



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

JUEGOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA  
DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN  
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
INICIAL N° 668 DEL DISTRITO DE PAMPA  
HERMOSA-2019

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN  
EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA

Br. ROBLES PEREZ, SILVIA ROSARIO

CÓDIGO ORCID: 0000.0002-1316-7550

ASESOR

Dr. SALOME CONDORI, EUGENIO

CÓDIGO ORCID: 0000-0001-6920-6662

SATIPO-PERÚ

2019

## **2. Equipo de trabajo**

### **AUTOR**

ROBLES PEREZ, SILVIA ROSARIO

ORCID: 0000.0002-1316-7550

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

### **ASESOR**

DR. SALOME CONDORI, EUGENIO

ORCID:0000-0001-6920-6662

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de pedagogía y  
humanidades, Escuela Profesional de Educación, Satipo, Perú

### **JURADO**

CASTILLO MENDOZA, HELSIDES LEANDRO

ORCID: 0000-0001-8366-5507

HUAMANLAZO CHAUPIN, JOHN WATTNER

ORCID: 0000-0001-5390-2794

CUNYAS BORJA, LUIS ALBERTO

ORCID: 0000-0002-1082-6258

### 3. Hoja de firma del jurado

---

Dr. CASTILLO MENDOZA, HELSIDES LEANDRO  
PRESIDENTE

---

Mgtr. HUAMANLAZO CHAUPIN, JOHN WATTNER  
SECRETARIO

---

Mgtr. CUNYAS BORJA, LUIS ALBERTO  
MIEMBRO

#### **4. Hoja de agradecimiento**

Agradezco a Dios, a mis padres, a la institución por brindarnos la oportunidad de estudiar y progresar como profesional de la educación y brindar a nuestros estudiantes un mejor aprendizaje para el desarrollo del país en el campo tecnológico y científico.

La autora

## **Dedicatoria**

Dedico el presente trabajo de investigación a mi familia, principalmente a mis padres, a mi esposo, a mis hijos, a mi señor asesor por orientarnos de una manera didáctica y comprensible todo el trabajo, asimismo dedico a todas las personas quienes me apoyaron durante los años de estudio y así lograr mis metas trazadas.

La autora

## 5. Resumen y abstract

La falta de una estrategia adecuada para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes dado a luz la presente investigación: Juegos como estrategia didáctica para desarrollar la creatividad en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito de Pampa Hermosa-2019 la investigación fue de tipo aplicada. Los métodos empleados fueron: el método científico, y estadístico. El diseño fue el pre-experimental con dos variables de estudio que es variable independiente y variable dependiente. La población estuvo conformada 25 estudiantes entre damas y varones dela institución educativa inicial N° 668 del distrito de Pampa Hermosa-2019, En las técnicas de procesamiento y análisis de datos se utilizó la estadísticade T de Student se halló usando paquete estadístico SPSSversión 23 En relación al objetivo general que es Determinar la influencia que existe de juego en la creatividad en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019

Teniendo en consideración que la significancia utilizada para la investigación o  $\alpha$  fue de 0.05. se puede observar que el P-valor es menor que el  $\alpha$  por tanto se rechaza la hipótesis nula y con un 95% de confianza podemos afirmar que se mostró la media de los puntajes alcanzados por los educandos en el pre-test y el post-test. Se tuvo un incremento de 15 puntos en el promedio ponderado de los educandos, logrando determinar que la influencia que ejercen los juegos en la creatividad es de un 57.7%

*Palabras claves: Juegos de reglas, juegos movimiento, juegos verbales actividad reproductora, actividad de estudio y enfoque histórico cultural.*

## Abstract

The lack of an adequate strategy for the development of creativity in students has given birth to this research: Games as a didactic strategy to develop creativity in students of the Initial Educational Institution No. 668 of the Pampa Hermosa-2019 district research. It was applied type. The methods used were: the scientific method, and statistical. The design was pre-experimental with two study variables that are independent and dependent variables. The population was made up of 25 students between men and women of the initial educational institution No. 668 of the Pampa Hermosa district - 2019, in the data processing and analysis techniques T statistic was used using statistical package SPSS version 23. In relation to the general objective of determining the influence of creativity on students in students of the Initial Educational Institution No. 668 of the Pampa Hermosa-2019 district.

Considering that the significance used for the investigation or  $\alpha$  was 0.05. it can be observed that the P-value is lower than the  $\alpha$  therefore the null hypothesis is rejected and with 95% confidence we can affirm that the average of the scores reached by the students in the pre-test and post-test was shown test. There was an increase of 15 points in the weighted average of the students, managing to determine that the influence exerted by the games on creativity is 57.7%.

*Keywords: Games, creativity. reproductive activity, study activity and cultural historical approach.*

## 6. Contenido

1. Título de la tesis.....	i
3. Hoja de firma del jurado .....	iii
4. Hoja de agradecimiento .....	iv
5. Resumen y abstract .....	vi
6. Contenido .....	viii
7. Índice de gráficos y tablas .....	x
I. Introducción.....	12
II. Revisión de la literatura .....	15
2.1. Antecedentes internacionales .....	15
2.2. Antecedentes a nivel nacional .....	18
2.3. Bases teóricas .....	23
2.3.1. Bases teóricas de juego .....	23
2.3.2. Bases teóricas de creatividad.....	25
2.3.3. Bases teóricas de aprendizaje.....	27
2.4. Justificación de la investigación .....	28
III. Hipótesis .....	31
3.1. Hipótesis general.....	31
3.2. Hipótesis específicas .....	31
IV. Metodología .....	32
4.1. Diseño de la investigación.....	32
4.2. Población y muestra .....	33
b. Muestra.....	33
4.3. Definición y operacionalización de las variables de juego y creatividad en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 distrito de Pampa Hermosa-2019. 36	
4.4. Técnicas e instrumentos.....	38
4.4.1. Técnicas.....	38
4.4.2. Instrumentos .....	38
4.5. Plan de análisis .....	42
4.6. Matriz de consistencia de juego y creatividad en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito de Pampa Hermosa-2019.....	43
4.7. Principios éticos.....	45
V. Resultados .....	47



5.1.	Resultado .....	47
5.2.	Análisis de resultado .....	67
VI.	Conclusiones y recomendaciones .....	74
6.1.	Conclusiones .....	74
6.2.	Recomendaciones .....	76
VII.	Referencias bibliográficas .....	77
ANEXOS .....		83

**II .-NOMBRE DEL PROYECTO : “JUEGOS COMO ESTRATEGIAS DIDACTICAS Y CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N°668 DEL DISTRITO DE PAMPA HERMOSA-2019” ..... ¡Error! Marcador no definido.**

**VII.- DESARROLLO PREPLANIFICACIÓN DEL PROYECTO: ..... ¡Error! Marcador no definido.**

## 7. Índice de gráficos y tablas

GRAFICO N° 01: Dimensión actividad reproductora antes y posterior a la aplicación de la estrategia didáctica del juego-----	48
GRAFICO N° 02:Dimensión actividad de estudio antes y posterior a la aplicación de la estrategia didáctica del juego-----	50
GRAFICO N° 03:Dimensión enfoque histórico cultural antes y posterior a la aplicación de la estrategia didáctica del juego-----	51
GRAFICO N° 04 Variable creatividad antes y posterior a la aplicación de la estrategia didáctica del juego-----	54

## Índice de tablas

TABLA N° 01: Población la Institución Educativa N°668 del distrito de Pampa Hermosa -2019 -----	44
TABLA N° 02: Muestra la Institución Educativa N°668 del distrito de Pampa Hermosa -2019 -----	45
TABLA N° 03: Dimensión actividad reproductora antes y posterior a la aplicación de la estrategia didáctica del juego-----	47
TABLA N° 04: Dimensión actividad de estudio antes y posterior a la aplicación de la estrategia didáctica del juego-----	49
TABLA N° 05: Dimensión enfoque histórico cultural antes y posterior a la aplicación de la estrategia didáctica del juego-----	51
TABLA N° 06: Variable creatividad antes y posterior a la aplicación de la estrategia didáctica del juego-----	53

## **I. Introducción**

Una investigación científica nace de las ideas luego el interés por solucionar un problema según (Pino, R. 2010) Son muy importantísimos dentro del campo de la investigación, así nace la idea de que los estudiantes deben ser creativos en el nivel de inicial. Es una necesidad del desarrollo de una estrategia adecuada para el logro de la creatividad se tiene en cuenta la línea de investigadora encaminados por la entidad superior de enseñanza Universidad ULADECH que exclusivamente tiene la preocupación de elevar la calidad educativa a nivel nacional buscando el más alto rendimiento académico que deben obtener cada estudiante.

Todas las necesidades que mantiene el hombre a su alrededor y que sirven para satisfacer sus requerimientos ya sea en el campo de la vestimenta, de la tecnología, son nacidas por la creatividad del ser viviente, por esta razón fue importante que en el nivel de inicial se inició con la aplicación de los diferentes tipos de juego porque se consideró que a la edad que tienen los estudiantes se tuvo que intensificar para desarrollar la creatividad en pequeñas cosas como por ejemplo el formar imágenes que ellos nunca hayan visto con el pegado de papeles llamado en términos pedagógicos la técnica del collage a fin de que sus pequeñas manos y su pensamiento creativo tenga una relevancia.

Los aportes a las diferentes instituciones educativas a los maestros a los padres de familia son desarrollar la creatividad por medio de los diferentes juegos tanto como juegos que eleven la capacidad imaginativa,

juegos que permitan al estudiante desarrollar la creatividad dentro de la capacidad emocional integral estable.

Tomando en cuenta que la población fue el todo de los estudiantes de la institución educativa se logró seleccionar la muestra a través de una forma de lograr la muestra como es muestreo a criterio de propio investigador manteniendo sus particularidades de la población a fin de que estos brinden lo necesario dentro de la investigación.

Logrando el trabajo con los objetivos planteados: Determinar la influencia que existe de juego en la creatividad en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019 seguidamente señalando los objetivos específicos que son los siguientes:

Determinar la influencia que existe de juego en la actividad reproductora en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019

Determinar la influencia que existe de juego en actividad de estudio en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019.

Determinar la influencia que existe de juego en el enfoque histórico cultural en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019.

La labor de exploración tuvo una justificación por ser relevante y pertinente en que los niños de la comunidad viven una vida no relacionada con otros niños como en las grandes urbes, no relacionada

con el mundo moderno ni con las ciudades llenas de una selva de cemento por lo tanto no tienen la idea de qué cosas vienen modificándose y no tienen una pista de creatividad todo esto fueron los ingredientes para llevar a cabo la investigación científica, justificándose de la misma manera porque los niños tuvieron un común de ser niños humildes calladitos, cohibidos. Por lo que se resolvió el problema descubierto en la fase exploratoria de la investigación con los diferentes tipos de juegos aplicados o desarrollados dentro de las sesiones aplicadas a los escolares en la fase de la evaluación y resolución del problema planteado en la investigación.

Los beneficiarios de la investigación científica fueron principalmente los estudiantes incluido los progenitores que están directamente ligados con sus vástagos también los integrantes de la comunidad en general, asimismo se desarrolló toda la exploración científica con lo planteado por todos los metodólogos que coinciden que para llevar a cabo una labor científica es necesaria la utilización de los pasos correctos de una investigación científica lo cual es la principal herramienta para desarrollar los resultados dentro de la búsqueda de solución a los problemas planteados en desarrollar la investigación.

De la misma manera la investigación se ejecutó en una población de 25 educandos y muestra a 16 estudiantes de los 4-5 años del mismo centro educativo N° 668 del distrito de Pampa Hermosa-2019.

