliamente implementada en los entornos de educación infantil que apoya la comprensión matemática y científica de los niños. En el contexto de nuestro estudio, el juego con bloques se refiere a las actividades de construcción de los niños con bloques de madera, ya sea de forma individual o en pequeños grupos.

Las investigaciones empíricas destacan la importancia del desarrollo profesional para mejorar tanto las prácticas docentes como los resultados de los niños. Los modelos teóricos de cambio sugieren un proceso de varios pasos en el que la formación del profesorado influye en factores latentes (por ejemplo, el conocimiento) y en resultados observables (por ejemplo, las prácticas docentes), lo que en última instancia contribuye a las ganancias de aprendizaje de los niños. Más allá de sus posibles beneficios para el desarrollo cognitivo de los niños, el juego con bloques también sirve como un contexto significativo para que los maestros de preescolar reflexionen y perfeccionen sus competencias profesionales. En concreto, ofrece oportunidades para evaluar y reforzar sus conocimientos sobre los contenidos, como la comprensión de principios científicos como la estabilidad o conceptos matemáticos como el sentido numérico, y sus conocimientos pedagógicos sobre los contenidos, en particular en lo que respecta a la eficacia con la que estructuran y apoyan el aprendizaje de los niños en el marco de actividades basadas en el juego. Lazzara, Weber, & Leuchter (2025).

En nuestro estudio de seguimiento previo y posterior, nos basamos en una muestra alemana de maestros de preescolar y examinamos si un breve programa de desarrollo profesional basado en el juego con bloques mejoraba el conocimiento del contenido, el conocimiento pedagógico del contenido y el apoyo al aprendizaje (es decir, el andamiaje) de los maestros en el juego con bloques. Además, examinamos si el uso por parte de los maestros de los materiales basados en el juego dentro de sus aulas se asociaba con la comprensión de los niños de la estabilidad y los conocimientos matemáticos. Por lo tanto, se asignó a 77 maestros de preescolar a uno

de los dos grupos experimentales (GE1: materiales lúdicos + PD; GE2: solo materiales) o al grupo de control sin formación, y se les proporcionó un conjunto estandarizado de bloques de construcción. El juego con bloques es una actividad ampliamente reconocida y comúnmente utilizada en los centros preescolares y ofrece oportunidades de aprendizaje en ciencias y matemáticas. El diseño de materiales lúdicos para jugar con bloques ayuda a los profesores a iniciar el aprendizaje de los niños con actividades prácticas durante su juego, de una manera que es adecuada para su desarrollo y coherente con el enfoque situacional que hace hincapié en el aprendizaje centrado en el niño. Lazzara, Weber, & Leuchter (2025).

Por otra parte, Castro (2011) nos indica que:

La relación del juego de construcción con el aprendizaje de las matemáticas es antigua y se remonta, como poco, al trabajo de Froebel que pedía a sus alumnos que construyesen formas de la vida, formas de la belleza (construcciones simétricas) y formas del conocimiento (construcciones que representasen relaciones matemáticas abstractas, como los hechos numéricos del tipo $2 + 2 = 4$). El vínculo del juego de construcción con las matemáticas ha sido analizado por Hirsch (1996) en un libro de referencia que reúne, reeditándolos, modelos clásicos de construcción, como “El arte de construir con bloques”.

La relación del juego de construcción y las matemáticas también aparece en trabajos de investigación. En primer lugar, inspirado en las aportaciones de sus trabajos de Froebel, en el cual se desarrollan dos capítulos orientados a las matemáticas del juego de construcción. Más recientemente, en un resumen sobre investigaciones que relacionan el juego de construcción con las habilidades espaciales

(dentro de las matemáticas), se ha llegado a la conclusión de que la destreza adquirida en la construcción con bloques en la Educación Infantil está relacionada con el desarrollo de la visualización espacial, medida a través de tareas en las que había que analizar y reproducir patrones abstractos, encontrar una forma geométrica determinada dentro de una figura compleja, o reproducir construcciones realizadas con cubos pequeños. Castro (2011).

Como conclusión, considero que el juego de construcción con bloques de madera se reconoce como una actividad privilegiada para explorar el pensamiento matemático de niñas y niños más aún si es integrada desde edades tempranas. Con esta base argumentativa como punto de partida, cabe resaltar la experiencia desarrollada y analizar los aspectos más relevantes de las construcciones realizadas con bloques de madera, poniendo especial énfasis en aquellos elementos que se identifican como posibles indicadores de desarrollo de aprendizajes con los bloques de madera y beneficiada en la actividad matemática.

Historia de Bloques de construcción Madera

La historia del LEGO comienza en el año 1932, en la ciudad danesa de Billund, Dinamarca, donde el carpintero Ole Kirk Christiansen dirigía su propio taller. En medio de una crisis económica, que lo obligó a despedir a sus trabajadores. Poco después, tras enviudar, decidió orientar su creatividad hacia el diseño de juguetes de madera como una forma de entretener y animar a sus cuatro hijos. Esta decisión marcó el inicio de su incursión en el mundo del juguete, donde las piezas elaboradas en madera se convirtieron en su principal atractivo debido a su versatilidad y valor pedagógico, captaron el interés del público. Entre los modelos más característicos destacan el pato de arrastre y el tren de madera, ambos creados en 1935, así como los

bloques con letras e inscripciones, introducidos en 1946, que reflejaban el interés por fomentar el aprendizaje a través del juego. Sadurní (2023).

Los primeros juguetes de madera diseñados y creados por LEGO se distinguían por sus colores vivos y por ofrecer a los niños la posibilidad de manipularlos e interactuar libremente con ellos. Desde los inicios, Godtfred, hijo de Ole Kirk Christiansen, participó activamente en el crecimiento del negocio familiar. En 1934, padre e hijo, ambos decidieron que el siguiente paso sería avanzar hacia la definición de un nombre que reflejara su filosofía. Ole buscaba una palabra breve y significativa que transmitiera su idea central: jugar bien, que en danés se traduce como “LEG GODT”. De esta expresión surgió el nombre LEGO, que además coincide con el significado en latín de “unir” o “ensamblar” (Sadurní, 2023)

Según Lee en 2014, esta elección refleja el carácter libre y modular del concepto LEGO, se entiende como una filosofía de juego creativo, más allá de un simple objeto lúdico. El nombre fue bien recibido desde sus inicios y pronto la empresa comenzó a crecer. Ese mismo año ya contaba con seis colaboradores, y Ole transmitió a su equipo los principios fundamentales que guiarían la identidad de la marca: atención al cliente y compromiso con la calidad. Desde entonces, el lema de LEGO ha sido claro: “Cada detalle importa y solo lo mejor es suficiente”, como se destaca en su sitio web oficial. Sadurní (2023).

En 1939, LEGO contaba con una plantilla de 10 trabajadores, y Godtfred Kirk Christiansen, hijo del fundador, tomó la decisión de no viajar a Alemania para estudiar, eligiendo en su lugar por permanecer en la empresa familiar para involucrarse activamente, adquirir experiencia y desarrollarse profesionalmente. A los 19 años,

asumió el rol de gerente, marcando un momento decisivo en la historia de la compañía. Los primeros años fueron complejos: las ventas evidenciaban fluctuaciones significativas y en 1942, un incendio destruyó por completo el taller. Sin embargo, Ole Kirk Christiansen logró reconstruir la empresa desde sus cimientos, impulsado por su compromiso con los 40 trabajadores que ya formaban parte del equipo. Con esfuerzo constante y determinación, la producción se reactivó y las ganancias comenzaron a recuperarse. Sadurní (2023).

Estudios recientes Lego M (2025) señala que, impulsado por su espíritu innovador, Ole asistió en 1946 a una feria de maquinaria en Copenhague, donde conoció la técnica de moldeo por inyección de plástico a través de una máquina de la empresa Kiddicraft. Fascinado por sus posibilidades, decidió adquirirla por 30.000 coronas danesas, una inversión que se recuperó con rapidez, generando en un año más de 450.000 coronas en ingresos durante el primer año. La muestra que recibió un simple rectángulo de plástico sencillo inspiraría años más tarde para el diseño de los icónicos ladrillos LEGO.

Para 1948, la empresa ya disponía con 50 trabajadores, y entre finales de los años 40 e inicios de los 50, se desarrollaron más de 200 modelos de juguetes, tanto de plástico como de madera. En ese contexto, Godtfred fue nombrado vicepresidente el día que cumplió 30 años. La reconfiguración de estos bloques permitió ampliar significativamente una producción y a la creación de una marca propia, sin que Ole Kirk fuera plenamente consciente de que estaba fundando en la industria del juguete. Con el paso del tiempo, esta transformación culminó en el desarrollo del LEGO

System of Play, que fue oficialmente patentado en 1958 como un sistema revolucionario de juego modular en la historia del diseño lúdico. Lego H (2013).

Los Bloques de Lego

Según lo expuesto por, Parra & Toro (2018) “el nombre Lego es la abreviatura de dos palabras danesas: “leg godt” (cuyo significado es “jugar bien”)”, reflejando la esencia lúdica y educativa de nos da este recurso, “Los ladrillos Lego® han sido considerados siempre como material didáctico de excelencia, desarrollando en los niños habilidades creativas y de resolución de problemas” Parra & Toro (2018), han sido ampliamente distinguidos como un recurso didáctico de excelencia, al promover en los niños el desarrollo de distintas habilidades dentro de ellas la creatividad y la capacidad de resolución de problemas.

En la actualidad, uno de los recursos más valiosos para potenciar el aprendizaje son los bloques de LEGO “son juguetes armables crean experiencias de aprendizaje de manera única, fomentando el pensamiento estructural y creativo, dando libertad para construir lo que desee, su diseño de ensamble favorece el pensamiento ordenado y lógico de las piezas crean diversas figuras” Castillo (2021). Estos juguetes armables que ofrecen una experiencia única al combinar diversión con formación. Estos bloques no solo promueven el pensamiento estructural y creativo de manera simultánea, sino que a su vez otorgan a los niños total libertad para construir lo que deseen. Además, su innovador diseño de ensamble fomenta el pensamiento ordenado y lógico, permitiéndoles organizar y conectar piezas estratégicamente para formar una diversidad de estructuras, como ciudades, vehículos, puentes, figuras humanas y muchas más. Este proceso de exploración y construcción potencia su capacidad de planificación, su imaginación y su comprensión espacial, convirtiendo a los LEGO en una herramienta educativa invaluable para su desarrollo que no solo estimulan la creatividad en los

niños, permitiéndoles construir libremente lo que imaginen, sino que también, estos juegos promueven la clasificación de piezas según sus atributos, como tamaño, forma y color, con la orientación adecuada, los niños pueden potenciar al máximo su imaginación y habilidades, convirtiendo el juego en una valiosa herramienta de aprendizaje y desarrollo.

Lego se ha consolidado como una de las compañías más reconocidas dentro del mercado global de juguetes en todo el mundo. A lo largo del tiempo, “Ha ido evolucionando y adaptándose a los cambios y transformaciones hasta posicionarse como la marca de juegos de construcción más importante”, tal como lo señala, Caluori (2020), ha logrado acoplarse a las transformaciones del sector, situándose como la marca líder en juegos de construcción. Así mismo, se examinan sus fundamentos filosóficos que sustentan la propuesta lúdica basada en piezas por encastre y yuxtaposición. LEGO está en una constante apuesta por la innovación sin perder de vista sus valores originales, manteniendo un enfoque tradicional y tangible donde los bloques siguen siendo el elemento central. Según afirma, Caluori (2020) “inspirar a los niños a aprender a través del juego, garantizar productos seguros y de alta calidad, y actuar con responsabilidad frente a la infancia” (pág. 49), son los tres pilares fundamentales que han sido sus fundamentos de LEGO.

Teorías e investigaciones sobre Bloques de construcción LEGO

De acuerdo con lo expresado por Caluori (2020), una de las contribuciones más relevantes que fundamenta esta investigación proviene de Seymour Papert, quien ya en la década de 1970 reflexionaba sobre el papel de la tecnología en el aprendizaje infantil y su potencial para fomentar procesos más creativos y significativos. Su enfoque pedagógico, conocido como construccionismo, sostiene que el aprendizaje se potencia cuando los niños construyen objetos tangibles durante el proceso educativo.

En este contexto, Papert introduce el uso de piezas LEGO como herramientas que permiten al niño participar activamente en la creación de productos con sentido personal, lo que favorece una mayor eficacia en el aprendizaje. Además, desarrolló un lenguaje de programación que permite a los niños controlar sus creaciones LEGO, haciéndolas responder a estímulos externos. (pág. 50)

Motivado por estas ideas de Seymour Papert, el MIT Media Lab creó el grupo de investigación Lifelong Kindergarten, liderado por Mitchel Resnick. En los años 80, Resnick retomó el legado de Papert y se enfocó en el desarrollo cognitivo mediante el juego. Su colaboración con LEGO permitió la creación de juguetes programables, concebidos como herramientas para estimular el pensamiento creativo, tema que se profundizará en capítulos posteriores. Más allá del campo de la programación, diversos investigadores han explorado varias dimensiones del universo LEGO. En 2004, Stig Hjarvard publicó un estudio centrado en la transformación de los juguetes físicos en experiencias mediatizadas, utilizando el LEGO como caso de análisis para examinar los procesos de digitalización y comunicación vinculados a sus productos. Por otro lado, Sarah Herman, reconocida como historiadora de la marca, ha escrito tres obras que documentan la evolución de LEGO, sus construcciones más emblemáticas y las principales innovaciones pedagógicas y tecnológicas que ha aportado a lo largo del tiempo. Caluori (2020, pág. 50).

La publicación de Mark Wolf en 2014 representa una aportación significativa desde una perspectiva poco convencional. Doctor en Artes Cinematográficas y profesor de comunicación en la Universidad de Wisconsin, Wolf ha analizado el fenómeno LEGO desde el enfoque transmedia, recopilando en su libro múltiples

estudios que exploran cómo los productos de la marca se expanden a través de numerosas plataformas narrativas. Ese mismo año, David Robertson presentó un estudio empresarial en el que expone a LEGO como un caso ejemplar de innovación estratégica, capaz de superar una de sus mayores crisis profundas ocurrida después de 2005. En su obra, resalta la implementación de nuevos productos, políticas de precios y canales comerciales, entre otras medidas que permitieron la recuperación y reposicionamiento global de la compañía. Caluori (2020, pág. 51).

Finalmente, cabe resaltar que la creación de la Fundación LEGO, ha sido muy relevante en las investigaciones internacionales dedicado a estudiar el impacto que tienen en las experiencias lúdicas dentro del desarrollo infantil, promoviendo el aprendizaje a través del juego con bloques LEGO como un elemento fundamental para el estudio de estas.

Historia de Bloques de Construcción LEGÓ

Para comprender la evolución histórica de LEGO y sus principales hitos, se toma como referencia la clasificación fue propuesta por, Herman (2012) quien argumenta “que el desarrollo de la compañía empresarial está estrechamente vinculado a sus lanzamientos e innovaciones, los cuales han dado una respuesta a las demandas específicas de cada época”.

Esta estructura cronológica permite identificar las estrategias clave que han guiado el crecimiento del grupo.

Según la interpretación de Albaladejo, Herman (2012) organiza “la historia de LEGO en seis etapas”, cada una correspondiente a un capítulo de su obra:

- 1891–1953: Ladrillos y Mortero, que aborda los orígenes y la transformación de LEGO en empresa juguetera.

- 1954–1977: Éxito Sistemático, centrado en el nacimiento y consolidación del System of Play.
- 1978–1988: La Edad Dorada, marcada por la introducción de la minifigura y la expansión del catálogo de productos.
- 1989–1999: Es un Mundo LEGO, caracterizado por la diversificación temática de los sets.
- 2000–2011: Cimientos para el Futuro, enfocado en la valorización de productos licenciados y el desarrollo de creaciones digitales.

2.2.1.6 Dimensiones variables del juego construcción

Según Apaza & Chura (2024), existen ciertos aspectos fundamentales que se emplean en esta investigación, los cuales son:

- **Imaginación:** la imaginación se le “define como una característica especial o una forma del pensamiento humano, determinada por la habilidad del individuo para reproducir imágenes o conceptos originalmente derivados de los sentidos básicos y reflejados en la consciencia, memoria, fantasía o planes futuros”. Apaza & Chura (2024). Según Caluori (2020), en este proceso “los niños deben tener los instrumentos cuyo uso no esté determinado o limitado y que puedan utilizar de forma libre y de distintas maneras, dando lugar a la imaginación”.
- **Creación:** en este proceso de desarrollo de la creatividad, Apaza & Chura (2024), menciona que, “los niños deben de participar en la construcción y el diseño de sus propios juegos”, ya que es mucho más enriquecedor que jugar sólo con ellos de forma pasiva.

- Juego: “este proceso se concibe en que el aprendizaje está integrado en el juego, ya que esta es la forma por defecto en que aprenden los niños”. Apaza & Chura (2024).
- Comparte experiencias: “la interacción social es clave para la didáctica del juego, ya que los interlocutores son fundamentales para que se promueva el aprendizaje” Apaza & Chura (2024), por tanto, compartir se constituye en la parte fundamental del proceso creativo, ya que los niños se involucran más en el desarrollo y diseño de sus creaciones cuando saben que van a ser compartidas.
- Reflexión: el proceso de la reflexión sobre lo que se ha hecho “lleva a los niños a buscar ideas nuevas, otras posibilidades o mejorar lo conseguido y aprender del proceso”, Apaza & Chura (2024), es decir el niño entra en un proceso de recapacitación sobre lo que ha realizado o construido.

2.2.2 La creatividad

2.2.2.1 Definición de la creatividad

La palabra creatividad proviene del latín cuyo significado se relaciona con la cualidad de crear, se refiere a la capacidad exclusivamente humana que permite de producir, engendrar cosas nuevas, las producciones artísticas no solo son una expresión de esta facultad creativa de una persona, pero la creatividad abarca mucho más: es una habilidad cognitiva que influye de manera positiva en la personalidad. Representa una forma única de procesar la información, interpretar el mundo y transformar la realidad, permitiendo a las personas innovar, expresarse y encontrar soluciones originales ante diferentes desafíos. Apaza & Chura (2024).

Lo expresado por, Marcelo (2024) evidencia que “la creatividad es considerada una cualidad y según sus palabras entran muchos factores incluido el medio ambiente y muchos

ejes juegan un papel significativo para fomentar la creatividad.” Entonces la creatividad se concibe como una cualidad multifactorial, en la que intervienen diversos ejes que desempeñan un papel significativo en su desarrollo. Por lo tanto, “la escuela es el lugar en que los infantes pasan sus mejores vidas y el mejor lugar para inspirarlos a pensar creativamente desde una edad temprana.” Marcelo (2024) . Lo anterior permite comprender que la escuela es una zona fundamental para que los estudiantes creen momentos valiosos y puedan despertar la capacidad creativa.

Todos los individuos poseen creatividad, es una capacidad que puede ser estimulada o, por el contrario, bloqueada por diferentes factores. El enfoque según, Ortega (2023) “la creatividad es incremental, opuesto al de aquellos que consideran que la creatividad de una persona queda determinada a una edad temprana” (pág. 25), esta investigación ha demostrado que la creatividad no sigue un desarrollo lineal, sino que evoluciona de manera dinámica, permitiendo que, mediante “ actividades, métodos didácticos, motivación y procedimientos para incrementarla, incluso a una edad avanzada. La creatividad es un fenómeno infinito, es posible ser creativo de un sin fin de maneras” Ortega (2023, pág. 25). Así mismo nos indica que es la capacidad que tiene el niño para encontrar nuevas alternativas usa su imaginación se debe de estimular al niño desde que es un bebe, porque se potencia esa capacidad de retención y explora su entorno, investiga y descubre por sí solo las cosas y esto le da el principio de promover un pensamiento creativo.

Durante los primeros años de vida, un niño desarrolla una variedad de capacidades “que le marcan para toda su vida, entre estas esta la creatividad. La creatividad implica confianza en uno mismo es lo que logran los niños creativos” Ortega (2023, pág. 26). Entonces se dice que, la creatividad ocupa un lugar fundamental, ya que no solo impulsa la

capacidad de imaginar y crear, sino que también fortalece la confianza en sí mismo, “El niño creativo transforma combina descontextualiza abstrae, observa, prueba, destruye, el niño posee un pensamiento flexible que le permite interactuar en todos los ambientes donde se desarrolle” Ortega (2023, pág. 26). Esta flexibilidad cognitiva les permite adaptarse y desenvolverse con facilidad en varios ambientes, enriqueciendo su capacidad de aprendizaje, resolución de problemas y relación con el entorno.

Como señala Caluori (2020) “La creatividad es la capacidad de encontrar una solución original ante un problema rompiendo los moldes convencionales de actuar” (pág. 82) No obstante, esta habilidad no se limita únicamente a la resolución, sino que también abarca el planteamiento innovador del problema. Así mismo, Caluori (2020) define, “una manera distinta, peculiar y subjetiva que el individuo posee de analizar y elaborar situaciones y, por otro lado, como un conjunto de resultados objetivos y tangibles del actuar de una persona considerada creativa”, a su vez, reconoce que la creatividad es como la materialización de ideas en productos u acciones concretas que evidencian la creatividad de una manera innovadora. La creatividad juega un papel esencial en la capacidad de los seres humanos para ajustarse a su entorno y alcanzar el bienestar. En un contexto de transformación constante, como el que caracteriza a la sociedad actual, se vuelve imprescindible que las personas desarrollen herramientas creativas que les permitan afrontar nuevas circunstancias. En este sentido, la creatividad se erige como un elemento esencial para facilitar dicha adaptación.

Es importante enfatizar que la creatividad no se limita únicamente a la “realización de obras de arte o soluciones originales frente a un conflicto, creatividad es un concepto teórico no observable se puede observar la actitud activa del individuo en los aprendizajes, las respuestas o en la producción de nuevos objetos”. Apaza & Chura (2024, pág. 34). A través de

este proceso, la creatividad impulsa la exploración, la experimentación convirtiéndose en un motor esencial para el desarrollo personal y social.

Para efectos de este estudio, se entenderá por creatividad una capacidad exclusivamente humana que se impulsa desde los primeros años de vida y cumple un rol importante en el aprendizaje, el desarrollo íntegro y personal, siendo esta una competencia que está vinculada con la personalidad, donde se manifiesta de una manera única de transformar e interpretar la realidad, más aún resolviendo problemas cotidianos de un modo original e innovador. Esta capacidad no es exclusiva de todos los individuos, sino que puede desarrollarse y estimularse a lo largo de toda la vida mediante experiencias significativas y estrategias didácticas. En consecuencia, no solo implica resolver problemas, sino que también plantearlos de una forma innovadora y relacionar las ideas con Fluidez, flexibilidad, originalidad y elaborar algo nuevo que sea valioso, así fortaleciendo la confianza y adaptabilidad frente a desafíos de los individuos en este caso estudiantes.

2.2.2.2 Teorías de la creatividad

Esta investigación abordará y analizará a los principales autores involucrados en la teoría de la creatividad:

Teoría Factorial

Una afirmación relevante es la de Rojas (2021) menciona que, “bajo esta teoría, desde un punto de vista teórico y experimental, el proceso creativo está expuesto a factores intelectuales y diversos rasgos de personalidad”. Uno de los principales precursores en el estudio psicológico de la creatividad, el autor J. Guilford defiende el pensamiento divergente frente al convergente esta evidencia a través de los cinco factores esenciales que configuran la creatividad: la fluidez, la flexibilidad, la originalidad, la elaboración y la coherencia interna.

Así mismo, mencionó que, en términos de factores intelectuales, Guilford es considerado el referente principal, su teoría y marco de pensamiento divergente han dado lugar a una serie de operaciones relacionadas que “complementan el pensamiento convergente, que es fluido, asociativo, expresivo y flexible. Originalidad y elaboración semántica”. Rojas (2021, pág. 16). Estos postulados fueron definidos como rasgos específicos del pensamiento de forma de características, y posteriormente trató de identificar estas características en el recuadro de su modelo de inteligencia, que es un modelo teórico que tiene como objetivo cubrir la interpretación de todas las dimensiones de la inteligencia humana.

