



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**LOS JUEGOS TRADICIONALES Y LA CREATIVIDAD
EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA N°127-HUANCAVELICA, 2020**

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

AUTORA

DAZA NOLASCO JULIA

ORCID: 0000-0001-7263-2961

ASESOR

AMAYA SAUCEDA, ROSAS AMADEO

ORCID: 0000-0002-8638-6834

**AYACUCHO – PERÚ
2022**

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Daza Nolasco, Julia

ORCID: 0000-0002-5713-

3862

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de
Pregrado, Ayacucho, Perú

ASESOR

AMAYA SAUCEDA, ROSAS AMADEO

ORCID: 0000-0002-8638-6834

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de
Educación y Humanidades, Escuela Profesional de Educación,
Ayacucho, Perú

JURADO

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

Zavaleta Rodríguez Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carahuanina Calahuala Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Mgr. Muñoz Pacheco, Luis Alberto

PRESIDENTE

Mgr. Zavaleta Rodríguez Andrés Teodoro
MIEMBRO

Mgr. Carhuanina Calahuala Sofia
MIEMBRO

Dr. Amaya Saucedá Rosas Amadeo
ASESOR

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Católica los Ángeles de
Chimbote, Institución que me forma
profesionalmente
y me brinda la oportunidad de seguir superándome.

Mi reconocimiento a por su incondicional
apoyo, comprensión, tiempo y orientación para
la realización y culminación de la presente
investigación.

DEDICATORIA

A Dios, por brindarme la
oportunidad de vivir, por
permitirme disfrutar cada
momento de mi vida y guiarme
por el camino que ha
trazado para mí.

A mis hijos y mis padres que son
mi fortaleza para seguir adelante

RESUMEN

La presente investigación, responde a la necesidad de conocer el nivel juegos tradicionales y de la creatividad en niños de 5 años de la institución educativa n°127-huancavelica, 2020; como parte fundamental de su desarrollo integral. La presente investigación tuvo como objetivo general determinar la relación que existe juegos tradicionales y la creatividad en niños de 5 años de la institución educativa n°127-huancavelica, 2020. La metodología empleada fue de tipo cuantitativa, nivel descriptivo y diseño correlacional; se consideró una población muestral de 124 niños y niñas de 5 años. Se utilizó la técnica de la observación y como instrumento de recolección de datos una lista de cotejo, utilizando el estadístico excel y SPSS versión 25, para la tabulación y representación en tablas y gráficos. Los resultados obtenidos permiten indicar que existe una existe correlación alta entre los juegos tradicionales y la creatividad en niños de 5 años de la institución educativa n°127-huancavelica, existe correlación moderada entre as Juegos tradicionales y la la Originalidad en niños de 5 años de la institución educativa n°127-huancavelica, 2020. Además, existe relación moderada entre las Juegos tradicionales y la Elaboración en niños de 5 años de la institución educativa n°127-huancavelica, 2020, podemos concluir que se acepta la hipótesis de investigación.

Palabras clave: Aprendizaje, creatividad, juegos tradicionales

ABSTRACT

This research responds to the need to know the level of traditional games and creativity in 5-year-old children from the educational institution No. 127-Huancavelica, 2020; as a fundamental part of their integral development. The general objective of this research was to determine the relationship between traditional games and creativity in 5-year-old children from the educational institution No. 127-Huancavelica, 2020. The methodology used was quantitative, descriptive level and correlational design; a sample population of 124 5-year-old boys and girls was considered. The observation technique was used and a checklist was used as a data collection instrument, using Excel statistics and SPSS version 25, for tabulation and representation in tables and graphs. The results obtained indicate that there is a high correlation between traditional games and creativity in 5-year-old children of the educational institution No. 127-Huancavelica, there is a moderate correlation between traditional games and Originality in 5-year-old children of the institution. educational institution n°127-huancavelica, 2020. In addition, there is a moderate relationship between traditional games and elaboration in 5-year-old children from educational institution n°127-huancavelica, 2020, we can conclude that the research hypothesis is accepted.

Keywords: Learning, creativity, traditional games

CONTENIDO

EQUIPO DE TRABAJO	ii
AUTORA.....	ii
ASESOR	ii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT.....	vii
CONTENIDO	viii
7. ÍNDICE DE FIGURAS	x
ÍNDICE DE TABLAS	11
I. INTRODUCCIÓN	1
II.REVISIÓN DE LA LITERATURA	5
2.1.Antecedentes	5
2.2.Bases teoricas de la investigacion	12
2.2.1. Juegos tradicionales	12
2.2.1.1. Definición de juego.	12
2.2.1.2. Características de los juegos tradicionales	13
2.2.1.3. Clasificación de los juegos tradicionales	14
2.2.1.4. Dimensiones de juegos tradicionales	14
2.2.1.5. Juegos tradicionales de mi zona	17
2.2.1.6. Importancia de juegos tradicionales.....	19
2.2.2.La Creatividad	20
2.2.2.1.Definición.....	20
2.2.2.2.Características de la creatividad.....	21

2.2.2.3. Dimensiones de la creatividad	22
III.HIPÓTESIS	24
IV.METODOLOGÍA.....	25
4.1 Diseño de la investigación	25
4.2. Población y muestra	26
4.3 Definición y operacionalización de las variables y los indicadores.....	27
4.4 Técnicas e instrumentos	29
4.5 Plan de análisis	30
4.6. Matriz de consistencia.....	31
4.7. Principios éticos	32
V.RESULTADOS.....	33
5.2. Análisis de resultados.....	38
VI. CONCLUSIONES	41
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS	42
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	43
ANEXOS:	¡Error! Marcador no definido.

7. ÍNDICE DE FIGURAS

Tabla 1 población.....	26
Tabla 2 muestra.....	26
Tabla 3 distribución de los juegos tradicionales en los alumnos de la muestra.....	33
Tabla 4 distribución de la creatividad de los alumnos de la muestra	34
Tabla 5 correlación entre los juegos tradicionales y la creatividad en niños de 5 años de la institución educativa n°127-huancavelica, 2020	35
Tabla 6 correlación entre las nivel de juegos tradicionales y la Originalidad en niños de 5 años	36

ÍNDICE DE TABLAS

Gráfico 1: distribución porcentual de los juegos tradicionales en los alumnos de la muestra.....	33
Gráfico 2: distribución porcentual de la creatividad en los alumnos de la muestra ...	34

I.INTRODUCCIÓN

En todo el mundo, la educación juega un papel importante en la formación de la cultura de las personas y los países. Sin embargo, existen descuidos que dificultan llegar directa y profundamente a todos los ámbitos que la sociedad espera, y se dispara el desarrollo infantil para orientar el normal desarrollo de la población. En este sentido, el juego de motricidad tradicional y diestra es un panorama trascendental de la formación inicial en el contexto del desarrollo (Dávila, 2017).

A nivel nacional, el desarrollo de la motricidad gruesa se establece en el diseño de los currículos nacionales, en los cuales se dice que las primeras unidades formales facilitan y estimulan el desarrollo de habilidades, al mismo tiempo, se establece que esto debe hacerse en el contexto adecuado para permitir la motivación. (MINEDU, 2016).

El país, a través del MINEDU, ofrece plenamente este desarrollo deportivo, pero se ha comprobado que no se implementa en su totalidad en algunas escuelas. por Semino (2016) “cuando expone que en algunos colegios de la ciudad de Piura los infantes realizan patrones básicos de movimiento como caminar y correr en una fase aún no madura; solo algunos realizan movimientos por el espacio en diversas direcciones, niveles o ritmos, en combinación con otras partes del cuerpo. Así también los niños pueden realizar acciones como saltar con los pies juntos, aunque al caer aún no presentan mucho equilibrio, asimismo son muy pocos los niños que pueden brincar en un solo pie, cayendo sobre el mismo pie, apreciando que suelen perder la estabilidad y caer” (P.121)

La capacidad de ser creativo es fundamental para ser humano. De esa manera, puede encontrar alternativas de solución a los problemas que se presenten. Porque antes de sobrevivir, superamos las adversidades y nos destacamos ante la adversidad. A partir de estas figuras construyó un espíritu de satisfacción. Esto fortalece no solo nuestra situación personal, sino también la sociedad. En las instituciones educativas que son consideradas poblaciones de investigación, existen vacíos en la creatividad de los estudiantes, y en muchas escuelas del mundo aún existen límites en sus procesos de desarrollo, y estas dificultades surgen principalmente por factores como: metodologías en la formación de personas. “Así lo confirma cuando expone que “los niños presentan dificultades para mantener el equilibrio en un solo pie, o saltar en un solo pie; así también se evidencia que caminar sobre una línea recta es un reto. Además, en cuanto a coordinación se observa que no realizan correctamente movimientos asociados de mano y cuerpo, ya sea a través de golpes rítmicos o movimientos relacionados con la imagen corporal. Estos problemas se deben básicamente a la poca relevancia que, los docentes y padres, le prestan” (Bottini, 2006).

Los profesores deben desarrollar plenamente esta habilidad. Esto se debe a que afecta muchos aspectos de la vida: académicos, sociales y personales. Así lo señala el portal web IACES (2019), que afirma que la motricidad gruesa es importante para los niños no solo para las funciones cotidianas como caminar, correr y saltar, sino también para las habilidades de juego (por ejemplo, trepar) y las habilidades deportivas. afirmar que hay. (por ejemplo, atrapar, lanzar, golpear, etc.). También es importante para las habilidades cotidianas de cuidado personal,

como vestirse (debe poder pararse sobre una pierna para que la otra pierna no se le caiga el pantalón)

Una de las principales etapas de formación de esta habilidad es desde los hasta los 6 años, pues durante este período el niño desarrolla sus habilidades cognitivas. Por ello, los docentes deben entender que los niños entienden su cuerpo y su relación con el entorno que les rodea. A esta edad se recomienda dedicarse a tareas de investigación y descubrimiento y desarrollo paralelo (Chimeno, 2018).