## II. Revisión de la literatura

En la presente investigación se desarrolló los siguientes antecedentes como son: Internacionales, nacionales

### 2.1. Antecedentes internacionales

Taipe (2013) en su tesis *El juego infantil como proceso de socialización en niños y niñas de 4 a 5 años del Centro Episcopal Catedral de el Señor. Propuesta de una guía de actividades lúdicas para maestras de nivel inicial. Realizado en la Universidad Central del Ecuador del país de Ecuador.* Para la obtener el título de Licenciada en Ciencias de la Educación en Parvularia. Quién planteo el siguiente objetivo general: Establecer la influencia del juego infantil en el proceso de socialización de los niños y niñas de primer grado de Educación general básica del Centro Educativo Episcopal Catedral del señor de la Ciudad de Quito, durante el año lectivo 2011-2012.

El tipo de investigación fue cualitativo de nivel descriptivo, considero una población y muestra 25 escolares y 1 docente del Centro Educativo Catedral del Señor. La técnica utilizada fue la observación y el instrumento para recojo de datos lista de cotejo, encuesta. La tesista llego a las siguientes conclusiones: El juego infantil como estrategia de aprendizaje favoreció el proceso de socialización en los escolares. El juego infantil fortaleció y estimuló el proceso de socialización en los escolares. El desarrollo emocional, cognitivo se ve estimulado, fortalecido con los juegos infantiles.

Chamorro (2016) en su tesis *La lúdica en el desarrollo de la pre - matemática de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad de la Unidad Educativa Réplica "24 de Mayo" Quito, año lectivo 2014*. Realizado en la Universidad Central del Ecuador, del país del Ecuador. Para obtener el Título de Licenciada en Ciencias de la Educación mención profesora Parvularia en Preescolar. Quién Planteo el siguiente objetivo general: Determinar cómo contribuye la lúdica en el desarrollo de la pre-matemática en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad de la Unidad Educativa Réplica 24 de Mayo año lectivo 2014. El tipo de investigación fue cualitativo de nivel descriptivo, considero una población de 101 personas, donde 97 son escolares de 4 y 5 años, 4 docentes de la Unidad Educativa 24 de Mayo.

La técnica utilizada fue la observación, encuesta y el instrumento para recoger datos lista de cotejo, cuestionario. La tesista llegó a las siguientes conclusiones: Las actividades lúdicas favorecieron el desarrollo cognitivo de los escolares. Las diversas actividades lúdicas favorecieron el desarrollo de habilidades relacionadas a las matemáticas. Los juegos con actividades de manipulación de objetos ayudaron a la experimentación y nociones de lógico matemático.

Bravo, Muñoz Y Pacheco (2014) en su tesis *El juego de rol como reforzamiento de normas de convivencia: Una experiencia en el aula con niños de 5 a 6 años en el Colegio San Luis Beltrán*. Realizado en la Universidad Andrés Bello de Chile. Para optar el título de Educadora de Párvulos y el Grado Académico de Licenciada en Educación. Quienes



plantearon el siguiente objetivo general: Describir la influencia que tiene el juego de rol como reforzamiento de normas de convivencia: Una experiencia en el aula con niños de 5 a 6 años en el colegio San Luis Beltrán de la comuna de Pudahuel. El tipo de investigación fue cualitativa - cuantitativa con diseño pre experimental, considero una población 29 estudiantes de 5 a 6 años de edad del colegio San Luis Beltrán de la comuna de Pudahuel. La técnica utilizada fue la observación y el instrumento cuaderno de campo, escala de apreciación. Las tesis llegaron a las conclusiones siguientes: El juego de roles favoreció el reforzamiento de las normas de convivencia en el aula. El juego de roles permitió el desarrollo socio afectivo de los escolares. El juego de roles permitió el respeto entre compañeros y la interiorización de normas por los escolares.

Moreno y Pallo (2017) en su tesis *El Juego de roles sociales en Educación Inicial*. Realizado en la Universidad Técnica de Cotopaxi, Latacunga del Ecuador. Para optar el Título de Licenciada en Ciencias de la Educación mención Parvularia. Quienes plantearon el siguiente objetivo general: Determinar la importancia de los juegos de roles sociales para establecer sus beneficios en Educación Inicial. El tipo de investigación fue cualitativa- cuantitativa de nivel descriptivo, considero una población de estudio docentes y padres de familia de la Institución Educativa Manuel Gonzalo Albán. La técnica fue la observación, encuesta el instrumento para recoger datos cuestionario. Las tesis llegaron a las siguientes conclusiones: El juego de roles sociales aporta

grandes beneficios en el proceso de socialización, convivencia en los escolares, donde el 100% de las maestras corroboran.

Leyva, (2011), en su tesis titulada “*Juego libre como estrategia didáctica en la educación infantil*” para obtener el grado de licenciado en pedagogía infantil Pontificia Universidad Javeriana Bogotá Colombia. Trabajando en una población de cada país como por ejemplo Alemania, España, India Perú, etc. en niños con una muestra de niños de 2,3, 4, y 5 años para el trabajo de investigación utilizando los instrumentos para el recojo de datos la ficha de observación donde se aplicó en cada país respondiendo al trabajo muy bien los colaboradores de cada país. Llegando a la conclusión: que el juego provee al niño de un contexto dentro del cual puede ejercitar no solo las funciones cognitivas con las que ya cuenta, sino también crear estructuras cognitivas nuevas. La enseñanza y el juego promueven el aprendizaje infantil al implicar una expansión de la zona de desarrollo infantil del niño. El juego contextualiza a la enseñanza y facilita en los niños el aprendizaje y los contenidos que se necesitan para jugar el juego

## **2.2. Antecedentes a nivel nacional**

Torres (2016) en su tesis *Dramatizaciones para mejorar la creatividad en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 80915-El Pallar- Huamachuco- Sánchez Carrión 2016*. Realizado en la Universidad Nacional de Trujillo del Perú. Para obtener el título de segunda especialidad en Educación Inicial de Educación básica Regular. Quién planteo el siguiente objetivo general: Mejorar la creatividad

mediante la dramatización en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 80915-El Pallar- Huamachuco- Sánchez Carrión. El tipo de investigación fue cualitativo de nivel investigación- acción, considero una población y muestra 12 estudiantes de 3 años de edad de la Institución Educativa N° 80915-El Pallar. La técnica utilizada fue la observación y el instrumento para recoger datos Test, guía de observación y cuaderno de campo. La tesista llegó a las siguientes conclusiones: La dramatización favoreció la creatividad en los educandos. En relación a la dimensión flexibilidad mejoró de manera significativa a través de la dramatización. La dramatización favoreció la mejora de la fluidez en el 100% de los escolares logrando el nivel de proceso.

Nassr (2017) en su tesis *El desarrollo de la autonomía a través del juego - trabajo en los niños de 4 años de edad de una Institución Educativa particular del distrito de Castilla, Piura*. Realizado en la Universidad de Piura del Perú. Para obtener el título de Licenciado en Educación Inicial. Quién planteó el siguiente objetivo general: Diagnosticar el desarrollo de la autonomía a través de la estrategia juego - trabajo en los niños de 4 años de edad de una Institución Educativa particular del distrito de Castilla, Piura. El tipo de investigación fue cualitativo de nivel descriptivo, considero una población de 30 estudiantes de 4 años de edad de la Institución Educativa particular del distrito de Castilla y la muestra de estudio 15 estudiantes de la misma Institución Educativa. La técnica utilizada fue la observación y el instrumento para recoger datos lista de

cotejo. La tesista llegó a las siguientes conclusiones: El juego-trabajo como estrategia de aprendizaje favoreció la adquisición de autonomía donde el 68.9% consiguieron el nivel de logro. La estrategia juego-trabajo en los sectores de ciencias contribuyó de manera significativa en el desarrollo de autonomía en conocimientos científicos en los escolares. El juego de construcción favorece en los escolares reflejar la realidad y el desarrollo de la autonomía.

Cuba, Palpa (2015) en su tesis *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E. P. de la localidad de Santa Clara*. Realizado en la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle del Perú. Para optar el título profesional de Licenciado en Educación Especialidad Educación Inicial. Quienes plantearon el siguiente objetivo general: Determinar si existe relación entre el juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Integral Particular de la localidad de Santa Clara. El tipo de investigación fue cuantitativo de nivel pre-experimental, considero una población de 100 escolares de 5 años de edad de las Instituciones Educativas: Santa Rosita 20 estudiantes, Los Alcanfores 20 escolares, Cesar vallejo 20 estudiantes, Virgen del Carmen 20 escolares y Hapines 20 escolares y la muestra de estudio fue 60 escolares de las Instituciones Educativas Santa Rosita, los Alcanfores y César Vallejo. La técnica utilizada fue la observación y el instrumento para recoger datos lista de cotejo. Las tesis llegaron a las principales conclusiones: Los juegos en el sector

hogar favoreció el desarrollo de la creatividad en los escolares. El juego libre permitió una mejor socialización en los escolares.

Arce, Saldaña (2014) en su tesis *Influencia del juego de construcción en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E. N° 252 “Niño Jesús” de Trujillo en el año 2013*. Realizado en la Universidad Nacional de Trujillo del Perú. Para optar el título de Licenciada en Educación Inicial, Quienes plantearon el siguiente objetivo general: Determinar la influencia que ejerce el juego de construcción en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E. N° 252 “Niño Jesús” de Trujillo en el 2013. El tipo de investigación fue cuantitativo con diseño experimental, considero una población y muestra 14 estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 252 Niño Jesús. La técnica fue la observación y el instrumento de recojo de datos Test de Torrance. Las tesis llegaron a las siguientes conclusiones: El 86.90% de los escolares logro mejorar su creatividad en aspectos de originalidad, complejidad a través de los juegos de construcción. Los juegos en el sector de construcción favoreció el desarrollo creativo y potenciar sus habilidades en los educandos. Coexiste una influencia de los juegos de construcción en el desarrollo de la creatividad permitiéndole su desarrollo en los escolares.

Iparraguirre (2013) en su tesis *Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I. E. N° 326 Santa, año 2012*. Realizado en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote del

Perú. Para optar el título Profesional de Licenciada en Educación Inicial. Quién planteo el siguiente el objetivo general: Determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, utilizando materiales concretos mejora la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la Institución. Educativa. N° 326 Santa, año 2012. El tipo de investigación fue cuantitativo con diseño pre experimental, considero una población y muestra de estudio 31 estudiantes de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 326 Santa, Chimbote. La técnica fue la observación y el instrumento de recojo de datos lista de cotejo. La tesista llego a las siguientes conclusiones: Los juegos lúdicos favoreció la motricidad fina en los escolares logrando el nivel previsto. A través de las actividades lúdicas se mejoró la motricidad fina de los escolares en estudio.

Ríos (2016) en su tesis *Aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres para desarrollo la expresión oral en el área de comunicación en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Santa Rosa del distrito de Callería – Ucayali, 2016*. Realizado en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote del Perú, para optar el título de Licenciada en Educación Inicial, Quién planteo el siguiente objetivo general: Determinar si la aplicación de juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres desarrolla la expresión oral en el área de comunicación en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Santa Rosa del distrito de Callería – Ucayali, 2016, El tipo de investigación fue cuantitativo con diseño pre experimental, considero una población y muestra 7 estudiantes de 5 años de la Institución Educativa

Inicial Santa Rosa del distrito de Callería– Ucayali. La técnica fue la observación y el instrumento de recojo de datos es prueba de pre test y post test, lista de cotejo. La tesista llego a las siguientes conclusiones: El 75% de los escolares lograron ubicarse en el nivel A en expresión oral a través del uso de títeres como estrategia didáctica. Los escolares en el área de comunicación lograron mejoras significativas en expresión oral logrando el nivel previsto. Los juegos de roles permitieron la socialización de los escolares y un trabajo cooperativo.