Huaman & Monge (2023), señala que el autor Joy Paul Guilford sostuvo con cautela su interés por abordar un tema que, hasta ese momento, había sido tratado con reservas por la comunidad científica. Guilford confesó que, desde hacía tiempo tenía dudas iniciales, sentía el deseo de profundizar en el estudio del fenómeno creativo, convencido de su gran importancia para comprender las capacidades humanas. Este llamado marcó un punto de inflexión, al evidenciar la necesidad de centrar los esfuerzos investigativos en la creatividad, considerada hasta entonces una asignatura pendiente tanto para la psicología como para la sociedad. En su enfoque teórico, Guilford defendió el valor del pensamiento divergente frente al convergente, destacando que mientras el primero implica generar múltiples soluciones originales alejadas de las respuestas convencionales, el segundo busca una única respuesta correcta.

La teoría desarrollada por Guilford intenta explicar los comportamientos de los humanos en tres dimensiones interrelacionadas serían las siguientes: operación, contenido y producto. El autor de esta teoría buscaba impulsar el intelecto humano y

fortalecerlo integralmente para que sea aprovechado en construir ideas creativas, a partir de estas bases metodológicas que estableció fue estructurando una serie de cinco operaciones para la capacidad creadora las cuales son: conocimiento, memoria producción, convergente, producción divergente y evaluación. Caluori (2020).

Desarrollo Creativo de Ken Robinson

Tal como lo plantea, Huaman & Monge (2023) en su investigación:

Propone que el ponente Ken Robinson un destacado escritor, además de realizar diversas conferencias en diferentes lugares; teniendo como prioridad el tema de desarrollo creativo. Este autor trato un tema de gran relevancia del desarrollo creativo en las escuelas, explicando cómo los centros educativos asesinan el desarrollo de la creatividad. Robinson ofrece soluciones originales, innovadoras y trascendentales para enfrentar problemas del entorno social de mayor relevancia: teniendo como principal objetivo de promover una transformación integral en el sistema educativo que para Robinson lo considera desfasado en los tiempos actuales. Robinson define que el fundamental problema frena el desarrollo de la creatividad es el miedo a cometer errores promovido por las escuelas a los educandos, esto limita a los educandos la capacidad de aceptar errores y cometerlos, resulta difícil lograr obtener ideas novedosas y originales. (pág. 30)

Según Robinson sostiene que todo docente que ridiculiza y reprocha sobre los errores de los estudiantes contribuye a que se vea afectada la creatividad de los educandos generando el miedo al fracaso, de este modo se genera estudiantes con un temor hacia lo innovador. El autor Robinson en 2019 señala que la educación produce

educandos con menor creatividad en el sentido que las escuelas otorgan mayor relevancia el estudio de matemática, lengua y literatura las cuales son esenciales, pero no son más importantes que otras áreas, pues la creatividad involucra cultivarse integralmente. Para Ken Robinson los procesos creativos se generan principalmente de la interconexión de las diversas áreas curriculares que posee la educación. (Huaman & Monge, 2023).

Con el transcurso de los años se aprecia que muchas cosas han cambiado, no siendo ajenos aquellos vinculados a la educación; es por esa razón que Robinson apunta a la idea que de acuerdo a la etapa contemporánea debemos ajustar nuestros métodos de enseñanza y aprendizaje dentro de las instituciones educativas, y más en los temas de desarrollo de la creatividad. (Huaman & Monge, 2023).

Teoría de la Gestalt

Desde la perspectiva de esta teoría, considera que el proceso es más creativo y el producto más novedoso cuando hay una variedad de conexiones, dando lugar a resultados más originales. La captación o percepción diferente de las características de los objetos, desde ángulos poco convencionales, interpretar de manera distinta un problema, romper con los patrones rutinarios y darle un nuevo giro a la manera de observar, es lo que la Gestalt considera que es creatividad.

Como lo señala (Achuma & Fernández, 2020), esta propuesta teórica conocida también como la teoría de la forma, se originó en Alemania a inicios del S. XX. Fue Christian Von Ehrenfels, un filósofo austriaco, quien atribuyó el nombre con el que se conoce a este movimiento en “Las cualidades de la forma”, su obra más destacada “El todo es más que la suma de sus partes”, en su obra expone con claridad que el ser

humano percibe la realidad estructuralmente, y que la creatividad permite abstraer, calcular, regular, estructurar y extender dichas formas hacia nuevas configuraciones. La creatividad se da por la necesidad de cambios ya que lo existente no produce cambios y que se deben buscar otras formas erótica de crear, ya que da placer y las personas creativas pueden necesitar de ese placer agradable. (pág. 42)

Teoría Existencialista

Esta teoría argumenta que la creatividad surge del encuentro del individuo a partir de su mundo interno, con el contexto que lo rodea y la interacción con el mundo del otro es lo que hace posible la creatividad. Es un “encuentro” entre sujeto y objeto; la forma cómo el sujeto ve al objeto hace la distinción entre una creación y otra. Desde esta perspectiva, queda clara la afirmación de que los seres humanos poseemos capacidades creativas susceptibles de ser enriquecidas. La escuela tiene el rol donde pueden y deben jugar un papel importante en ello.

May, plantea que el acto creativo nace cuando el individuo está abierto a su entorno o a su contexto, como hacedor del hecho creativo. Permitiendo que los elementos del entorno han de ser visto, absorbido y transformados por el sujeto los desacuerdos se originan en la manera de percibir el propio cuerpo y en la forma de reaccionar frente al cuerpo de los demás. Existen sujetos que recorren por la vida con mayor o menor indiferencia hacia los otros y para algunos manifestar la indiferencia plena. Desde una perspectiva social, May afirma que “todo conflicto admite límites y la lucha contra los límites es la fuente genuina de los productos creativos”. En este sentido, las instancias de Mediación de Conflictos en las cuales el mediador debe desplegar altos niveles de creatividad para lograr un acuerdo entre las partes

involucradas, en compatibilidad con los principios expuestos por el autor. Achuma & Fernández (2020, pág. 42).

2.2.2.3 Desarrollo de la creatividad

El desarrollo de la creatividad “hace alusión a inventar a algo nuevo, de relacionar algo rutinario que ya conozcamos y ver alguna manera de innovarlo o de apartarse de los esquemas de pensamiento y conductas habituales” Huaman & Monge (2023, pág. 18). También, la creatividad implica mirar las cosas desde una perspectiva distinta, alejándose de las perspectivas convencionales y abriendo paso a nuevas ideas y soluciones. Es un proceso dinámico que desarrolla la originalidad, el pensamiento flexible y la capacidad de adaptación a nuevos desafíos. Según Huaman & Monge (2023) afirma, “se considera creatividad cualquier trabajo que rompe con los moldes establecidos, no restringiéndose a repetir lo aprendido, sino arriesgándose a cuestionarlo y descubrir nuevas maneras de interpretar el mundo.”

De acuerdo con lo planteado por, Romoa, Benlliure, & Sanchez, (2016), “Los estudios sobre el desarrollo de la creatividad a lo largo de la infancia han identificado diferentes fases y momentos críticos” esto muestra que su desarrollo ocurre en distintas etapas de los niños. “Algunos estudios hablan de un descenso significativo en determinadas edades. Entre los 5 y los 6 años y algunos autores hablan de los años preescolares como la edad de oro de la creatividad” Romoa, Benlliure, & Sanchez, (2016). Las investigaciones muestran que puede disminuir la creatividad en ciertas edades especialmente en la incorporación a la escuela como una fase donde disminuye la creatividad y aumenta la conformidad, de igual forma no siempre se acepta que lo que hacen los niños sea creativo, porque, aunque sea nuevo u original, no siempre encaja con el entorno.

En palabras de, Tarrillo & Moreno (2023) “el desarrollo de la creatividad el juego proporciona una excelente oportunidad para desarrollar la perspectiva única de cada niño y estilo individual de expresión creativa, así como expresar de manera libre y espontánea la imaginación del niño.” Esto nos da a entender que el juego no solo entretiene, sino que abre caminos para que cada niño desarrolle su creatividad personal que esto es un punto clave en este trabajo de investigación.

Por otro lado, Caluori (2020), señala que, el entorno familiar, el sistema educativo y el contexto social desempeñan un papel fundamental en el fortalecimiento de las diversas capacidades y talentos en la infancia y ante los retos actuales, es imprescindible que las futuras generaciones reciban una formación que favorezca la creatividad. En este sentido, fomentar la creatividad se considera una condición clave para que los jóvenes puedan integrarse plenamente en la sociedad moderna, no como privilegio de unos pocos, sino como derecho y necesidad de todos los miembros de la comunidad. Hace algunos años atrás se pensaba que la creatividad era una aptitud excepcional para unos pocos individuos. Sin embargo, actualmente se reconoce que todas las personas poseen un potencial creativo viable de ser estimulado y desarrollado. Esto significa que la habilidad de crear no está limitada, sino que forma parte de las facultades inherentes de cada ser humano. Sin embargo, el desarrollo de la creatividad es un proceso complejo condicionado por diversos elementos, como habilidades personales, rasgos de personalidad, estilos cognitivos, autoconcepto, inteligencia, y factores contextuales tanto sociales como escolares y familiares. En este sentido, cada persona, con distintos niveles de intensidad, manifiesta capacidades creativas, pudiendo cultivarlas en cualquier ámbito que despierte su interés. Para ello,

es fundamental iniciar este proceso en la primera infancia, es la etapa propicia que, para despertar una profunda curiosidad y conexión emocional hacia un determinado campo, siempre que exista una exposición temprana acompañada por experiencias positivas. (pág. 93)

El entorno familiar desempeña una función clave en el estímulo y desarrollo de la creatividad, especialmente durante las fases iniciales del crecimiento infantil, la participación de los padres proactiva es indispensable en la tarea de fomentar la creatividad en los niños; sin dicha cooperación, la educación creativa se vería seriamente limitada. La interacción entre los niños y sus progenitores, junto con la estimación que estos hacen de las habilidades de sus hijos, son primordiales para impulsar el desarrollo de la creatividad. Diversas investigaciones señalan que una crianza basada en el afecto, compromiso, el estímulo constante y el trato respetuoso es determinante en el desarrollo cerebral durante la primera infancia, en los primeros años de vida se forman las principales estructuras neuronales que definirán la madurez cerebral, siendo este el periodo de mayor plasticidad, lo cual viabiliza promover activamente la formación de conexiones sinápticas orientadas hacia el desarrollo de la creatividad. Así mismo, se sostienen que la capacidad creativa de un niño está vinculada no solo a cómo se aprecia su propio potencial, sino también a la apreciación que tienen sus padres y al reconocimiento grupal que recibe como un individuo creativo. Por ello, la familia es fundamental como el primer agente socializador y un pilar esencial en el desarrollo de la creatividad infantil. Caluori (2020).

Graham Wallas en su obra *The Art of Thought* destaca que “el proceso creativo consiste en las fases que se llevan a cabo para resolver un problema y presentar un cambio. Se

distinguen cuatro momentos clave: Preparación, incubación, iluminación y verificación”.

Apaza & Chura (2024), cada uno desempeñando un papel esencial en el desarrollo de la creatividad.

2.2.2.4 Etapas del proceso creativo

Dentro del desarrollo de la creatividad tenemos a las distintas etapas de creatividad que tienen los niños:

- **Preparación.** - En esta fase aparece un problema. Es muy importante este momento ya que la sensibilidad a los problemas juega un papel fundamental, y permite identificar una necesidad y reconocer su importancia dentro de un contexto determinado. Esta fase inicial es esencial analizar la situación en profundidad, distinguiendo lo primordial de lo secundario para enfocar adecuadamente la búsqueda de soluciones. En esta fase, se lleva a cabo un proceso de recopilación de información mediante mecanismos perceptuales, memoria y selección, lo que facilita construir una base de conocimiento sobre el problema en cuestión, integrándolos en nuestra percepción para comprender mejor la naturaleza del desafío que enfrentamos. Apaza & Chura (2024).
- **Incubación.** - En esta fase, tras superar bloqueos e inconvenientes, empieza la fase de incubación, en la que las soluciones al problema se producen de manera inconsciente. Durante esta etapa, se genera un distanciamiento consciente, permitiendo que el cerebro siga trabajando sin que la persona lo perciba directamente. En este período de procesamiento y análisis de la información previamente recopilada, que requiere tiempo para llegar a una solución. Este proceso puede extenderse por meses o incluso años, y en ocasiones, un evento inesperado desencadena la iluminación, momento en el que la creatividad emerge y deja actuar al inconsciente. Apaza & Chura (2024).

- **Iluminación.** - El momento clave de la solución surge de manera repentina cuando el niño logra reorganizar mentalmente el problema y visualizar claramente la respuesta. Este descubrimiento no surge de manera espontánea, sino que es el resultado de un proceso de exploración que implica intentos previos y búsquedas de posibles soluciones. Para alcanzar el ¡Eureka! o ¡Ajá!, es fundamental la interrelación entre asociaciones, imágenes y palabras, permitiendo que el cerebro establezca relaciones y estructure la información disponible de manera innovadora. En ese instante, el niño se vuelve consciente del descubrimiento, identificando la clave que le permitirá resolver el problema de manera efectiva. Apaza & Chura (2024).
- **Verificación.** - Comprobar si la solución es válida y evaluar el resultado para ver si es creativo. No solo se comprueba, sino que en esta fase también se perfecciona la solución. Verificar la validez de la solución y analizar la respuesta para determinar su nivel de creatividad. En esta fase, no solo se examina su efectividad, sino que optimiza y refina, asegurando que la respuesta encontrada sea creativa y adecuada al problema. Apaza & Chura (2024).

2.2.2.5 Formas de creatividad

Nivel expresivo: Tal como lo menciona, Marticorena & Oroya (2020). “Este nivel se habla de las formas en las cuales se puede expresar ideas o sentimientos y la relación que habita”, por ejemplo, los niños manifiestan su sentir, mediante dibujos o imágenes, donde en un principio estas expresiones reflejan originalidad y valor, destacando la libertad y otras características de la creatividad resaltando de manera llamativa.

Nivel productivo: Según lo expuesto por, Marticorena & Oroya (2020) “preocupa sobre todo por la cantidad de producciones, que por el contenido y formase definen en cuanto

a la originalidad, perteneciendo a los niveles donde diferentes rasgos creativos se encuentran más completos que otros”, aquí importa la cantidad de producciones que hacen los niños que lo que tiene de contenido o como se realizaron, demostrando que destacan algunos aspectos de la creatividad, “por otro lado, la construcción de la técnica en la cual está implicada las habilidades y destrezas, tienen relación con las manifestaciones de actividades libres y productos acabados” Marticorena & Oroya (2020). Dentro de la construcción se entiende que a la técnica involucra las habilidades del niño y se conecta con actividades libres mostrando así la técnica y creatividad se unen en el juego.

Nivel inventivo: Tal como señala, Marticorena & Oroya (2020), “en este nivel de invención es más alto, se descubren nuevas realidades ha cierta flexibilidad para proponer y detectar algo novedoso, y las diversas demás de respuesta, tanto en el arte como en la ciencia.” En este nivel la creatividad es más fuerte, se descubren cosas innovadoras, hay libertad para proponer ideas auténticas y se encuentran respuestas innovadoras.

Nivel innovador: Como afirma, Marticorena & Oroya (2020), “en este nivel interviene la originalidad, tiene dentro de sí que en el campo problemático haya comprensión, y los principios fundamentales, aportan significativamente a la humanidad entera y se puedan medir en los ámbitos más amplios y científicos.” Los aportes de los niños son valiosos para la humanidad y pueden evaluarse en campos grandes como el arte y la ciencia.

2.2.2.6 Importancia de la Creatividad Dentro de la Escuela Actualmente.

En la actualidad, dentro del siglo XXI, resulta preocupante que gran parte de los estudiantes se formen bajo un modelo convencional, con limitada capacidad de imaginación y alternativas para la resolución de problemas. La creatividad, una capacidad clave para el desarrollo y el cambio social, no se estimula de manera

eficiente ni rigurosa en el ámbito educativo, lo que la transforma en un aspecto relegado dentro de numerosas áreas curriculares. A pesar de los avances tecnológicos, estos recursos están subutilizados como herramientas para estimular la creatividad, lo que impide la formación de estudiantes con una perspectiva más dinámica y pragmática. Es fundamental replantear la enseñanza, promoviendo entornos de aprendizaje que motiven la innovación, la exploración de nuevas ideas y el desarrollo de la creatividad. Huaman & Monge (2023, pág. 19).

La importancia del desarrollo de la creatividad “es de vital importancia trabajar la creatividad en el aula desde edades tempranas, aprovechando que no tienen miedo al error ni a equivocarse, que no tienen miedo a arriesgar y su capacidad de innovación” Alejos (2022, pág. 20), ya que su adecuada estimulación contribuye significativamente al crecimiento personal de los niños en todos los ámbitos y aspectos. En este sentido, las aulas de Educación Infantil deben adoptar un enfoque dinámico, priorizando el aprendizaje a través del juego, una estrategia que motiva al alumnado y potencia su capacidad creativa. También para fomentar esta habilidad, es esencial implementar metodologías basadas en la práctica, dejando atrás enfoques convencionales que limitan la exploración y la innovación. Aunque las estrategias innovadoras están ganando presencia en el ámbito educativo, aún queda camino por recorrer para transformar la escuela en un espacio de aprendizaje estimulante, donde el descubrimiento y la diversión ocupen un lugar central, más allá de la simple estructura de trabajo.

En el estudio de, Tarrillo & Moreno (2023), se observa que “la infancia es la etapa ideal para trabajar la creatividad dado que los niños se caracterizan por ser más receptivos a los estímulos y tener de manera innata una gran capacidad creadora e imaginación.” Durante la niñez es el mejor momento para desarrollar la creatividad, porque los niños son muy

receptivos y tienen de manera natural bastante imaginación y capacidad para crear. Según lo expuesto por, Tarrillo & Moreno (2023) “se precisa de ambientes creativos y docentes con compromiso profesional para actualizarse permanentemente, construir espacios educativos vinculados al desarrollo social, la innovación, no conformismo, logrando que los estudiantes desarrollen todo su potencial al tener diversas perspectivas.” La educación creativa requiere tanto un entorno adecuado como docentes motivados, para que los alumnos crezcan con libertad, innovación y visión amplia. “Se hace necesario realizar una renovación sobre las prácticas de enseñanzas, idearse prácticas creativas definidas en pro del desarrollo del pensamiento creativo, como también mecanismos que estimulen en los estudiantes sus concepciones y opiniones.” Tarrillo & Moreno (2023) Así mismo, la innovación pedagógica es clave para que los estudiantes no sean receptores de información sin interactuar ni responder activamente, sino sean protagonistas de su aprendizaje.

Uno de los pilares esenciales para estimular la creatividad infantil es su desarrollo dentro del entorno escolar. La educación formal, “desde las edades más tempranas, deben aprender a ser creativos” Caluori (2020), donde el docente debe asumir el compromiso de enseñar a los niños a pensar de manera creativa, ya que esta capacidad constituye una pieza clave en el proceso de crecimiento personal. Es importante destacar que la creatividad no es una habilidad innata, sino que puede cultivarse y fortalecerse mediante experiencias educativas adecuadas.

Tal como señala, Caluori (2020), “la creatividad también se puede aprender, “como se aprende a procesar la información, desarrollar determinadas habilidades manuales, intelectuales o socio afectivas, así como también logramos incorporar en nuestro repertorio de rasgos y conductas determinados valores y actitudes” (pág. 94). Por ello, resulta fundamental

que la escuela proporcione a los estudiantes recursos, estrategias y herramientas que les permitan aplicar sus capacidades creativas a lo largo de su vida.

De acuerdo con lo expresado por Alejos (2022), tenemos que entender que cada autor aborda la creatividad desde un enfoque diferente y según de esa manera de entender la creatividad, se pueden distinguir diversos tipos de creatividad y el cual debemos tener en cuenta a la hora de fomentar el desarrollo de la creatividad en la educación Infantil. Es importante tener en cuenta que los niños no se desarrollan de manera uniforme, ni de la misma manera físicamente, tampoco van a desarrollar de forma igualitaria esta capacidad, si no que, habrá estudiantes a los que les requiera un mayor esfuerzo. Por tanto, como docentes a la hora de trabajar la creatividad debemos contar con este hecho que se va a presentar y acostumbrarnos a las necesidades y capacidades de cada alumno, proporcionando una atención más personalizada con el fin de que cada alumno consiga lograr un desarrollo favorable de esta capacidad de creación. (pág. 16)

Tal como lo afirma, García (2022) “la educación que respeta el espacio de cada alumno da lugar a actividades con una forma común, pero con resultados totalmente diferentes e inimaginables.” La verdadera riqueza educativa está en dar libertad y confianza a los estudiantes, para que lo compartido se convierta en producciones diversas y originales. “Una historia sin un final escrito, un problema de matemáticas cuyo enunciado será reelaborado por el alumnado a su gusto, una pregunta de examen en blanco en la que sea cada sujeto el que se pregunte por la lección” García (2022). La enseñanza abierta y flexible convierte al alumno en un creador activo, capaz de transformar lo común en experiencias únicas. Así mismo se “trata de buscar un

momento, da igual el tipo de tarea o la materia, en el que el escolar tenga un espacio para expresarse de manera única e irrepetible, a su manera.” García (2022)

2.2.2.7 Dimensiones de la Creatividad

A continuación, presentaremos un análisis detallado de las distintas dimensiones de la creatividad.

Fluidez: La fluidez es la capacidad de aprovechar cada paso de un proceso para evaluar el problema antes de avanzar. Esta se relaciona con la cantidad de ideas que es capaz de proponer una persona y que genera naturalmente, cuan mayor sea el número de ideas es un indicador de creatividad. Para los estudiantes, esta capacidad es clave para transmitir ideas con claridad y espontaneidad verbal.

La persona creativa no deja de buscar y no se detiene en la primera idea. Se distingue entre fluidez verbal, según el número de palabras; fluidez asociativa, por la producción de relaciones; fluidez de expresión, facilidad en la construcción de frases y por último la fluidez ideativa, que hace referencia al número de ideas, sean de la índole que sean. Caluori (2020).

Flexibilidad: La flexibilidad es la capacidad de adaptarse a nuevas situaciones, generar varias ideas, adaptar y modificar enfoques para encontrar soluciones eficaces. Más que la cantidad de ideas, se valora su diversidad y originalidad. También implica abandonar métodos convencionales para explorar innovadoras formas de pensamiento, permitiendo la transformación tanto a nivel personal como educativo. “Guilford distingue dos tipos de flexibilidad: la espontánea, cuando los sujetos buscan distintas soluciones sin saberlo, y la de adaptación, cuando la propia circunstancia te obliga a tener que variar de ideas” Caluori (2020).

Originalidad: La originalidad “es la capacidad que tienen los estudiantes para generar ideas únicas, respuestas novedosas que sorprendan por su carácter fuera de lo convencional, así como la diversidad y gran cantidad de soluciones que se puedan aportar” Caluori (2020). En conclusión, la originalidad es la cualidad que define el producto como algo único y diferente.

Elaboración: La elaboración es la capacidad de completar un proceso con ideas bien desarrolladas, atendiendo a los detalles para perfeccionar la propuesta. En un test, cuando se presentan las líneas generales de un plan, se solicita al examinando que detalle la secuencia de pasos necesarios para su ejecución; cuantos más detalles aporte, mayor será su puntuación. Además, “la elaboración implica la habilidad de desarrollar un proyecto con precisión, considerando diversas implicaciones y consecuencias” Caluori (2020).

2.2.3 Marco conceptual

- **La creatividad:** La creatividad se entiende como “la capacidad de generar soluciones originales ante situaciones problemáticas, desafiando los esquemas tradicionales de pensamiento y acción. No obstante, su alcance va más allá de la simple resolución de problemas, también implica una forma singular y subjetiva de plantearlos” Caluori (2020). En este sentido, la creatividad se manifiesta tanto en la manera en que una persona interpreta y estructura una situación, como en los resultados concretos y verificables que derivan de su intervención.
- **Bloques de madera:** “Los bloques de madera permiten al niño ser parte activa en la construcción de un producto significativo, lo cual favorece un aprendizaje más eficaz” Caluori (2020). Son elementos sólidos elaborados a partir de madera natural o procesada, diseñados para ser encastrados, apilados o ensamblados. Se utilizan en diversos contextos: desde el juego infantil y la educación hasta la construcción arquitectónica. Su forma

geométrica y resistencia permiten crear estructuras físicas o simbólicas que estimulan el desarrollo cognitivo, creativo y técnico.