El aprendizaje a distancia es una forma de educación que ha comenzado a revolucionar el mundo. Perú no es la excepción. Participe en cada proceso y brinde orientación para desarrollar su aprendizaje. Esto se hace con base en la ubicación y el tiempo en los procesos clave de comunicación y capacitación, respectivamente. Se tienen en cuenta las limitaciones de espacio, haciéndolo cada día más rápido y económico (Boada, 2016).

¿Cuál es la relación entre los juegos tradicionales y la creatividad en niños de 5 años de la institución educativa n°127-huancavelica, 2020? En tal sentido se propone el objetivo general: Determinar la relación entre los juegos tradicionales y la creatividad en niños de 5 años de la institución educativa n°127-huancavelica, 2020, también los objetivos específicos: Conocer el nivel de juegos tradicionales en niños de 5 años de la institución educativa n°127-huancavelica, 2020. Conocer el nivel de creatividad en niños de 5 años de la institución educativa n°127-huancavelica, 2020. Establecer la relación entre el nivel de juegos tradicionales y

la Originalidad en niños de 5 años de la institución educativa n°127-huancavelica, 2020. Establecer la relación entre el nivel de juegos tradicionales y la Elaboración en niños de 5 años de la institución educativa n°127-huancavelica, 2020.

En última instancia, este estudio es teóricamente plausible porque nos permitió ampliar y actualizar la información sobre las variables de estudio del juego tradicional y la motricidad gruesa, o puede citarse como base para futuras investigaciones sobre temas similares. De hecho, el nivel creativo de las instituciones antes mencionadas aumenta cada vez más, convirtiéndose en una herramienta para que los docentes mejoren sus actividades docentes. Desde un punto de vista metodológico, todos los métodos, técnicas y herramientas son válidos y creíbles para este estudio y sus conclusiones. , lógicamente en sus respectivos contextos. Finalmente, a nivel social, los niños mejoraron sus habilidades motoras gruesas y pudieron interactuar mejor con sus compañeros. La metodología utilizada es de diseño cuantitativo, descriptivo y relacional. Se considera una muestra de 12 niños y niñas de 4 años. Se utilizaron técnicas de observación y como herramientas para la recolección de datos, tabulados y presentados en tablas y gráficos, se utilizaron estadísticas de Excel y listas de cotejo utilizando SPSS versión 25. Además, se obtuvo el consentimiento informado para permitir que los padres permitieran a sus estudiantes participar en la investigación.

Los resultados obtenidos muestran una débil correlación positiva entre el juego tradicional y la dimensión de equilibrio de $r = 0,3115$. Una correlación positiva muy débil entre el juego tradicional y las dimensiones del ritmo en $r = 0,0273$, y una correlación positiva muy débil entre el juego tradicional y el tamaño del ritmo en $r = 0,0306$. Los investigadores concluyeron que existía una correlación positiva entre los juegos tradicionales y el rendimiento motor grueso, con $r = 0,1379$.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes

Internacional

Ramos y Rodríguez (2017). En su tesis titulada: “Incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en Niños de 4 a 5 años. Guía didáctica con enfoques metodológicos para docentes”; tuvo como objetivo general determinar la incidencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años, mediante un estudio bibliográfico, análisis estadístico y de campo para diseñar una guía didáctica con enfoques metodológico para docentes, empleo una metodología de tipo explicativo. Los resultados producto a la investigación indican que fue satisfactorio para poder analizar situaciones problemáticas que se presentan esta investigación en este caso la falta de juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 a 5 años. El investigador concluyó que los juegos tradicionales son una herramienta muy necesaria para el fortalecimiento del desarrollo de la motricidad gruesa, haciendo al mismo tiempo el proceso educativo más dinámico, divertido y practico, los niños, con la práctica de muchos juegos, han colaborado en su formación, tanto en valores como en el aspecto cultural, por ser precisamente momentos del compartir en hermandad.

Navarro (2017) en su investigación para obtener su licenciatura en Educación Inicial, titulado: “Influencia del juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años presentada a la Universidad Estatal de Milagro de Ecuador”. “Se planteó como objetivo general: Analizar la influencia del juego en el desarrollo de la

creatividad en niños y niñas de 3 a 4 años del nivel de educación inicial en el centro de Educación Básica Juan E. Vargas del Cantón Milagro, la Provincia del Guayas en el año lectivo 2014-2015. Entre sus conclusiones plantea que urge la necesidad de fortalecer el rol de los profesores y los alumnos en el proceso de aprendizaje del nivel inicial. Otra conclusión es propiciar acciones creativas en los niños para generar una conciencia aplicada y la autoevaluación. Finalmente, si los niños no tienen acceso al juego se ven perjudicados en el desarrollo de sus competencias y capacidades.”

Deza (2017) desarrolló su investigación titulada: “El juego en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 2 y 3 años de edad del C.I.B.V Emblemático Chorledeg periodo lectivo 2016-2017”, “presentada a la Universidad Politécnica Salesiana de Cuenca – Ecuador. Asumió como objetivo: La importancia del juego en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 2 a 3 años. La metodología empleada es la cuasi experimental, es decir que se aplicó una prueba de entrada y otra de salida. Entre sus conclusiones tenemos: Que el desarrollo de la creatividad está relacionado directamente con la atención, motivación y el fortalecimiento de capacidades y habilidades que los estudiantes necesitan a lo largo de la vida. Una segunda de conclusión es que el juego se relaciona directamente con el pensamiento creativo del alumno. Finalmente, el juego fortalece las relaciones interpersonales, así como la psicomotricidad y la expresión oral.”

Vilema (2020). En su tesis titulada: “Los juegos tradicionales ecuatorianos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Fiscal “Nueva Aurora”, en la ciudad de Quito en el periodo 2018-2019”; tuvo como objetivo general analizar la influencia de los juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas

del nivel inicial de la Unidad Educativa Fiscal “Nueva Aurora” en el periodo 2018-2019, empleo una metodología experimental. De acuerdo con los resultados el investigador concluye que después de analizar se pudo establecer que se rechaza a la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, la cual se refiere que los juegos tradicionales ecuatorianas si influye en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños del nivel inicial de la Unidad Educativa Nueva Aurora.

Vaca (2018). En su tesis titulada: “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del Centro Infantil Guagua Tuctiuco ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito, durante el periodo febrero-junio 2018”; tuvo como objetivo general elaborar un manual de juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del Centro Infantil “Guagua Toctiuco” en el periodo de febrero- junio 2018, empleó una metodología. De acuerdo con los resultados el investigador concluye que el manual de juegos tradicionales para la utilización de las educadoras del centro infantil Guagua Toctiuco se convirtió en una herramienta de apoyo al momento de impartir actividades lúdicas para que el ejerciten las habilidades motrices sociales afectivas y culturales con los niños.

2.1.2. Nacional

Gonzales (2021). En su tesis titulada: “Los juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la I.E.I. N° 011 Amarilis-2018”; tuvo como objetivo general determinar si los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa a los niños de 5 años en la I.E.I. N°011 Amarilis-2018, empleó una metodología de diseño cuasi experimental. Los resultados producto la investigación se afirma que los juegos tradicionales mejoran la motricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E.I.

N° 011 Amarilis-2018, quedando demostrado que el 95,2% de los niños del grupo experimental han logrado su motricidad gruesa según el gráfico N°02. El investigador concluye que la aplicación de los juegos tradicionales mejora la motricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 011 Amarilis-2018, donde el 95,2% han logrado el control de su motricidad gruesa mientras que solo 4.8% no lo lograron.

Quincho y Rojas (2019). En su tesis titulada: “Juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N°107-Huancavelica”; tuvo como objetivo general determinar la influencia de los juegos tradicionales, para el desarrollo de la motricidad gruesa, en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 107-Huancavelica, empleó una metodología de tipo experimental. De acuerdo con los resultados el investigador concluye que diversos autores sobre el juego tradicionales que influyen positiva y significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa, porque es de suma importancia su aplicación en el movimiento de desarrollar las sesiones de aprendizaje, de los que sostenemos con esta investigación que el desarrollo motor grueso se influye con la aplicación de juegos tradicionales.

Huayllani (2018). En su tesis titulada: “Los juegos tradicionales como apoyo al desarrollo de la motricidad gruesa en niños/as de 5 años de la I.E.I. N°643 de Patria-Kosñipata-Paucartambo-Cusco; tuvo como objetivo general determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as de 5 años de la I.E.I. N° 643 de Patra- Kosñipata- Paucartambo-Cusco; empleó una metodología de tipo experimental. De acuerdo a los resultados el investigador concluye que los juegos tradicionales es mucha importancia porque es un apoyo al desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N°643 de

Patria-Kosñipata-Paucartambo-Cusco, en todo los niveles puestos que le ayuda a una formación integral de sus habilidades, para mover los músculos del cuerpo de forma coordinada y mantener el equilibrio, además de la agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos necesarios en cada caso.