## **2.3. Bases teóricas**

### **2.3.1. Bases teóricas de juego**

Perú Ministerio de Educación (2008) afirma:

En el DCN que el juego es por excelencia una forma natural de aprender tiene la cercanía del mundo y logra su aprendizaje en forma continua tienen una gran cantidad de juegos de roles con capacidad imitativa con experiencia física y verbales para usar los recursos. (p.60)

Colombia Ministerio de Educación (2014) afirma:

Es el momento que se privilegiado para descubrir, crear e imaginar, es una experiencia creadora, es la forma básica de la vida, es un reflejo de la cultura y la sociedad, es una forma de formación del mundo y formación cultural al niño le permite identificarse, experimentar y descubrir sus capacidades y limitaciones, también permite movilizar estructuras de pensamiento a partir de ellas observan e investiga. (p.20)

Leyva, (2011),

Cita a Rousseau (1762) dice que el juego es el modo de expresión del niño pequeño y su felicidad. Es autor regulador de su conducta y ejercicio de su libertad. Es importante reconocer que el juego es la herramienta con la que los docentes se valen para intervenir en el aula, pero para los niños y las niñas, es la forma de disfrutar y gozar lo placentero de su vida. Además, el juego es la manifestación más importante de los niños y las niñas, es su manera natural de aprender, de representar su mundo y de comunicarse con su entorno, manifestando sus deseos, fantasías y emociones. (p.30)

Gabas, (1990) afirma:

El libre juego a una comprensión en general, el estado de un libre juego da las facultades de conocerlo en una representación mediante la cual se nos da un objeto, tiene que poderse comunicar universalmente el libre juego de facultades es fruto de aquella disposición subjetiva que se requiere para el conocimiento. La disposición de las facultades agrada como subjetiva, y justamente como subjetiva es la condición del conocimiento objetivo. Lo epistémico sólo es posible dentro de la esfera del libre juego estético. ¿Es el conocimiento solamente una parcela de lo bello? También el conocimiento es un juego



En caso negativo, ¿qué distinción hay entre el juego y el conocimiento? ¿Quién juega el juego? ¿Qué es el sujeto más allá del jugar? (p.46)

### **2.3.2. Bases teóricas de creatividad.**

Paredes (s.f.)

El imaginarse, pensando suponiendo, meditando, contemplando, luego viene el concepto, la idea de querer inventar algo, también es la gran capacidad de ver cosas nuevas yendo más allá de los análisis de una dificultad poner algo que no existe por medio de la imaginación teniendo resultados positivos, también se llama creatividad al proceso que incluya oportunidades para utilizar la imaginación experimentación y acción.

Estrategias cuyo propósito es desarrollar la creatividad y la productividad

Todas las personas la tienen la creatividad inmersa en su ser en un grado alto a lo que se cree.

Cuando se trata de creatividad e inventiva, lo emocional y no racional es tan importante como lo intelectual y lo racional.

Los elementos emocionales y no racionales pueden enriquecerse metódicamente por medio del entrenamiento.

Muchas de los mejores inventos nacen cuando no se está pensando conscientemente en el problema que se tiene entre manos. La inspiración surge durante un período de "incubación", como cuando

un hombre está manejando camino al trabajo o regando su jardín o jugando. (párr. 4-5)

Csikszentmihalyi (1998)

La creatividad es importante y vital para el ser humano. Por un lado, defiende que la gran mayoría de las cosas o ideas que son interesantes, importantes y humanas son el resultado de la creatividad y que, debido a esto, sin ella no hubiésemos podido evolucionar hasta el día de hoy. Por otro lado, habla del gozo que el ser humano siente con el esfuerzo creativo, es decir, la propia vitalidad que proporciona el crear, el saber que sacamos partido a nuestra propia vida, dándole incluso sentido a la misma, llegando a comparar la creatividad, con el sexo, la música, etc.

Ruiz (2017)

La creatividad centrándonos en aquellas más relevantes y clarificadoras, ya que no son pocas las que este constructo ha tenido en estos últimos sesenta años casi tantas como autores se han ocupado de su estudio. Ya cita a (Welsh1975) señalaba más de cien definiciones distintas, sobre todo debido al incremento de investigaciones desde 1950 y al sensible interés por el estudio de la creatividad.

Popularmente se define la creatividad como la capacidad de crear, sobre todo, en el contexto artístico. La creatividad se entiendo como una habilidad innata de los artistas, ya sean estos pintores, poetas, cineastas, Esta concepción, con la que cualquier persona de

la calle respondería al preguntársele por la creatividad, supone quedarse sólo en la capa más superficial del propio concepto. La creatividad es más grande que de crear. (p. 38)

### **2.3.3. Bases teóricas de aprendizaje**

Araujo (2010)

Cita a (Lev Vigotsky) donde plantea su modelo de aprendizaje sociocultural donde concibe al hombre más social que biológico por lo tanto es el medio en el cual se desarrolla, Considera el aprendizaje como uno de los mecanismos fundamentales del desarrollo. La mejor enseñanza es la que se adelanta al desarrollo. La interacción social se convierte en el motor del desarrollo, introduce el concepto de 'zona de desarrollo próximo' que es la distancia entre el nivel real de desarrollo y el nivel de desarrollo potencial. Para determinar este concepto hay que tener presentes dos aspectos: la importancia del contexto social y la capacidad de imitación. Aprendizaje y desarrollo son dos procesos que interactúan. El aprendizaje escolar ha de ser congruente con el nivel de desarrollo del niño. El aprendizaje se produce más fácilmente en situaciones colectivas. La interacción con los padres facilita el aprendizaje.

Cita a (David Paul Ausubel) donde considera que el aprendizaje por descubrimiento no debe presentarse como opuesto al aprendizaje que resulta de una exposición Así el aprendizaje escolar puede darse por recepción o por descubrimiento, como

estrategia de enseñanza, y puede lograr en el alumno aprendizaje de calidad llamado por Ausubel significativos, el aprendizaje por descubrimiento garantiza actividades cognoscitivas cita también a (Brunner) donde especifica en su teoría que el aprendizaje es radicalmente social, son las interacciones con los adultos las que constituyen la clave que explicaría la adquisición del lenguaje. El individuo aprende las habilidades sociales necesarias para la comunicación aún antes de que exista lenguaje, un cambio más o menos permanente de la conducta que se produce como resultado de la práctica. (p. pp.123, 197, 204)

#### **2.4.Justificación de la investigación**

Se da inicio a la presente investigación científica porque en el DCN (2008) se habla de que el estudiante debe ser creativo e innovador que busque soluciones alternativas de solución a los problemas de su vida, en tal sentido el maestro debe ser más creativo.

Los maestros del nivel inicial encontramos una infinidad de problemas en niño de este nivel a la propuesta del Ministerio de Educación en el PEN en el segundo objetivo estratégico donde plantea estudiantes e instituciones educativas que logran aprendizajes pertinentes de calidad. Es la razón principal de elaborar la presente investigación para dar solución al problema de que hay deficiencias en preparar al estudiante a ser creativos.

Por lo que, el presente trabajo de investigación se desarrollará porque es conveniente dar solución al problema de la creatividad de los

seres humanos empezando desde el nivel inicial donde trascenderá a la sociedad por su relevancia de formar creativos a los estudiantes.

A raíz de la deficiencia nos pone en alerta y la idea de realizar y diseñar una estrategia adecuada que corresponde a la didáctica, mediante el cual se pretende acercarse más al estudiantado con el objetivo de resolver el problema encontrado en los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito de Pampa Hermosa-2019 el estudio aportará conocimientos a los futuros investigadores y estará desarrollado para apoyar a cualquier teoría que se puede trabajar, tal es así, que se puede conocer el comportamiento de una de las dos variables; en tal caso, el efecto del juego para el logro de la creatividad

Que los investigadores hagan otras investigaciones a fin de entregar a los maestros y padres de familia estrategias precisas para desarrollar la creatividad a lo que estamos tratando en la presente investigación

Por este motivo, se considera que el uso de la estrategia de los juegos es una fuente y un medio de aprendizaje fundamental en el desarrollo de los estudiantes en cuanto a la creatividad, porque se considera que es un medio poderoso de desarrollo de las capacidades para desarrolla la creatividad de manera voluntaria, además que el Ministerio de Educación en el DCN (2008) afirma, que el estudiante debe ser creativo innovador buscar soluciones alternativas y estrategias

originales a los retos de su existencia indicándole hacia el bien común e individual en un marco de libertad.

Con los resultados se conocerá realmente si la estrategia a utilizar tendrá los resultados esperados planteados en la hipótesis, se fortalecerá a través de situaciones en que los estudiantes en este caso los niños jueguen y cuanto más jueguen tendrá la oportunidad de un mejor desarrollo de su creatividad.

Para ello, el docente debe favorecer con el uso de mejores estrategias en la enseñanza para desarrollar su creatividad del estudiante a partir de situaciones reales que le permitan comprender el significado de los beneficios que tendrá el juego en el desarrollo de su creatividad y su utilidad servirá en la vida real que le espera.

### **III.Hipótesis**

#### 3.1. Hipótesis general

Existe una influencia directa de juego en la creatividad en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019

#### 3.2. Hipótesis específicas

Existe una influencia directa de juego en la actividad reproductora en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019

Existe una influencia directa de juego en la actividad de estudio en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019

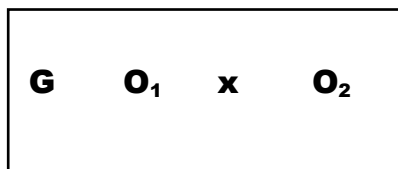
Existe de juego en el enfoque histórico cultural en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019

## IV. Metodología

En el presente trabajo de investigación el método general empleado es el método científico, Al respecto Niño, V. M. (2011) P.26 afirma: es el conjunto de procedimientos racionales y sistemáticos encaminados a hallar solución a un problema y, finalmente, verificar o demostrar la verdad de un conocimiento. Estos procedimientos implican la aplicación de técnicas e instrumentos, válidos y confiables, según el tipo de investigación y la ciencia o ciencias, como se explicará varias páginas adelante.

### 4.1. Diseño de la investigación

En el presente trabajo se utilizó el diseño de investigación Pre-experimental Abanto, (2015, p.38) al respecto manifiesta que examina la relación o asociación existente entre dos o más variables, en la misma unidad de investigación o sujetos de estudio.



DONDE

G = Grupo de estudio.

O<sub>1</sub> = Medición del pre- test

O<sub>2</sub> = Medición del pos-test.

X = Aplicación o manipulación de la variable independiente



## 4.2. Población y muestra

### a. Población

En el trabajo de investigación científico el total de la población es de 25 estudiantes entre damas y varones de 3-4-5 años de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito de Pampa Hermosa-2019 Al respecto del población Gonzales, et al. (2014) P. 164. Cita a Levin (1979) afirma que la población o universo es el conjunto de individuos que comparten por lo menos una característica, sea una ciudadanía común la matrícula de una misma Institución Educativa, universidad o similares.

**Tabla 1: población de la I.E. 668 del distrito de Pampa Hermosa -2019**

NIÑOS	SEXO		N° DE ESTUDIANTES
	H	M	
NIÑOS DE 3 AÑOS	7	2	9
NIÑOS DE 4 AÑOS	3	3	6
NIÑOS DE 5 AÑOS	5	5	10
Total de estudiantes			25

Fuente: Actas de la I.E.

### b. Muestra

Trabajando en la presente investigación se tomó como muestra a 16 estudiantes de los 4-5 años de la misma I.E. 668 del distrito de Pampa Hermosa -2019 Al respecto Abanto, W. (2015) p.45 afirma: Una muestra es adecuada cuando está compuesta por un número de elementos

suficientes para garantizar la existencia de las mismas características del universo. Para lograr dicho propósito, se puede acudir a fórmulas estadísticas siempre que sea de tipo probabilístico; pero si los grupos ya están definidos es de tipo no probabilístico.