- **Bloques Lego:** “El concepto de LEGO es un sistema de construcción de juguetes que ha revolucionado la manera en que los niños y adultos pueden expresar su creatividad y desarrollar habilidades cognitivas”. Lego (s.f). Su sistema de ensamblaje fomenta la creatividad, el pensamiento lógico y la resolución de problemas, tanto en niños como en adultos.
- **Desarrollo de la creatividad:** El desarrollo de la creatividad “no es una capacidad estática, sino que se puede incrementarse después de aplicar programas que estimulen experiencias provechosas en el entorno educativo que conlleven a que el estudiante reconozca y utilice principios creativos en su día a día.” Tarrillo & Moreno (2023). El desarrollo de la creatividad implica juntar todas las características disponibles para aumentar la creatividad de una persona; tales características pueden ser fluidez, originalidad, organización y flexibilidad creativa para generar ideas en un entorno determinado.
- **Elaboración:** “La elaboración es la capacidad de desarrollar una idea con profundidad, aportando detalles relevantes que enriquecen y perfeccionan el proceso” Caluori (2020). Implica ir más allá de lo básico, afinando los elementos que componen una propuesta o solución.
- **Flexibilidad:** La flexibilidad “es una característica que permite resaltar la disposición de un individuo u objeto para ser modificado con facilidad” Huaman & Monge (2023) se refiere a la capacidad de una persona para adaptarse a diferentes opiniones, perspectivas

y situaciones. Implica una actitud abierta y receptiva frente a los demás, permitiendo el diálogo, la empatía y el ajuste de conductas según el contexto.

- **Fluidez:** La fluidez “es una capacidad de las personas para poder expresarse correctamente y sin limitantes dentro de su entorno social, generando conversaciones de manera fácil y espontánea”. Huaman & Monge (2023). Se refiere a la capacidad de los participantes para expresarse con claridad, espontaneidad y libertad dentro del entorno social del juego.
- **Juego:** Actividad realizada de forma voluntaria en un determinado espacio y tiempo, para lo cual se establecen reglas por lo general por los mismos jugadores al iniciar, mediante el juego, el niño es capaz de reflejar su imaginación transportándolo a un mundo ideal, expresando sus sentimientos, liberando sus energías, y desarrollando áreas importantes como la motora, cognitiva, afectiva y sobre todo la social. Castillo (2021).
- **Juego de construcción:** El juego de construcción es un “conjunto de piezas de formas iguales o diferentes, con las que pueden hacerse múltiples combinaciones, creando distintas estructuras y que son utilizados por los estudiantes como medio para aprender”. Rojas (2021).
- **Originalidad:** Es un término que “hace alusión a aquellos individuos que generan innovadoras ideas, aquellas personas que proponen algo nueva fuera de lo rutinario; con ideas o creaciones nuevas”. Huaman & Monge (2023).

CAPITULO III

HIPOTESIS Y VARIABLES

3.1 Hipótesis General

Existe influencia significativa entre los juegos de construcción y el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del primer Grado del nivel primario de la I.E. MX. N° 50028 Ucchullo Grande, Cusco-2024.

3.2 Hipótesis Específicas

- Influyen positivamente los juegos de construcción en el desarrollo de la fluidez de los estudiantes del primer grado del nivel primario de la I. E. MX N° 50028 Ucchullo Grande, Cusco – 2024.
- Tienen influencia significativa los juegos de construcción en el desarrollo de la flexibilidad en los estudiantes del primer grado del nivel primario de la I. E. MX N° 50028 Ucchullo Grande, Cusco – 2024.
- Influyen favorablemente los juegos de construcción en el desarrollo de la originalidad de los estudiantes del primer grado del nivel primario de la I. E. MX N° 50028 Ucchullo Grande, Cusco – 2024.
- Los juegos de construcción influyen en el desarrollo de la elaboración ante los problemas en los estudiantes del primer grado del nivel primario de la I. E. MX N° 50028 Ucchullo Grande, Cusco – 2024.

3.3 Variables de investigación

3.3.1 Variable independiente

Juegos de construcción.

3.3.2 Variable dependiente

Desarrollo de la creatividad.

3.4 Operacionalización de variable

Tabla 1

Operacionalización de variables.

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	TALLERES
Variable independiente Juegos de Construcción	Según, Caluori (2020). Los juegos de construcción tradicionales son yuxtaposiciones y encastrés con bloques otros materiales, que dan lugar a distintas estructuras. Estos materiales, al colocarse juntos, originan armados que materializan las ideas y representaciones del mundo imaginario de los niños, dando forma a mundos internos que reflejan su manera de comprender y transformar el entorno.	Esta variable será medida a través de talleres, donde los juegos de construcción se convierten en una aplicación metodológica, el cual se aplica a toda la muestra. Así mismo se observa a los estudiantes antes y después de la intervención para identificar el nivel de mejora en la variable dependiente, acompañada de un proceso de acompañamiento docente y definida a través de dimensiones observables y medibles.	Imaginación	Proponer nuevas formas de uso.	08 talleres de Juego de Construcción Taller 1: Lee, Comprende y Construye Creativamente.
			Creación	Diseñar estructuras o juegos propios con los materiales de construcción.	Taller 2: Construyendo con Sumas. Taller 3: Construcciones Rápidas.
			Juego	Explorar conceptos de tamaño y forma mientras juega	Taller 4: Construyendo con Conciencia. Taller 5: Construyendo Patrones en Movimiento.
			Comparte experiencias	Explicar el proceso o la idea detrás de su creación.	Taller 6: Construyendo Emociones.
			Reflexión	Aplicar lo aprendido en una nueva construcción.	Taller 7: Construyendo un Mundo Mejor. Taller 8: Construyendo Decisiones.
VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN
Variable dependiente	El desarrollo de la creatividad en los niños es un proceso importante para su aprendizaje ya que les permite “inventar algo nuevo, de relacionar algo rutinario que ya conozcamos y ver alguna manera de innovarlo o de apartarse de los esquemas de	La variable será medida con el instrumento “Escala de estimación de desarrollo de la creatividad en base a las aptitudes de Guilford”, el cual se realizó un pretest y pos-test, para así poder identificar los cambios en el nivel de creatividad y	Fluidez	1. Capacidad para interactuar y desenvolverse en el aula. 2. Posee una gran capacidad para procesar información y adaptarse rápidamente a nuevas situaciones. 3. Desarrolla numerosas tareas con rapidez y eficacia.	En Inicio (3-6) En proceso (7-9)

Desarrollo de Creatividad	pensamiento y conductas habituales". Huaman & Monge (2023, pág. 18)	analizar la influencia de los juegos de creatividad.	Flexibilidad	1. Tiene la capacidad de analizar las situaciones desde múltiples perspectivas. 2. Se adapta con facilidad a circunstancias inesperadas. 3. Sugiere diversas opciones como posibles soluciones.	Logro esperado (10-12) Logro destacado (13-15)
			Originalidad	1. Propone nuevas ideas y encuentra soluciones distintas a los demás. 2. Crea trabajos innovadores y da distintos usos. 3. Responde de manera creativa pero adecuada al contexto.	
			Elaboración	1. Elabora trabajos a partir de una idea inicial, transformándola en un producto estructurado. 2. Demuestra perseverancia al realizar sus trabajos. 3. Adapta y modifica sus trabajos para obtener mejores resultados.	

CAPITULO IV

METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 Tipo de investigación

Este estudio permitió establecer que el presente trabajo de investigación se clasifica para el tipo de investigación aplicada. Por su parte Sánchez & Reyes (2015, pág. 48) afirma que, “la investigación aplicada es llamada también constructiva o utilitaria se caracteriza por su interés en la aplicación de los conocimientos teóricos a determinada situación concreta y las consecuencias prácticas que de ella se deriven.”

Se entiende que la investigación aplicada como aquella procura resolver problemas mediante estrategias de manera práctica, con el propósito de crear, trasladar soluciones a la realidad problemática.

4.2 Nivel de investigación

El presente trabajo de investigación se enmarca en el nivel explicativo, porque la investigación busca “un nivel de explicación científica que a su vez permitirá la predicción. En estos estudios es necesario la presencia y planteamiento explícito de hipótesis que permitirá explicar tentativamente la ocurrencia de un fenómeno” Sánchez & Reyes (2015, pág. 55). Esta no solo se limita a describir el uso de juegos de construcción en contextos educativos, sino que busca analizar y comprender cómo y por qué estos juegos influyen en el desarrollo de la creatividad infantil.

4.3 Diseño de investigación

El diseño de investigación seleccionado corresponde al preexperimental es cuando el investigador aplica a “un solo grupo, con pretest y pos-test, donde los cambios en este último se deban al efecto del tratamiento, ya que no hay una comparación entre grupos” Chávez,

Esparza, & Riosvelasco (2020). Este diseño de investigación se aplica para un solo grupo de sujetos, sin grupo de control, y consiste en observarlos antes y después de aplicar el tratamiento para identificar los posibles cambios que exista.

Esquemáticamente este diseño se puede graficar de la siguiente manera:

$$RG = 01 \times 02$$

RG: grupo de estudiantes

O1: Aplicación del pretest.

X: Aplicación de talleres de Juegos de Construcción

O2: Aplicación del pos-test.

4.4 Enfoque de investigación

El enfoque de esta investigación es de carácter cuantitativo de alcance explicativo porque contiene la variable independiente (causa) y la variable dependiente (efecto) se relacionan en las hipótesis de forma que se establece una relación de entre ambas. Además, se utiliza “la variable independiente de forma que se observa y mide, además se establece la operacionalización de variables con la variable independiente y dependiente”. Arias & Covinos (2021).

Se utilizan métodos numéricos y estadísticos para medir y analizar los datos para evaluar las hipótesis. La idea central es que se pueden medir las variables y establecer relaciones causales entre ellas, esta investigación se basa en una “metodología rigurosa para determinar pautas relacionadas al comportamiento y a través de ellas corroborar teorías”. Hernández, Fernández, & Baptista (2014, pág. 183).

4.5 Unidad de análisis y Población de análisis

4.5.1 Unidad de análisis

La unidad de análisis estuvo conformada por los estudiantes del nivel de educación primaria del primer grado de la Institución Educativa Mixto N° 50028 Ucchullo Grande.

4.5.1.1 Criterios de inclusión

Se toma en cuenta a todos los estudiantes matriculados.

Todos los estudiantes que iniciaron el año escolar desde el mes de marzo.

4.5.1.2 Criterios de exclusión

No se incluyen los estudiantes que llegaron por traslado.

Se excluyen los estudiantes con permiso o ausentes el día de la aplicación de los instrumentos de investigación.

4.6 Población y muestra de la investigación

4.6.1 Población de análisis

La población está constituida por todos los estudiantes matriculados en el primer grado del nivel primario de la I. E. MX. N° 50028 Ucchullo Grande, del distrito de cusco, 2024.

Tabla 2

Población de estudiantes del primer grado, sección única del nivel primario de la I. E. Mx. N° 50028 “Ucchullo Grande”

<i>1° grado</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>
Femenino	15	68.1%
Masculino	7	31.9%
Total		100%

Nota: Nómina de estudiantes de la I.E MX. N°50028 Ucchullo Grande, Cusco.

4.6.2 Muestra

La muestra del presente trabajo de investigación se determina por muestreo no probabilístico por conveniencia, que estará conformado por 24 estudiantes matriculados en la Institución Educativa Mx. N° 50028 Ucchullo Grande en el presente año escolar, cuyas secciones será el primer grado de primaria, sección “Única”, de los cuales se observó ausentismo de 2 de ellos con una muestra para análisis de 22 estudiantes incorporados al tercer ciclo en el distrito del Cusco, provincia y región Cusco. Se solicitó acceso a dicha Institución Educativa con el fin de trabajar con el grupo de estudio elegido.

4.7 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se utilizaron técnicas de observación, talleres e instrumento de escala de estimación con el uso de juegos de construcción piezas de Lego y Madera.

4.7.1 Técnicas

Las técnicas que se utilizó para este trabajo de investigación vienen a conformar los procedimientos para recolectar la información necesaria de los estudiantes del primer grado de nivel primario, para su posterior análisis e interpretación, de modo que se considerará los siguientes:

- **La observación**

Según Arias & Covinos (2021) “La técnica de investigación es el procedimiento o forma particular de obtener datos o información, en esta investigación privilegamos la técnica de la observación”. Así mismo, (Hernández & Mendoza, 2018), ha mencionado y con razón que “la observación es el procedimiento de investigación más primitivo y el más moderno que consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables, a

través de un conjunto de categorías y subcategorías”, este registro de situaciones se hacen en función de objetivos preestablecidos, “la observación participante se realiza cuando el investigador pasa a formar parte de la comunidad o medio donde se desarrolla el estudio” Arias & Covinos (2021). Se utilizó para analizar los juegos de construcción en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes.

4.7.2 Instrumentos

De acuerdo con el orden anterior de cada técnica le corresponde su propio instrumento de investigación.

Ficha de observación

En el marco de su investigación Arias & Covinos (2021, pág. 102), afirma que, un instrumento de recojo de datos es cualquier recurso, dispositivo o formato, que se utiliza para obtener información, en esta investigación, se hizo uso de las técnicas de observación basados en una ficha de observación como instrumento de investigación para el analizar la influencia del desarrollo de la creatividad se tiene a la “Escala de estimación de desarrollo de la creatividad en base a las aptitudes de Guilford” (Pretest y post test), a través del juego de construcción. Cabe señalar, que el nivel de desarrollo de la creatividad es expresado en números del 1 al 5 en que se evidencia cada indicador en los niños del primer grado de nivel primario.

4.7.3 Estructura del instrumento

Prueba de pretest

Se trata de una herramienta útil y efectiva que permitió diagnosticar el nivel de creatividad preexistente de los estudiantes de primer grado mediante la recopilación de datos en una situación inicial. Para ello, se aplicó una ficha de observación “Escala de estimación de

desarrollo de la creatividad en base a las aptitudes de Guilford “orientadas a evaluar la creatividad inicial. Así mismo se implementó 8 talleres haciendo el uso de los juegos de construcción.

Prueba de post test

Posteriormente, se aplicó la misma herramienta de evaluación utilizada al inicio para valorar los conocimientos adquiridos y los beneficios obtenidos durante el proceso de implementación de los juegos de construcción. Además, se llevó a cabo una observación y al finalizar la intervención se procedió a analizar los resultados, con el objetivo de determinar si estos fueron satisfactorios o insatisfactorios.

“Escala de estimación de desarrollo de la creatividad en base a las aptitudes de Guilford “

Este instrumento fue diseñado para establecer criterios precisos de evaluación, facilitando tanto docentes como estudiantes puedan valorar la complejidad de los procesos creativos y los objetivos propuestos. Asimismo, permite identificar el desempeño alcanzado por los estudiantes en relación con su capacidad creativa, conforme a los factores definidos por Guilford: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.

4.7.4 Procedimiento

Para este procedimiento de aplicación se siguió los siguientes pasos:

1. Para la selección del grupo experimental se seleccionó la única sección del primer grado de Educación Primaria de la I.E MX. N°50028 Ucchullo Grande, cusco.
2. Se aplico la escala de estimación (pre-test) colocando sus nombres y apellidos, a fin de identificar a los estudiantes que desarrollaron los talleres.

3. Con el grupo experimental y control se dio las condiciones necesarias y se trabajó con los juegos de construcción concreto piezas de Lego y madera, mediante su uso se pudo identificar el desarrollo de creatividad.
4. Se realizaron distintos talleres en el grupo experimental, con el uso de los juegos de construcción a través de la participación interactiva entre los estudiantes se logró identificar el valor de cada una de las piezas Legó y Madera, de esta manera se pudo recoger la información necesaria planteadas en los talleres en forma de puntos sumativos para el registro en la escala de estimación Guilford.
5. Finalmente, se aplicó la prueba de salida (post test) con el propósito de obtener una estimación del nivel de aptitudes desarrolladas, considerando los criterios de la escala de Guilford. Los resultados fueron registrados en la ficha de observación correspondiente, permitiendo valorar indicadores como la fluidez, flexibilidad y originalidad presentes en el desarrollo de la creatividad.

4.7.5 Validez del instrumento

Como primer paso se solicitó la revisión respectiva del asesor y con el visto bueno al instrumento propuesto, se dio paso a ser sometido a criterio de tres expertos especialistas en Educación Primaria. Los resultados obtenidos en el proceso de validación garantizan la confiabilidad y validez del instrumento aplicado en esta investigación se expone a continuación, la siguiente tabla presenta los porcentajes de calificación asignados por los expertos, los cuales superan el rango establecido, logrando la calificación aprobatoria mínima requerida para la evaluación de los instrumentos.

Tabla 3*Validación de instrumentos por expertos especialistas.*

Validadores	Especialidad	Valor de validación	Resultado
Mgt. Lid Haydee Estrada Chacón	Educación Primaria	80%	Aplicable
Mgt. Lidia Vargas Pancorbo	Educación Primaria	82%	Aplicable
Dra. Mercedes Vargas Fernández	Educación Primaria	80%	Aplicable

Nota. Ficha de validación de juicio de expertos

4.7.6 Técnicas para demostrar la verdad o falsedad de las hipótesis

- **Confiabilidad**

La consistencia de una medición refleja el grado en que está libre de sesgos y errores aleatorios, lo que respalda estimaciones consistentes a lo largo del tiempo y entre los distintos ítems del instrumento. En otras palabras, la fiabilidad indica la estabilidad y coherencia con la que un instrumento mide un concepto determinado. Esta propiedad es fundamental para evaluar la “bondad” de una medición, ya que asegura que los resultados obtenidos sean reproducibles y representativos del fenómeno que se desea estudiar. Sekaran & Bougie (2010).

Según Sekaran & Bougie (2010, pág. 324) Nos indica que la consistencia refleja el grado de coherencia entre los ítems que componen una medición de un mismo concepto. Para evaluarla, se utiliza comúnmente el alfa de Cronbach, un coeficiente de fiabilidad que indica qué tan bien se correlacionan positivamente los ítems dentro de un conjunto. Este índice se calcula a partir de las inter-correlaciones entre los ítems, y su valor proporciona una estimación de la consistencia interna del instrumento. Cuanto más cercano sea el alfa de Cronbach a 1, mayor será la fiabilidad de la medición. Es importante señalar que otra medida utilizada para evaluar la

fiabilidad de la consistencia, especialmente en contextos específicos, es el coeficiente de fiabilidad por mitades. Este método analiza la correlación entre dos mitades de un conjunto de ítems, aunque los resultados pueden variar según la forma en que se divida la escala. En algunos casos, se emplea para verificar la coherencia cuando se evalúan múltiples escalas, dimensiones o factores. No obstante, en la mayoría de las situaciones, el alfa de Cronbach sigue siendo una herramienta adecuada y ampliamente aceptada para estimar la consistencia interna de un instrumento.

Es fundamental tener en cuenta que todos los ítems redactados en forma negativa dentro de un instrumento deben ser invertidos antes de aplicar las pruebas de fiabilidad. Si los ítems que miden una misma variable no están orientados en la misma dirección, los coeficientes de fiabilidad obtenidos podrían ser erróneos o distorsionados (Sekaran & Bougie, 2010) Bajo esta premisa, si se denomina “i” a cualquier componente de la escala ($i = 1, 2, \dots, k$), la fórmula del coeficiente alfa de Cronbach se expresa de la siguiente manera:

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left(\frac{\sum_{i=1}^K \sigma_{Y_i}^2}{\sigma_X^2} \right)$$

Donde:

K=Numero de ítems de escala

$\sigma^2 Y_i$ = Varianza del ítem i.

$\sigma^2 X$ = Varianza de las puntuaciones observadas de los miembros del estudio.

En términos generales, los coeficientes de fiabilidad inferiores a 0.60 se consideran insuficientes, aquellos que se ubican en torno a 0.70 son aceptables, y los que superan 0.80 se califican como buenos. En este sentido, “la fiabilidad de la consistencia interna de las

mediciones empleadas en el presente estudio puede considerarse aceptable en el caso de la variable de enriquecimiento laboral, y alta para las demás escalas evaluadas”. (Sekaran & Bougie, 2010, pág. 325) Por ello, este criterio se aplica comúnmente como referencia general en la mayoría de los estudios empíricos.

Tabla 4

Intervalo de interpretación de confiabilidad.

Intervalos	Interpretación
0.81 – 1.00	Buena
0.61 – 0.80	Aceptable
< 0.60	Deficiente

Nota: (Sekaran & Bougie, 2010, pág. 325)

- **Fiabilidad del instrumento para valorar la influencia de los juegos de construcción en los estudiantes del primer grado del nivel primario de la I. E. Mx. No 50028 Ucchullo Grande, Cusco.**

Según Hernández & Mendoza (2018) “la validez se refiere al grado en que un instrumento en verdad mide con exactitud la variable que verdaderamente busca medir, la validez de un instrumento se evalúa en base a; valides de contenido, criterio, constructo, expertos y de comprensión”, en tal virtud el instrumento utilizado cumple con todos los criterios puesto que ha sido construido y aplicado en la investigación.

El coeficiente alfa de Cronbach indica la consistente de la prueba de la creatividad en los estudiantes. En la prueba inicial, el valor fue de 0.712 el instrumento tiene una fiabilidad aceptable. Después de la intervención el valor subió a 0.766, mostrando que ahora la prueba es aún más consistente. Ambos valores están por encima del 0.70 así que podemos confiar en el cuestionario tal como se muestra en la tabla 4 a continuación:

Tabla 5*Fiabilidad del cuestionario según alfa de Cronbach.*

		Fiabilidad alfa de Cronbach		
		N	N de ítems	alfa
Aptitudes Guilford	Pre - Test	22	12	0.712
	Post - Test	22	12	0.766

Nota: Cuestionario según alfa de Cronbach.

Así mismo se prestará una parte descriptiva mediante el uso de tablas de frecuencia, así como la evolución de puntajes mediante un gráfico de tendencias, para ver la diferencia entre antes y después en el puntaje se usará el diagrama de cajas y posteriormente para la verificación de hipótesis se usará la prueba de diferencia de medias para datos pareados.

Instrumento: Ficha de observación “Escala de estimación de desarrollo de la creatividad en base a las aptitudes de Guilford”. (Pre y post test)

Ficha Técnica

Descripción General

Nombre original: Cuestionario de desarrollo de la creatividad a través del LEGO

Adaptación al español: Escala de estimación de desarrollo de la creatividad en base a las aptitudes de Guilford.

Autor: Romina Caluori Funes

Procedencia: España.

Administración: Este instrumento se aplica a través de una observación directa, estructurada y con participación activa, que pretende medir como se manifiesta el desarrollo de la creatividad a través del juego de construcción, la observación se realiza de forma

individual a cada estudiante participante, antes del experimento como después del experimento es decir en las fases de pretest y post test.

Duración: Aproximadamente 45 minutos

Aplicación: Niños con edades entre 3 y 7 años

Descripción: Tal como lo plantea, Apaza & Chura (2024), la “Escala de estimación de desarrollo de la creatividad en base a las aptitudes de Guilford, es un instrumento de administración individual, directa, participante y estructurada de fácil comprensión”, consta de 15 ítems, 3 para cada una de las dimensiones (flexibilidad, Fluidez, originalidad y elaboración). La estimación de conductas se expresa mediante números del 1 al 5 que es lo más recomendable a los cuales se aplica con una escala de Likert; no observado, nunca, ocasionalmente, generalmente y siempre.

4.7.7 Baremación

Tabla 6

Distribución de los baremos de calificación.

	<i>Dimensiones 3 ítems</i>	<i>Variable 12 ítems</i>
En Inicio (3 a 6)	3 a 6	12 a 23
En proceso (7 a 9)	7 a 9	24 a 35
Logro esperado (10 a 12)	10 a 12	36 a 47
Logro destacado (13 a 15)	13 a 15	48 a 60

CAPITULO V

RESULTADOS DE LA INVESTIGACION

5.1 Descripción

En este capítulo, se presenta un análisis de los datos obtenidos tras realizar talleres basados en juegos de construcción y cómo estos influyen en el desarrollo de la creatividad de los niños de primer grado en la Institución Educativa Mixta N° 50028 "Ucchullo Grande" en Cusco, 2024.