Farfán (2018). En su tesis titulada: “Estrategia didáctica basada en juegos tradicionales para desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de inicial de la I.E. 40124 María Auxiliadora del Distrito Paucarpata-Arequipa 2028”; tuvo como objetivo general determinar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa que alcanzan los niños de la I.E. 40124 María Auxiliadora del distrito de Paucarpata-Arequipa 2028, mediante la aplicación de una estrategia didáctica basada en juegos tradicionales, empleó una metodología de tipo explicativo. De acuerdo con los resultados el investigador concluyó, que objetivamente se indica que la aplicación de la estrategia didáctica basada en juegos tradicionales, mejoro significativamente la motricidad gruesa. Por ello, se aprueba la hipótesis.

Pérez y Palomino (2017). En su tesis titulada: “Juegos tradicionales de persecución y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°92 Reyna de los Ángeles Abancay-2017”; tuvo como objetivo general determinar si los juegos tradicionales de persecución contribuyen en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°92 Reyna de los Ángeles Abancay 2017, empleó una metodología cuasi experimental. Los resultados obtenidos del investigador muestran que la motricidad gruesa en la preprueba a nivel general nos revela que el 60% se encuentre en un nivel de inicio

seguido del 40% en nivel deficiente. El investigador concluye que la aplicación de la estrategia de los juegos tradicionales de persecución si contribuye en el desarrollo de la motricidad gruesa del domino corporal dinámico en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°92 Reyna de los Ángeles del distrito de Abancay-2017.

2. Regional/local:

López (2021). En su tesis titulada: “Juegos tradicionales para la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 5 años del Distrito de Casma del año 2020”, tuvo como objetivo general determinar la influencia de los juegos tradicionales en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 5 años del Distrito de Casma del año 2020, empleó una metodología de tipo cuantitativo. De acuerdo a los resultados el investigador concluye que la influencia de los juegos tradicionales en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 5 años. Se encuentra la hipótesis en la que demuestra la significancia de $p=0.005$ siendo menor a 0.05, donde la hipótesis del trabajo es aceptable, demostrando que los juegos tradicionales influyen significativamente en la mejora de la motricidad gruesa en los niños.

Gamarra (2016). En su tesis titulada: “Juego en los sectores con enfoque sociocognitivo para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 274 de Ticllos, Bolognesi, 2016”; tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos en sectores con visión socio-cognitivo en la mejora el desarrollo psicomotor en los niños (as) de 05 años en la Institución Educativa Inicial N° 274 Ticllos – Bolognesi 2016. La metodología implementada inicia en análisis del desarrollo psicomotricidad de los niños (as) de 05 años de edad; una muestra de 15 niños y niñas; se aplicó técnica de observación, el

mecanismo fue la prueba de exploración psicomotriz adaptado, se sistematizó mediante la estadística descriptiva, la hipótesis se comprobó mediante la T student. Concluyó que, los juegos en sectores intervienen significativamente en el desarrollo de psicomotricidad en los niños (as) de 05 años de edad. En la pre - prueba el 100% de niños y niñas se ubican en el nivel deficiente. Mientras que el post prueba el 53% de niños y niñas se ubican en el nivel bueno y un 47% se encuentran ubicados en el nivel Muy bueno; el $p = 0,000$ y es $< 0,05$; mejorando la coordinación viso motora, el tono corporal y el grafo motriz.

Pariona (2020) en su tesis titulada: Juego libre de sectores en la creatividad en niños y niñas de la Institución Educativa Señor de Arequipa N° 353, Ayacucho 2020; tuvo como planteamiento ¿Cómo influye el juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Señor de Arequipa N° 353, Ayacucho 2020?, en consecuencia, el objetivo general: Analizar la influencia del juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Señor de Arequipa N° 353, Ayacucho 2020. Sobre la metodología fue el tipo de investigación cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental de corte longitudinal. La muestra estuvo conformada por 22 niños y niñas del aula de 5 años. El instrumento aplicado fue la guía de observación debidamente validada y confiable. Sobre los resultados descriptivos se obtuvieron en el pre test 45% nivel inicio y en el post test el 68% nivel logo. En el resultado inferencia con el estadístico T-Student se obtuvo el p valor 0.000 con el coeficiente de correlación 0.690. Por lo tanto, se concluye que: Existe influencia significativa del juego libre en los sectores para desarrollar la creatividad en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Señor de Arequipa N° 353, Ayacucho 2020.”

2.2.Bases teoricas de la investigacion

2.2.1. Juegos tradicionales

2.2.1.1. Definición de juego.

Vallejo (2017), afirma que el juego es uno de los aspectos clave del crecimiento y desarrollo, contribuyendo al desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas. Es una forma natural para que los niños expresen sus sentimientos, miedos, emociones e imaginación de una manera espontánea y divertida.

SEGÚN Taipe (2013), “el juego es vital en muchos aspectos del desarrollo social, emocional e intelectual de los niños y niñas, con el juego el niño pone en marcha los mecanismos de su imaginación, expresa su manera de ver el mundo que le rodea, de transformarlo, desarrolla su creatividad y le da la posibilidad de abrirse a los demás” (p.20).

Marzo (2013), “los juegos tradicionales se basaban fundamentalmente en demostrar las habilidades artesanales o laborales más habituales de una zona. Después de mucho tiempo de demostración, se hicieron habituales las competiciones, pasando a ser consideradas como juegos” (p.36).

Gallardo (2018), “afirma que el juego es una actividad, lúdica, recreativa y placentera, necesaria para el desarrollo del niño. A través del juego, los niños desarrollan las capacidades físicas, las habilidades motrices y las habilidades técnicas y tácticas propias de los distintos juegos tradicionales; descubren, observan, exploran y comprenden el mundo que les rodea y toman conciencia de sí mismos”.

Para García et al., (2017) “ manifiestan que los juegos tradicionales son los juegos infantiles clásicos o tradicionales, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente

disponibles en la naturaleza (arena, piedrecitas, ciertos huesos como las tabas, hojas, flores, ramas, etc.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, especialmente de la costura)” (p.25).

Según Saco (2001) “los juegos populares son aquellos que van pasando de padres a hijos y que son parte de la cultura de los pueblos, en donde se suelen reflejar las necesidades y experiencias e inclusive ayudan a educar a las nuevas generaciones, generalmente son juegos espontáneos, creativos y motivadores” (p.25).

2.2.1.2. Características de los juegos tradicionales

Según Castillo (2011), todo juego tradicional debe tener características que sean beneficiosas para el desarrollo del niño, las cuales son (p.46):

Facilitan conocimientos adecuados y propios de una población o nación.

Posibilitan el progreso de las habilidades motoras, generales y precisas, así como el mejoramiento de las destrezas coordinantes.

Proporcionan descargar alguna rigidez y energías.

Constituyen actividades que permiten la ocupación de tiempo libre de los estudiantes.

Actividades adecuadas para la interdisciplinario de cada niño.

Ayudan a la socialización de los niños de manera principal.

Ayudan a que el niño obedezca y acepte las reglas dadas para su ejecución.

Ayudan a mejorar su fantasía y creación

Mejorar su capacidad lingüística, ya sea para el emisor como para el receptor.

Estimulan una serie de rasgos como la cooperación, la amistad, la capacidad de ayudar y relacionarse y la obediencia. Son útiles y contribuyen a la formación de cierta actitud que los niños necesitan.

2.2.1.3. Clasificación de juegos tradicionales

Marzo (2013), los juegos tradicionales deben clasificarse de la siguiente manera: Esto se debe a que debe ser relevante para el jugador y el contexto que lo rodea. Y clasificarlos de la siguiente manera:

Con Objetos. uega tira y afloja, carrera de sacos, juego del pañuelo, giroscopio, plato de casa o metro, cometa, yo-yo, loro, barra de grasa, barra de mantequilla..

Juegos con partes del cuerpo. Piedra, papel o tijera, probabilidades o pares, recuentos distintos de cero, flotar.

Juegos de persecución. Gato y ratón, policía, ladrón encantados, stop.

Juegos verbales. Retahíla, adivinanzas, telegrama, gallinita ciega.

Individuales. Los más relevantes son: “Perinola – Yoyo”

Colectivos. Hay juegos en los que otros estudiantes interfieren, como escondites y círculos

2.2.1.4. Dimensiones de juegos tradicionales

Los juegos tradicionales incluyen una variedad de sus principales eventos y clasificaciones, incluidos tres aspectos principales: juego en movimiento, coordinación y fuerza.

Juegos de movimientos. “ son un recurso para la educación física de los niños, por medio de la cual cumplen reglas dentro de la organización y tiene por objetivo

principal desarrollar las habilidades. El factor relevante de los juegos de movimiento se encuentra en las grandes emociones, satisfacciones y vivencias, al relacionar sus acciones con las cosas que pasan a su alrededor.” (Leyva, 2011, p.112).

Juegos de coordinación: son aquellos juegos que se basan en las destrezas intelectuales como la memoria, las operaciones básicas y el lenguaje, con el fin de solucionar diferentes situaciones. Estos juegos siguen reglas establecidas, complicadas o extensas, generalmente considerando fichas, tableros o ciertos instrumentos que se usan en la escritura ” (Campo, 2011, p.61).