**Tabla 2: Muestra de la I.E. N° 668 del distrito de Pampa Hermosa -2019**

NIÑOS	SEXO		N° DE ESTUDIANTES
	M	F	
NIÑOS DE 4 AÑOS	3	3	6
NIÑOS DE 5 AÑOS	5	5	10
Total de estudiantes			16

#### **1.1.1. Criterio de inclusión y exclusión de la muestra.**

Inclusión de la muestra: Los 16 estudiantes de la muestra de la Institución Educativa Inicial N° 668 del Distrito de Pampa Hermosa 2019 fueron incluidos en la investigación, ya que ello nos va permitir obtener mejores resultados por las características propias que tiene cada estudiante, todo ello nos dará como resultado tener una investigación que responda las necesidades educativas de los estudiantes y que ellos se desarrollen las habilidades de ser creativos a consolidar la salud emocional de sus niños utilizando como estrategias en la enseñanza para desarrollar su creatividad del estudiante.

### **1.1.2. Criterio de inclusión y exclusión de la muestra.**

Exclusión de la muestra: ningún estudiante de muestra de la Institución Educativa Inicial N° 668 del Distrito de Pampa Hermosa 2019. no fueron excluidos ningún alumno de mi muestra ya que todos participaron activamente porque a mayor cantidad de la muestra nos va permitir obtener mejores resultados en la investigación.

**4.3. Definición y operacionalización de las variables de juego y creatividad en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 distrito de Pampa Hermosa-2019.**

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
<b>JUEGO</b>	Es el momento que se privilegiado para descubrir, crear e imaginar, es una experiencia creadora, es la forma básica de la vida, es un reflejo de la cultura y la sociedad, es una forma de formación del mundo y formación cultural al niño le permite identificarse, experimentar y descubrir sus capacidades y limitaciones, también permite movilizar estructuras de pensamiento a partir de ellas observan e investiga. Ministerio de Educación Colombia (2014) p.20	<p>Se desarrollará las reglas de juego para respetar comprender conlleva a establecer relaciones reciprocas y cooperación ejemplo saltar sin separar los pies con orientación de su maestra en el salón de clase por acuerdo con el grupo.</p> <p>Se realizará los ejercicios y destrezas motoras como correr, saltar, balanceo, rodamiento, y otros. Con apoyo de sus padres en el campo de deportes en la Institución Educativa</p> <p>Se desarrollará el lenguaje como las adivinanzas, los trabalenguas, rimas con apoyo de su maestra y padres de familia el uso de libros internet, y materiales de la Institución Educativa.</p>		<p><b>Establece</b> las reglas para respetar comprender conlleva a establecer relaciones reciprocas y cooperación ejemplo saltar sin separar los pies con orientación de su maestra.</p> <p><b>Realiza</b> los ejercicios y destrezas motoras como correr, saltar, balanceo, rodamiento, y otros. Con apoyo de sus padres</p> <p><b>Desarrolla</b> el lenguaje como las adivinanzas, los trabalenguas, rimas con apoyo de su maestra y padres de familia</p>	
	La habilidad de ser creativo ayuda a consolidar la salud emocional de sus niños. Todo lo que los niños necesitan para ser verdaderamente creativos es la libertad para comprometerse por completo al esfuerzo y convertir la actividad en la cual están trabajando en lo propio. Las experiencias creativas ayudan los niños expresar y	<p>Se reforzará la actividad reproductora en los estudiantes Refuerza los aspectos en la periferia del desarrollo mental del niño se trata de conocimientos, hábitos, destrezas asimilados de una manera mecánica.</p> <p>Se desarrollará la actividad de</p>	<p><b>ACTIVIDAD REPRODUCTORA</b> Refuerza los aspectos en la periferia del desarrollo mental del niño se trata de conocimientos, hábitos, destrezas asimilados de una manera mecánica.</p>	<p><b>ACTIVIDAD REPRODUCTORA</b> Refuerza los aspectos en la periferia del desarrollo mental del niño se trata de conocimientos, hábitos, destrezas asimilados de una manera mecánica. <b>ACTIVIDAD DE ESTUDIO</b></p>	Intervalar

<p><b>CREATIVIDAD</b></p>	<p>enfrentar sus sentimientos. La creatividad también fomenta el crecimiento mental en niños porque provee oportunidades para ensayar nuevas ideas y probar nuevas formas de pensar y de solucionar problemas. Claudia K. Montoya Cabrera (s.f) <a href="http://www.educacioninicial.com/">http://www.educacioninicial.com/</a></p>	<p>estudio que desarrollo de la actividad psíquica permite tener un verdadero desarrollo de las estructuras psíquicas permite configurar las habilidades cognitivas en las aulas de la Institución Educativa. Se desarrollará el enfoque histórico cultural que orienta, organiza, ubica y reubica, las actividades que lleva a cabo el sujeto aprendiz con el objeto de su aprendizaje para que la enseñanza tenga un efecto desarrollante con apoyo de profesionales y maestros de la misma Institución.</p>	<p><b>ACTIVIDAD DE ESTUDIO</b> Es el desarrollo de la actividad psíquica permite tener un verdadero desarrollo de las estructuras psíquicas permite configurar las habilidades cognitivas <b>ENFOQUE HISTÓRICO CULTURAL</b> Es la que orienta, organiza, ubica y reubica, las actividades que lleva a cabo el sujeto aprendiz con el objeto de su aprendizaje para que la enseñanza tenga un efecto desarrollante. Klimenko, O. ( 2010) p.4.</p>	<p>Es el desarrollo de la actividad psíquica permite tener un verdadero desarrollo de las estructuras psíquicas permite configurar las habilidades cognitivas <b>ENFOQUE HISTÓRICO CULTURAL</b> Es la que orienta, organiza, ubica y reubica, las actividades que lleva a cabo el sujeto aprendiz con el objeto de su aprendizaje para que la enseñanza tenga un efecto desarrollante. Klimenko, O. ( 2010) p.4.</p>	
---------------------------	---	--	--	--	--

#### **4.4.Técnicas e instrumentos**

##### **4.4.1. Técnicas**

En el presente trabajo de investigación se utilizó la técnica de la observación que consiste en indagar opinión que tiene un sector de la población sobre un determinado problema Abanto, W. (2015, p.47) al respecto manifiesta son procedimientos sistematizados, operativos que sirven para la solución de problemas prácticos las técnicas deben ser seleccionadas teniendo en cuenta lo que se investiga porqué, para qué y cómo se investiga.

##### **4.4.2. Instrumentos**

En el presente trabajo de investigación se utilizó el instrumento pre-test y post-test que consiste en formular preguntas a ciertas personas para que opinen sobre un asunto basado en 15 ítems Avanto, W. (2015, p.47) al respecto nos señala que los instrumentos son medios auxiliares para recoger y registrar los datos obtenidos a través de las técnicas.

#### **Fiabilidad de prueba**

Ficha de instrumento

Datos informativos del instrumento

Autor : Robles Pérez Silvia Rosario

Procedencia : Investigación

Aplicación : Estudiantes de la Institución Educativa Inicial  
N° 668 distrito de Pampa Hermosa-2019.

Propósito : elevar el rendimiento académico de los escolares

### **Descripción del Instrumento**

El instrumento diseñado minuciosamente pretende evaluar el aprendizaje de la creatividad en los estudiantes de Institución Educativa Inicial N° 668 distrito de Pampa Hermosa-2019.que consiste en una ficha de observación de entrada y otra de salida por cada variable con 15 reactivos en forma general.

Manifestamos que todo instrumento necesariamente tiene que provocar o estimular lo que se pretende evaluar conteniendo con un conjunto estructurado de ítems los cuales posibilitaron la obtención de a información deseada

### **Norma de aplicación**

Se organizan los items de acuerdo a la variable uno y variable dos con respecto a los temas planteados con su respectiva puntuación.Para la aplicación de los instrumentos se solicita observar con toda claridad de acuerdo a las variables o de acuerdo a los items planteados.

### **Norma de puntuación**

La elección de ésta estructura se basa en sus ventajas con respecto a otros posibles instrumentos de medición, está constituida por 15items que se agrupan en forma general de acuerdo a las dos variables y de acuerdo a

las dimensiones todo esto según la operacionalización de variables y su valoración es puntaje menor 1 punto y puntaje mayor 4 puntos.

En concordancia con la validez de instrumento de medición tenemos a los autores Mucha, Hospinal (2011, p.18) en donde manifiesta que no es común encontrar pruebas sólidas que sustenten la validez de la mayor parte de las mediciones de carácter psicológico, esto se debe a que mientras la confiabilidad sería esencialmente una cuestión empírica donde la validez persigue la explicación con todas sus explicaciones.

La validación se hizo a través del método juicio de expertos, en el presente caso es validado por

EXPERTO	INTERVALO	OPINIÓN
Dr. Salomé Condori Eugenio	1	Validado
Mg. Miguel Rodríguez Rómulo Antonio	1	Validado
Mg. Cunyas Barja Luis Alberto	1	Valido

Este tipo de validez enjuicia lo apropiado el instrumento.

### **Confiabilidad de prueba**

La prueba se aplica en una muestra de 16 estudiantes del Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito de Pampa Hermosa-2019. con el objetivo de hallar la confiabilidad de consistencia interna del instrumento para ello usamos el paquete estadístico SPSS versión 23 se procede analizar los datos obtenidos a través del instrumento para comprobar su fiabilidad por medio del Alfa de cronbach Siendo el valor cercano a 1 de mayor fiabilidad y valores menores a 0,8 confiabilidad no buena



Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,921	,921	2

Estadísticas de fiabilidad			
Alfa de Cronbach	Parte 1	Valor	. <sup>a</sup>
		N de elementos	1 <sup>b</sup>
	Parte 2	Valor	. <sup>a</sup>
		N de elementos	1 <sup>c</sup>
	N total de elementos		2
Correlación entre formularios			,854
Coeficiente de Spearman-Brown	Longitud igual		,921
	Longitud desigual		,921
Coeficiente de dos mitades de Guttman			,921

a. El valor es negativo debido a una covarianza promedio negativa entre elementos. Esto viola los supuestos del modelo de fiabilidad. Podría desearse comprobar las codificaciones de elemento.

b. El elemento es: VAR00001

c. El elemento es: VAR00002

Se puede observar que el alfa de cronbach es superior a 0,8, podemos garantizar la fiabilidad de la información recolectada por el instrumento

### Interpretación de coeficiente de confiabilidad

RANGOS	INTERPRETACIÓN
0.81 a 1.00	Muy alta
0.61 a 0.80	Alta
0.41 a 0.60	Moderada
0.21 a 0.40	Baja
0.01 a 0.20	Muy baja

#### 4.5. Plan de análisis

En el presente trabajo de investigación dentro del plan de análisis se tendrá una base de datos a partir de la aplicación de instrumentos, se creará una base de datos temporal en el programa Excel 2013 y se procederá a la tabulación de los mismos. Para el análisis de datos, se utilizará el programa estadístico SPSS (Statistical package for the social sciences) versión 23 a través del cual se obtendrán los resultados estadísticos con las frecuencias, para realizar luego el análisis de distribución de dichas frecuencias con sus respectivas figuras.