La investigación utilizó un diseño preexperimental. Para medir el nivel de creatividad, se usó una escala de observación directa adaptada de Guilford, que evalúa aspectos importantes: fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, antes y después de la intervención.

Los resultados se organizaron según los objetivos y se enfocaron en ver si hubo cambios importantes en las habilidades creativas de los estudiantes después de participar en talleres divertidos con materiales como bloques de madera y lego. A continuación, se presentan los principales hallazgos.

Tabla 7

Distribución de los estudiantes según género.

	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>
Femenino	15	68.1%
Masculino	7	31.9%

Interpretación:

Esta muestra está compuesta por 22 estudiantes que han sido distribuidos y organizados de manera ordenada para facilitar el trabajo, de los cuales 15 son niñas (68.1%) y 7 son niños (31.9%). A pesar de que se observa un índice mayor del género femenino, la proporción entre ambos grupos se mantiene relativamente equilibrada.

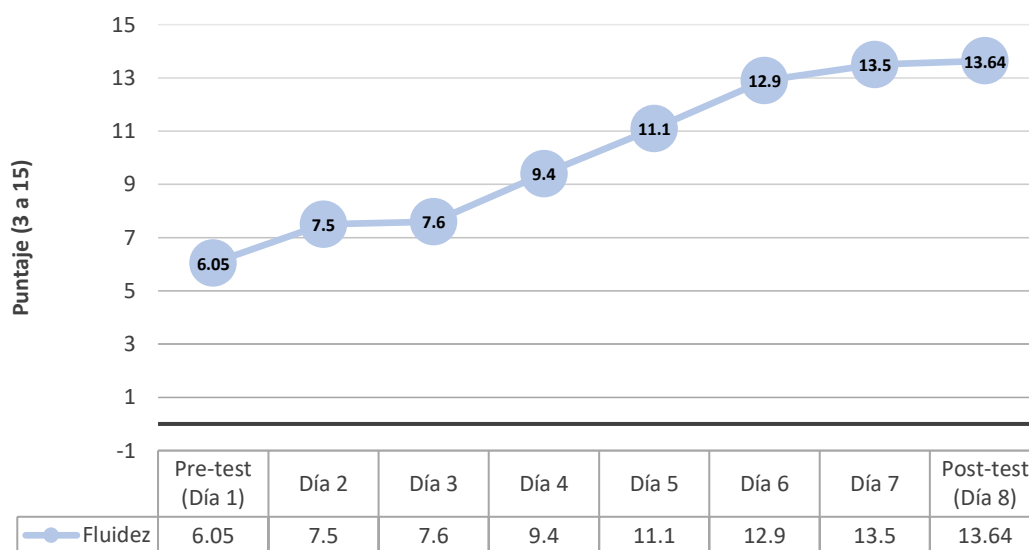
La muestra que hay de estudiantes clasificados según su género en niñas y niños, no muestra una diferencia grande, sin embargo, la cantidad de estudiantes está organizada, lo que ayuda en este trabajo de investigación, los dos grupos están presentes de manera pareja, esto me permitió observar cómo participan tanto niñas como niños en las actividades, esta muestra es útil para comparar sin que haya mucha desigualdad

5.2 Resultados de la Investigación

5.2.1 *Analizar de qué Manera Influye los Juegos de Construcción en el Desarrollo de la Fluidez.*

Figura 2

Evolución del nivel de fluidez según los talleres educativos.

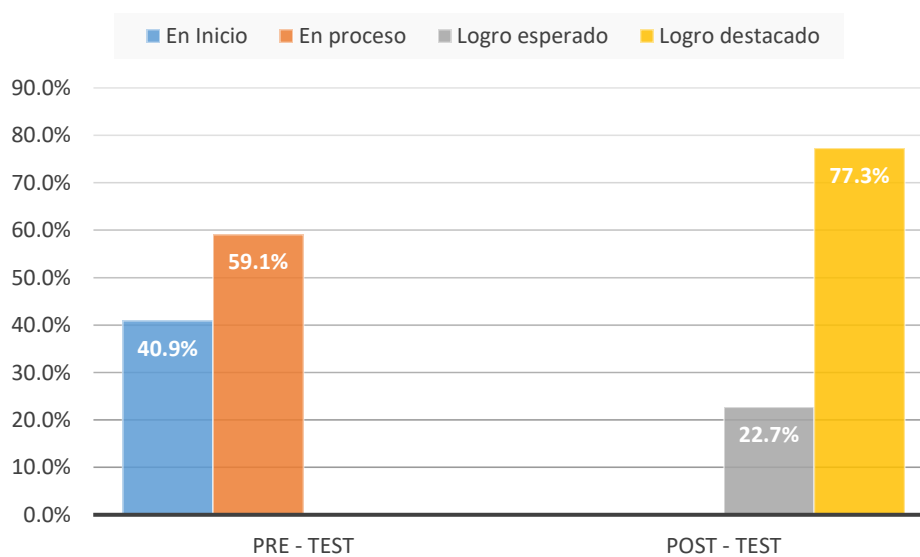


Nota: Resultados obtenidos mediante Microsoft Excel – 2016.

Tabla 8*Nivel de desarrollo de la dimensión fluidez en pre-test y pos-test.*

	Pre - test		Post - test	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
En Inicio (3 a 6)	9	40.9%	0	0.0%
En proceso (7 a 9)	13	59.1%	0	0.0%
Logro esperado (10 a 12)	0	0.0%	5	22.7%
Logro destacado (13 a 15)	0	0.0%	17	77.3%
	22			

Nota: Resultados obtenidos mediante Microsoft Excel – 2016.

Figura 3*Nivel de desarrollo de la dimensión fluidez en pre-test y pos-test.*

Nota: Resultados obtenidos mediante Microsoft Excel – 2016.

Interpretación:

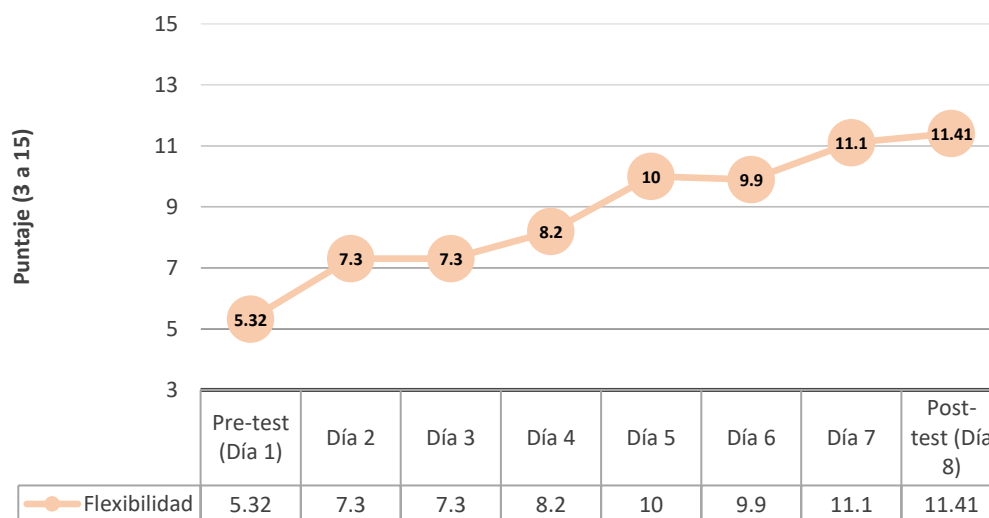
En la dimensión de fluidez se evidenció en la figura 2 que los estudiantes han mejorado mucho en su capacidad para pensar, crear ideas, respuestas e iniciativas creativas durante los juegos con materiales de construcción. Los resultados en el pretest reflejan un promedio de 6.05 puntos, lo que indicaba que la mayoría de los estudiantes aún estaban en las etapas iniciales y después de la implementación y participación en los talleres, aumento considerablemente, llegando a un promedio de 13.64 puntos en el pos-test. Esto demuestra que los juegos de construcción contribuyeron a fomentar que los niños sean más rápidos y creativos, a pensar en ideas diferentes y a expresarlas con mayor soltura. Cuando comparamos los datos obtenidos antes y después de la intervención de los talleres, la diferencia es clara. Al principio, más del 40% de ellos todavía estaban en etapas básicas de desarrollo de creatividad después todos lograron alcanzar niveles esperados o incluso sobresalientes, con un 77.3% en el nivel más alto.

Esto muestra que los estudiantes mejoraron mucho en su creatividad gracias a los juegos de construcción. Al inicio, la mayoría tenía poca fluidez para pensar y crear ideas, después de participar en los talleres, pasaron de un promedio bajo a uno mucho más alto, lo que indica que ahora piensan más rápido y expresan mejor sus ideas. Esto nos demuestra que los juegos de construcción ayudan realmente a desarrollar la creatividad en los estudiantes.

5.2.2 Señalar de qué manera influye los juegos de construcción y el desarrollo de la flexibilidad.

Figura 4

Evolución del nivel de flexibilidad según los talleres educativos.



Nota: Resultados obtenidos mediante Microsoft Excel – 2016.

Tabla 9

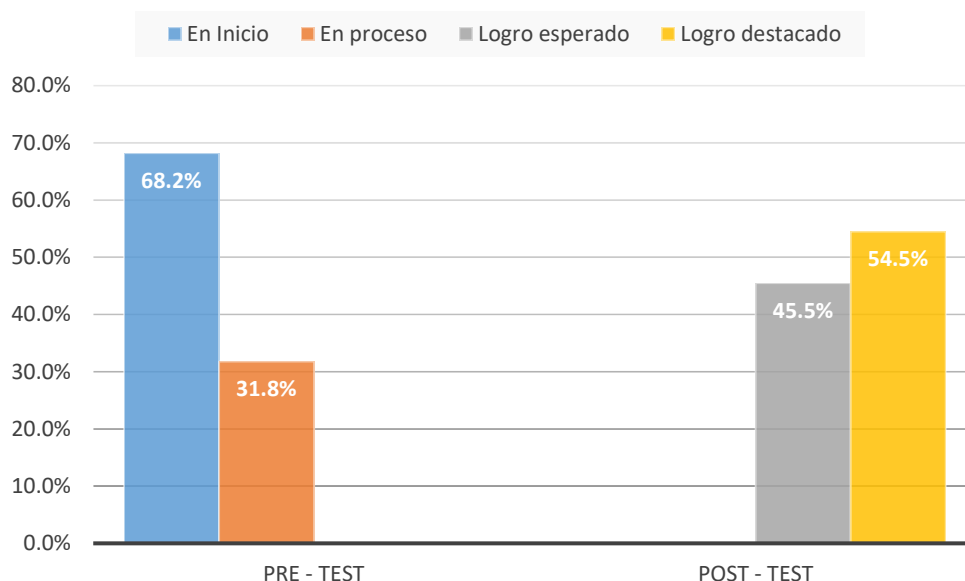
Nivel de desarrollo de la dimensión flexibilidad en pretest y post test.

	Pre - test		Post - test	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
En Inicio (3 a 6)	15	68.2%	0	0.0%
En proceso (7 a 9)	7	31.8%	0	0.0%
Logro esperado (10 a 12)	0	0.0%	10	45.5%
Logro destacado (13 a 15)	0	0.0%	12	54.5%

Nota: Resultados obtenidos mediante Microsoft Excel – 2016.

Figura 5

Nivel de desarrollo de la dimensión flexibilidad en pre test y post test.



Nota: Resultados obtenidos mediante Microsoft Excel – 2016.

Interpretación:

La figura ilustrada 4 demuestra cómo fue evolucionando el nivel de flexibilidad en los estudiantes que participaron en los talleres de juegos de construcción. La flexibilidad, que es la capacidad de dejar atrás viejos métodos, pensamientos tradicionales y pensar en nuevas formas de resolver problemas, parte de la creatividad. Al inicio del estudio, los estudiantes presentaban un puntaje promedio de 5.32 en la dimensión de flexibilidad, y después de los talleres, se observó un ascenso notable en el promedio, alcanzando 11.42 puntos

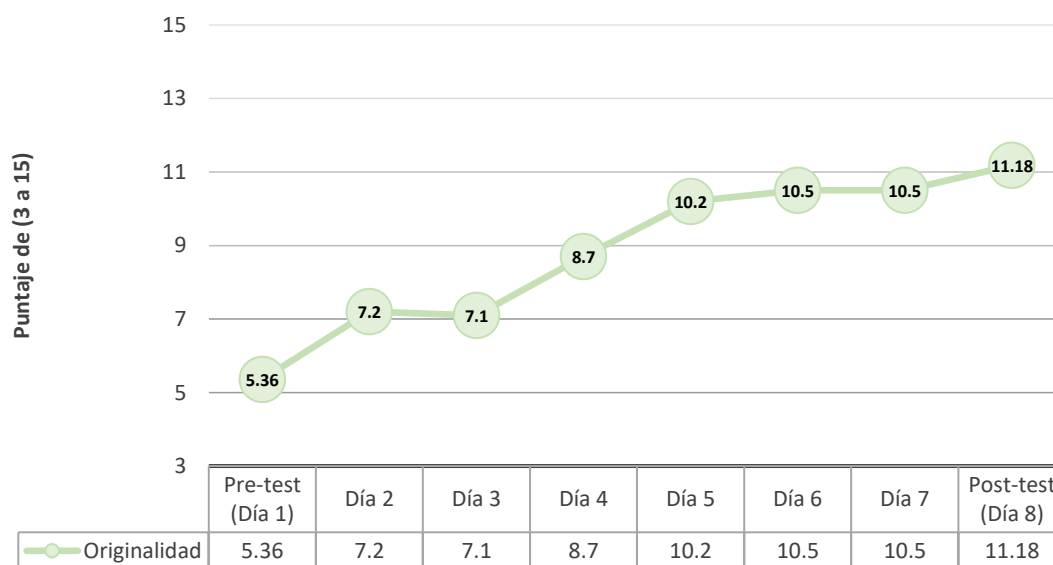
Este cambio refleja un progreso. Antes de la intervención, más del 68 % de los estudiantes se ubicaban en niveles básicos, pero al concluir el proceso, la totalidad de los estudiantes superó los umbrales esperados, y el 54.5 % logró posicionarse en el nivel más alto de desempeño en flexibilidad.

Nos indica que los estudiantes mejoraron mucho en su capacidad para pensar de forma flexible gracias a los juegos de construcción. Al principio, la mayoría tenía dificultad para cambiar ideas o buscar nuevas soluciones, pero después de los talleres, pueden adaptarse mejor y pensar de distintas maneras cuando enfrentan problemas. Los resultados demuestran que más de la mitad de los estudiantes llegaron al nivel más alto de flexibilidad.

5.2.3 Reconocer de qué manera influye los juegos de construcción y el desarrollo de la originalidad.

Figura 6

Evolución del nivel de originalidad según los talleres educativos.



Nota: Resultados obtenidos mediante Microsoft Excel – 2016.

Tabla 10

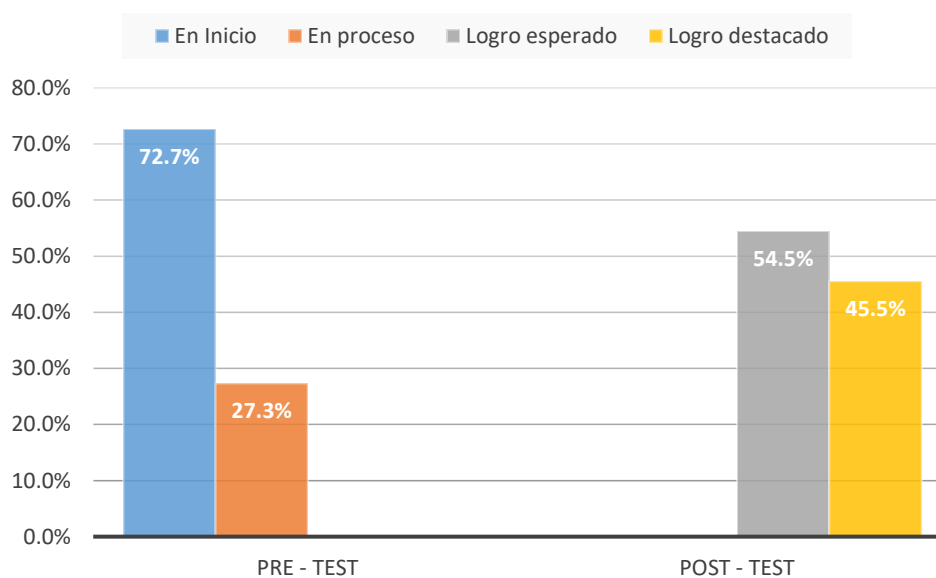
Nivel de desarrollo de la dimensión originalidad en pre test y post test.

	Pre - test		Post - test	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
En Inicio (3 a 6)	16	72.7%	0	0.0%
En proceso (7 a 9)	6	27.3%	0	0.0%
Logro esperado (10 a 12)	0	0.0%	12	54.5%
Logro destacado (13 a 15)	0	0.0%	10	45.5%

Nota: Resultados obtenidos mediante Microsoft Excel – 2016.

Figura 7

Nivel de desarrollo de la dimensión originalidad en pre test y post test.



Nota: Resultados obtenidos mediante Microsoft Excel – 2016.

Interpretación:

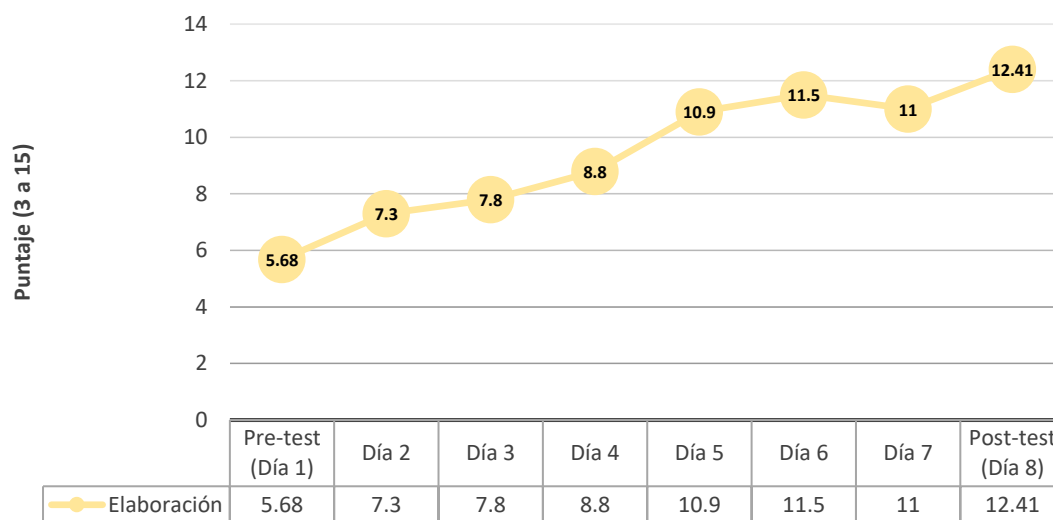
La imagen 6 refleja cómo fue cambiando el nivel de originalidad en los estudiantes durante la aplicación de los talleres de juegos de construcción con Lego y Madera. En la fase inicial, el promedio de originalidad fue de 5.36 puntos, lo cual indicaba que estaban en un nivel bajo. Pese a ello, a medida que avanzaron los talleres, los estudiantes demostraron su capacidad para pensar ideas nuevas y diferentes, logrando un puntaje que ascendió a 11.18 puntos en el Pos-test. Esta evolución evidencia que los talleres de juegos de construcción ayudaron mucho a que desarrollaran más su creatividad. Además, la originalidad también tuvo una evolución positiva. Inicialmente, el 72.7% de los estudiantes se ubicaban en niveles bajos, pero después al concluir el proceso, los estudiantes en él, Pos-test, todos alcanzaron niveles intermedios o altos.

Esto permite ver que los estudiantes al principio, la mayoría tenía dificultad para pensar ideas nuevas, pero con la participación en los talleres, ayudaron a despertar su imaginación y crear soluciones más creativas. El puntaje subió de forma notable, todos los niños alcanzaron niveles medios o altos en originalidad. Esto demuestra que jugar y construir con las piezas de madera y lego, les permitió expresarse mejor y pensar de manera diferente en sus actividades escolares.

5.2.4 Determinar de qué manera influye los juegos de construcción y el desarrollo de la elaboración.

Figura 8

Evolución del nivel de elaboración según los talleres educativos.



Nota: Resultados obtenidos mediante Microsoft Excel – 2016.

Tabla 11

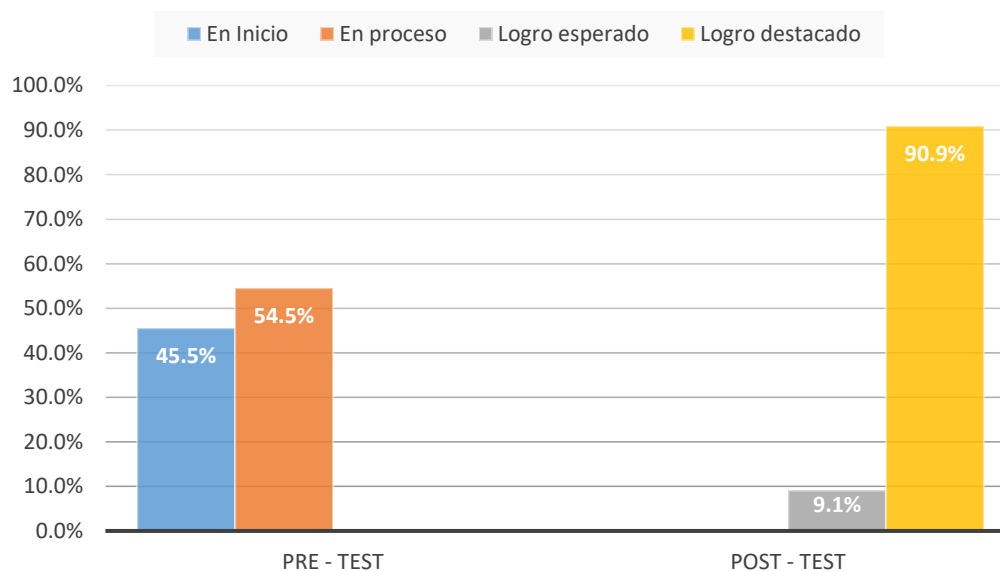
Nivel de desarrollo de la dimensión elaboración en pre test y post test.

	Pre - test		Post - test	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
En Inicio (3 a 6)	10	45.5%	0	0.0%
En proceso (7 a 9)	12	54.5%	0	0.0%
Logro esperado (10 a 12)	0	0.0%	2	9.1%
Logro destacado (13 a 15)	0	0.0%	20	90.9%

Nota: Resultados obtenidos mediante Microsoft Excel – 2016.

Figura 9

Nivel de desarrollo de la dimensión elaboración en pre test y post test.



Nota: Resultados obtenidos mediante Microsoft Excel – 2016.

Interpretación:

La figura 8 presenta cómo fue creciendo el nivel de elaboración creativa durante los talleres basadas con juegos de construcción. Al principio, los estudiantes tenían un promedio de 5.68 puntos en la evaluación pre-test, lo cual indicaba que estaban en un nivel bajo en esta parte de su creatividad. Pero, a medida que se iban desarrollando los talleres, se fue viendo un progreso en la elaboración de los estudiantes en su habilidad para crear ideas completas y detalladas.