Juegos de fuerza: “Son los juegos que utilizan los niños, donde tiene por finalidad adquirir una competencia y destrezas de sus fuerzas dentro de un grupo, en su entorno, permite el desarrollo motor, es decir, el juego permite que la socialización más rápido del niño, sin la necesidad de forzarlo. Para que el niño mejor la adquisición de conocimiento se debe impartir el juego porque le permite que sea libre y espontánea, también ayuda al mejoramiento de una sensibilidad social la cual saben respetar cuando se trabaja en grupo, ya en la etapa infantil permitiendo al niño una gran relevancia es así como se forma también una personalidad para más adelante.” (Campo, 2011)

García et al. (2017), clasificaron los tipos de juegos tradicionales de la siguiente manera:

Salta liga: “este juego se realizará en el patio, el recurso para este juego es el elástico, y debe estar conformado en grupo. Para el desarrollo de este juego se debe formar grupos ya sea de cinco o tres integrantes y cada uno de ellos debe saltar el elástico, pisándolo debe alternar la combinación de este juego. Debe estar dado de manera secuencial cuando se salta este tipo de juego empezar por las rodillas y llegar

hasta la altura de las axilas y también por encima de la cabeza. para dejar de participar en este juego se debe perder un salto. El ganador es aquel que salto todas series”.

La sogá: “este juego se realiza con grupos chicos la cual dos niños son los que toman la sogá y la hacen rotar, y luego los niños van saltando ordenadamente alrededor de la sogá. Se acompañan los saltos al ritmo de: Monja, viuda, soltera, casada, enamorada, divorciada, estudiante, actriz. Se supone que, si perdió a la pronunciación de monja, ella será religiosa, si coinciden con la pronunciación de casada, ella se casará, etc. y pasa a batir la sogá.”

El gato y el ratón: “este juego se desarrolla en grupo de todos los niños que se toman las manos la cual contará con dos quiénes representaran al ratón y el gato, la cual el ratón estará dentro del círculo de los demás niños y el gato fuera de estos. La cual se tendrá que realizar un pequeño diálogo Ratón, ratón ¿Qué quieres gato ladrón? ¡Comerte quiero! ¡Cómeme si puedes! ¡Estas gordito! ¡Hasta la punta de mi rabito!. es así cuando el niño que cumple la función de gato persigue al ratón, pero los niños del círculo son quienes lo protegerán al ratón si éste atrapado por el gato, se deberá nuevamente reiniciar el juego con otro niño”.

La rayuela: “es necesario para este juego se tenga algunos materiales como la tiza, un trozo de carbón, un objeto pequeño (que se le puede llamar ficha), este juego se da forma individual, este tipo de juego se realiza el dibujo en el suelo es un cuadro de forma numérica del 1-10. O realizar un dibujo en forma de cruz la cual se participa utilizando la ficha (objeto pequeño), la cual este debe caer en un cuadrado de la imagen realizada. Para su posterior salto, así hasta que termine todos los cuadrados realizados. El salto debe darse con un pie en aire, y no pisar en el cuadrado donde se encuentra la ficha. Si este no introduce la ficha en uno del cuadrado pierde el juego”.

Las escondidas: “deben jugarse en el patio con la ayuda del docente, interviene un grupo pequeño, para la realización es necesario que asigne a un niño quien será el encargado de encontrar a los demás que se escondieron, se quedara con el docente. Luego que el resto se escondió debe encontrarlo de uno en uno, y el primero que fue encontrado será ahora quien encuentre a los demás y así jugará hasta que los alumnos sigan persistiendo”.

La gallina ciega: “para este juego es necesario utilizar un pañuelo. Y los participantes deben darse en grupo pequeños. En este juego el niño que se encargará de buscar a los demás con el pañuelo vendado en los ojos será quien represente la gallina ciega. Donde los demás niños participantes formarán un círculo. Para empezar el niño que representa la gallinita ciega, preguntará: “dónde estás los jugadores responden *date tres vueltitas y me encontraras*, donde la gallinita ciega hará lo que le pidieron y los otros niños deben caminar a su alrededor. Y así el niño vendado debe palpar al niño que encontró y mencionar su nombre. Si este acertara con las características y el nombre del niño este hará el papel de la gallinita ciega. Se pueden repetir muchas veces hasta que el niño ya no desee jugar”.

Las bolas: “para este juego es necesario bolitas o bolsas. Se dan diversas formas como son la bomba el tingue. La bomba: este juego es cuando un determinado número de bolas se encuentran en un círculo, y se deberá extraer de aquel círculo con una bola grande”.

Los pepos o tingue: “el juego se debe realizar entre dos niños, las bolas deben ser tocadas por el contrincante. El que toca las bolas es quien se lleva la bola ganadora”.

2.2.1.5. Juego tradicional de mi zona

Kullu Sutay. Este juego está hecho con al menos 4 miembros. Un niño hace el papel de un anciano que va a recoger leña, y los otros niños tienen brazos muy fuertes y delgados, sentados alrededor de la cintura del otro en rápida sucesión. En ella tropezó el anciano. ¡Entre las cajas, encontró varias cajas y estaba muy feliz! Finalmente encontré lo que estaba buscando. Para empezar, siéntate, charla y fuma. Esto se debe a que los espíritus te ayudarán a mover y quitar los troncos sin problemas. ¡Rápido! Después de descansar, comenzó a mover los troncos. Algunos eran fuertes y otros débiles. Cuando los movió, el anciano comenzó a preguntar sus nombres ¿Qué tipo de registro? rápido. Después de eso, el anciano comenzó a sacar las cajas una por una, diciendo que esta es para rebozar lupino, esta es para hacer pan, etc. !El juego termina cuando el anciano saca los leños de cualquier parte de su cuerpo de la manera más débil y fácil, secando todos los leños.

Killy Killy (El Gavilán). Las chicas se juntan para decidirse por un juego de matar. Killy es interpretado por seis o más miembros, uno de los cuales es designado como Killy, otro como la mamá gallina, el resto como pollitos. Mientras el killie se esconde, la mamá gallina atrapa a la cría en una línea de mayor a menor detrás de la cría, manteniendo una cuerda alrededor de su cintura, siguiendo una secuencia de movimientos de lado a lado mientras el killie corre. , gritó la madre gallina killy killy killy killy para advertir a los cachorros y defenderse a toda costa. Los pollos liberados pueden ser comidos por killies o continuar jugando si regresan a la manada. El juego termina cuando Killy se lo da a todas las chicas.

Kiwi. El juego consta de dos grupos, el primero formando una torre de botes de juego dentro de un cuadrado dividido en cuatro secciones dibujadas en el suelo. El grupo intenta lanzar la torre tres veces para que caiga con la pelota, y cuando la torre

se derrumba, comienzan a correr para evitar ser golpeados por la pelota e intentan volver a levantar la torre. Si ese grupo logra construir una torre mientras el grupo contrario evita que la construya, continuarán jugando y otro grupo comenzará automáticamente si no pueden.

2.2.1.6. Importancia los juegos tradicionales

Según Diaz (2013) , los juegos tradicionales son tan relevantes que cuando nacemos, como parte de las criaturas que forman nuestro planeta, experimentamos ciclos de vida a través de actividades alimentarias, nos proporciona los nutrientes que necesitamos para enfrentar cada día y las interacciones que tenemos con otros individuos y nuestro entorno que ocurren en cada etapa de nuestras vidas.

En primer lugar, los juegos tradicionales integran aspectos importantes para la educación y el desarrollo de los niños en la medida en que otorgan mayor espacio en el campo de la educación institucional. Por otro lado, en orden práctico, muchos de estos juegos son de corta duración, pero repetitivos en el sentido de que comienzan de nuevo inmediatamente al final de una entrada o turno, pero no requieren muchos juegos. No requiere un vehículo grande y puede introducirse fácilmente en las escuelas.

Vallejo (2013) dice: Es imperativo que se conserven los juegos tradicionales y que los niños estén en su nivel original, para que los maestros puedan inculcar ciertas actitudes y valores en los niños, es fundamental, porque puede hacer que tu hijo sea más sociable y darle la confianza que necesita. En algunas zonas aún se conservan juegos como el futbolín y la rayuela. Un juego popular donde puedes dominar varias técnicas. Los juegos ayudan a recopilar información básica sobre los niños, facilitando que los padres y su mundo social continúen jugando y si es beneficioso para ellos. El

juego tradicional se observa cuando los padres y otros familiares lo practican y permiten la relación más estrecha con el mundo en el que se ve (p.15).

2.2.2.La Creatividad

2.2.2.1.Definición

Para Guilford (1952, para apoyar su teoría, desarrolló un modelo de la estructura de la inteligencia que subyace a su comprensión de la proposición: el bloque de inteligencia. Su teoría, llamada transmisión o transferencia, es esencialmente una proposición intelectual que afirma que los creadores están motivados por un impulso intelectual de investigar problemas y encontrarles soluciones. El modelo de Guilford, basado en el análisis combinatorio, es tridimensional porque todo comportamiento intelectual debe caracterizarse por la acción, el contenido y el producto. Así, las tres dimensiones parecen estar constituidas por el contenido del pensamiento, la acción y su producto.

Según Medina (2017), declararon que la creatividad es un regalo dado a los objetos y equipos para retirarnos de los humanos, especialmente los problemas. La encuesta realizada indica que los niños toman acciones creativas para aprender muy importantes y aprender a enfrentar paciencia y observación. Es rico en consideración de la imaginación, la eficiencia, su naturaleza, el espacio que desarrollan y el contexto social compartido. Para desarrollar estas habilidades, los maestros deben tener conocimiento previo y saber cómo lidiar con las aventuras y los niños. Debido a que el desarrollo de los maestros para acciones específicas es positivo (muchas imaginación) o negativas (baja imaginación), observando a los niños que buscan principalmente nuevas soluciones. Pero debe ser consciente.

Puede mejorar aún más la creatividad creando nuevos cambios o reemplazando los cambios.