#### 4.6. Matriz de consistencia de juego y creatividad en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito de Pampa Hermosa-2019.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLE E INDICADORES	METODOLOGÍA	TECNICAS E INSTRUMENTOS	POBLACIÓN Y MUESTRA
<p><b>GENERAL</b> ¿Cuál es la influencia que existe de juego en la creatividad en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019?</p> <p><b>ESPECIFICOS</b></p> <p>1.- ¿Cuáles la influencia que existe de juego en la actividad reproductora en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019?</p> <p>2.- ¿Cuál es la influencia que existe de juego de movimiento y actividad de estudio en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019?</p> <p>3.- ¿Cuál es la influencia que existe de juego en el enfoque histórico cultural en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019?</p>	<p><b>GENERAL</b> Determinar la influencia que existe de juego en la creatividad en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019</p> <p><b>ESPECÍFICOS</b></p> <p>1.- Determinar la influencia que existe de juego en la actividad reproductora en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019.</p> <p>2.- Determinar la influencia que existe de juego en la actividad de estudio en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019.</p> <p>3.- Determinar la influencia que existe de juego en el enfoque histórico cultural en estudiantes de la</p>	<p><b>GENERAL</b> Existe una influencia directa de juego en la creatividad en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019</p> <p><b>ESPECIFICOS</b></p> <p>Existe una influencia directa de juego en la actividad reproductora en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019</p> <p>Existe una influencia directa de juego en la actividad de estudio en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019</p> <p>Existe una influencia directa de juego en el</p>	<p><b>VI</b> <b>JUEGOS</b> <b>Establecer</b> las reglas para respetar comprender conlleva a establecer relaciones reciprocas y cooperación ejemplo saltar sin separar los pies con orientación de su maestra. <b>Realiza</b> los ejercicios y destrezas motoras como correr, saltar, balanceo, rodamiento, y otros. Con apoyo de sus padres</p> <p><b>Desarrolla</b> el lenguaje como las adivinanzas, los trabalenguas, rimas con apoyo de su maestra y padres de familia</p> <p><b>VD</b> <b>CREATIVIDAD</b> <b>ACTIVIDAD REPRODUCTORA</b> Refuerza los aspectos en la periferia del desarrollo mental del niño se trata de conocimientos, hábitos, destrezas asimilados de una manera mecánica. <b>ACTIVIDAD DE ESTUDIO</b> Es el desarrollo de la</p>	<p><b>Tipo de Investigación:</b> Aplicada. <b>Según su carácter:</b> Experimental <b>Según su alcance temporal:</b> Transversal <b>Según la orientación que asume:</b> Orientada a la comprobación <b>Diseño de la investigación</b> Pre- experimental.</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>G O1 X O2</p> </div> <p>Donde: G = Grupo de estudio O<sub>1</sub> = Variable 1 O<sub>2</sub> = Variable 2 X = Aplicación o manipulación la variable independiente</p>	<p><b>Variable I</b> <b>O1: JUEGO</b> <b>Técnica</b> Observación <b>Instrumentos:</b> Lista de cotejo <b>Variable D</b> <b>O2: CREATIVIDAD</b> <b>Técnica</b> Observación <b>Instrumentos</b> Lista de cotejo.</p>	<p><b>POBLACIÓN</b> 25 estudiantes de 3-4-5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019.</p> <p><b>MUESTRA</b> 16 estudiantes de 4-5-años de edad la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019.</p>

	Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019.	enfoque histórico cultural en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019	actividad psíquica permite tener un verdadero desarrollo de las estructuras psíquicas permite configurar las habilidades cognitivas ENFOQUE HISTÓRICO CULTURAL Es la que orienta, organiza, ubica y reubica, las actividades que lleva a cabo el sujeto aprendiz con el objeto de su aprendizaje para que la enseñanza tenga un efecto desarrollante.			
--	---	--	---	--	--	--

#### **4.7.Principios éticos**

Uladech (2016)

Seguridad de las personas. - el prójimo en cualquier análisis es el fin y no los métodos, por lo que necesitan cierto nivel de seguridad, que se zanjará por el peligro que adquieran y la probabilidad de obtener una ventaja.

En el cultivo de la investigación en el que trabaja con personas, debe tener en cuenta el equilibrio humano, el carácter, la variedad decente, la clasificación y la protección. Esta regla no solo deducirá que las personas que son sujetos de investigación se interesan intencionalmente en el examen y tienen datos suficientes, sino que también incluirá la plena consideración de sus derechos básicos, especialmente en el caso de que se encuentren en una circunstancia de indefensión

Altruismo y no irritación. Se debe garantizar el bienestar de las personas que participan en los exámenes. En ese sentido, la conducta del especialista debe reaccionar a las pautas generales que la acompañan: no causar daño, disminuir los impactos hostiles concebibles y amplificar los beneficios.

Legalidad. - El examinador debe ejercer un juicio sensato y ponderado y actuar con seguridad para garantizar que sus predisposiciones y los confinamientos de sus capacidades y aprendizaje no ofrezcan ascensos o

ensayos fuera de línea. Se percibe que la razonabilidad y la equidad otorgan a todas las personas asociadas con el examen el privilegio de llegar a sus resultados. El científico también está obligado a tratar de manera similar a las personas que se interesan en los procedimientos, estrategias y administraciones relacionadas con el examen.

## V. Resultados

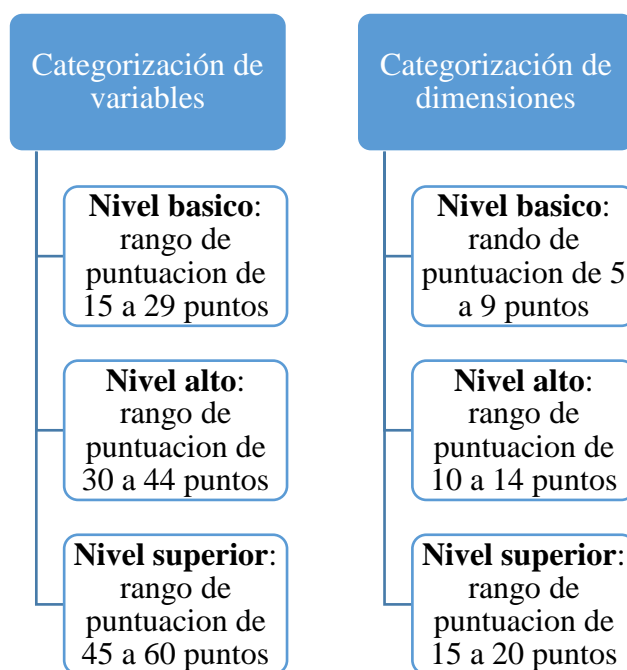
### 5.1. Resultado

En el capítulo se presentamos los resultados obtenidos del análisis de la influencia del juego como estrategia didáctica en la creatividad en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019. Desde un punto de vista descriptivo y estadístico. Con un total de muestra de 16 estudiantes que cuentan con una edad de 4-5 años que fueron seleccionado bajo un proceso no probabilístico.

#### Resultados

Categorización de las variables y dimensiones.

Los datos que fueron recolectados de la muestra seleccionado fueron de naturaleza numeraria escalar, los cuales tuvieron que ser categorizada en 3 niveles para un correcto manejo e interpretación, en tal sentido se procedió y función al siguiente esquema:



**Tabla N° 03: Dimensión actividad reproductora antes y posterior a la aplicación de la estrategia didáctica del juego.**

		Tipo de prueba		
		Pre-test	Post-test	
Actividad reproductora	Básico	Recuento	8	4
		% dentro de Tipo de prueba	50,0%	25,0%
	Alto	Recuento	7	7
		% dentro de Tipo de prueba	43,7%	43,7%
	Superior	Recuento	1	5
		% dentro de Tipo de prueba	6,3%	31,3%
Total	Recuento	16	16	
	% dentro de Tipo de prueba	100,0%	100,0%	

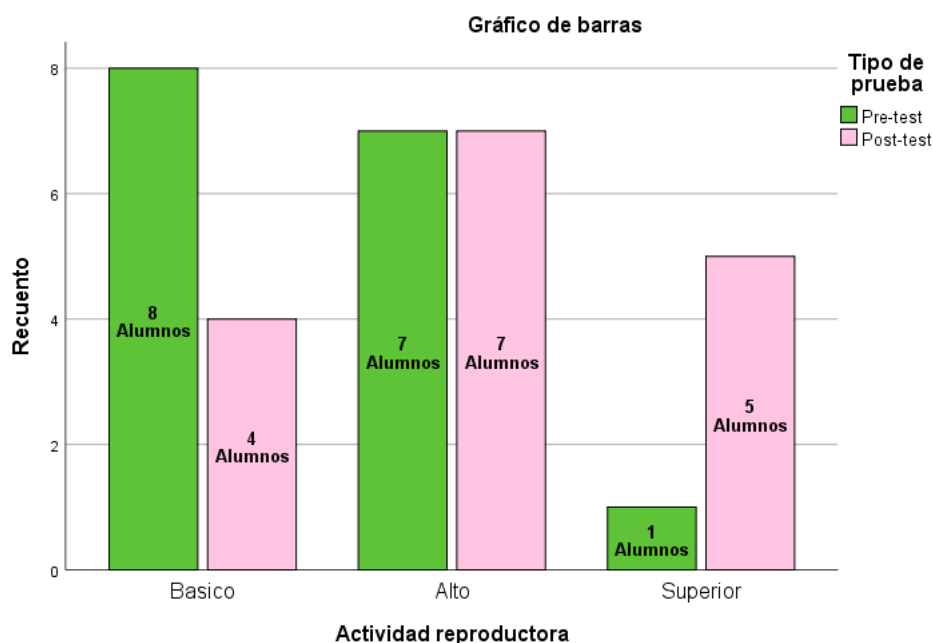
Fuente: Base de datos de la recolectada.

### Interpretación

En la tabla N° 03 se muestran los resultados emanados del análisis descriptivo del Pre-test y Post-test de la actividad reproductora de la creatividad. Pudiéndose identificar en el pre-test la presencia de 8 estudiantes y en el post-test 4 estudiantes en el nivel básico, esta reducción es indicativo de una mejora en la ejecución del desarrollo mental que trata de conocimientos, hábitos y destrezas asimiladas de una manera mecánica utilizando los conocimientos adquiridos. Dentro del nivel alto no existieron diferencias ya que en el pre-test y en el post-test se encontraron la misma cantidad de educandos. Se pudo identificar que se pasó de 1 alumno en el pre-test a 5 alumnos en el post-test encontrados en un nivel superior este incremento fue indicativo de mejora en el desarrollo mental del niño.



**Gráfico N° 01: Porcentajes de la dimensión Actividad reproductora antes y posterior a la aplicación de la estrategia didáctica del juego.**



Fuente: Base de datos de la recolectada.

#### Interpretación

El Gráfico N° 01 se muestran los resultados emanados del análisis descriptivo del Pre-test y Post-test de la actividad reproductora de la creatividad. Pudiéndose identificar en el pre-test la presencia de un 50% de estudiantes y en el post-test un 25% de estudiantes en el nivel básico esta reducción es indicativo de una mejora en la ejecución del desarrollo mental que trata de conocimientos, hábitos y destrezas asimiladas de una manera mecánica utilizando los conocimientos adquiridos. Dentro del nivel alto no existieron diferencias ya que en el pre-test y en el post-test se encontraron la misma cantidad de educandos. Se pudo identificar que se pasó de 6.3% de alumno en el pre-test a 31.3% de alumnos en el post-test encontrados en un nivel superior este incremento fue indicativo de mejora en el desarrollo mental del niño.