El puntaje final fue de 12.41 puntos en el Post-test. Tras la intervención de los talleres de juegos de construcción ayudaron mucho a que los estudiantes mejoraran en el indicador de la elaboración, permitiéndoles estructurar mejor sus ideas y hacer que sus creaciones sean más pulidas y complejas. La capacidad de elaborar ideas innovadoras y detalladas mejoró

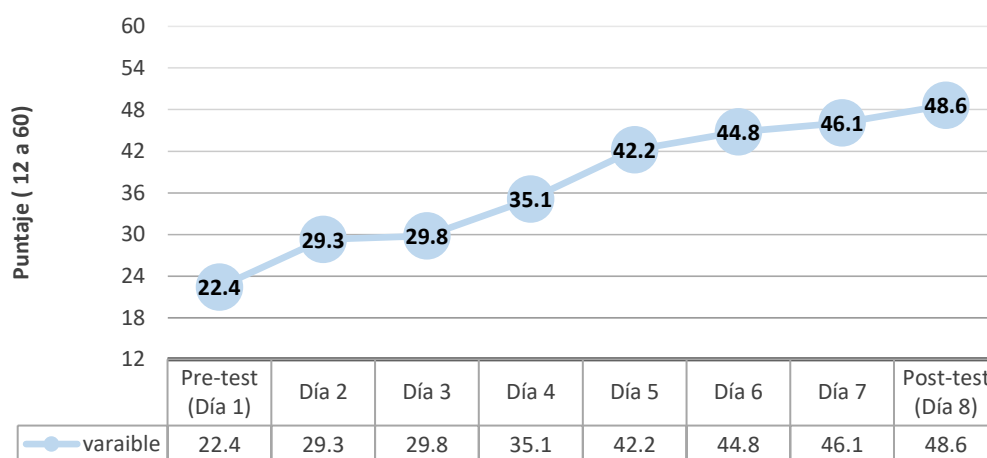
muchísimo. Al principio el 45% de los estudiantes no alcanzaba un desempeño alto, pero después de la intervención, el 90.9% logró el nivel más alto.

Esto refleja que los estudiantes mejoraron bastante en su capacidad para crear ideas completas y bien pensadas gracias a los talleres con juegos de construcción. Al inicio, se evidencio que tenían dificultades para desarrollar sus ideas, Sin embrago, ahora sus creaciones son más detalladas y organizadas. Dando a conocer que el puntaje final fue mucho más alto que al principio, lo que indica un progreso claro.

5.2.5 Determinar de qué manera influye los juegos de construcción en el desarrollo de la creatividad.

Figura 10

Evolución del nivel de la variable según los talleres educativos.



Nota: Resultados obtenidos mediante Microsoft Excel – 2016.

Tabla 12

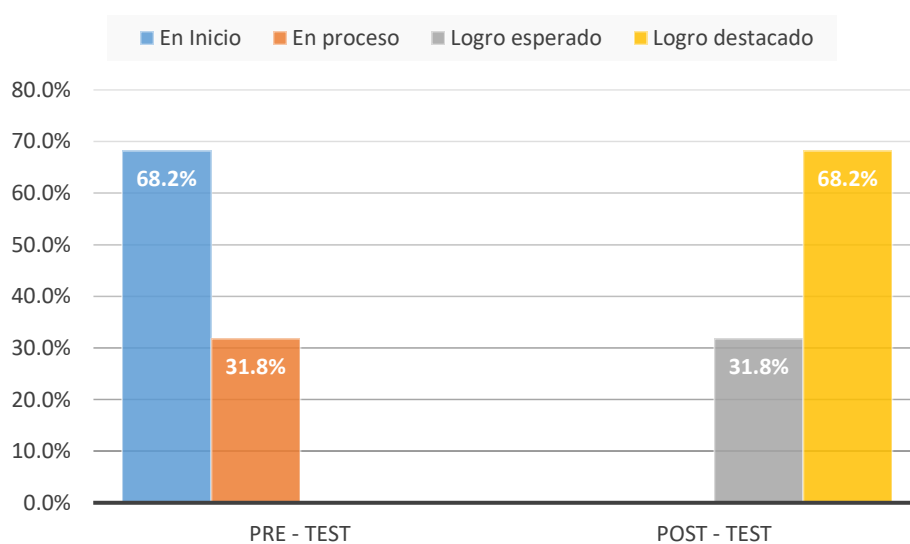
Nivel de desarrollo de la variable en pre test y post test.

	Pre - test		Post - test	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
En Inicio (12 a 23)	15	68.2%	0	0.0%
En proceso (24 a 35)	7	31.8%	0	0.0%
Logro esperado (36 a 47)	0	0.0%	7	31.8%
Logro destacado (48 a 60)	0	0.0%	15	68.2%

Nota: Resultados obtenidos mediante Microsoft Excel – 2016.

Figura 11

Nivel de desarrollo de la variable en pre test y post test.



Nota: Resultados obtenidos mediante Microsoft Excel – 2016.

Interpretación:

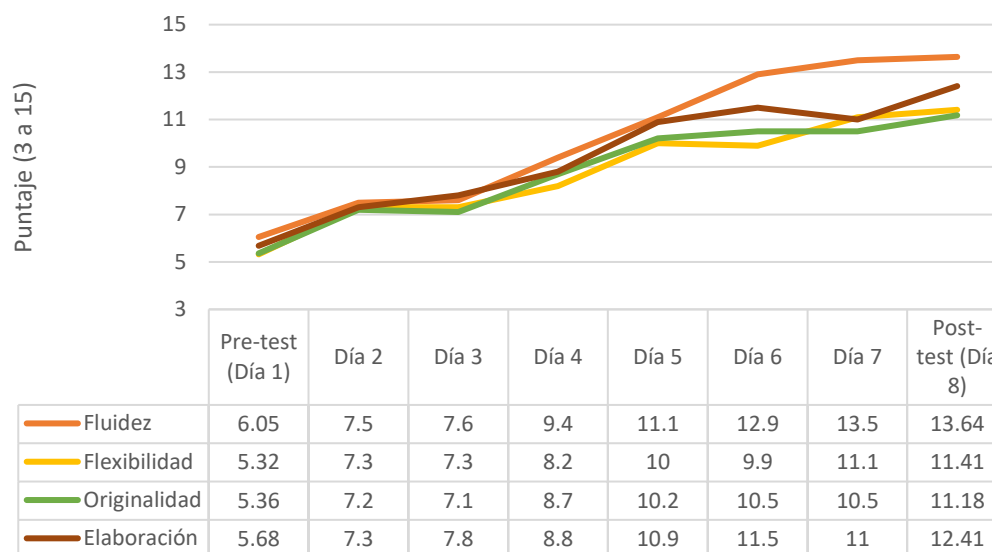
La figura 10 evidencia la evolución progresiva de la variable del desarrollo de la creatividad durante los talleres en las que se usaron los juegos de construcción. En la evaluación inicial pre-test, el promedio fue de 22.4 puntos, lo que reflejaba un nivel bastante bajo en el desarrollo de la creatividad. A medida que avanzaron con la aplicación de los talleres, se observaron mejoras en el desempeño de los estudiantes.

En la medición de la evaluación final Pos-test, el puntaje promedio llegó a un máximo de 48.6 puntos, los juegos de construcción realmente influenciaron en el desarrollo de la creatividad, permitiendo que los estudiantes progresaran con cada taller. La creatividad de los estudiantes progreso. Mientras que, al inicio, en la evaluación del pretest, la mayoría estuvo en niveles bajos o medios, tras la intervención con los talleres se logró evidenciar en el Pos-test el 68.2% de estudiantes alcanzó el nivel más alto.

Esto hace notar que los estudiantes al comienzo, la mayoría tenía un nivel bajo, pero con la aplicación de cada taller fueron avanzando y lograron pensar y crear con más facilidad. Esto evidencio que el puntaje final fue mucho más alto que el inicial, lo que indica un progreso claro. Al terminar, más de la mitad alcanzó el nivel más alto en creatividad. Esto confirma que los juegos de construcción ayudaron a fortalecer sus ideas, imaginación y forma de expresarse.

Figura 12

Evolución de las dimensiones de estudio.



Nota: Resultados obtenidos mediante Microsoft Excel – 2016.

Interpretación:

La figura 12 representa el progreso del nivel general de creatividad general en los estudiantes del primer grado del nivel primario.

Inicialmente, los puntajes promedio eran bajos en áreas de creatividad como fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, pero después de la aplicación de los talleres con los juegos de construcción, se notó un progreso en todas esas áreas, específicamente en las dimensiones de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. A medida que avanzaron los talleres, los estudiantes evidenciaron un progreso evolutivo para generar muchas ideas, adaptarse a nuevas situaciones, inventar soluciones originales y construir propuestas más detalladas y coherentes.

En la evaluación inicial, pre-test, los puntajes promedio se encontraban entre 5.3 y 6.1 puntos, lo que refleja que los estudiantes estaban en una etapa inicial de desarrollo creativo,

pero después de la aplicación de los talleres, los puntajes se incrementaron notablemente entre 11.2 y 13.6, evidenciando un progreso significativo e importante en el desarrollo de su creatividad.

Comparando las dimensiones de estudio la más favorecida por la metodología usada se encuentra que la dimensión de fluidez, lo que sugiere que los talleres con juegos de construcción estimulan de manera especial la capacidad para producir múltiples ideas en poco tiempo, favoreciendo al desarrollo de la creatividad.

Esto ayuda a comprender que los estudiantes de primer grado mejoraron mucho en su creatividad gracias a los talleres con juegos de construcción como bloques de madera y Lego. Al principio, sus puntajes eran bajos en áreas como fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, pero con el tiempo fueron avanzando, aprendieron a pensar más rápido, adaptarse mejor, crear ideas nuevas, construir propuestas más innovadoras y completas. Los resultados finales fueron superiores que los iniciales, lo que refleja un progreso claro. La dimensión que más mejoró fue la fluidez, lo que indica que los juegos de construcción ayudaron especialmente a generar muchas ideas en poco tiempo.

5.3 Análisis inferencial

5.3.1 Prueba de normalidad

Se presentan diversos métodos para evaluar la normalidad en datos continuos. Entre los más utilizados se identifican la prueba de Shapiro-Wilk, la prueba de Kolmogorov-Smirnov, así como indicadores como la asimetría, la curtosis, y herramientas gráficas como el histograma, el diagrama de caja, los gráficos P-P y Q-Q, entre otros. De todos ellos, las pruebas de Shapiro-Wilk y Kolmogorov-Smirnov son las más empleadas en la práctica. En particular, la prueba de Shapiro-Wilk se considera

más adecuada para muestras pequeñas ($n < 50$), mientras que la prueba de Kolmogorov-Smirnov se recomienda para tamaños de muestra mayores ($n > 50$).

Mishra, y otros (2019, pág. 70).

Indicador para determinar la normalidad:

Tabla 13

Prueba de normalidad.

		Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.
Pretest	fluides	0.808	22	0.001
	flexibilidad	0.590	22	0.000
	originalidad	0.603	22	0.000
	elaboración	0.779	22	0.000
	Aptitudes Guilford	0.920	22	0.076
Post test	fluides	0.758	22	0.000
	flexibilidad	0.823	22	0.001
	originalidad	0.901	22	0.031
	elaboración	0.722	22	0.000
	Aptitudes Guilford	0.933	22	0.139

Nota: Resultados obtenidos mediante Microsoft Excel – 2016.

Interpretación:

La tabla muestra la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, utilizada dado que la muestra es inferior a 50. En ella se observa que, para las dimensiones de estudio tanto antes como después, el valor p (significación) de las pruebas es inferior a 0.05, razón por la cual no se asume su distribución normal. En el caso de las variables de estudio, se observa que con una significación de 0.076 y 0.139, la variable sí sigue una distribución normal. Por esta razón, la verificación de hipótesis para la variable se realizará mediante el uso de técnicas paramétricas,

específicamente la prueba t. En el caso de las dimensiones, se hará uso de la prueba de Wilcoxon.

5.3.2 *Prueba de hipótesis*

“El seudónimo de estudiante (Student), William Sealy Gosset desarrolló la prueba t y la distribución t.¹” Inicialmente, la prueba se planteó para evaluar las diferencias entre dos muestras pequeñas e independientes, considerando la normalidad y la homogeneidad de sus varianzas. Gosset hace hincapié en la normalidad de las dos muestras como crucial en el desarrollo de la prueba. La contribución de esta prueba es para comparar dos muestras de tamaño ≤ 30 . La primera presunción es formular la hipótesis nula y la hipótesis alterna, que establece que no hay diferencias en la media de las dos muestras independientes y que, de existir esta diferencia, sólo se debe al azar. Si la t calculada que se origina de las dos muestras es desmesurada (valor de p que se encuentra en las tablas respectivas), entonces se rechazaría la hipótesis nula (error tipo I). Es importante mencionar que este valor depende del valor de significancia establecido con anterioridad de lo que se quiere probar, para la diferencia entre las medias de las dos muestras. Este valor de significancia es la probabilidad de rechazar erróneamente la hipótesis nula. Sánchez R (2015).

La prueba de rangos con signo de Wilcoxon consiste en “sumar el número de signos positivos (+), similar al que ocurre en la prueba para una sola muestra. Si la hipótesis nula es cierta, se espera que la cantidad de signos positivos y negativos sea aproximadamente igual” Sahngun (2016, pág. 11).

Por otro lado, Sahngun (2016), nos indica que “la prueba de los signos presenta la limitación de no capturar el grado de cambio entre puntuaciones pareadas”. En contraste, la

prueba de rangos con signo de Wilcoxon “posee un mayor poder estadístico, ya que no solo considera la dirección del cambio”, sino que también “incorpora el orden y magnitud de las diferencias entre las puntuaciones emparejadas”. Sahngun (2016).

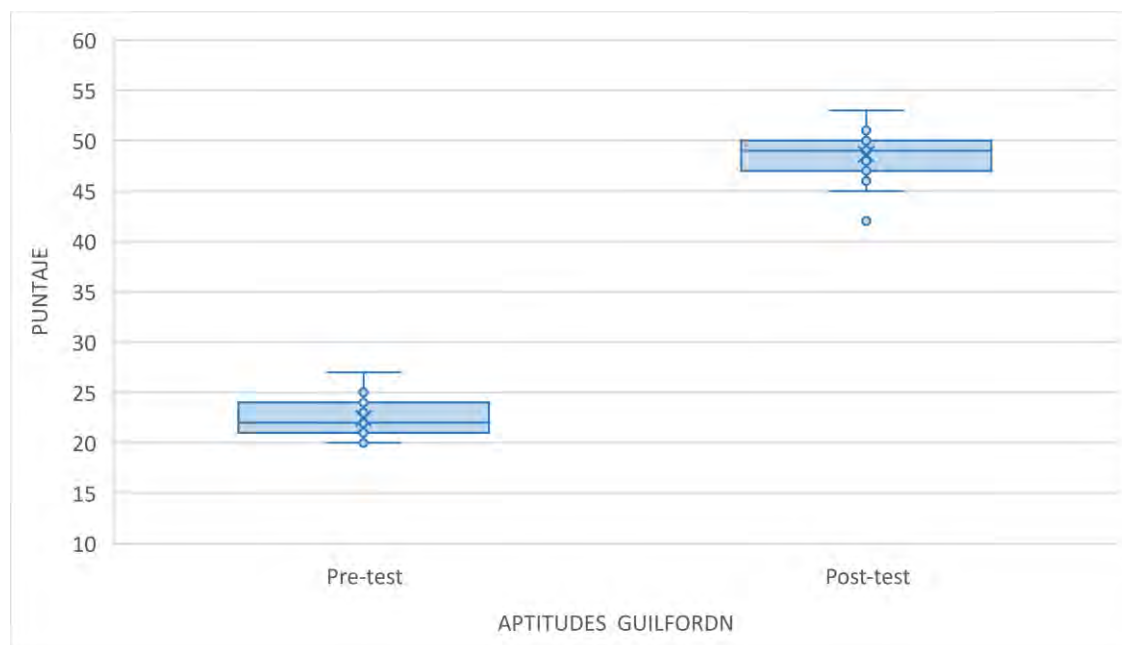
A. Comparación de promedios de la escala de Guilford (Pre-Test - Post Test) mediante la prueba t de Student

H0: No influencia significativa entre los juegos de construcción en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del primer Grado del nivel primario de la I.E. Mx. No 50028 Ucchullo Grande, Cusco-2024.

H1: Existe influencia significativa entre los juegos de construcción en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del primer Grado del nivel primario de la I.E. Mx. No 50028 Ucchullo Grande, Cusco-2024.

Figura 13

Diagrama de cajas del puntaje aptitud de Guilford.



Nota: Resultados obtenidos mediante Microsoft Excel – 2016.

Tabla 14

Prueba de hipótesis general mediante estadístico t para diferencia de medias.

	Aptitudes Guilford		T- Student	p-valor
	Promedio	Desviación		
Pre - Test	22.4	1.84	58.82	0.00
Post - Test	48.63	2.40		

Nota: Resultados obtenidos mediante Microsoft Excel – 2016.

Interpretación:

La figura ilustrada 13 representa el aumento de la creatividad en los estudiantes del primer grado en los talleres de juegos de construcción. En la fase inicial, pretest, los puntajes obtenidos reflejaban niveles bajos en áreas como fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, lo que evidenciaba que los niños aún se encontraban en etapas tempranas de desarrollo de la creatividad. Pero después de la aplicación de varios talleres con los juegos de construcción, vimos mejoras en todas esas áreas de la creatividad. Para el Pos-test, los puntajes ascendieron notablemente, llegando a valores cercanos o incluso por encima de 48 puntos. Esto demuestra que jugar con estos materiales ayudó a potenciar su creatividad, sino que también no solo se manifiesta en la mejora cuantitativa de los resultados, sino también en la evolución cualitativa del pensamiento de los niños, quienes lograron explorar ideas con mayor libertad, adaptarse con flexibilidad a nuevas situaciones, formular soluciones innovadoras y estructurar sus creaciones con mayor complejidad y coherencia. Los datos estadísticos respaldan esto: hubo una diferencia visiblemente entre los resultados del pretest y el Pos-test, con un p-valor de 0.00.

Esto ayuda a comprender que, al inicio, los puntajes de los estudiantes eran bajos en varias áreas, pero después de la aplicación de los talleres, se observaron resultados más altos, lo que demuestra que los niños aprendieron a generar ideas más libres, originales y bien estructuradas. Además, los datos confirman que el cambio fue real y positivo. Esto evidencia que jugar y construir puede ser muy útil para desarrollar la creatividad en los niños.

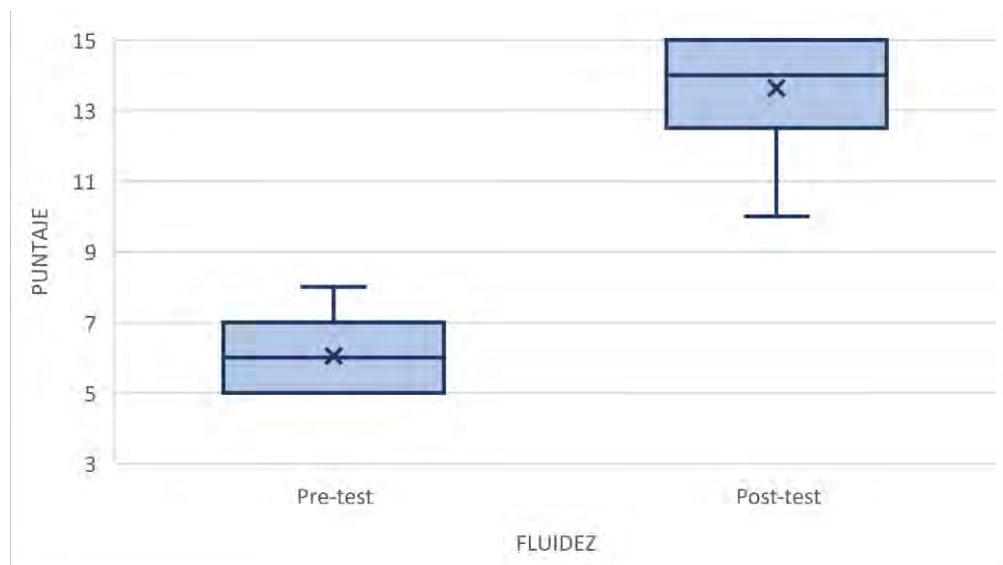
B. Comparación de promedios de la dimensión fluidez (Pre-Test - Post Test) mediante la prueba Wilcoxon

H0: • Los juegos de construcción no influyen en el desarrollo de la fluidez de los estudiantes del primer grado del nivel primario de la I. E. Mx. No 50028 Ucchullo Grande, Cusco – 2024

H1: • Los juegos de construcción influyen en el desarrollo de la fluidez de los estudiantes del primer grado del nivel primario de la I. E. Mx. No 50028 Ucchullo Grande, Cusco – 2024

Figura 14

Diagrama de cajas del puntaje de los estudiantes en la dimensión fluidez



Nota: Resultados obtenidos mediante Microsoft Excel – 2016.

Tabla 15

Prueba de hipótesis 1 mediante estadístico t para diferencia de medias.

	Fluidez			
	Promedio	Desviación	Z	p-valor
Pre - Test	6.05	1.00	4.130	0.00
Post - Test	13.64	1.68		

Nota: Resultados obtenidos mediante Microsoft Excel – 2016.

Interpretación:

La figura 14 confirma que el diagrama de cajas compara los puntajes obtenidos en la dimensión de fluidez creativa antes y después de la implementación del taller. Se puede observar un incremento en los resultados del Pos-test lo que muestra una mejora significativa. Los resultados estadísticos indican una diferencia considerable entre los promedios de puntajes en el pretest mostro que fue una puntuación de 6.05, y en el Pos-test, ascendió a una puntuación de 13.64. El análisis inferencial arrojó un valor de $t = 21.55$ y un $p\text{-valor} = 0.00$, lo que significa que podemos decir con confianza que los talleres tuvieron un impacto positivo.

Esto revela que los estudiantes mejoraron en su fluidez creativa después de participar en los talleres con juegos de construcción. Al principio, sus puntajes eran bajos, pero al final subieron de forma clara, lo que indica que los datos estadísticos confirman el cambio y demuestra que los talleres ayudaron de manera efectiva a desarrollar la creatividad en los niños.

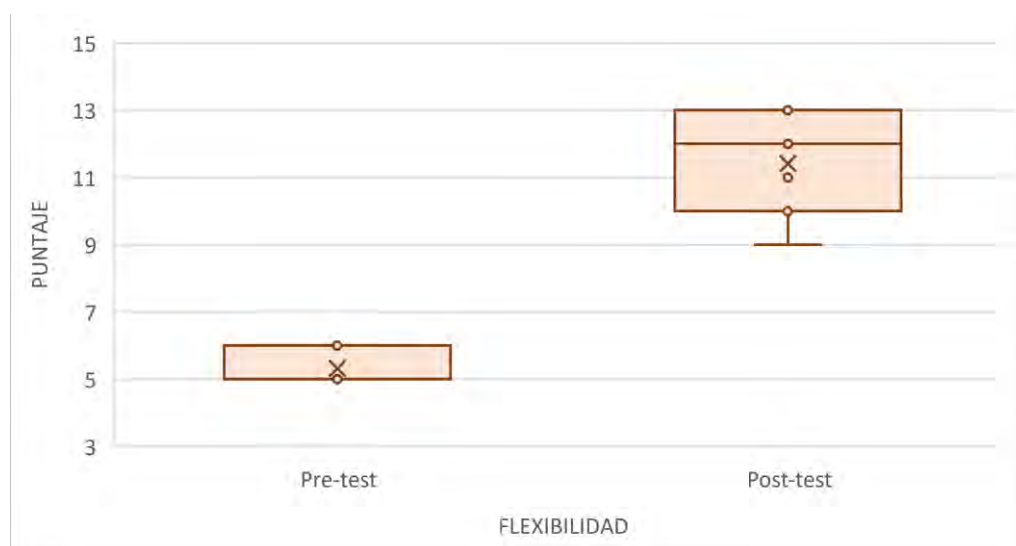
C. Comparación de promedios de la dimensión flexibilidad (Pre-Test - Post Test) mediante la prueba Wilcoxon

H0: • Los juegos de construcción no influyen en el desarrollo de la flexibilidad de los estudiantes del primer grado del nivel primario de la I. E. Mx. No 50028 Ucchullo Grande, Cusco – 2024

H1: • Los juegos de construcción influyen en el desarrollo de la flexibilidad de los estudiantes del primer grado del nivel primario de la I. E. Mx. No 50028 Ucchullo Grande, Cusco – 2024

Figura 15

Diagrama de cajas del puntaje de los estudiantes en la dimensión flexibilidad.