Salavera (2015) señaló que la creatividad es innata, y los niños, que la infancia es el mejor proceso en el que se debe fomentar la creatividad, y que muchas veces la creatividad no se ejerce de manera espontánea y deliberada. El énfasis está en la mecanización enseñando sumas, restas, vocales, etc. a niños de 5 años, pero los niños de 5 años no prestan atención a la dirección exacta que quieren. Inteligencia. Debe ser entrenado y desarrollado para lograr la máxima capacidad. Como se mencionó anteriormente, el docente maneja un método de enseñanza mecánico que tiene su propio método de enseñanza y permite que los estudiantes aprendan de manera circular para todos los estudiantes y profesionales. La creatividad, a su vez, surge de la interacción de viejas y nuevas ideas, conectándolas para crear nuevas ideas o soluciones relacionadas con problemas. Vázquez (2011) sostiene que la creatividad es meramente un innato humano, derivado de un término americano en el que unos están más desarrollados que otros, pero imaginación es muy diferente a imaginación. Arthur Koestler define la creatividad como el acto de combinar o fusionar dos dimensiones espaciales que se vuelven incluso ajenas entre sí.

2.2.2.2. Características de la creatividad

La creatividad hace posible realizar deseos individuales o colectivos, generar ideas e impulsar propuestas innovadoras de una manera más rápida, fácil, eficiente o económica. Entre las diversas disciplinas y disciplinas, la ciencia tiene la tarea de enfocarse en la creatividad, encontrar soluciones, encontrar respuestas y corregir términos lógicos, por lo que en psicología, el pensamiento analítico es una

actividad protegida por la imaginación cuando se lleva a cabo una nueva acción o el mismo plan. , pero diferente. En cambio, en sociología, la imaginación constructiva se desarrolla a través de la intervención de tres variables: dominio (grupo social), dominio (región o campo) e individuo. Esto significa que alguien ha realizado cambios en el campo analizado del grupo social. En términos más generales, los agentes creativos poseen confianza, sofisticación cognitiva, intuición, imaginación, entusiasmo y curiosidad. En el arte, la creatividad de un autor en una obra en particular a menudo se mide comparándola con otras obras del mismo período. , sintético o flexible. (Pérez, Porto & Merino 2012)

2.2.2.3. Dimensiones de la creatividad

1. Originalidad

Es fácil ver las cosas de una manera única y completamente diferente. En él también nos permite ver los vínculos lejanos y nos invita a ver soluciones equivalentes o más efectivas que las que ya existen, de las que seremos igual de extravagantes o novedosas. Es una de esas características de la acción creativa respaldada por lo único, lo inaudito, lo irrepetible. Los estudiantes pueden mostrar originalidad recreando el juego con nuevas ideas. Los niños son expertos en originalidad porque son audaces, valientes y decididos a crear nuevas situaciones de juego con el objetivo de potenciar la alegría que dan a la vida. La originalidad se entiende como la capacidad de escapar de la vida cotidiana a través del pensamiento. La idea original es original y creativa. Tanto es así que las ideas originales a menudo se describen como inéditas, sorprendentes, extraordinarias, extraordinarias y, por qué no, revolucionarias. La creatividad necesita vitalidad, porque en cuanto alguien propone algo nuevo, se convierte en

un ser diferente ya veces cuesta verlo.

2. Elaboración

Esta característica hace que sea muy fácil expandir y agregar elementos al mismo tiempo que surgen problemas o situaciones.

Es la capacidad de generar multitud de posibles respuestas o soluciones a situaciones problemáticas en las que se presenta el propio niño. Al analizar este proceso, se dice que los niños son naturalmente curiosos, descubriendo y probando múltiples hipótesis que proponen. Esto se debe a que las estructuras de pensamiento de los niños son dinámicas y móviles, y pueden reaccionar de manera diferente a problemas específicos. (Esquivias, 2015)

III.HIPÓTESIS

Hipótesis general.

Existe relación entre los juegos tradicionales y la creatividad en niños de 5 años de la institución educativa n°127-huancavelica, 2020

Hipótesis estadísticas.

H_a: Existe relación entre los juegos tradicionales y la creatividad en niños de 5 años de la institución educativa n°127-huancavelica, 2020

H₀: No existe relación entre los juegos tradicionales y la creatividad en niños de 5 años de la institución educativa n°127-huancavelica, 2020

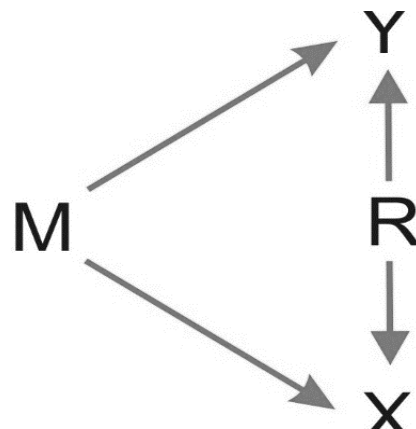
IV.METODOLOGÍA

4.1 Diseño de la investigación

El presente trabajo de investigación fue de tipo cuantitativa. Este tipo de investigación aborda actividades relacionadas con la eficiencia y calidad educativa. Hernández et al. (2014), definen la investigación cuantitativa como el enfoque diferente a la investigación cualitativa, ya que ofrece datos medibles y responde a interrogantes como ¿qué?, ¿cuándo?, ¿dónde? y ¿cómo? Su objetivo primordial es cuantificar los resultados obtenidos, y los estudios pueden ser de dos tipos diferentes.

El nivel de investigación fue descriptivo. Hernández et al. (2014). explica que la investigación pretende descubrir respuestas a interrogantes, mediante la aplicación de procedimientos cuantitativos, en donde el propósito final de la investigación, se basa en descubrir principios y leyes, y desarrollar procedimientos para explicarlos en un campo de la actividad humana.

Para la presente investigación se utilizó un diseño correlacional. El cual de acuerdo a los estudios mide dos variables; entiende y evalúa la relación estadística entre ellas sin influencia de ninguna variable extraña (Hernández et al., 2014). Se enmarca en el siguiente gráfico:



M : Muestra

X: Variable 1- Juegos tradicionales

Y : Variable 2 – Creatividad

R : relación

4.2. Población y muestra

4.2.1 Población

La población está constituida por todos los niños y niñas de la Institución Educativa N° 127-Huancavelica 2020. Hernández et al (2014) manifiesta que la población es el conjunto de elementos (personas, animales, cosas, fenómenos, etc.) que presentan características semejantes.

Tabla 1 población

Institución Educativa	Muestra		Total
	Niños	Niñas	
N° 127-Huancavelica	35	40	75

Fuente. Nómina de matrícula, 2020

4.2.2. Muestra

La muestra está constituida por doce niños de 5 años de la Institución Educativa N° 127-Huancavelica 2020. La muestra es la parte o cantidad que se considera representativa del total y que se prepara o se separa de ella, utilizando ciertos métodos que deben ser sometidos al estudio, análisis o experimentación (Hernández et al., 2014). Se utilizó el muestreo probabilístico por conveniencia.

Tabla 2 muestra

Institución Educativa	Muestra		Total
	Niños	Niñas	
N° 127-Huancavelica	11	13	24

Fuente. Nómina de matrícula, 2020

El tipo de muestreo que se utilizó fue el no probabilístico por conveniencia. El muestreo por conveniencia seleccionó de manera directa los elementos de la muestra que deseó participar de la investigación, conforme a la facilidad que se dio para el estudio y la accesibilidad para ser incluidos

Criterios de inclusión

Estudiantes matriculados de cinco años de la Institución Educativa N° 127-

Huancavelica

Los niños y niñas cuyos padres aceptaron el consentimiento informado.

Estudiantes que asisten regularmente a las clases.

Criterios de extensión

Estudiantes que no asisten regularmente a clases.

Niños y niñas cuyos padres no firmaron el consentimiento informado.

4.3 Definición y operacionalización de las variables y los indicadores

Variable	Definición operacional	Dimensiones	Indicador	Ítems	Instru- mento
Variable Juegos tradicionales Vallejo (2017) argumenta que “el Juego tradicional es uno de los aspectos esenciales del crecimiento y desarrollo, favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas; es el medio natural por el cual los niños expresan sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de un modo espontáneo y placentero”.	El juego tradicional es un juego estructurado o juego dirigido. En el primero es el niño el que decide cómo, qué y con quién quiere jugar, establece las reglas, elige los materiales y decide	Juegos de movimiento	-Satisfacción vivencial -Desarrollo de habilidades	1, 2, 3, 4, 5, 6.	Lista de cotejo
		Juegos de coordinación	-Reglas establecidas -Ejercicios coordinados	7, 8, 9, 10, 11, 12.	
		Juegos de fuerza	-Competencia y destrezas -Desarrollo motor	13, 14, 15, 16,17,18.	
Variable Creatividad La creatividad se puede definir como el proceso de crear algo ya sea artísticamente o como también tecnológicamente (Chacón, 2011)	La creatividad se articula por la originalidad, abstracción y elaboración.	Originalidad	Novedad Manifestación Inmediata Singularidad Iniciativa	1, 2, 3, 4, 5, 6.	Lista de cotejo
		Elaboración	Determinación Perfeccionamiento Procesa, ejecuta y desarrolla	7, 8, 9, 10, 11, 12.	

4.4 Técnicas e instrumentos

4.4.1. Técnica

Tomando en cuenta el diseño de la investigación, se considera como técnica la observación y el instrumento una lista de cotejo.