**Tabla N° 04: Dimensión actividad de estudio antes y posterior a la aplicación de la estrategia didáctica del juego.**

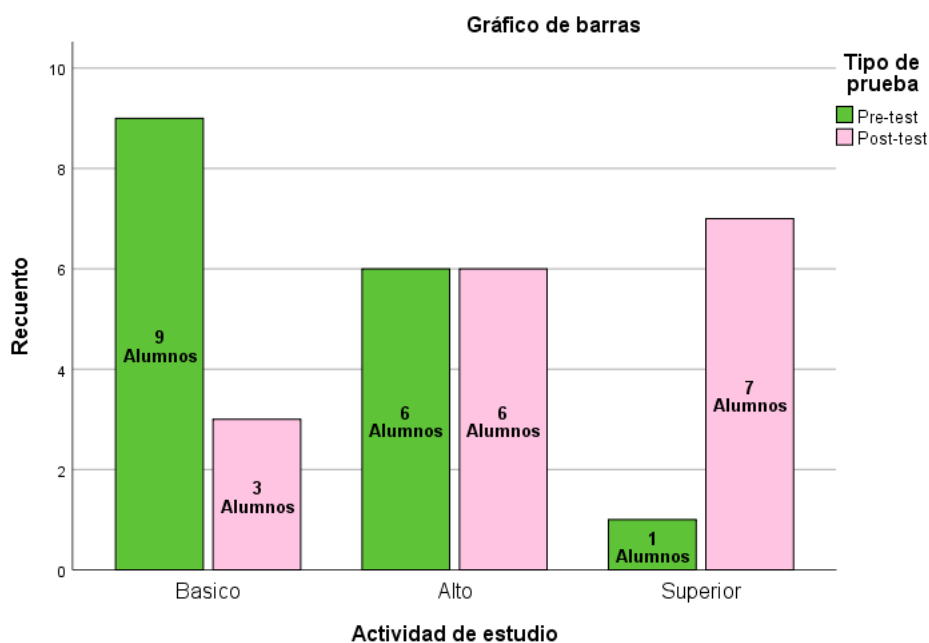
		Tipo de prueba		
		Pre-test	Post-test	
Actividad de estudio	Básico	Recuento	9	3
		% dentro de Tipo de prueba	56,2%	18,8%
	Alto	Recuento	6	6
		% dentro de Tipo de prueba	37,5%	37,5%
	Superior	Recuento	1	7
		% dentro de Tipo de prueba	6,3%	43,7%
Total	Recuento	16	16	
	% dentro de Tipo de prueba	100,0%	100,0%	

Fuente: Base de datos de la recolectada.

### Interpretación

En la tabla N° 04 se muestran los resultados emanados del análisis descriptivo del Pre-test y Post-test de la actividad de estudio de la creatividad. Pudiéndose identificar en el pre-test la presencia de 9 estudiantes y en el post-test 3 estudiantes en el nivel básico, esta reducción es indicativo de un progreso en el desarrollo de las estructuras psíquicas, creándose uno sobre otro nivel, cada una con su propia función, de esa manera permitiendo un gran desarrollo de las habilidades cognitivas. Dentro del nivel alto no existieron diferencias ya que en el pre-test y en el post-test se encontraron la misma cantidad de educandos. Se pudo identificar que se pasó de 1 alumno en el pre-test a 7 alumnos en el post-test encontrados en un nivel superior, este incremento fue indicativo de un gran desarrollo de las estructuras psíquicas del niño.

**Gráfico N° 02: Porcentajes de la dimensión actividad de estudio antes y posterior a la aplicación de la estrategia didáctica del juego.**



Fuente: Base de datos de la recolectada.

#### Interpretación

En el gráfico N° 02 se muestran los resultados emanados del análisis descriptivo del Pre-test y Post-test de la actividad de estudio de la creatividad. Pudiéndose identificar en el pre-test la presencia de un 56,2% estudiantes y en el post-test un 18,8% de estudiantes en el nivel básico, esta reducción es indicativo de un progreso en el desarrollo de las estructuras psíquicas, creándose uno sobre otro nivel, cada una con su propia función, de esa manera permitiendo un gran desarrollo de las habilidades cognitivas. Dentro del nivel alto no existieron diferencias ya que en el pre-test y en el post-test se encontraron la misma cantidad de educandos. Se pudo identificar que se pasó de 6,3% de alumnos en el pre-test a 43,7% de alumnos en el post-test encontrados en un nivel superior, este incremento fue indicativo de un gran desarrollo de las estructuras psíquicas del niño.

**Tabla N° 05: Dimensión enfoque histórico cultural antes y posterior a la aplicación de la estrategia didáctica del juego.**

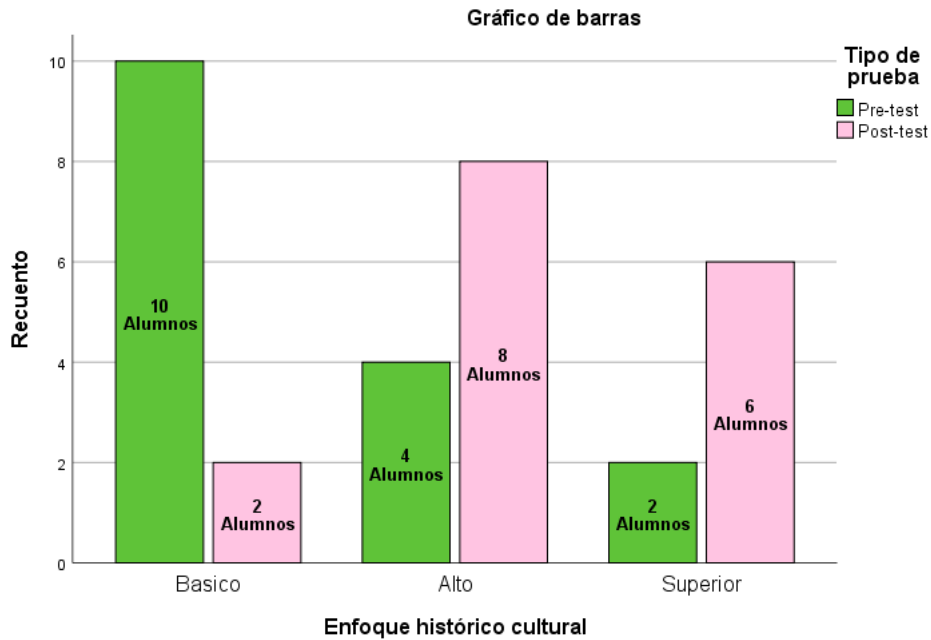
			Tipo de prueba	
			Pre-test	Post-test
Enfoque histórico cultural	Basico	Recuento	10	2
		% dentro de Tipo de prueba	62,5%	12,5%
	Alto	Recuento	4	8
		% dentro de Tipo de prueba	25,0%	50,0%
	Superior	Recuento	2	6
		% dentro de Tipo de prueba	12,5%	37,5%
Total	Recuento	16	16	
	% dentro de Tipo de prueba	100,0%	100,0%	

Fuente: Base de datos de la recolectada.

### Interpretación

En la tabla N° 06 se muestran los resultados emanados del análisis descriptivo del Pre-test y Post-test del enfoque histórico cultural de la creatividad. Pudiéndose identificar en el pre-test la presencia de 10 estudiantes y en el post-test 2 estudiantes en el nivel básico, esta reducción es indicativo de una mejora en su aprendizaje que se da a través de actividades, que previamente han sido orientadas, organizadas, ubicadas y reubicadas por el sujeto. Dentro del nivel alto se puede identificar en el pre-test la presencia de 4 estudiantes y en el post-test 8 estudiantes. Se pudo identificar que se pasó de 2 alumnos en el pre-test a 6 alumnos en el post-test encontrados en un nivel superior este incremento fue indicativo de mejora en el aprendizaje del niño.

**Gráfico N° 03: Porcentajes de la dimensión enfoque histórico cultural antes y posterior a la aplicación de la estrategia didáctica del juego.**



Fuente: Base de datos de la recolectada.

### Interpretación

El Gráfico N° 03 se muestran los resultados emanados del análisis descriptivo del Pre-test y Post-test del enfoque histórico cultural de la creatividad. Pudiéndose identificar en el pre-test la presencia de un 62,5% de estudiantes y en el post-test un 12,5% de estudiantes en el nivel básico, esta reducción es indicativo de una mejora en su aprendizaje que se da a través de actividades, que previamente han sido orientadas, organizadas, ubicadas y reubicadas por el sujeto. Dentro del nivel alto se puede identificar en el pre-test la presencia de un 25% de estudiantes y en el post-test un 50% de estudiantes. Se pudo identificar que se pasó de 12,5% de alumnos en

el pre-test a 37,5% de alumnos en el post-test encontrados en un nivel superior este incremento fue indicativo de mejora en el aprendizaje del niño

**Tabla N° 06: Variable creatividad antes y posterior a la aplicación de la estrategia didáctica del juego.**

		Tipo de prueba		
		Pre-test	Post-test	
Creatividad	Básico	Recuento	9	2
		% dentro de Tipo de prueba	56,3%	12,5%
	Alto	Recuento	7	8
		% dentro de Tipo de prueba	43,8%	50,0%
	Superior	Recuento	0	6
		% dentro de Tipo de prueba	0,0%	37,5%
Total	Recuento	16	16	
	% dentro de Tipo de prueba	100,0%	100,0%	

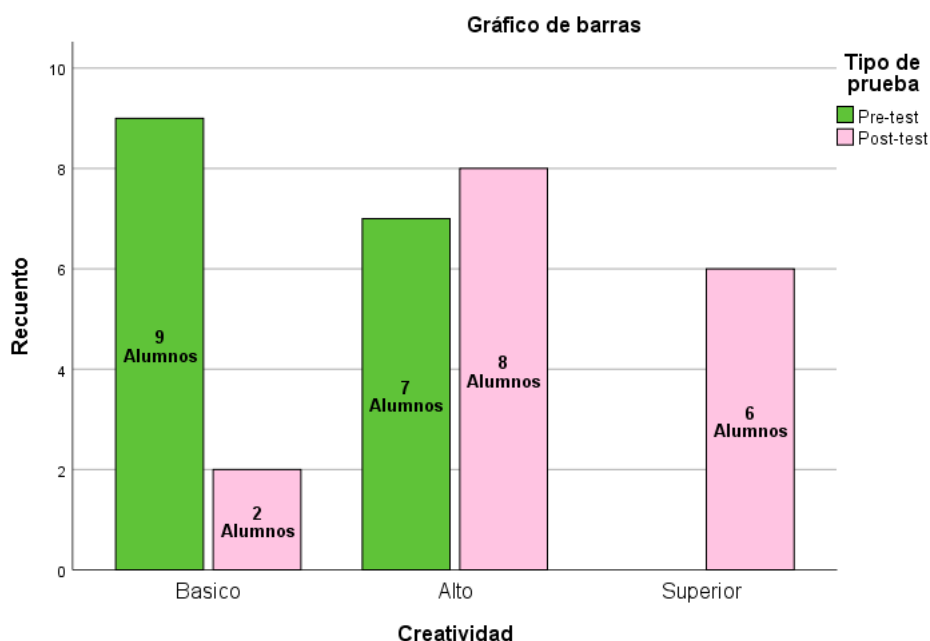
Fuente: Base de datos de la recolectada.

### Interpretación

En la tabla N° 06 se muestran los resultados emanados del análisis descriptivo del Pre-test y Post-test de la creatividad. Pudiéndose identificar en el pre-test la presencia de 9 estudiantes y en el post-test 2 estudiantes en el nivel básico, esta reducción es indicativo de una mejora en el desarrollo de la creatividad, lo cual contribuye a consolidar la salud emocional y expresar los sentimientos de manera adecuada. Dentro del nivel alto se puede identificar en el pre-test la presencia de 7 estudiantes y en el post-test 8 estudiantes. Se pudo identificar que se pasó de 0 alumnos en el pre-test a 6 alumnos en el post-test encontrados en un nivel superior este incremento fue

indicativo de que las actividades que se realizaron en la actividad reproductora, actividad de estudio y enfoque histórico cultural fueron de gran ayuda para los niños.

**Gráfico N° 04: Porcentajes de la variable creatividad antes y posterior a la aplicación de la estrategia didáctica del juego.**



Fuente: Base de datos de la recolectada.

### Interpretación

El Gráfico N° 04 se muestran los resultados emanados del análisis descriptivo del Pre-test y Post-test de la creatividad. Pudiéndose identificar en el pre-test la presencia de un 56,3% de estudiantes en el nivel básico y en el post-test un 12,5% de estudiantes en el nivel básico, esta reducción es indicativo de una mejora en el desarrollo de la creatividad, lo cual contribuye a consolidar la salud emocional y expresar los sentimientos de manera adecuada. Dentro del nivel alto se puede identificar en el pre-test la presencia de un 43,8% de estudiantes y en el post-test 50% de estudiantes. Se pudo identificar que se pasó

de 0% de alumnos en el pre-test a 37,5% de alumnos en el post-test encontrados en un nivel superior este incremento fue indicativo de que las actividades que se realizaron en la actividad reproductora, actividad de estudio y enfoque histórico cultural fueron de gran ayuda para los niños.