Nota: Resultados obtenidos mediante Microsoft Excel – 2016.

Tabla 16

Prueba de hipótesis 2 mediante estadístico t para diferencia de medias.

	Flexibilidad		Z	p-valor
	Promedio	Desviación		
Pre - Test	5.32	0.48	4.130	0.00
Post - Test	11.41	1.40		

Nota: Resultados obtenidos mediante Microsoft Excel – 2016.

Interpretación:

La figura 15 demuestra cómo ha evolucionado la flexibilidad en los estudiantes durante la aplicación de los talleres con juegos de construcción. Al principio, su puntaje promedio fue de 5.32 puntos, lo cual indicaba un nivel bajo en esta dimensión de la creatividad. Sin embargo, a medida que avanzaron la aplicación de los talleres, los estudiantes comenzaron a mostrar una mayor capacidad para adaptarse a distintas situaciones y cambiar de apreciación. En la evaluación del Pos-test, su puntaje subió a un promedio de 11.41 puntos, reflejando una mejora en el desarrollo de la flexibilidad. Esto demuestra que los estudiantes desarrollaron bastante su flexibilidad creativa. con un valor de p de 0.00.

Esto refleja que mejoraron mucho los estudiantes en su capacidad para adaptarse y pensar de diferentes maneras gracias a los talleres con juegos de construcción, el puntaje final fue mucho más alto. Además, los datos estadísticos confirman que esta mejora fue real y que los juegos de construcción ayudaron directamente a fortalecer esta parte de su creatividad.

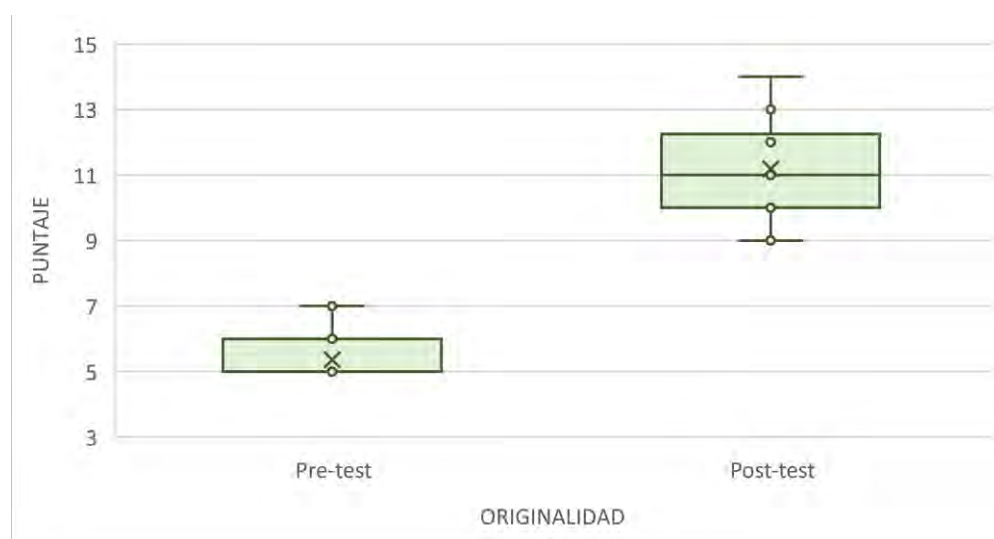
D. Comparación de promedios de la dimensión originalidad (Pre-Test - Post Test) mediante la prueba Wilcoxon

H0: • Los juegos de construcción no influyen en el desarrollo de la originalidad de los estudiantes del primer grado del nivel primario de la I. E. Mx. No 50028 Ucchullo Grande, Cusco – 2024

H1: • Los juegos de construcción influyen en el desarrollo de la originalidad de los estudiantes del primer grado del nivel primario de la I. E. Mx. No 50028 Ucchullo Grande, Cusco – 2024

Figura 16

Diagrama de cajas del puntaje de los estudiantes en la dimensión originalidad.



Nota: Resultados obtenidos mediante Microsoft Excel – 2016.

Tabla 17

Prueba de hipótesis 3 mediante estadístico t para diferencia de medias.

	Originalidad			
	Promedio	Desviación	Z	p-valor
Pre - Test	5.36	0.66	4.123	0.00
Post - Test	11.18	1.47		

Nota: Resultados obtenidos mediante Microsoft Excel – 2016.

Interpretación:

La figura 16 ilustrada muestra cómo fue mejorando el nivel de originalidad durante los talleres con juegos de construcción. Al principio, en la evaluación pretest el promedio fue de 5.36 puntos, lo cual evidencia que los estudiantes presentan un desempeño limitado en esta dimensión de la creatividad. A medida que los talleres se desarrollaron, los estudiantes mejoraron en formular ideas originales, explorar soluciones nuevas y ampliar su archivo creativo, llegando en el Pos-test a un puntaje final de 11.18. Esta mejora confirma que la metodología implementada tuvo un impacto positivo y comprobable en el desarrollo de la originalidad creativa. En síntesis, los talleres favorecieron en el promedio de originalidad fue estadísticamente significativa, con un p-valor de 0.00.

Esto demuestra que la capacidad de los estudiantes mejoró para crear ideas originales gracias a los talleres con juegos de construcción, lograron proponer soluciones nuevas y ampliar su creatividad. Esto demuestra que los juegos ayudaron a que los niños sean más creativos y se expresen con ideas propias.

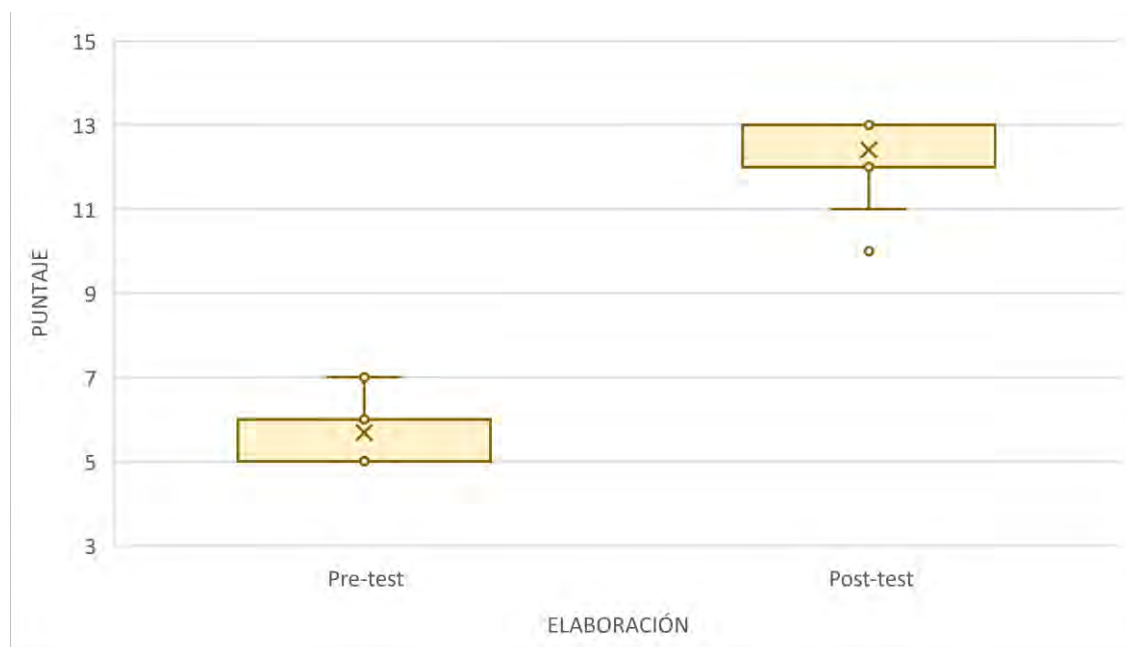
E. Comparación de promedios de la dimensión elaboración (Pre-Test - Post Test) mediante la prueba Wilcoxon

H0: • Los juegos de construcción no influyen en el desarrollo de la elaboración de los estudiantes del primer grado del nivel primario de la I. E. Mx. No 50028 Ucchullo Grande, Cusco – 2024

H1: • Los juegos de construcción influyen en el desarrollo de la elaboración de los estudiantes del primer grado del nivel primario de la I. E. Mx. No 50028 Ucchullo Grande, Cusco – 2024

Figura 17

Diagrama de cajas del puntaje de los estudiantes en la dimensión elaboración.



Nota: Resultados obtenidos mediante Microsoft Excel – 2016.

Tabla 18

Prueba de hipótesis 4 mediante estadístico t para diferencia de medias.

	Elaboración			
	Promedio	Desviación	Z	p-valor
Pre - Test	5.68	0.72	4.148	0.00
Post - Test	12.41	0.8		

Nota: Resultados obtenidos mediante Microsoft Excel – 2016.

Interpretación:

La figura 17 refleja el crecimiento gradual de la creatividad en los estudiantes durante la aplicación de talleres de juegos de construcción con Lego y Madera. Al principio, en el pretest, sus puntajes eran bajos en áreas como fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración,

lo que sugería que aún estaban desarrollando esas habilidades creativas. Pero después de participar en talleres divertidos usando materiales como bloques de madera y Lego se evidenció una mejora significativa.

En el Pos-test, los estudiantes mejoraron sus puntajes, superando el promedio de 12 puntos en una escala de 3 a 15. Esto demuestra que jugar con los bloques de construcciones tuvo un impacto positivo y sostenido al potenciar su creatividad, permitiéndoles explorar ideas, adaptarse a nuevas circunstancias, encontrar soluciones innovadoras y crear piezas más completas y detalladas. lo cual se verifica con la prueba de hipótesis con un nivel de significancia de $p \text{ valor} = 0.00$, confirmando que la diferencia observada es significativa.

Esto permite ver que los estudiantes mejoraron mucho en su creatividad gracias a los talleres con juegos de construcción, sus resultados fueron altos, lo que indica que aprendieron a pensar con más libertad, adaptarse, crear soluciones nuevas y construir trabajos más completos.

CAPITULO VI

DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

En este sentido, a la finalización de esta investigación sobre los juegos de construcción y su influencia en el desarrollo de la creatividad, revela influencia significativa entre los juegos de construcción en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes, según el estadístico de Wilcoxon, “En la evaluación inicial, pre-test, los puntajes promedio se encontraban entre 5.3 y 6.1 puntos, lo que refleja que los estudiantes estaban en una etapa inicial de desarrollo creativo, pero después de la aplicación de los talleres, los puntajes se incrementaron notablemente entre 11.2 y 13.6, evidenciando un progreso significativo e importante en el desarrollo de su creatividad.” Estos datos ayudan a concluir que los estudiantes de primer grado de la I.E. Mx. N° 50028 Ucchullo Grande mejoraron mucho en su creatividad gracias a los talleres con juegos de construcción como bloques de madera y Lego.

Estos hallazgos en la investigación realizada por Ortega (2023), coinciden con los resultados obtenidos en el presente estudio, se evidencian que los juegos de construcción no solo potencian la competencia de resolución de problemas, sino que también contribuye al desarrollo integral de las distintas competencias. Además, estimula la visualización espacial, la autonomía cognitiva y la expresión original, consolidando así un entorno de aprendizaje activo y significativo. Este enfoque permitió que el proceso de enseñanza sea más efectivo, mejorando así la creatividad de la educación. Por tanto, se confirma que esta metodología representa una alternativa pedagógica eficaz para potenciar el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del nivel primario. En relación con el tercer objetivo específico, los resultados reflejan un impacto positivo, de los 12 niños observados se puede indicar que 5 niños les gustan crear inventar juegos de construcción que es equivalente al 42%, mientras que 7 niños aún se encuentran en proceso, lo cual podría estar asociado a factores externos.

Ahora bien, dentro de la investigación realizada por Alejos (2022), dio a conocer que su objetivo fue desarrollar habilidades comunicativas, autonomía personal, conocimiento de sí mismo, conocimiento del entorno, donde es relevante las actividades planteadas, la importancia que tiene el juego a la hora de desarrollar la capacidad de creación en niños y niñas de Educación Infantil, a la vez que desarrollan la creatividad; a comparación de la presente investigación se muestran una variedad de actividades que pueden utilizarse en el proceso de enseñanza- aprendizaje de uso de juegos de construcción para el desarrollo de la creatividad donde se da a conocer que influyen en las habilidades creativas esenciales en estudiantes. En consecuencia, los resultados evidencian que la estrategia de juego aplicada en clase tuvo un impacto positivo en el desarrollo de la creatividad. De los participantes, 20 mostraron mejoras significativas respecto a su desempeño inicial tras la intervención con actividades lúdicas orientadas a potenciar la capacidad creativa. Estos hallazgos sugieren la necesidad de continuar reforzando este tipo de prácticas pedagógicas.

En relación con los resultados, Caluori (2020), plantea que los juegos de construcción se presentan como el uso de bloques Lego como herramientas pedagógicas son efectivas, contribuyen significativamente al desarrollo de la creatividad, imaginación, creación, experimentar y compartir ideas, favoreciendo el desarrollo del pensamiento innovador y la resolución creativa de problemas, ayudando al estudiante a lo largo de su formación académica, desarrollar habilidades creativas para el uso y manejo adecuado de los juegos de construcción que potencien su creatividad. En cuanto al desarrollo de analizar datos e información se evidencian que participaron 12 integrantes que se dividieron en 3 grupos de 4 individuos cada uno. Cada equipo fortaleció su creatividad al compartir el significado de sus

representaciones y al narrarlas. Encontrar ideas fue el motor de la creatividad: todos generaron propuestas imaginativas que se reflejaron en objetivos logrados y construcciones originales.

El trabajo de Apaza & Chura (2024), confirma esta afirmación al indicar que el juego libre de construcción es significativa en la mejora de la creatividad en sus dimensiones de Originalidad, flexibilidad, fluidez, elaboración y coherencia interna en su estudio dirigido a los niños del 1° grado, los resultados permitieron evidenciar el nivel de influencia es positivo que ejerce el juego libre de construcción en el desarrollo de la creatividad en los niños del primer grado, evidenciando que 66% de niños alcanza el nivel medio de flexibilidad, en la dimensión fluidez el 62% alcanza el nivel alto, en la dimensión elaboración 68% de niños que alcanzan el nivel medio de desarrollo de la creatividad y la dimensión coherencia interna el 63% de niños del grupo experimental alcanzan el nivel alto de creatividad; Se evidencia que existe una relación con la presente investigación en cuanto a la formación de creatividad de las personas ya que ambas investigaciones buscan fortalecer el desarrollo de la creatividad en niños.

Finalmente, este hallazgo concuerda con lo expresado por Rojas (2021), quien sostiene que los juegos de construcción influyen en el desarrollo de la creatividad en niños. En su estudio nos da a conocer que 17 estudiantes, ubicados en el nivel “inicio” en el Pre-Test, la mitad avanzó al nivel ‘proceso’ y la otra mitad alcanzó el nivel ‘logro esperado’ en el Post Test. En conclusión, las sesiones de aprendizaje aplicadas influyen positivamente en los niños y nos indica que los juegos de construcción influyen en el desarrollo de la creatividad; la presente investigación guarda similitud en lo referido al llegar a la misma meta, los puntajes promedio eran bajos en creatividad, así como en las dimensiones de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración.

CONCLUSIONES

Primera: se estableció, a partir del análisis estadístico mediante la prueba de Wilcoxon, que el valor de significancia bilateral ($p = 0,001$) es inferior a 0,050, lo cual conduce a la aceptación de la hipótesis alternativa. Esto evidencia que la intervención de los juegos de construcción tiene un impacto significativo y positivo en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del primer grado del nivel primario de la I. E. Mx. N° 50028 Ucchullo Grande, Cusco – 2024. Esta conclusión se respalda en la mejora evidenciada por 22 participantes: en la evaluación inicial (Pre-test) el promedio fue de 22,4 puntos, reflejando un nivel bajo de creatividad; mientras que en la evaluación final (Pos-test) el puntaje promedio ascendió a 48,6 puntos. Estos resultados demuestran que los juegos de construcción favorecieron de manera efectiva el desarrollo de la creatividad en cada estudiante.

Segunda: el análisis inferencial ($t = 21,55$; $p = 0,00$) respalda con solidez esta diferencia, demostrando que la intervención favoreció de manera efectiva el desarrollo de la creatividad en los niños. Se confirma que los talleres con juegos de construcción tuvieron un impacto positivo en la fluidez creativa de los estudiantes. Los resultados muestran un incremento significativo en los puntajes: de un promedio inicial de 6,05 en el Pre-test a 13,64 en el Pos-test. Se concluye que los juegos de construcción tienen influencia favorablemente en el desarrollo de la fluidez en los estudiantes del primer grado del nivel primario de la I. E. Mx No 50028 Ucchullo Grande, Cusco – 2024.

Tercera: se estableció que esta diferencia, respaldada por un valor de $p = 0,00$, confirma que los estudiantes fortalecieron su capacidad de adaptación a diversas situaciones y de modificación de sus perspectivas, demuestra que los talleres con juegos de construcción favorecieron significativamente el desarrollo de la flexibilidad en los estudiantes del primer

grado del nivel primario de la I. E. Mx No 50028 Ucchullo Grande, Cusco – 2024. El puntaje promedio inicial de 5,32 en el Pre-test, correspondiente a 15 estudiantes, reflejaba un nivel bajo; sin embargo, tras la intervención, ascendió a 11,41 en el Pos-test. En esta evaluación, 10 estudiantes alcanzaron el nivel ‘Logro esperado’ y el 54,5% a 12 estudiantes llegó al nivel ‘Logro destacado’. En consecuencia, los resultados evidencian que los juegos de construcción influyen significativamente en la dimensión de flexibilidad dentro del desarrollo de la creatividad.

Cuarta: se demostró que esta diferencia, respaldada por un valor de $p = 0,00$, confirma que los estudiantes fortalecieron su capacidad para generar ideas originales, explorar soluciones innovadoras y ampliar su repertorio creativo. Donde, los talleres con juegos de construcción tuvieron un efecto positivo y significativo en el desarrollo de la originalidad creativa de los estudiantes del primer grado del nivel primario de la I. E. Mx No 50028 Ucchullo Grande, Cusco – 2024. El puntaje promedio inicial de 5,36 en el Pre-test reflejaba un nivel limitado; sin embargo, tras la intervención, ascendió a 11,18 en el Pos-test. Aunque los resultados fueron favorables, aún no alcanzan el máximo nivel, lo que señala la importancia de continuar perfeccionando las estrategias pedagógicas para garantizar el pleno desarrollo de la creatividad en todos los estudiantes.

Quinta: se estableció que, esta diferencia, validada con un nivel de significancia de $p = 0,00$, demuestra que la intervención tuvo un impacto positivo y comprobable, permitiendo a los niños construir trabajos más completos y detallados. El análisis confirma que los talleres con juegos de construcción, empleando materiales como Lego y bloques de madera, promovieron un desarrollo gradual y sostenido de la creatividad en los estudiantes del primer grado del nivel primario de la I. E. Mx No 50028 Ucchullo Grande, Cusco – 2024. En el Pre-

test, sus puntajes iniciales fueron bajos en dimensiones como fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración; sin embargo, en el Pos-test superaron el promedio de 12 puntos en una escala de 3 a 15. En síntesis, los resultados confirman la influencia de los juegos de construcción en el desarrollo de la creatividad.

RECOMENDACIONES

Primera: Se recomienda fortalecer la capacitación docente en metodologías activas y creativas, de modo que los docentes incorporen de manera sistemática estas actividades dentro de su planificación pedagógica. El uso de materiales como bloques de madera y Lego no debe limitarse a recursos lúdicos, sino aprovecharse como estrategias didácticas que favorezcan el aprendizaje en distintas áreas curriculares. Tras la apropiación de estas herramientas por parte de los docentes, las clases se volverán más prácticas y dinámicas dentro del aula. Para ello, es necesario realizar una adecuada organización del espacio y establecer un seguimiento constante en la aplicación de los juegos de construcción como recurso pedagógico.

Segunda: Se recomienda promover e incorporar de manera sostenida los juegos de construcción en la planificación curricular de la institución educativa, garantizando acompañamiento pedagógico y espacios de reflexión sobre su impacto en la creatividad. Esta estrategia permitirá desarrollar de forma integral habilidades como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración en las distintas áreas curriculares, consolidando un aprendizaje activo y significativo en los estudiantes.

Tercera: Se aconseja diseñar e implementar sesiones de aprendizaje basadas en enfoques activos que integren materiales concretos como Lego y bloques de madera. Estas actividades deben orientarse a estimular de manera integral las dimensiones de la creatividad —fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración— dentro del aula, favoreciendo un aprendizaje dinámico y significativo en los estudiantes.

Cuarta: Se recomienda que los estudiantes se familiaricen con recursos pedagógicos concretos como bloques de madera y Lego, a fin de potenciar un aprendizaje activo y creativo tanto dentro como fuera de la institución educativa. Esta práctica contribuirá a mejorar sus

resultados de aprendizaje, permitiéndoles desarrollar habilidades de exploración, innovación y construcción de ideas propias.

Quinta: Se propone que los estudiantes asuman un rol activo y responsable en su preparación previa, así como en la construcción de proyectos. Este proceso les permitirá desarrollar la capacidad de pensar con libertad, adaptarse a nuevas situaciones, innovar y comunicar resultados de manera efectiva. La preparación anticipada favorecerá una participación más segura en las actividades con juegos de construcción y potenciará el desarrollo de la creatividad en diversos contextos educativos.

REFERENCIAS

- Achuma, Y., & Fernández, D. (2020). *Aprendizaje Organizacional y Pensamiento Creativo de los Estudiantes Del Nivel de Educación Secundaria de la Institución Educativa Mixta de Aplicación Fortunato Luciano Herrera del Cusco – 2019*. Cusco. Obtenido de <https://repositorio.unsaac.edu.pe/handle/20.500.12918/5468>
- Alejos, R. (2022). *El Desarrollo De La Creatividad A Través Del Juego Y Actividades*. Valladolid. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/56426/TFG-G5464.pdf?sequence=1>
- Apaza, N., & Chura, A. (2024). *El Juego Libre de Construcción en el Desarrollo de la Creatividad de los Niños del Primer Grado de la Institución Educativa Primaria Gran Unidad Escolar San Carlos N°70010 – Puno*. PUNO. Obtenido de <https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/22628>
- Arias, J., & Covinos, M. (2021). *DISEÑO Y METODOLOGÍA METODOLOGÍA*. Arequipa. Obtenido de https://www.academia.edu/69037546/Arias_Covinos_Dise%C3%B1o_y_metodologia_de_la_investigacion_1_
- Caluori, R. (2020). *El juego de LEGO y la creatividad en niños de primaria: estudio de la construcción creativa en grupo*. Madrid. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.14352/11337>
- Castillo, M. (2021). *Los Juegos de Construcción y su Relación con el Desarrollo De La Coordinación Motora Fina En Los Niños Del Jardin Virgen De La Candelaria De La*

- Localidad De Chancay*. Huacho. Obtenido de <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/UNJFSC/5746>
- Castro, C. (2011). Buscando El Origen De La Actividad Matemática: Estudio Exploratorio Sobre El Juego De Construcción Infantil. *Escuela Abierta*, ISSN: 1138-6908. Obtenido de <https://ea.ceuandalucia.es/index.php/EA/article/view/80/57>
- Chávez, S., Esparza, Ó., & Riosvelasco, L. (2020). Diseños preexperimentales y cuasiexperimentales aplicados a las ciencias sociales y la educación. *Enseñanza e Investigación en Psicología.*, 167-178. doi:<https://doi.org/10.62364/4fx57130>
- Choque, N. (2023). *El juego como estrategia didáctica para fomentar la participación en estudiantes de primer grado de primaria en una institución educativa pública de Lima Metropolitana*. Lima. Obtenido de <https://tesis.pucp.edu.pe/items/b9aca47d-a732-4bd6-8ef7-843d9bceflfe>
- García, R. (2022). El desarrollo de la creatividad en el alumnado de Educación Primaria dentro de ambientes educativos menos restrictivos. Una propuesta que respeta su espacio. *Educa. Revista Internacional para la calidad educativa*, 2. Obtenido de https://revistaeduca.org/index.php/educa/article/view/17?utm_source=copilot.com
- Herman, S. (2012). *The Lego Group*. Canada. Obtenido de <https://www.amazon.com/Building-History-Group-Sarah-Herman-ebook/dp/B00E8HPN12>
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología De La Investigación: Las Rutas Cuantitativa, Cualitativa Y Mixta*. México. Obtenido de

<https://centrohumanista.edu.mx/biblioteca/files/original/5121ad6aa80b501a60abcb26790c7762.pdf>

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la Investigación*.