Observación. Es una técnica que permite obtener información mediante el registro de hechos y fenómenos sobre un grupo de estudios o grupo de individuos, sin establecer un proceso de comunicación y, por tanto, sin necesitar la colaboración de los individuos (Hernández, 2014). La observación se considera una fuente de investigación primaria (también denominadas fuentes primarias de recogida de información). Frente a otras fuentes incluidas en esta tipología, es de carácter estático, puesto que sólo permite obtener información referida al momento de tiempo en el que se está llevando a cabo.

4.4.2. Instrumento

Lista de cotejo. Guzmán (2019). Es un conjunto de acciones que permiten obtener información relevante sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje. Así pues, una lista de cotejo es un material que hace posible registrar los objetivos alcanzados y no alcanzados de un proceso determinado. Asimismo, la lista de cotejo tiene el objetivo de apreciar el rendimiento de los equipos de trabajo en algunas investigaciones. Su uso se extendió rápidamente a muchos otros ambientes en el contexto educativo, debido a la sencillez de su uso y a las ventajas que posee.

Se presenta dos instrumentos, cada uno con tres dimensiones y dieciocho ítems cada uno, con una escala de: No= 0 y Si= 1.

La validación del instrumento se realizó mediante la calificación de criterio de expertos, de los cuales fueron tres Mgtr. En educación; se utilizó para la

evaluación de validez los criterios de pertinencia, relevancia y claridad; con lo cual se logrará validar el instrumento. Se evaluó los instrumentos con un piloto, con un mínimo de cinco personas, a través del alfa de Cronbach, donde se logró la confiabilidad.

4.5 Plan de análisis

Para el procesamiento y recolección de datos se consideró:

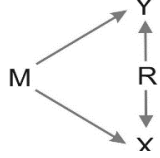
Se informó y pidió el consentimiento a los padres de familia, haciendo énfasis que los datos y resultados son totalmente confidenciales, para lo cual se utilizó el Whatsapp

Se coordinó la disponibilidad para el uso virtual con relación a la entrega de las actividades de aprendizaje y para el envío de las evidencias, dentro de las fechas establecidas.

Se realizó la transmisión de los consentimientos informados mediante del Whatsapp y las madres de familia enviaron los consentimientos informados, refrendando con sus respectivas firmas, en señal de aceptación. Los niños cuyos padres aceptaron puedan participar en la investigación y que enviaron vía Whatsapp su consentimiento, formaron parte de la presente investigación.

Para el análisis y procesamiento de datos se realizó el análisis descriptivo mediante tablas, según tipo de variable con sus respectivos gráficos. Asimismo, para realizar el análisis medir la relación que existe entre las estrategias de aprendizaje y la atención. Para el procesamiento y análisis de datos fueron ingresados a una base de datos software estadísticos IBM para ser exportados a una base de datos en el software SPSS Statistics 25.0.

4.6. Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
<p>¿Cuál es la relación entre los juegos tradicionales y la creatividad en niños de 5 años de la institución educativa n°127-huancavelica, 2020?</p>	<p>General: Determinar la relación entre los juegos tradicionales y la creatividad en niños de 5 años de la institución educativa n°127-huancavelica, 2020</p> <p>Específicos: Conocer el nivel de juegos tradicionales en niños de 5 años de la institución educativa n°127-huancavelica, 2020. Conocer el nivel de creatividad en niños de 5 años de la institución educativa n°127-huancavelica, 2020. Establecer la relación entre el nivel de juegos tradicionales y la Originalidad en niños de 5 años de la institución educativa n°127-huancavelica, 2020. Establecer la relación entre el nivel de juegos tradicionales y la Elaboración en niños de 5 años de la institución educativa n°127-huancavelica, 2020.</p>	<p>Hipótesis general. Existe relación entre los juegos tradicionales y la creatividad en niños de 5 años de la institución educativa n°127-huancavelica, 2020</p> <p>Hipótesis estadísticas. Ha: Existe relación entre los juegos tradicionales y la creatividad en niños de 5 años de la institución educativa n°127-huancavelica, 2020 H0: No existe relación entre los juegos tradicionales y la creatividad en niños de 5 años de la institución educativa n°127-huancavelica, 2020</p>	<p>Juegos tradicionales -Juegos de movimiento -Juegos de coordinación -Juegos de fuerza</p> <p>Creatividad Originalidad Elaboración</p>	<p>Tipo: Cuantitativa Nivel: Descriptivo Diseño: no experimental. El esquema es:</p>  <pre> graph TD M --> Y M --> X Y <--> R R <--> X </pre> <p>M : Muestra X: Variable 1- Juegos tradicionales Y : Variable 2 creatividad R : relación Población: Conformada por 30 niños y niñas de 5 años de la institución educativa n°127-huancavelica .</p> <p>Técnica: Observación directa Instrumento: Lista de cotejo.</p>

4.7. Principios éticos

Conforme al código de ética para la investigación, se establecen los principios y valores éticos que guían las buenas prácticas y conducta de los estudiantes, graduados y docentes, en la Universidad.

Protección a las personas. En toda investigación el fin es la persona, por lo cual existe la necesidad de su protección conforme a la ley 29733 (Ley de protección de datos personales), con lo cual debe determinarse el grado de riesgo en que incurran y la probabilidad de obtener un beneficio. En las investigaciones se trabaja con personas y por tal se debe respetar la dignidad humana, la identidad, la diversidad, confidencialidad y privacidad.

Libre participación y derecho a estar informado. En toda investigación tanto el investigador como el investigado deben desarrollar sus derechos a estar bien informados sobre los propósitos y fines del estudio; asumiendo de manera libre su disposición de participar en ella de manera libre y por voluntad propia; mediante la cual las personas son conscientes en el uso de información para los fines de estudio.

Justicia. El investigador ejerce juicios razonables, ponderables y tomar las prevenciones necesarias para asegurar los rumbos y limitaciones de sus capacidades y conocimientos hacia una práctica justa. El investigador se obligó a tratar a todos los participantes de manera igualitaria dentro de los procesos, procedimientos y servicios.

Integridad científica. La integridad debe extenderse a las actividades de enseñanza y su ejercicio profesional. La integridad resulta importante y relevante al evaluar y declarar daños, riesgos y beneficios potenciales que puedan afectar la participación de una investigación.

V.RESULTADOS

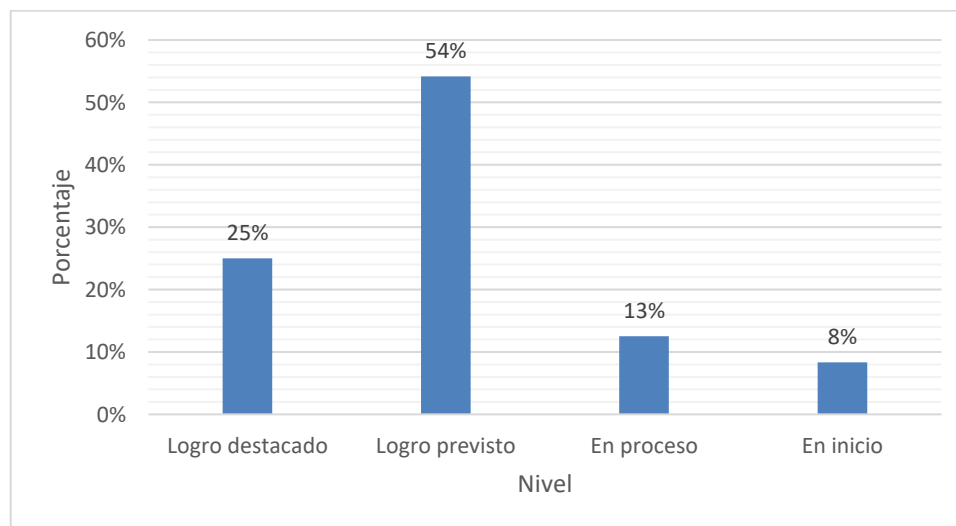
5.1 Resultados

Tabla 3 distribución de los juegos tradicionales en los alumnos de la muestra

Calificación	Frecuencia	Porcentaje
Logro destacado	6	25%
Logro previsto	13	54%
En proceso	3	13%
En inicio	2	8%
Total	24	100%

Fuente: Matriz de datos

Gráfico 1: distribución porcentual de los juegos tradicionales en los alumnos de la muestra



fuentes tabla 5

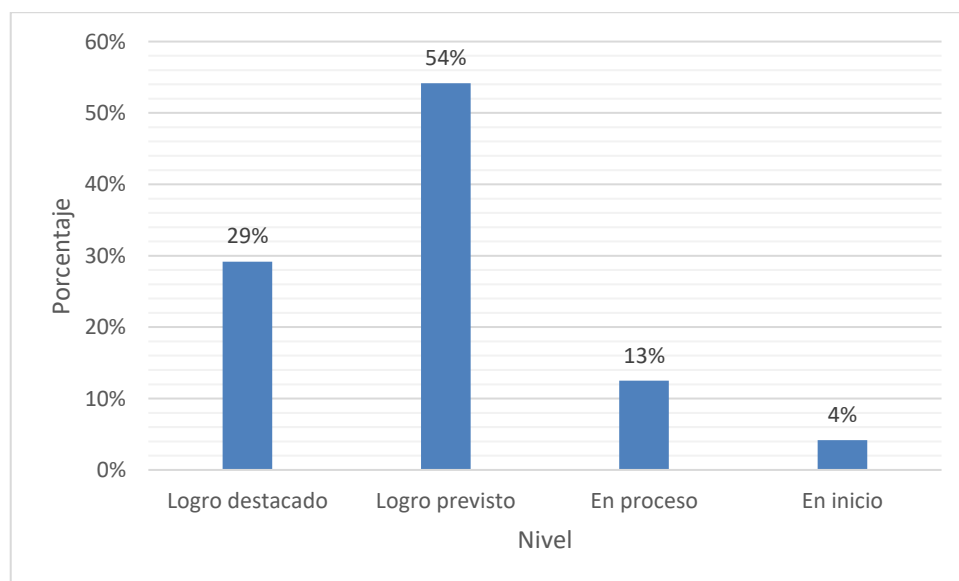
Se observa que el 25 % de los estudiantes de la muestra están en logro destacado, el 54% un logro previsto, mientras que el 13 y 8 % en proceso e inicio respectivamente.