Resultados inferenciales.

Pruebas de normalidad para los datos recolocados.

La normalidad de la información recolectada es de vital importancia ya que fue usada para poder designar la prueba estadística a utilizada, teniendo en total una muestra menor a 30 unidades experimentales se decide trabajar con la prueba de Shapiro-Wilk se tuvo un grado de significancia para la prueba de 0.05, el procedimiento para la toma de decisión fue la siguiente:

$P\text{-valor} > \alpha$  : se puede mencionar que los datos tienen una distribución normal

$P\text{-valor} \leq \alpha$  : se puede mencionar que los datos no tienen una distribución normal



### Pruebas de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Creatividad (Pre-test)	,872	16	,059
Actividad reproductora (Pre-test)	,922	16	,184
Actividad de estudio (Pre-test)	,915	16	,142
Enfoque histórico cultural (Pre-test)	,907	16	,105
Creatividad (Post-test)	,945	16	,413
Actividad reproductora (Post-test)	,930	16	,244
Actividad de estudio (Post-test)	,945	16	,408
Enfoque histórico cultural (Post-test)	,945	16	,418

\*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Los resultados de la prueba de normalidad fueron elaborados en base a los datos recolectados de las variables y dimensiones en el pre-test y el post-test por medio del software estadístico SPSS versión 25. Se pudo observar que el P-valor en todas las dimensiones y variables es mayor al  $\alpha$  esto nos demuestra que la totalidad de datos recolectados contaron con una distribución normal. Por tanto, se procede a trabajar con el estadístico de T de Student.

Pruebas estadísticas de las dimensiones.

#### Formulación de la hipótesis específica N° 01:

H<sub>1</sub>: Existe una influencia directa de juego en la actividad reproductora en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019.

H<sub>0</sub>: No existe una influencia directa de juego en la actividad reproductora en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019

Prueba de T de Student

	Media	Diferencias emparejadas			t	gl	Sig. (bilateral)
		Desv. Desviación n	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia Inferior Superior			
Actividad reproductora (Pre-test) - Actividad reproductora (Post-test)	-3,000	1,862	,465	-3,992 -2,008	-6,445	15	,000

Fuente: Base de datos de la recolectada.

Se tuvo en considera para la toma de decisión de la hipótesis los siguientes enunciados

- P-valor >  $\alpha$  : se acepta la hipótesis Nula
- P-valor  $\leq \alpha$  : se rechaza la hipótesis Nula

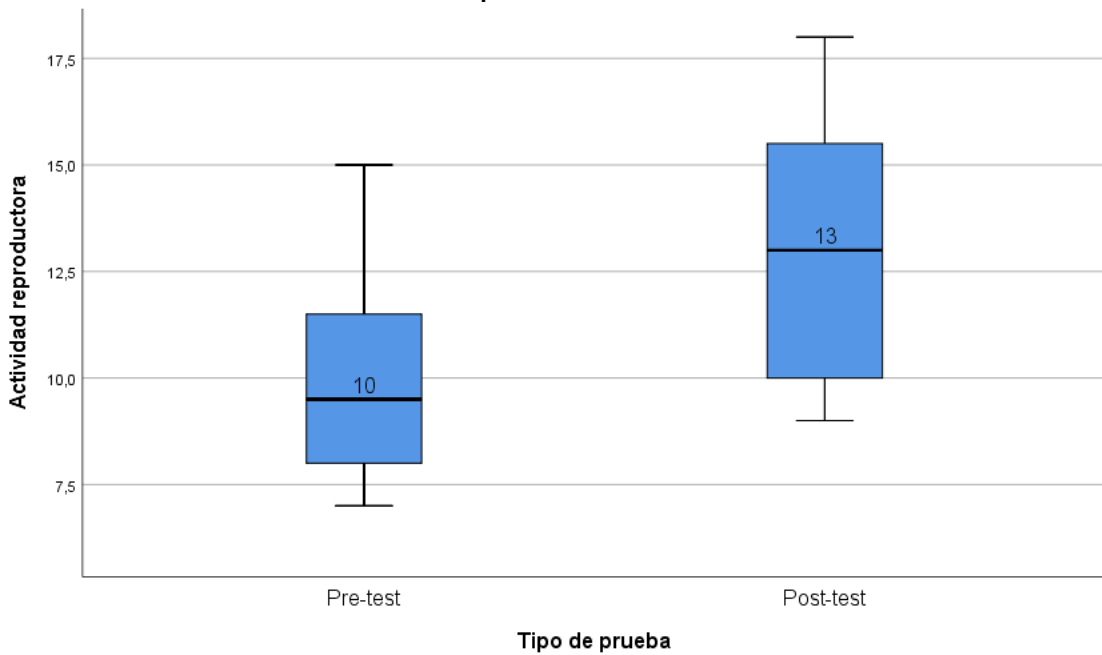
Teniendo en consideración que la significancia utilizada para la investigación o  $\alpha$  fue de 0.05. se puede observar que el P-valor es menor que el  $\alpha$  por tanto se rechaza la hipótesis nula y con un 95% de confianza podemos afirmar:

Si existe una influencia directa de juego en la actividad reproductora en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019.

Formulación de objetivo específico N° 01:

Determinar la influencia que existe de juego en la actividad reproductora en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019.

**Gráfico N° 07 : Comparación de medias del Pre-test y el Post-test de la dimensión actividad reproductora**



Fuente: Base de datos de la recolectada.

En el gráfico N° 07 se mostró la media de los puntajes alcanzados por los educandos en el pre-test y el post-test. Se tuvo un incremento de 3 puntos en el promedio ponderado de los educandos, logrando determinar que la influencia que ejercen los juegos en la actividad reproductora es de un 30% en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019.

Formulación de la hipótesis específica N° 02:

H<sub>1</sub>: Existe una influencia directa de juego en la actividad de estudio en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019

H<sub>0</sub>: No existe una influencia directa de juego en la actividad de estudio en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019

Prueba de T de Student

	Media	Diferencias emparejadas		95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
		Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Inferior	Superior			
Actividad de estudio (Pre-test) - Actividad de estudio (Post-test)	-3,625	1,857	,464	-4,615	-2,635	-7,807	15	,000

Fuente: Base de datos de la recolectada.

Se tuvo en consideración para la toma de decisión de la hipótesis los siguientes enunciados

- $P\text{-valor} > \alpha$  : se acepta la hipótesis Nula
- $P\text{-valor} \leq \alpha$  : se rechaza la hipótesis Nula

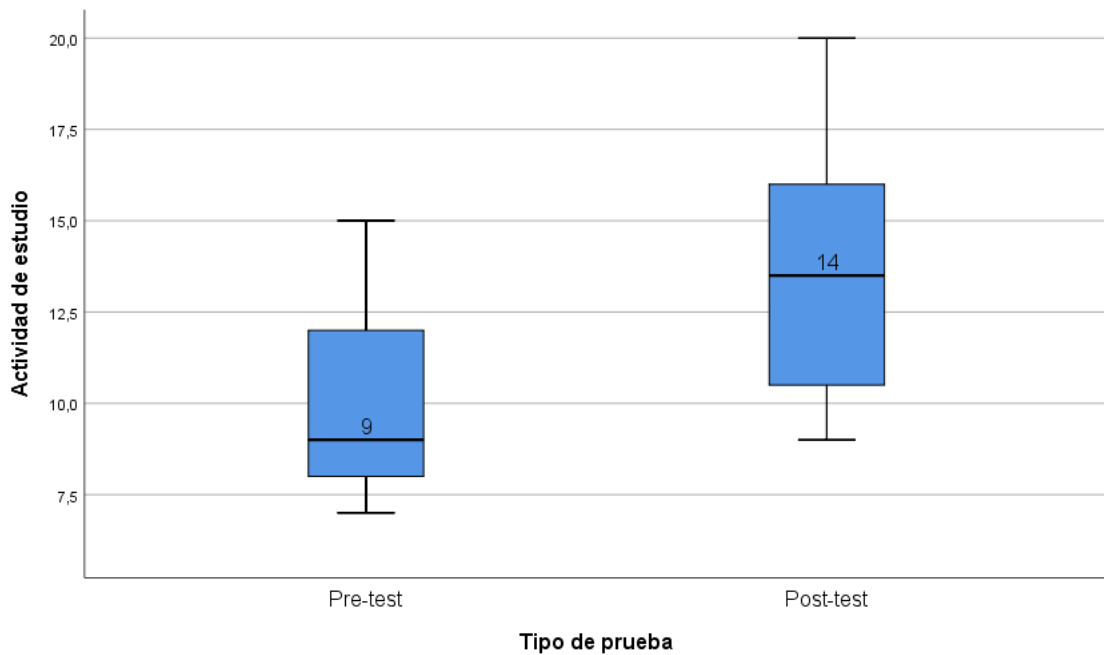
Teniendo en consideración que la significancia utilizada para la investigación o  $\alpha$  fue de 0.05. se puede observar que el P-valor es menor que el  $\alpha$  por tanto se rechaza la hipótesis nula y con un 95% de confianza podemos afirmar:

Si existe una influencia directa de juego en la actividad de estudio en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019

Formulación de objetivo específico N° 02:

Determinar la influencia que existe de juego en actividad de estudio en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019.

**Gráfico N° 08 : Comparación de medias del Pre-test y el Post-test de la dimensión Actividad de estudio**



Fuente: Base de datos de la recolectada.

En el grafico N° 08 muestra la media de los puntajes alcanzados por los educandos en el pre-test y el post-test. Se tuvo un incremento de 5 puntos en el promedio ponderado de los educandos, logrando determinar que la influencia que ejercen los juegos en el juego en

actividades de un 55.56% en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019

Formulación de la hipótesis específica N° 03:

H<sub>1</sub> : Existe de juego en el enfoque histórico cultural en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019

H<sub>0</sub> : No existe de juego en el enfoque histórico cultural en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019

Prueba de T de Student

	Media	Desv. Desviación n	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Enfoque histórico cultural (Pre-test) - Enfoque histórico cultural (Post-test)	-4,250	2,206	,552	-5,426	-3,074	-7,706	15	,000

Fuente: Base de datos de la recolectada.

Se tuvo en considera para la toma de decisión de la hipótesis los siguientes enunciados

- P-valor > α : se acepta la hipótesis Nula
- P-valor ≤ α : se rechaza la hipótesis Nula

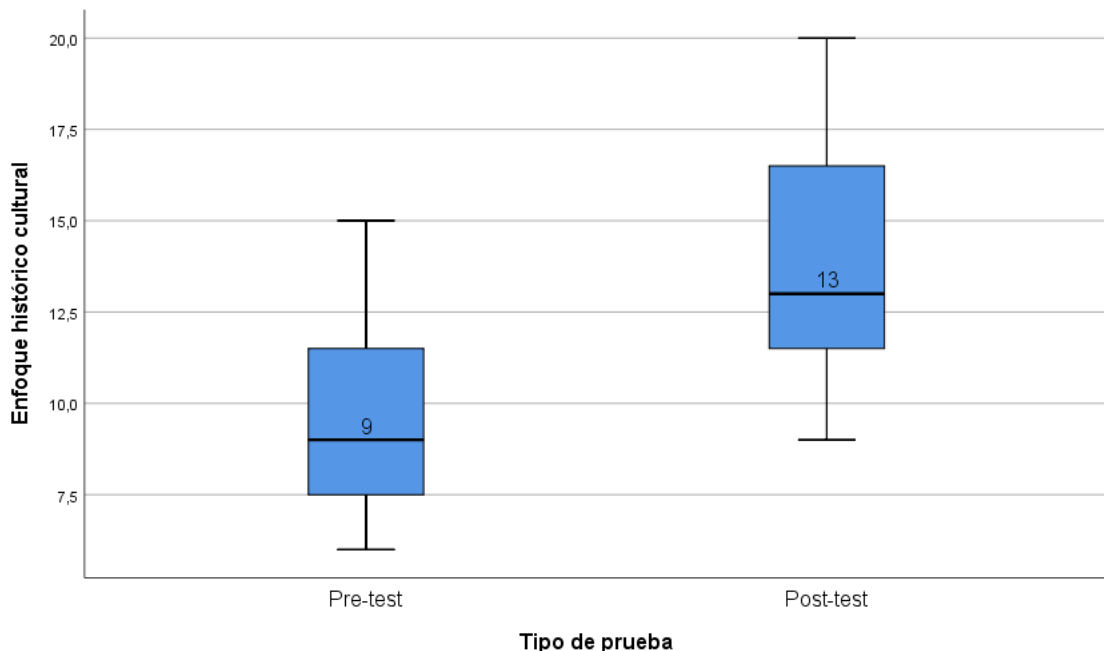
Teniendo en consideración que la significancia utilizada para la investigación o  $\alpha$  fue de 0.05. se puede observar que el P-valor es menor que el  $\alpha$  por tanto se rechaza la hipótesis nula y con un 95% de confianza podemos afirmar:

Si existe de juego en el enfoque histórico cultural en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019

Formulación de objetivo específico N° 03:

Determinar la influencia que existe de juego en el enfoque histórico cultural en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019.