México. Obtenido de

https://www.paginaspersonales.unam.mx/app/webroot/files/981/Investigacion_sampieri_6a_ED.pdf

Huaman, G., & Monge, C. (2023). *Materiales Reciclados Y Desarrollo De La Creatividad En Estudiantes Del 3ro De Secundaria En La Institución Educativa G.U.E Inca Garcilaso De La Vega -2023*. Cusco. Obtenido de

https://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/10467/253T20242027_TC.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Lazzara, L., Weber, A., & Leuchter, M. (2025). Building Minds With Blocks: The Impact Of A Play-Based Professional Development On Preschool Teachers' Competencies And

Children'S Learning. *Elsevier*. Obtenido de <https://madoc.bib.uni-mannheim.de/70404/1/1-s2.0-S0742051X25002215-main.pdf>

Lego. (s.f de s.f de s.f). *conceptos.es*. Obtenido de [conceptos.es](https://conceptos.es/lego): <https://conceptos.es/lego>

Lego, H. (18 de Noviembre de 2013). *Robotix*. Obtenido de Robotix hands-on Learning:

<https://www.robotix.es/es/blog/historia-lego-n22>

Lego, M. (07 de Abril de 2025). *gatoencerrado*. Obtenido de [gatoencerrado](https://www.gatoencerrado.net/el-milagro-de-lego-como-logro-sobrevivir-a-tres-incendios-y-evitar-la-quiebra-para-ser-la-mayor-marca-de-juguetes/):

<https://www.gatoencerrado.net/el-milagro-de-lego-como-logro-sobrevivir-a-tres-incendios-y-evitar-la-quiebra-para-ser-la-mayor-marca-de-juguetes/>

- Marcelo, M. (2024). *Desarrollo de la creatividad en los niños de 3 a 5 años de educación inicial de la I.E. Virgen de la Merced - Sayán – 2024*. Huacho.
- Marticorena, T., & Oroya, M. (2020). *LA CREATIVIDAD EN NIÑOS Y NIÑAS DEL QUINTO GRADO DE PRIMARIA DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL DISTRITO DE HUANCAYO*. Huancayo. Obtenido de <https://repositorio.uncp.edu.pe/items/5bcf44f8-3afd-4289-a0f2-f1f8524688ef>
- MINEDU, M. d. (Junio de 2024). Obtenido de http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2024/07/Presentacion_Pensamiento_Creativo_Peru.pdf
- Mishra, P., Pandey, C. M., Singh, U., Gupta, A., Sahu, C., & Keshri, A. (2019). *Estadística descriptiva y pruebas de normalidad para datos estadísticos*. Chennai. Obtenido de https://journals.lww.com/aoca/fulltext/2019/22010/descriptive_statistics_and_normality_tests_for.11.aspx
- OCDE, O. p. (18 de JUNIO de 2024). Obtenido de http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2024/07/Presentacion_Pensamiento_Creativo_Peru.pdf
- Ortega, M. (2023). *“Juegos de construcción en el desarrollo de la creatividad de los niños de 4 a 5 años en la Escuela de Educación Inicial y Básica “TESLA”, ciudad de Riobamba*. Riobamba. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/12213>
- Osorio, E. (2020). *El juego en la educación primaria: Una revisión teórica*. Lima. Obtenido de <https://repositorio.upeu.edu.pe/items/2ecb2a69-d959-4cf6-a1ea-f5cb997a5297>
- Parra, N., & Toro, E. (2018). *USO DE BLOQUES LEGO PARA EL FORTALECIMIENTO GRADUAL DE COMPONENTES MATEMÁTICOS EN LOS GRADOS DE TERCERO*

- Y QUINTO DEL COLEGIO IED. ALFREDO IRIARTE*. Bogota. Obtenido de https://www.academia.edu/128311362/Uso_de_bloques_lego_para_el_fortalecimiento_gradual_de_componentes_matem%C3%A1ticos_en_los_grados_de_tercero_y_quinto_del_Colegio_IED_Alfredo_Iriarte?utm_source=copilot.com
- PISA. (2022). *OECD*. Obtenido de Programme for International Student Assessment: https://www.oecd.org/en/about/programmes/pisa.html?utm_source=copilot.com
- Rojas, A. (2021). *Juegos de construcción y creatividad, en estudiantes de la IE N° 82489, Quinuamayo, Celendín, 2020*. Cajamarca. Obtenido de <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/20.500.129076/17575>
- Romoa, M., Benlliure, V., & Sanchez, M. (2016). El test de creatividad infantil (TCI): evaluando la creatividad mediante. *Elsevier*. Obtenido de <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1135755X16000099>
- Sadurní, J. (09 de Marzo de 2023). *Historianationalgeographic*. Obtenido de Historia National Geographic: https://historia.nationalgeographic.com.es/a/ole-kirk-christiansen-el-creador-de-lego-el-juego-de-construccion-mas-famoso-del-mundo_17770
- Sahngun, F. (2016). *Nonparametric statistical tests for the continuous data: the basic concept and the practical use*. Seongnam. Obtenido de <https://ekja.org/journal/view.php?doi=10.4097/kjae.2016.69.1.8>
- Sánchez, H., & Reyes, C. (2015). *Metodología Y Diseños En La Investigación Científica*. Lima. Obtenido de

https://www.academia.edu/78002369/METODOLOG%C3%8DA_Y_DISE%C3%91O_S_EN_LA_INVESTIGACI%C3%93N_CIENT%C3%8DFICA

Sánchez, R. (Marzo de 2015). *medigraphic*. Obtenido de Revista Mexicana de Cardiología cambió a Cardiovascular and Metabolic Science: <https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/publicaciones.cgi?IDREVISTA=25&NOMBRE=Revista%20Mexicana%20de%20Cardiolog%EDa>

Sekaran, U., & Bougie, R. (2010). *Research Methods for Business: A Skill-Building Approach*. Reino Unido. Obtenido de <https://www.amazon.com/Research-Methods-Business-Building-Approach/dp/0470744790>

Tarrillo, P., & Moreno, J. (31 de Enero de 2023). Desarrollo de la creatividad en preescolares. *Educare et Comunicare*. Obtenido de <https://revistas.usat.edu.pe/index.php/educare/article/view/826/1643>

Valeriano, C., & Rosa, C. (2023). *Los juegos de construcción para el desarrollo de la noción básica de seriación en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. “Quisto Alto” – Pichari – La Convención - Cusco 2021*. San Juan. Obtenido de <http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/3401>

ANEXOS

ANEXO 1

Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA				
Problema General	Objetivo General	Hipótesis General	VARIABLES Y DIMENSIONES	MÉTODOLOGÍA
¿De qué manera influye los juegos de construcción en la creatividad de los estudiantes del primer Grado del nivel primario de la I. E. Mx No 50028 Ucchullo Grande, Cusco – 2024?	Evaluar de qué manera influye los juegos de construcción en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del primer grado del nivel primario de la I. E. Mx No 50028 Ucchullo Grande, Cusco-2024.	Existe influencia significativa entre los juegos de construcción y el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del primer Grado del nivel primario de la I.E. Mx No 50028 Ucchullo Grande, , Cusco-2024.	Variable Independiente: - Juego de construcción Dimensiones: - Imaginación - Creación - Juego - Comparte experiencias - Reflexión Variable Dependiente: - Desarrollo de creatividad Dimensiones: - Fluidez - Flexibilidad - Originalidad - Elaboración	Tipo: Investigación Aplicada Nivel: Explicativo Diseño: Pre Experimental Enfoque: Cuantitativo-Explicativo Población: Estudiantes del 1er. Grado del nivel primario de la I. E. Mx No 50028 Ucchullo Grande Sagrado Corazón de Jesús, Cusco-2024. Muestra: Estudiantes del 1er. Grado del nivel primario de la I. E. Mx No 50028 Ucchullo Grande Sagrado Corazón de Jesús, Cusco-2024. Técnicas: Observación Instrumentos: Ficha de observación “Escala de estimación de desarrollo de la creatividad en base a las aptitudes de Guilford”.
¿Como influyen los juegos de construcción en el desarrollo de fluidez de los estudiantes del primer grado del nivel primario de la I. E. Mx No 50028 Ucchullo Grande, Cusco – 2024?	Reconocer de qué manera influye los juegos de construcción en el desarrollo de la fluidez en los estudiantes primer grado del nivel primario de la I. E. Mx No 50028 Ucchullo Grande, Cusco – 2024.	Influyen positivamente los juegos de construcción en el desarrollo de la fluidez de los estudiantes del primer grado del nivel primario de la I. E. Mx No 50028 Ucchullo Grande, Cusco – 2024.		
¿Cuál es la influencia de los juegos de construcción en el desarrollo de la mejora de la flexibilidad en los estudiantes del primer grado del nivel primario de la I. E. Mx No 50028 Ucchullo Grande, Cusco – 2024?	Determinar de qué manera influye los juegos de construcción y el desarrollo de la flexibilidad en los estudiantes primer grado del nivel primario de la I. E. Mx No 50028 Ucchullo Grande, Cusco – 2024.	Tienen influencia significativamente los juegos de construcción en el desarrollo de la flexibilidad en los estudiantes del primer grado del nivel primario de la I. E. Mx No 50028 Ucchullo Grande, Cusco – 2024.		
¿De qué manera influyen los juegos de construcción en el desarrollo de la originalidad en los estudiantes del primer grado del nivel primario de la I. E. Mx No 50028 Ucchullo Grande, Cusco – 2024?	Analizar de qué manera influye los juegos de construcción y el desarrollo de la originalidad en los estudiantes primer grado del nivel primario de la I. E. Mx No 50028 Ucchullo Grande, Cusco – 2024.	Influyen favorablemente los juegos de construcción en el desarrollo de la originalidad de los estudiantes del primer grado del nivel primario de la I. E. Mx No 50028 Ucchullo Grande, Cusco – 2024.		
¿Cómo influyen los juegos de construcción en el desarrollo de la elaboración de los estudiantes del primer grado del nivel primario de la I. E. Mx No 50028 Ucchullo Grande, Cusco – 2024?	Describir de qué manera influye los juegos de construcción y el desarrollo de la elaboración ante los problemas en los estudiantes del primer grado del nivel primario de la I. E. Mx No 50028 Ucchullo Grande, Cusco – 2024.	Los juegos de construcción influyen en el desarrollo de la elaboración ante los problemas en los estudiantes del primer grado del nivel primario de la I. E. Mx No 50028 Ucchullo Grande, Cusco – 2024.		

Anexo 2

Informe de originalidad



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

VICE RECTORADO DE INVESTIGACIÓN

INFORME DE ORIGINALIDAD

(Aprobado por Resolución Nro.CU-303-2020-UNSAAC)

El que suscribe asesor del trabajo de investigación titulado: **"JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DEL NIVEL PRIMARIO DE LA I. E. MX. N° 50028 UCCHULLO GRANDE, CUSCO - 2024"**

Presentado por **LIZ FIORELA MENDOZA SUTTA**, con DNI 72694202 y código universitario Nro. 160287 para optar al Título Profesional de: **Licenciada en Educación, especialidad Educación Primaria**. Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por 01 (una) vez, mediante el software antiplagio Turnitin, conforme al Artículo 6° del presente reglamento y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de: **10 % (diez por ciento)**.

Evaluación y acciones del reporte de coincidencia para trabajos de investigación, tesis, textos, libros, revistas, artículos científicos, material de enseñanza y otros (Art. 7, inc. 2 y 3)

Porcentaje	Evaluación y acciones.	Marque con una X
Del 1 al 10 %	No se considera plagio.	X
Del 11 al 30%	Devolver al usuario para las correcciones.	-----
Mayores a 31 %	El responsable de la revisión del documento emite un informe al inmediato jerárquico, quien a su vez eleva el informe a la autoridad académica para que tome las acciones correspondientes. Sin perjuicio de las sanciones administrativas que correspondan de acuerdo a ley.	-----

Por tanto, en mi condición de Asesor, firmo el presente informe en señal de conformidad y adjunto la primera hoja del reporte del software antiplagio.

Cusco, 26 de agosto de 2025.

FIRMA

POST FIRMA: Dr. Gregorio Cornejo Vergara

DNI Nro.: 24477164

ORCID ID: 0000-0002-3259-2229

Se adjunta:

1. Reporte Generado por el sistema Antiplagio.
2. Enlace del Reporte Generado por el Sistema Antiplagio:
<https://unsaac.turnitin.com/viewer/submissions/oid:27259:487234443?locale=es-MX>

ANEXO 3

Solicitud para aplicación de instrumento de Evaluación.

	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN	
"AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA ECONOMÍA PERUANA"		
SOLICITO: AUTORIZACIÓN PARA LA APLICACIÓN DE TESIS.		
SEÑORA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MIXTA N° 50028 UCCHULLO GRANDE.		
Yo, LIZ FIORELA MENDOZA SUTTA, identificada con DNI N° 72694202 con domicilio en virgen del Rosario C-7 del distrito de Santiago, provincia y región Cusco, me presento ante usted y expongo:		
Que, realice el estudio de Pregrado en la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación, escuela profesional de educación, donde actualmente estoy desarrollando un trabajo de investigación y para la culminación es necesario la aplicación de los instrumentos de investigación y el resto de las exigencias del trabajo de investigación intitulado "JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DEL NIVEL PRIMARIO DE LA I. E. MX. N° 50028 UCCHULLO GRANDE, CUSCO-2024."		
Que, para la aplicación de los instrumentos de investigación es necesario contar con la autorización respectiva y a la culminación solicito que también se me expida la constancia de la aplicación de los dichos instrumentos.		
Por lo expuesto:		
Ruego a usted acceder a lo solicitado por ser de justicia.		
Cusco, 02 de junio del 2025.		
 LIZ FIORELA MENDOZA SUTTA DNI N° 72694202		

ANEXO 4

Constancia de aplicación.



"AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA ECONOMÍA PRERUANA"
"Cusco capital Histórica de la Humanidad"

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTO

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 50028 DE UCCHULLO GRANDE DISTRITO, PROVINCIA Y DEPARTAMENTO DEL CUSCO, QUIEN SUSCRIBE:

HACE CONSTAR:

Que, la señora **MENDOZA SUTTA LIZ FIORELA** egresada de la escuela profesional de educación Primaria, de la Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco, a aplicado su instrumento de investigación titulado "JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DEL NIVEL PRIMARIO EN LA I.E. MX. N° 50028 UCCHULLO GRANDE", siendo requisito para optar el Título Profesional, desarrollando 8 talleres entre el periodo del 04 de junio al 19 de junio del 2025.

Se expide la presenta constancia a solicitud de la interesada, para los fines que viera por conveniente.

Cusco, 08 de julio del 2025

 
UGEL CUSCO
My. Hipólita Oquellón H
DIRECTORA

ANEXO 5

Validación de instrumentos

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

Título del trabajo de investigación: JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DEL NIVEL PRIMARIO DE LA I.E. MX. N°50028 DE UCCHULLO GRANDE - CUSCO-2024.

1.1. Nombre del instrumento de evaluación: Ficha de observación "Escala de estimación de desarrollo de la creatividad en base a las aptitudes de Guilford".

1.2. Investigadora: LIZ FIORELA MENDOZA SUTTA

II. DATOS DEL EXPERTO:

Apellidos y nombres del experto... LID HAYDEE ESTRADA CHACON

2.1 Lugar y Fecha: C-19-08-2025

Sírvase indicar en cada criterio según su valoración (0-20%) Deficiente, (21-40%) Regular, (41-60%) Bueno y (61-80%) Muy bueno y (81-100%) excelente

COMPONENTE	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20 %	Regular 21-40 %	Bueno 41-60 %	Muy Bueno 61-80 %	Excelente 81-100%
FORMA	1. REDACCIÓN	Los descriptores están redactados considerando los elementos necesarios.				X	
	2. EXACTITUD	Existe precisión en la descripción de los aspectos que considera cada una de ellas				X	
	3. OBJETIVIDAD	Los descriptores están expresados en conductas observables.				X	
	4. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado y claro.				X	
	5. ADECUACIÓN DEL LENGUAJE	El lenguaje es adecuado al nivel de la población evaluada, simple, directo y libre de ambigüedades.				X	
CONTENIDO	4. RELEVANCIA	Los descriptores a evaluar son fundamentales para ser incluidos en este instrumento.				X	
	5. INTENCIONALIDAD	Los descriptores son adecuados en cantidad y claridad.				X	
	6. SUFICIENCIA	El instrumento mide pertinentemente las subvariables de la investigación.				X	
	7. ACTUALIDAD	Responde a los tiempos, enfoques y teorías más relevantes, rigurosas y contemporáneas en relación al contenido que pretende medir.				X	
	8. PERTINENCIA	Existe relación entre los aspectos y descriptores				X	
ESTRUCTURA	9. ORGANIZACIÓN	Existe un orden lógico entre los componentes del instrumento.				X	
	10. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos, científicos de la investigación educativa.				X	
	11. COHERENCIA	Existe coherencia entre los descriptores, indicadores, y variables				X	

III. OPINION DE VALIDEZ: El instrumento es válido

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 80%

IV. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

- ☐ Instrumento posee validez total en cada uno de los desempeños.
☐ Debe corregirse.


 Sello y Firma del Experto
 DNI: 23976260

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

Título del trabajo de investigación: JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DEL NIVEL PRIMARIO DE LA I.E. MX. N°50028 DE UCCHULLO GRANDE - CUSCO-2024.

1.1. Nombre del instrumento de evaluación: Ficha de observación "Escala de estimación de desarrollo de la creatividad en base a las aptitudes de Guilford".

1.2. Investigadora: LIZ FIORELA MENDOZA SUTTA

II. DATOS DEL EXPERTO:

Apellidos y nombres del experto...MERCEDES VARGAS FERNANDEZ.....

2.1 Lugar y Fecha: 01-19-08-2025

Sírvase indicar en cada criterio según su valoración (0-20%) Deficiente, (21-40%) Regular, (41-60%) Bueno y (61-80%) Muy bueno y (81-100%) excelente

COMPONENTE	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20 %	Regular 21-40 %	Bueno 41-60 %	Muy Bueno 61-80 %	Excelente 81-100%
FORMA	1. REDACCIÓN	Los descriptores están redactados considerando los elementos necesarios.				X	
	2. EXACTITUD	Existe precisión en la descripción de los aspectos que considera cada una de ellas				X	
	3. OBJETIVIDAD	Los descriptores están expresados en conductas observables.			X	X	
	4. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado y claro.				X	
	5. ADECUACIÓN DEL LENGUAJE	El lenguaje es adecuado al nivel de la población evaluada, simple, directo y libre de ambigüedades.				X	
CONTENIDO	4. RELEVANCIA	Los descriptores a evaluar son fundamentales para ser incluidos en este instrumento.			X	X	
	5. INTENCIONALIDAD	Los descriptores son adecuados en cantidad y claridad.				X	
	6. SUFICIENCIA	El instrumento mide pertinentemente las subvariables de la investigación.				X	
	7. ACTUALIDAD	Responde a los tiempos, enfoques y teorías más relevantes, rigurosas y contemporáneas en relación al contenido que pretende medir.				X	
	8. PERTINENCIA	Existe relación entre los aspectos y descriptores			X	X	
ESTRUCTURA	9. ORGANIZACIÓN	Existe un orden lógico entre los componentes del instrumento.				X	
	10. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos, científicos de la investigación educativa.				X	
	11. COHERENCIA	Existe coherencia entre los descriptores, indicadores, y variables			X		

III. OPINION DE VALIDEZ: Tiene validez

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 80%

IV. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

- ☒ - Instrumento posee validez total en cada uno de los descriptores.
☐ Debe corregirse.

Sello y Firma del Experto

DNI: 4009236

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

Título del trabajo de investigación: JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DEL NIVEL PRIMARIO DE LA I.E. MX. N°50028 DE UCCHULLO GRANDE - CUSCO-2024.

1.1. Nombre del instrumento de evaluación: Ficha de observación "Escala de estimación de desarrollo de la creatividad en base a las aptitudes de Guilford".

1.2. Investigadora: LIZ FIORELA MENDOZA SUTTA

II. DATOS DEL EXPERTO:

Apellidos y nombres del experto... LIDIA VARGAS PANCORBO

2.1 Lugar y Fecha: C-18-08-2025

Sírvase indicar en cada criterio según su valoración (0-20%) Deficiente, (21-40%) Regular, (41-60%) Bueno y (61-80%) Muy bueno y (81-100%) excelente

COMPONENTE	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20 %	Regular 21-40 %	Bueno 41-60 %	Muy Bueno 61-80 %	Excelente 81-100%
FORMA	1. REDACCIÓN	Los descriptores están redactados considerando los elementos necesarios.				X	
	2. EXACTITUD	Existe precisión en la descripción de los aspectos que considera cada una de ellas				X	
	3. OBJETIVIDAD	Los descriptores están expresados en conductas observables.				X	
	4. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado y claro.				X	
	5. ADECUACIÓN DEL LENGUAJE	El lenguaje es adecuado al nivel de la población evaluada, simple, directo y libre de ambigüedades.				X	
CONTENIDO	4. RELEVANCIA	Los descriptores a evaluar son fundamentales para ser incluidos en este instrumento.				X	
	5. INTENCIONALIDAD	Los descriptores son adecuados en cantidad y claridad.				X	
	6. SUFICIENCIA	El instrumento mide pertinentemente las subvariables de la investigación.				X	
	7. ACTUALIDAD	Responde a los tiempos, enfoques y teorías más relevantes, rigurosas y contemporáneas en relación al contenido que pretende medir.				X	
	8. PERTINENCIA	Existe relación entre los aspectos y descriptores				X	
ESTRUCTURA	9. ORGANIZACIÓN	Existe un orden lógico entre los componentes del instrumento.				X	
	10. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos, científicos de la investigación educativa.				X	
	11. COHERENCIA	Existe coherencia entre los descriptores, indicadores, y variables				X	

III. OPINION DE VALIDEZ: El instrumento es válido, prueba a aplicarse.

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 82%

IV. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

- ☒ Instrumento posee validez total en cada uno de los desempeños
☐ Debe corregirse.