Tabla 4 distribución de la creatividad de los alumnos de la muestra

calificación	Frecuencia	Porcentaje
Logro destacado	6	25%
Logro previsto	13	54%
En proceso	3	13%
En inicio	2	8%
Total	24	100%

Fuente: Matriz de datos

Gráfico 2: distribución porcentual de la creatividad en los alumnos de la muestra



Fuente: Matriz de datos

Se observa que el 29 % de los estudiantes de la muestra están en logro destacado, el 54 % un logro previsto, mientras que el 13 y 4 % en proceso e inicio respectivamente.

Tabla 5 correlación entre los juegos tradicionales y la creatividad en niños de 5 años de la institución educativa n°127-huancavelica, 2020

Correlaciones

		Juegos	
		tradicionales	Creatividad
Rho de Juegos	Coefficiente de correlación	de 1.000	,789**
Spearman tradicionales	Sig. (bilateral)	.	.001
	N	24	24
Creatividad	Coefficiente de correlación	de ,789**	1.000
	Sig. (bilateral)	.001	.
	N	24	24

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Como se observa, el Rho de Spearman es ,67; entonces se puede concluir que existe correlación alta entre los juegos tradicionales y la creatividad en niños de 5 años de la institución educativa n°127-huancavelica, 2020. Además, la Sig. bilateral es igual a ,001.

Objetivos específicos 1

Tabla 6 correlación entre las nivel de juegos tradicionales y la Originalidad en niños de 5 años

Correlaciones

		Juegos	
		tradicionales	Originalidad
Rho de Juegos	Coeficiente de	1.000	,61**
Spearman tradicionales	correlación		
n	Sig. (bilateral)	.	.001
	N	24	24
Originalidad	Coeficiente de	,61**	1.000
	correlación		
	Sig. (bilateral)	.001	.
	N	24	24

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Como se observa, el Rho de Spearman es ,61; entonces se puede concluir que existe correlación moderada entre as Juegos tradicionales y la la Originalidad en niños de 5 años de la institución educativa n°127-huancavelica, 2020. Además, la Sig. bilateral es igual a ,001.

Objetivos específicos 2

Tabla 4 correlación entre los juegos tradicionales y la Elaboración en niños de 5 años

Correlaciones

		Juegos	
		tradicionales	Elaboración
Rho de Juegos	Coefficiente de correlación	1.000	,62**
Spearman tradicionales	Sig. (bilateral)	.	.001
n	N	24	24
	Elaboración	Coefficiente de correlación	1.000
		Sig. (bilateral)	.001
		N	24

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Como se observa, el Rho de Spearman es ,62; entonces se puede concluir que existe relación moderada entre los Juegos tradicionales y la Elaboración en niños de 5 años de la institución educativa n°127-huancavelica, 2020, la Sig. bilateral es igual a ,001.

5.2. Análisis de resultados

En relación al Objetivo general

Es que hay una correlación entre las variables estrategia didáctica y la creatividad. El coeficiente hallado $r = ,789^{**}$, concluimos que ambas variables se relacionan de manera positiva muy fuerte, podemos atribuir que la variable juegos tradicionales influye la creatividad en un 40 %.

El nivel de significancia bilateral $p=0,00$ permite concluir que el coeficiente hallado es significativo a un nivel de 0,01 quiere decir que el resultado obtenido en la muestra de estudio permite deducir que la relación que existe entre las variables de estudio es muy positivo. Estos resultados se relacionan con el trabajo de López (2021). En su artículo titulado "Los juegos tradicionales mejoran las habilidades motoras gruesas en niños de 5 años en el distrito de Casma en 2020", los hallazgos muestran que los investigadores Game impact concluyen: niño de 0 años. Se encuentra una hipótesis si prueba un nivel de significación de $p = 0,005$ menor que 0,05, demostrando que los juegos tradicionales tienen un impacto significativo en la mejora del rendimiento si se acepta la hipótesis.

La teoría permisiva se declara a favor de Tape (2013): "el juego es vital en muchos aspectos del desarrollo social, emocional e intelectual de los niños y niñas, con el juego el niño pone en marcha los mecanismos de su imaginación, expresa su manera de ver el mundo que le rodea, de transformarlo, desarrolla su creatividad y le da la posibilidad de abrirse a los demás" (p.20). Asimismo, García et al (2017), afirma que "La motricidad es la técnica o conjunto de técnicas que tienden a influir en el acto intencional o significativo, para estimularlo o modificarlo, utilizando como

mediadores la actividad corporal y su expresión simbólica. El objetivo, por consiguiente, de la psicomotricidad es aumentar la capacidad de interacción del sujeto con el entorno" (p.56)

En relación al **primer objetivo específico** que es la relación que existe entre juegos tradicionales en la creatividad la correlación que existe es que el coeficiente hallado $r = ,61$ cuantifica la relación entre la juegos tradicionales en la creatividad en su dimensión nivel literal, concluimos que ambas variables se relacionan de manera positiva perfecta Estos resultados se relacionan con el trabajo de Ramos y Rodríguez (2017). Su tesis se titula: "Guía didáctica con enfoque metódico para docentes"; destaca que los juegos tradicionales presentan un proceso educativo más bajo pero más dinámico, divertido y práctico al cooperar en la formación de valores culturales y aspectos del hacer. Los autores están de acuerdo con los resultados de este estudio.

Esta teoría es apoyada por Vallejo (2017), quien considera el juego como uno de los aspectos clave del crecimiento y desarrollo, favoreciendo el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas. Es una forma natural para que los niños expresen sus emociones, miedos, sentimientos y fantasías de una forma espontánea y divertida

En relación al **segundo objetivo específico** que es la relación que existe entre las juegos tradicionales en la creatividad en su dimensión nivel inferencial en los niños . la correlación que existe es que el coeficiente hallado $r = ,620$ cuantifica la relación entre las juegos tradicionales en la creatividad en su dimensión nivel inferencial, concluimos que ambas dimensiones se relacionan de manera positiva fuerte, podemos atribuir que la dimensión línea influye en los niños. Estos resultados

guardan relación con la investigación de López (2018). En su , "Juegos tradicionales en el desarrollo de motores gruesos para niños de 3, 4 y 5 años". Hizo hincapié en que el nivel de capacidad atlética gruesa era un éxito promedio. De esta manera, es un proceso educativo, y es necesario proporcionar una experiencia importante en la creación de condiciones de desarrollo esenciales para niños y maestros, y es necesario realizar actividades de desarrollo de motores. El autor acepta los resultados de esta investigación.

Esta teoría puede apoyar a Munyan (2013)."El motor grueso es un campo de educación /rehabilitación /terapia, se considera diálogo, y las personas se consideran cebollas psicológicas y unificadas" (p. 47).

VI. CONCLUSIONES

1. Se determinó que la correlación de los juegos tradicionales y la creatividad en niños de 5 años de la institución educativa n°127-huancavelica, 2020, con el resultado rho de .789 podemos afirmar que existe correlación alta
2. Se estableció que existe una correlación alta entre juegos tradicionales y la Originalidad en niños de 5 años de la institución educativa n°127-huancavelica, 2020 con un rho de spriman de .601
3. Se estableció que existe una correlación alta entre juegos tradicionales y la Elaboración en niños de 5 años de la institución educativa n°127-huancavelica, 2020 con un rho de spriman de .601

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

Se recomienda a los docentes de la Institución Educativa n°127-huancavelica, 2020 deben hacer uso de juegos tradicionales en ya que esto permitirá despertar el interés del estudiante y ayudar al desarrollo de sus habilidades

Utilizar constantemente los Juegos tradicionales en la creatividad ya que permiten mayor recepción en los estudiantes y hacen que las competencias planteadas se alcancen dando una mejora en el aprendizaje.

Buscar e implementar constantemente nuevas metodología y técnicas de enseñanza para el aprendizaje de la matemática, que permitan la interacción entre los principales miembros de la comunidad educativa

Se recomienda a los docentes, trabajar con más énfasis juegos tradicionales

A los investigadores que propongan con estas variables de la presente tesis en un diseño pre experimento, debido a que los resultados serán de mayor soporte

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvarado, A. (2014). *El juego según Jean Piaget y Lev Vygotsky*.
- Belkis, P. (2007) *La Motricidad Fina En La Etapa Infantil*. Cuba: Portal educativo.
- Bottini, P. (2006). *El juego corporal: soporte técnico conceptual para la práctica psicomotriz en el ámbito educativo*. Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y técnicas corporales. Vol. 06. Número 21.
- Campo, L. (2011). *Importancia del desarrollo motor en relación con los procesos evolutivos del lenguaje y la cognición en niños de 3 a 7 años de la ciudad de Barranquilla (Colombia)*. Revista Científica Salud Uninorte, 26(1).
- Chimeno, C. (2018). *La motricidad fina y gruesa: Importancia en el desarrollo infantil*.
- De la Cruz, M. (2014). *Importancia de la motricidad gruesa en el proceso de desarrollo de la dimensión corporal*. Corporación Universitaria Minuto de Dios: Seccional Bello.
- Díaz, A. (2013). *Juegos Tradicionales*.
- Dupre, J. (1945) *Estadios del desarrollo motor del niño*. Santiago de Chile: Zigzag
- Edukim (2019). *La importancia de la motricidad gruesa en los niños*.
- Farfán, J. (2018). *Estrategia didáctica basada en juegos tradicionales para desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de inicial de la I.E.40124 María Auxiliadora del Distrito Paucarpata-Arequipa 2018*. (tesis para obtener el grado de bachiller). Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Arequipa, Perú.
- Fernández, E. (2010). *El juego como medio educativo y de aplicación a los bloques contenidos*. Málaga: Aljibe.