Sello y Firma del Experto
DNI: 31029135

ANEXO 6

Instrumento de Evaluación de Pre-Test y Post-Test

PRE TEST Y POST TEST
ESCALA DE ESTIMACIÓN DE DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN BASE A LAS APTITUDES
DE GUILFORD

Institución Educativa : N° 50028 UCCHULLO GRANDE

Nombre del estudiante :

Sexo Masculino Femenino

Fecha y hora de la observación Fecha: Hora:

PUNTUAR LAS SIGUIENTES PREGUNTAS DEL 1-13, CORRESPONDIENDO 1 A LA VALORACIÓN MAS BAJA Y 5 LA MAS ALTA

N°	Aptitudes de los participantes, según la personalidad de cada estudiante y como este se desenvuelve en clase.	Puntuación				
		1	2	3	4	5
FLUIDEZ						
1	Capacidad para interactuar y desenvolverse en el aula.					
2	Posee una gran capacidad para procesar información y adaptarse rápidamente a nuevas situaciones.					
3	Desarrolla numerosas tareas con rapidez y eficacia.					
FLEXIBILIDAD						
1	Tiene la capacidad de analizar las situaciones desde múltiples perspectivas.					
2	Se adapta con facilidad a circunstancias inesperadas.					
3	Sugiere diversas opciones como posibles soluciones.					
ORIGINALIDAD						
1	Propone nuevas ideas y encuentra soluciones distintas a los demás.					
2	Crea trabajos innovadores y da distintos usos.					
3	Responde de manera creativa pero adecuada al contexto.					
ELABORACIÓN						
1	Elabora trabajos a partir de una idea inicial, transformándola en un producto estructurado.					
2	Demuestra perseverancia al realizar sus trabajos.					
3	Adapta y modifica sus trabajos para obtener mejores resultados.					
Sub total						
Total						

				
1	2	3	4	5
NO OBSERVADO	NUNCA	OCASIONALMENTE	GENERALMENTE	SIEMPRE

Anexo 7

Cronograma de talleres

PLAN DE LOS TALLERES DE JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN

I. Datos Informativos

Institución Educativa : N° 50028 UCCHULLO GRANDE
Investigador(a) : Liz Fiorela Mendoza Sutta
Docente de Aula de la I.E. : Lucha Orccohuanrancca Ttito
Grado y Sección : Primero "Unica"
Temporalización : Del 04 - 19 de Junio del 2025

II. Situación Significativa:

La creatividad es una capacidad exclusivamente humana que se impulsa desde los primeros años de vida y cumple un rol importante en el aprendizaje, el desarrollo integro y personal, que debe fomentarse tanto en la escuela como en los hogares, potenciando el desarrollo de la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración de los niños, ya que esto ayudará a formar personas preparadas para adaptarse a los continuos cambios y encontrar soluciones ante los problemas, el niño de nivel primario es un niño deseoso de resolver problemas, sino que también plantearlas de una forma innovadora y relacionar las ideas con fluidez, flexibilidad, originalidad y elaborar algo nuevo que sea valioso, así fortaleciendo la confianza y adaptabilidad frente a desafíos de los individuos y si se opta por un accionar rígido y poco motivador no se desarrollará la creatividad. En la Institución Educativa Primaria N° 50028 UCCHULLO GRANDE - Cusco, que no es ajena a esta situación. Ante esta realidad surge la motivación por demostrar que los juegos de construcción es significativamente eficaz en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del primer grado.

III. Productos de la Investigación.

Intangibles : Desarrollo de la creatividad a través de los juegos de construcción.
Tangibles : Construcciones con piezas de MADERA Y LEGO.

IV. Organización Secuencial de los Talleres

Nombre del taller	Propósito	Recursos y Materiales	Cronograma
Taller 01 (Pre test): Lee, Comprende y Construye creativamente.	Los niños comprenden la lectura y la representan a partir de la imaginación mediante construcciones creativas, utilizando piezas de MADERA y LEGO para dar vida a escenarios y personajes.	Piezas de Madera y Lego	4/06/2025
Taller 02: Construyendo con Sumas.	Los niños construyen y exploran conceptos matemáticos mediante piezas de madera y LEGO, desarrollando su comprensión de la suma mientras visualizan y resuelven problemas de manera práctica.	Piezas de Madera y Lego	5/06/2025

Taller 03: Construcciones Rápidas.	Los niños crean construcciones con piezas de MADERA y LEGO, impulsando su imaginación mientras desarrollan la creatividad, la toma de decisiones rápidas y el trabajo en equipo.	Piezas de Madera y Lego	6/06/2025
Taller 04: Construyendo con Conciencia.	Promover la creatividad y la conciencia ambiental en los niños mediante la construcción con piezas de madera y LEGO, utilizando actividades interactivas basadas en las 3R.	Piezas de Madera y Lego	9/06/2025
Taller 05: Construyendo Patrones en Movimiento.	Los niños desarrollan el pensamiento lógico y la creatividad a través de la construcción de patrones dinámicos con piezas de madera y LEGO.	Piezas de Madera y Lego	11/06/2025
Taller 06: Construyendo Emociones.	Ayudar a los niños a reconocer sus emociones y expresar cómo se sienten mediante construcciones usando las piezas de Madera y Lego que representen distintos estados emocionales.	Piezas de Madera y Lego	12/06/2025
Taller 07: Construyendo un Mundo Mejor.	Los niños construyen usando las piezas de Madera y Lego con creatividad y fomentando la conciencia ambiental en base a los conceptos de reciclaje.	Piezas de Madera y Lego	18/06/2025
Taller 08 (Post test): Construyendo Decisiones.	Fomentar la creatividad y la toma de decisiones en los niños con construcciones a través de piezas de Madera y Lego.	Piezas de Madera y Lego	19/06/2025

V. Instrumentos de Investigación

Escala de Estimación de Desarrollo de la Creatividad en Base a las Aptitudes de Guilford – 12 ítems.

Anexo 8

Talleres de clase aplicada al grupo experimental

Taller de juegos de construcción 01 (Pre test)			
I. Datos Informativos			
IE		: N° 50028 UCCHULLO GRANDE	
Grado		: Primero	
Sección		: Unica	
Fecha		: 04 de Junio del 2025	
Nombre del Taller		: Lee, Comprende y Construye creativamente.	
Investigador(a)		: Liz Fiorela Mendoza Sutta	
II. Condiciones para generar el aprendizaje			
• Saludo a los estudiantes con afecto, se acuerda algunas normas de convivencia para que les ayude a trabajar y aprender mejor.			
• Organizo equipos de trabajo, los estudiantes eligen un delegado.			
• Las piezas de madera y lego estan distribuidos para que los niños puedan coger y jugar.			
III. Propósito del Taller			
Los niños comprenden la lectura y la representan a partir de la imaginación mediante construcciones creativas, utilizando piezas de MADERA y LEGO para dar vida a escenarios y personajes.			
IV. Secuencia Metodológica			
Momentos		Estrategias	Materiales y Recursos
Inicio	Motivación Saberes Previos Conflicto Cognitivo	• La profesora inicia el taller motivando a los niños a leer el texto titulado "A mi burro". • La profesora interroga a los niños: ¿Qué personaje puedes identificar dentro de la lectura? ¿Pueden crear algo a partir de la lectura? • Les gustaría utilizar las piezas de MADERA Y LEGO	Lectura "A mi burro"
Desarrollo	Gestión y Acompañamiento	• Imaginación: Cada uno de los niños imaginan la situación que podrian crear a partir de lo leído, con las piezas de MADERA y LEGO. • Creación: Los niños participan en la construcción del personaje a partir de lo imaginado. • Juego: Se indica que pueden jugar con lo que han creado y que otro texto podrían crear a partir de lo construido. • Comparte Experiencias: Se motiva a los niños para que expresen lo que han creado a través de interrogantes, cada niño expone lo que ha creado: ¿Qué es lo que has creado?, ¿Por qué elegiste ese personaje? • Reflexión: Los niños interactuan sobre la creación que han realizado: ¿cómo has construido?, ¿Que otros escenarios o personajes te gustaría construir con las piezas de Madera y LEGO?, ¿Crees que puedes mejorar?.	Mesa, Bloques de madera y lego
Cierre	Evaluación	La Profesora utiliza la escala de estimación de desarrollo de la creatividad en base a las aptitudes de Guilford para evaluar a cada niño su nivel de creatividad.	Intrumento de evaluación

Taller de juegos de construcción 02			
I. Datos Informativos			
IE		: N° 50028 UCCHULLO GRANDE	
Grado		: Primero	
Sección		: Unica	
Fecha		: 05 de Junio del 2025	
Nombre del Taller		: Construyendo con Sumas.	
Investigador(a)		: Liz Fiorela Mendoza Sutta	
II. Condiciones para generar el aprendizaje			
• Saludo a los estudiantes con afecto, se acuerda algunas normas de convivencia para que les ayude a trabajar y aprender mejor.			
• Organizo equipos de trabajo, los estudiantes eligen un delegado.			
• Las piezas de madera y lego estan distribuidos para que los niños puedan coger y jugar.			
III. Propósito del Taller			
Los niños construyen y exploran conceptos matemáticos mediante piezas de madera y LEGO, desarrollando su comprensión de la suma mientras visualizan y resuelven problemas de manera práctica.			
IV. Secuencia Metodológica			
Momentos		Estrategias	Materiales y Recursos
Inicio	Motivación Saberes Previos Conflicto Cognitivo	• La profesora inicia el taller explicando los conceptos matemáticos de suma con ejemplos sencillos. • La profesora interroga a los niños: ¿Comprendieron como se realizan las sumas? ¿Pueden crear sumas? • Les gustaría utilizar las piezas de MADERA Y LEGO	Pizarra y plumones.
Desarrollo	Gestión y Acompañamiento	• Imaginación: Los niños imaginan como pueden crear sumas utilizando las piezas de MADERA y LEGO. • Creación: Los niños participan en la construcción de sumas a partir de lo imaginado. • Juego: Se indica que pueden jugar con lo que han creado y formar diferentes sumas. • Comparte Experiencias: Se motiva a los niños para que expresen lo que han construido a través de interrogantes, cada niño expone lo que ha creado: ¿Como han creado las sumas ?, ¿Cómo determinaron la cantidad solicitada?, ¿Porque lo elegiste? • Reflexión: Los niños interactuan sobre la construcción que han realizado: ¿Cómo has agrupado las piezas de madera y lego para realizar las sumas?, ¿Que otras operaciones matematicas podrian realizar con las piezas de Madera y LEGO?, ¿Estuvo difícil?	Mesa, Bloques de madera y lego
Cierre	Evaluación	La Profesora utiliza la escala de estimación de desarrollo de la creatividad en base a las aptitudes de Guilford para evaluar a cada niño su nivel de creatividad.	Intrumento de evaluación

Taller de juegos de construcción 03			
I. Datos Informativos			
IE		: N° 50028 UCCHULLO GRANDE	
Grado		: Primero	
Sección		: Unica	
Fecha		: 06 de Junio del 2025	
Nombre del Taller		: Construcciones Rapidas.	
Investigador(a)		: Liz Fiorela Mendoza Sutta	
II. Condiciones para generar el aprendizaje			
• Saludo a los estudiantes con afecto, se acuerda algunas normas de convivencia para que les ayude a trabajar y aprender mejor.			
• Organizo equipos de trabajo, los estudiantes eligen un delegado.			
• Las piezas de madera y lego estan distribuidos para que los niños puedan coger y jugar.			
III. Propósito del Taller			
Los niños crean construcciones con piezas de MADERA y LEGO, impulsando su imaginación mientras desarrollan la creatividad, la toma de decisiones rápidas y el trabajo en equipo.			
IV. Secuencia Metodológica			
Momentos		Estrategias	Materiales y Recursos
Inicio	Motivación	• La profesora inicia el taller presentándoles una imagen • La profesora interroga a los niños: ¿Que es lo que ven en la imagen? ¿Pueden crear algo a partir de la imagen? • Les gustaría utilizar las piezas de MADERA Y LEGO	Imagen impresa
	Saberes Previos Conflicto Cognitivo		
Desarrollo	Gestión y Acompañamiento	• Imaginación: Los niños imaginan la figura que desean crear a través de las piezas de MADERA y LEGO. • Creación: Los niños participan en la construcción a partir de lo imaginado. • Juego: Se indica que pueden jugar con los objetos que han creado. • Comparte Experiencias: Se motiva a los niños para que expresen lo que han creado a través de interrogantes, cada niño expone lo que ha creado: ¿Qué es lo que has creado?, ¿Por qué lo elegiste? • Reflexión: Los niños interactuan sobre la creación que han realizado: ¿cómo has construido?, ¿Que otros objetos te gustaría construir con las piezas de Madera y LEGO?, ¿Crees que puedes mejorar?	Mesa, Bloques de madera y lego
Cierre	Evaluación	La Profesora utiliza la escala de estimación de desarrollo de la creatividad en base a las aptitudes de Guilford para evaluar a cada niño su nivel de creatividad.	Intrumento de evaluación

Taller de juegos de construcción 04			
I. Datos Informativos			
IE		: N° 50028 UCCHULLO GRANDE	
Grado		: Primero	
Sección		: Unica	
Fecha		: 09 de Junio del 2025	
Nombre del Taller		: Construyendo con Conciencia.	
Investigador(a)		: Liz Fiorela Mendoza Sutta	
II. Condiciones para generar el aprendizaje			
• Saludo a los estudiantes con afecto, se acuerda algunas normas de convivencia para que les ayude a trabajar y aprender mejor.			
• Organizo equipos de trabajo, los estudiantes eligen un delegado.			
• Las piezas de madera y lego estan distribuidos para que los niños puedan coger y jugar.			
III. Propósito del Taller			
Promover la creatividad y la conciencia ambiental en los niños mediante la construcción con piezas de madera y LEGO, utilizando actividades interactivas basadas en las 3R.			
IV. Secuencia Metodológica			
Momentos		Estrategias	Materiales y Recursos
Inicio	Motivación Saberes Previos Conflicto Cognitivo	• La profesora inicia el taller explicando el significado de Reducir, Reutilizar y Reciclar con ejemplos visuales. • La profesora interroga a los niños: ¿Que es lo que ven en las imagenes? ¿Pueden crear algo a partir de las imagenes? • Les gustaría utilizar las piezas de MADERA Y LEGO	Papelografo
Desarrollo	Gestión y Acompañamiento	• Imaginación: Los niños imaginan la construcción que desean crear a través de las piezas de MADERA y LEGO. • Creación: Los niños participan en la construcción a partir de lo imaginado. • Juego: Se indica que pueden jugar con los objetos que han creado. • Comparte Experiencias: Se motiva a los niños para que expresen lo que han creado a través de interrogantes, cada niño expone lo que ha creado: ¿Qué es lo que has construido?, ¿Por qué elegiste esos colores? • Reflexión: Los niños interactuan sobre la creación que han realizado: ¿cómo has construido?, ¿Que otros escenarios te gustaría construir con las piezas de Madera y LEGO?, ¿Crees que puedes mejorar?	Mesa, Bloques de madera y lego
Cierre	Evaluación	La Profesora utiliza la escala de estimación de desarrollo de la creatividad en base a las aptitudes de Guilford para evaluar a cada niño su nivel de creatividad.	Intrumento de evaluación

Taller de juegos de construcción 05			
I. Datos Informativos			
IE		: N° 50028 UCCHULLO GRANDE	
Grado		: Primero	
Sección		: Unica	
Fecha		: 11 de Junio del 2025	
Nombre del Taller		: Construyendo Patrones en Movimiento.	
Investigador(a)		: Liz Fiorela Mendoza Sutta	
II. Condiciones para generar el aprendizaje			
• Saludo a los estudiantes con afecto, se acuerda algunas normas de convivencia para que les ayude a trabajar y aprender mejor.			
• Organizo equipos de trabajo, los estudiantes eligen un delegado.			
• Las piezas de madera y lego estan distribuidos para que los niños puedan coger y jugar.			
III. Propósito del Taller			
Los niños desarrollan el pensamiento lógico y la creatividad a través de la construcción de patrones dinámicos con piezas de madera y LEGO.			
IV. Secuencia Metodológica			
Momentos		Estrategias	Materiales y Recursos
Inicio	Motivación Saberes Previos Conflicto Cognitivo	• La profesora inicia el taller presentando ejemplos de patrones visuales y patrones en movimiento. • La profesora interroga a los niños: ¿Cómo vemos los patrones en la naturaleza y la vida cotidiana.? ¿Dé cuantos colores y formas se puede crear un patron? • Les gustaría elaborar secuencias y patrones con las piezas de MADERA Y LEGO	Pizarra y plumones.
Desarrollo	Gestión y Acompañamiento	• Imaginación: Los niños imaginan los patrones que desean crear a través de las piezas de MADERA y LEGO. • Creación: Los niños participan en la creación de patrones con movimiento, colores, formas a partir de lo imaginado. • Juego: Se indica que pueden jugar con las secuencias que han creado. • Comparte Experiencias: Se motiva a los niños para que expresen lo que han creado a través de interrogantes, cada niño expone lo que ha creado: ¿Les gusto su secuencia de patrones?, ¿Por qué eligieron esos colores y formas? • Reflexión: Los niños interactuan sobre la creación que han realizado: ¿cómo han construido su secuencia de patrones?, ¿Que otros patrones te gustaría construir con las piezas de Madera y LEGO?, ¿Les gustó trabajar en equipo?	Mesa, Bloques de madera y lego
Cierre	Evaluación	La Profesora utiliza la escala de estimación de desarrollo de la creatividad en base a las aptitudes de Guilford para evaluar a cada niño su nivel de creatividad.	Intrumento de evaluación

Taller de juegos de construcción 06			
I. Datos Informativos			
IE		: N° 50028 UCCHULLO GRANDE	
Grado		: Primero	
Sección		: Unica	
Fecha		: 12 de Junio del 2025	
Nombre del Taller		: Construyendo Emociones.	
Investigador(a)		: Liz Fiorela Mendoza Sutta	
II. Condiciones para generar el aprendizaje			
• Saludo a los estudiantes con afecto, se acuerda algunas normas de convivencia para que les ayude a trabajar y aprender mejor.			
• Organizo equipos de trabajo, los estudiantes eligen un delegado.			
• Las piezas de madera y lego estan distribuidos para que los niños puedan coger y jugar.			
III. Propósito del Taller			
Ayudar a los niños a reconocer sus emociones y expresar cómo se sienten mediante construcciones usando los piezas de Madera y Lego que representen distintos estados emocionales.			
IV. Secuencia Metodológica			
Momentos		Estrategias	Materiales y Recursos
Inicio	Motivación	• La profesora inicia el taller explicando sobre qué son las emociones y cómo podemos identificarlas. • La profesora interroga a los niños: ¿Que emociones conocen? ¿Pueden crear algo a partir de las emociones que sienten? • Les gustaría utilizar las piezas de MADERA Y LEGO	Imagen impresa
	Saberes Previos		
Desarrollo	Conflicto	• Imaginación: Los niños imaginan la expresiones que desean crear a través de las piezas de MADERA y LEGO. • Creación: Los niños participan en la construcción de emociones a partir de lo imaginado. • Juego: Se indica que pueden cambiar las emociones y jugar con las construcciones que han creado. • Comparte Experiencias: Se motiva a los niños para que expresen lo que han creado a través de interrogantes, cada niño expone lo que ha creado: ¿Qué expresión has creado y con cual te identificas?, ¿Por qué elegiste esa forma y color para expresar tu emoción ? • Reflexión: Los niños interactuan sobre la creación que han realizado: ¿cómo has construido?, ¿Que emoción te gustaría construir con las piezas de MADERA y LEGO?, ¿Te pareció difícil?	Mesa, Bloques de madera y lego
	Cognitivo		
Cierre	Evaluación	La Profesora utiliza la escala de estimación de desarrollo de la creatividad en base a las aptitudes de Guilford para evaluar a cada niño su nivel de creatividad.	Intrumento de evaluación

Taller de juegos de construcción 07			
I. Datos Informativos			
IE		: N° 50028 UCCHULLO GRANDE	
Grado		: Primero	
Sección		: Unica	
Fecha		: 18 de Junio del 2025	
Nombre del Taller		: Construyendo un Mundo Mejor.	
Investigador(a)		: Liz Fiorela Mendoza Sutta	
II. Condiciones para generar el aprendizaje			
• Saludo a los estudiantes con afecto, se acuerda algunas normas de convivencia para que les ayude a trabajar y aprender mejor.			
• Organizo equipos de trabajo, los estudiantes eligen un delegado.			
• Las piezas de madera y lego estan distribuidos para que los niños puedan coger y jugar.			
III. Propósito del Taller			
Los niños construyen usando las piezas de Madera y Lego con creatividad y fomentando la conciencia ambiental en base a los conceptos de reciclaje.			
IV. Secuencia Metodológica			
Momentos		Estrategias	Materiales y Recursos
Inicio	Motivación	• La profesora inicia el taller dando lectura al cuento "Superhéroe del reciclaje" • La profesora interroga a los niños: ¿Qué personajes importantes hay en el cuento ? ¿Cómo se llamaba el superhéroe del reciclaje? • Les gustaría utilizar las piezas de MADERA Y LEGO	Texto narrativo-cuento
	Saberes Previos Conflicto Cognitivo		
Desarrollo	Gestión y Acompañamiento	• Imaginación: Los niños imaginan el superhéroe que desean construir a través de las piezas de MADERA y LEGO. • Creación: Los niños construyen a partir de lo imaginado. • Juego: Se indica que pueden jugar con el superhéroe que han construido. • Comparte Experiencias: Se motiva a los niños para que expresen lo que han construido a través de interrogantes, cada niño expone lo que ha creado: ¿Cuántas piezas utilizarán?, ¿Por qué lo elegiste esos colores para tu construcción? • Reflexión: Los niños interactuan sobre las construcciones que han realizado: ¿cómo has construido?, ¿Que otros personajes te gustaría construir con las piezas de Madera y LEGO?, ¿Estuvo difícil?	Mesa, Bloques de madera y lego
	Evaluación	La Profesora utiliza la escala de estimación de desarrollo de la creatividad en base a las aptitudes de Guilford para evaluar a cada niño su nivel de creatividad.	

Taller de juegos de construcción 08 (Post test)			
I. Datos Informativos			
IE		: N° 50028 UCCHULLO GRANDE	
Grado		: Primero	
Sección		: Unica	
Fecha		: 19 de Junio del 2025	
Nombre del Taller		: Construyendo Decisiones.	
Investigador(a)		: Liz Fiorela Mendoza Sutta	
II. Condiciones para generar el aprendizaje			
• Saludo a los estudiantes con afecto, se acuerda algunas normas de convivencia para que les ayude a trabajar y aprender mejor.			
• Organizo equipos de trabajo, los estudiantes eligen un delegado.			
• Las piezas de madera y lego estan distribuidos para que los niños puedan coger y jugar.			
III. Propósito del Taller			
Fomentar la creatividad y la toma de decisiones en los niños con construcciones a través de piezas de Madera y Lego.			
IV. Secuencia Metodológica			
Momentos		Estrategias	Materiales y Recursos
Inicio	Motivación	• La profesora inicia el taller explicando sobre las decisiones que los niños toman cada día y su impacto. • La profesora interroga a los niños: ¿Que decisiones toman cada día? ¿Pueden crear escenas que representen diferentes decisiones? • Les gustaría utilizar las piezas de MADERA Y LEGO	Papelografo
	Saberes Previos		
Desarrollo	Conflicto	• Imaginación: Los niños imaginan construir escenas que representen diferentes decisiones a través de las piezas de MADERA y LEGO. • Creación: Los niños participan en la construcción de dos versiones de una misma situación con diferentes decisiones y analizar sus consecuencias a partir de lo imaginado. • Juego: Se indica que pueden jugar con los escenarios que han creado. • Comparte Experiencias: Se motiva a los niños para que expresen lo que han creado a través de interrogantes, cada niño expone lo que ha creado: ¿Qué escenario has construido?, ¿Qué resultado podría ocurrir según la decisión que tomaste?, ¿Por qué lo elegiste? • Reflexión: Los niños interactuan sobre la creación que han realizado: ¿cómo has construido?, ¿Que otros escenarios te gustaría construir con las piezas de Madera y LEGO?, ¿Crees que puedes mejorar?	Mesa, Bloques de madera y lego
	Cognitivo		
Cierre	Evaluación	La Profesora utiliza la escala de estimación de desarrollo de la creatividad en base a las aptitudes de Guilford para evaluar a cada niño su nivel de creatividad.	Intrumento de evaluación

Anexo 9

Evidencia de la aplicación de la investigación.

Fotografía 1: *Aplicación de instrumento de evaluación de pre-test.*



Nota: Evidencia donde se muestra la aplicación de los instrumentos de investigación en los estudiantes del 1er grado sección única, sobre el primer taller (aplicación del pre- test).

Fotografía 2: Aplicación de instrumentos de evaluación.



Nota: Evidencia donde la tesista está acompañando y observando a los estudiantes del 1er grado sección única, realizando sus construcciones con los juegos de construcción bloques de madera y lego.

Fotografía 3: Aplicación de instrumentos de trabajo.



Nota: Evidencia donde los estudiantes del 1er grado sección única realizaron sus Creaciones con los juegos de construcción bloques de madera y lego.

Fotografía 4: Aplicación de instrumento de evaluación pos-test.



Nota: Evidencia de momento previo a donde se aplica el post test en los estudiantes del 1er grado sección única realizaron sus Creaciones con los juegos de construcción bloques de madera y lego.

Fotografía 5: Evidencia de la I.E. Mx. N°50028 Ucchullo Grande.



Nota: Evidencia donde se aplicó el instrumento de investigación en los estudiantes del 1er grado sección única de nivel primario de la I. E. Mx. N° 50028 Ucchullo Grande, Cusco.