- Gamarra, M. (2016). *Juego en los sectores con enfoque socio-cognitivo para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 274 de Ticllos, Bolognesi, 2016* (Tesis pre grado) Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Chimbote, Perú.
- García, J. (2004). *Psicomotricidad y educación infantil*. España: Sexta Edición. Paidós.
- García, M. (2017). *Desarrollo psicomotor y signos de alarma* (Lua Ediciones ed.). Madrid: Curso de Actualización Pediatría
- Gonzales, D. (2021). *Los Juegos Tradicionales para Mejorar la Motricidad Gruesa en los Niños de 5 años en la I.E.I. N°011 Amarilis-2018*. (tesis de licenciatura). Universidad de Huánuco. Huánuco, Perú.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, M. (2018). *Metodología de la investigación*. (7ª ed.). México: Mc Graw Hill.
- Huamán (2018). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017* (Tesis pre grado). Universidad Católica Los ángeles de Chimbote, Chimbote, Perú.
- Huayllani, N. (2018). *Los Juegos Tradicionales como Apoyo al Desarrollo de la Motricidad Gruesa en Niños/as de 5 años de la I.E.I. N°643 de Patria-Kosñipata-Paucartambo-Cusco*. (tesis de licenciatura). Universidad Nacional del Altiplano. Puno, Perú.
- Iaces (2018). *La importancia del desarrollo de las habilidades motoras gruesas en los niños*.
- Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

- López, V. (2018) *Los Juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años.*
- López, L. (2018). *Los Juegos Tradicionales en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en Niños y Niñas de 3,4 y 5 años.* (tesis de licenciatura). Universidad Técnica de Ambato. Ambato, Ecuador.
- López, Sh. (2021). *Juegos tradicionales para la Mejora de la Motricidad Gruesa en los Niños de 5 años del Distrito de Casma del Año 2020.* (tesis para licenciatura). Universidad los Ángeles de Chimbote. Chimbote, Perú.
- Marzo Rodríguez, I. (2013). *El juego tradicional como contenido y como herramienta didáctica en educación primaria.* 01 de mayo de 2016, de Universidad de la Rioja
- Ministerio de Educación (2016). *Programa Curricular de Nivel Inicial.* Lima: MINEDU.
- Muniáin, R. (2013). *La psicomotricidad como disciplina educativa.* México: Paraninfo S. A.
- Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E. y Villagómez, A. (2014). *Metodología de la investigación. Cuantitativa – cualitativa y redacción de las tesis.* (4ª) Bogotá.
- Parlebas, P. (2001) *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz.* Barcelona: Paidotribo.
- Pasmíño G. y Proaño H. (2009). *Desarrollo de la motricidad gruesa.* Noviembre. Recuperado de: <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/325/1/T-UTC-0315.pdf>
- Pérez, D. y Palomino, L. (2017). *Juegos Tradicionales de Persecución y el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en Niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial*

- N°92 *Reyan de los Ángeles Abancay-2017*. (tesis para optar el grado de bachiller). Abancay.
- Quincho, R. y Rojas, D. (2019). *Juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N°107-Huancavelica*. (tesis de licenciatura). Universidad Nacional de Huancavelica. Huancavelica, Perú.
- Ramos, M. y Rodríguez, M. (2017). *Incidencia de los Juegos Tradicionales en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en Niños de 4 a 5 Años. Guía Didáctica con Enfoques Metodológico para Docentes*. (tesis de licenciatura). Universidad de Guayaquil. Guayaquil.
- Saco, F. (2001) *Los Juegos Populares y Tradicionales Una propuesta de aplicación*. Junta Extremadura: Mérida
- Salvatierra, B. (2007). *Psicomotricidad del niño de 5 años y la construcción de su comprensión total del contexto social, en escolares del distrito de Paucarpata*. Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa - Perú.
- Semino, G. (2016). *Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de una institución educativa privada del distrito de Castilla-Piura*. (Tesis de licenciatura).
- Taipe, O. (2013). *El Juego Infantil Como Proceso De Socialización En Niños Y Niñas De 4 A 5 Años Del Centro Educativo Episcopal “Catedral De El Señor”. Propuesta De Una Guía De Actividades Lúdicas Para Maestras De Nivel Inicial*. Quito Ecuador
- Universidad Católica los Ángeles de Chimbote (2015). *Código de ética para la Investigación*. Chimbote: ULADECH.

- Vaca, K. (2018). *Los Juegos Tradicionales en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en los Niños del Centro Infantil Guagua Tuctiuco ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito, durante el periodo febrero-junio 2018*. (tesis de licenciatura). Instituto Tecnológico Superior Japón. Quito.
- Vallejo, M. (2017). *Los Juegos Tradicionales En El Desarrollo De La Motricidad Gruesa De Los Niños Y Niñas Del Nivel Inicial 1 En La Unidad Educativa "Federico González Suárez", Cantón Alausí Provincia De Chimborazo Período 2016*. Riobamba Ecuador.
- Vigotsky, L. (1980) *Psicología del juego*. Moscú: Mir.
- Vilema, B. (2020). *Los juegos tradicionales ecuatorianos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa Fiscal "Nueva Aurora", en la ciudad de Quito en el periodo 2018-2019* (tesis de licenciatura). Universidad Central del Ecuador.
- Wallon, H. (1988). *Psicología y educación del niño. Una comprensión dialéctica del desarrollo y la Educación Infantil*. Madrid: Visor-Mec.

Anexos

Anexo 01: Instrumento de recolección de datos

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR JUEGOS TRADICIONALES

I. Datos informativos:

Institución Educativa:

Edad: 5 años

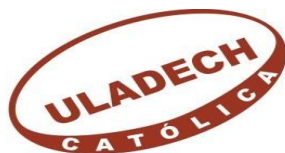
Código:

II. Orientaciones: Según la observación el investigador registrará con una x según la siguiente escala establecida.

NO= 0 SI= 1

N° Ord	Ítems	Respuesta	
		Si	No
D1: Juego de movimiento			
1	Utiliza sus extremidades superiores durante los juegos de movimientos		
2	Utiliza sus extremidades inferiores durante los juegos de movimientos		
3	Realizan movimientos en diversos espacios durante los juegos.		
4	Realizan movimientos en diversos tiempos durante los juegos.		
5	Utilizan diversos materiales estáticos durante los juegos de movimiento		
6	Utilizan diversos materiales estáticos durante los juegos de movimientos		
D2: Juego de coordinación			
7	Utiliza movimientos coordinados de sus extremidades superiores durante los juegos de coordinación		
8	Utiliza movimientos coordinados de sus extremidades inferiores durante los juegos de coordinación		
9	Utilizan diferentes espacios en el desarrollo de los juegos de coordinación		
10	Utilizan diferentes movimientos temporales en el desarrollo de los juegos de coordinación		
11	Utilizan diferentes dibujos para el desarrollo de los juegos de coordinación		
12	Utilizan diferentes materiales en el desarrollo de los juegos de coordinación		
D3: Juegos de fuerza			
13	Utiliza su cabeza y sus músculos cuando realizan los juegos de fuerza		
14	Realizan movimientos de los músculos de las extremidades superiores durante los juegos de fuerza		

15	Realizan movimientos de los músculos de las extremidades inferiores durante los juegos de fuerza		
16	Contraen sus diversos músculos en el desarrollo de los juegos de fuerza		
17	Realiza movimientos que implican la elasticidad en los juegos de fuerza		
18	Realiza movimientos que implican la rigidez en los juegos de fuerza		



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR CREATIVIDAD

I. Datos informativos:

Institución Educativa:

Edad: 5 años

Código:

II. Orientaciones: Según la observación el investigador registrará con una x según la siguiente escala establecida.

N°	ÍTEMS	Nunca	A veces	Siempre
	Dimensión: Originalidad			
01	Sugiere ideas para realizar diferentes juegos.			
02	Crea situaciones de juegos nuevas innovadoras.			
03	Encuentra soluciones distintas para un mismo problema.			
	Dimensión: Abstracción			
07	Al realizar un juego complementa con nuevas ideas.			
08	Al observar objetos crea nuevos juegos.			
10	Crea juegos ingeniosos e imaginativos.			
	Dimensión: Elaboración			
12	Cuando crea juegos con objetos nuevos lo hace en secuencia.			
13	Las ideas que tiene procura ejecutarlos.			
14	Añade elementos para mejorar su juego.			

Anexo 04: Consentimiento informado

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR
EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN**

(PADRES)

(Ciencias de la Salud)

Investigador (a): **Julia Daza**

Nolasco Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Juegos De Ajedrez
Para Desarrollar Inteligencia Lógico Matemática

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

.....
...

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

Se aplicara

pre tes Se

aplicara

.....

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.....sin caso no aporta sus

Beneficios:

.....
.....

ANEXO: Evidencias