**Gráfico N° 09 : Comparación de medias del Pre-test y el Post-test de la dimensión enfoque histórico cultural**



Fuente: Base de datos de la recolectada.

En el grafico N° 09 muestra la media de los puntajes alcanzados por los educandos en el pre-test y el post-test. Se tuvo un incremento de 4 puntos en el promedio ponderado de los educandos, logrando determinar que la influencia que ejercen los juegos en el enfoque histórico cultural de un 44.4% en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019

### 5.2.3. Pruebas estadísticas de la variable.

Se ejecuto la prueba estadística de fiabilidad de datos por medio del alfa de Cronbach

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,921	2

Se determinado que que el alfa de Cronbach tiene una sercania al 1 esto demuestra que los datos recolectados del Pre-test y Post-test contaron con la exactitud requerida.

#### Formulación de la hipótesis general:

H<sub>1</sub> : Existe una influencia directa de juego en la creatividad en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019

H<sub>0</sub> : No existe una influencia directa de juego en la creatividad en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019



## Prueba de T de Student

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación n	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Creatividad (Pre-test) - Creatividad (Post-test)	-10,8	4,410	1,103	-13,225	-8,525	-9,863	15	,000

Fuente: Base de datos de la recolectada.

Se tuvo en consideración para la toma de decisión de la hipótesis los siguientes enunciados

- $P\text{-valor} > \alpha$  : se acepta la hipótesis Nula
- $P\text{-valor} \leq \alpha$  : se rechaza la hipótesis Nula

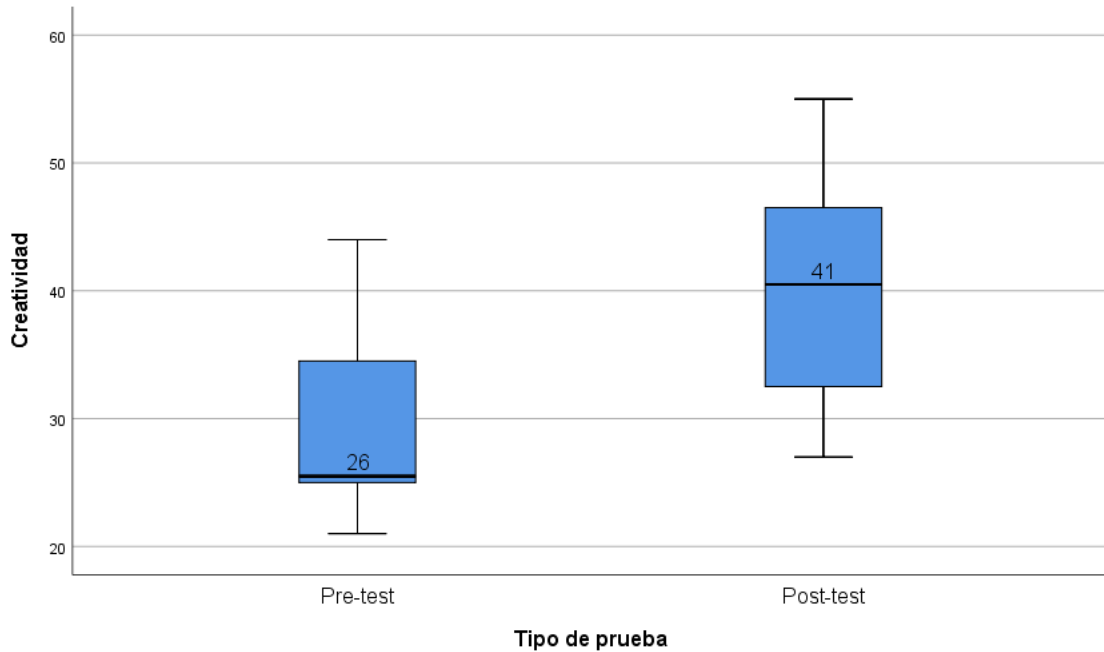
Teniendo en consideración que la significancia utilizada para la investigación o  $\alpha$  fue de 0.05. se puede observar que el P-valor es menor que el  $\alpha$  por tanto se rechaza la hipótesis nula y con un 95% de confianza podemos afirmar:

Si existe una influencia directa de juego en la creatividad en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019.

### Formulación de objetivo general

Determinar la influencia que existe de juego en la creatividad en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019

**Gráfico N° 10 : Comparación de medias del Pre-test y el Post-test de la dimensión Creatividad**



Fuente: Base de datos de la recolectada.

En el grafico N° 10 mostró la media de los puntajes alcanzados por los educandos en el pre-test y el post-test. Se tuvo un incremento de 15 puntos en el promedio ponderado de los educandos, logrando determinar que la influencia que ejercen los juegos en la creatividad es de un 57.7% en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019.

## 5.2. Análisis de resultado

En relación a la hipótesis general que es: Existe una influencia directa de juego en la creatividad en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019 podemos afirmar que se demostró que la media de los puntajes alcanzados por los educandos en el pre-test y el post-test. Se tuvo un incremento de 15 puntos en el promedio ponderado de los educandos, logrando determinar que la influencia que ejercen los juegos en la creatividad es de un 57.7%.

Consolidando el resultado con la teoría de Perú Ministerio de Educación (2008) donde afirma: En el DCN que el juego es por excelencia una forma natural de aprender tiene la cercanía del mundo y logra su aprendizaje en forma continua tienen una gran cantidad de juegos de roles con capacidad imitativa con experiencia física y verbales para usar los recursos. De la misma contundencia teniendo un parecido con los resultados de Chamorro (2016) en su tesis *La lúdica en el desarrollo de la pre- matemática de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad de la Unidad Educativa Réplica "24 de Mayo" Quito, año lectivo 2014* donde ha concluido con Las actividades lúdicas favorecieron el desarrollo cognitivo de los escolares. Las diversas actividades lúdicas favorecieron el desarrollo de habilidades relacionadas a las matemáticas. Los juegos con actividades de manipulación de objetos ayudaron a la experimentación y nociones de lógico matemático.

En relación a la primera hipótesis específica que es: Existe una influencia directa de juego en la actividad reproductora en estudiantes de la

Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019  
Podemos afirmar que se mostró la media de los puntajes alcanzados por los educandos en el pre-test y el post-test. Se tuvo un incremento de 3 puntos en el promedio ponderado de los educandos, logrando determinar que la influencia que ejercen los juegos en la actividad reproductora es de un 30%.

Manteniendo un sostenimiento científico con lo tratado por Gabas, R. (1990) donde confirma que el juego a una comprensión en general, el estado de un libre juego da las facultades de conocerlo en una representación mediante la cual se nos da un objeto, tiene que poderse comunicar universalmente el libre juego de facultades es fruto de aquella disposición subjetiva que se requiere para el conocimiento. La disposición de las facultades agrada como subjetiva, y justamente como subjetiva es la condición del conocimiento objetivo. Lo epistémico sólo es posible dentro de la esfera del libre juego estético. ¿Es el conocimiento solamente una parcela de lo bello? También el conocimiento es un juego. En caso negativo, ¿qué distinción hay entre el juego y el conocimiento? ¿Quién juega el juego? ¿Qué es el sujeto más allá del jugar? Considerando también con el trabajo anticipado de Moreno, Pallo (2017) en su tesis *El Juego de roles sociales en Educación Inicial*. Realizado en la Universidad Técnica de Cotopaxi manteniendo como resultado de su investigación El juego de roles sociales aporta grandes beneficios en el proceso de socialización, convivencia en los escolares, donde el 100% de las maestras corroboran. Mejorando de tal forma que su aprendizaje del estudiante fue altamente revolucionado.

En relación a la segunda hipótesis específica Existe una influencia directa de juego en la actividad de estudio en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019

Podemos afirmar que se mostró la media de los puntajes alcanzados por los educandos en el pre-test y el post-test. Se tuvo un incremento de 5 puntos en el promedio ponderado de los educandos, logrando determinar que la influencia que ejercen los juegos en el juego en actividades de un 55.56%.

Sosteniéndose en lo planteado por Paredes (s.f.)El imaginarse, pensando suponiendo, meditando, contemplando, luego viene el concepto, la idea de querer inventar algo, también es la gran capacidad de ver cosas nuevas yendo más allá de los análisis de una dificultad poner algo que no existe por medio de la imaginación teniendo resultados positivos, también se llama creatividad al proceso que incluya oportunidades para utilizar la imaginación experimentación y acción. Estrategias cuyo propósito es desarrollar la creatividad y la productividad. Todas las personas la tienen la creatividad inmersa en su ser en un grado alto a lo que se cree. De la misma manera. este resultado tiene coincidencia con el trabajo científico de Leyva, (2011), en su tesis titulada “Juego libre como estrategia didáctica en la educación infantil” para obtener el grado de licenciado en pedagogía infantil Pontificia Universidad Javeriana Bogotá Colombia. Trabajando en una población de cada país como por ejemplo Alemania, España, India Perú etc en niños con una muestra de niños de 2,3, 4, y 5 años para el trabajo de investigación utilizando los instrumentos para el recojo de datos la ficha de observación donde se aplicó en cada país respondiendo al trabajo muy bien los colaboradores de cada país.

Llegando a la conclusión: que el juego provee al niño de un contexto dentro del cual puede ejercitar no solo las funciones cognitivas con las que ya cuenta, sino también crear estructuras cognitivas nuevas. La enseñanza y el juego promueven el aprendizaje infantil al implicar una expansión de la zona de desarrollo infantil del niño. El juego contextualiza a la enseñanza y facilita en los niños el aprendizaje y los contenidos que se necesitan para jugar el juego.

En relación a la hipótesis específica que es: Existe una influencia significativa de juego en el enfoque histórico cultural en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019

Podemos afirmar que se mostró la media de los puntajes alcanzados por los educandos en el pre-test y el post-test. Se tuvo un incremento de 4 puntos en el promedio ponderado de los educandos, logrando determinar que la influencia que ejercen los juegos en el enfoque histórico cultural es de un 44.4%.

Manteniendo un soporte con lo tratado por Ruiz (2017). La creatividad centrándonos en aquellas más relevantes y clarificadoras, ya que no son pocas las que este constructo ha tenido en estos últimos sesenta años casi tantas como autores se han ocupado de su estudio. Ya cita a (Welsh 1975) señalaba más de cien definiciones distintas, sobre todo debido al incremento de investigaciones desde 1950 y al sensible interés por el estudio de la creatividad. Popularmente se define la creatividad como la capacidad de crear, sobre todo, en el contexto artístico. La creatividad se entiende como una habilidad innata de los artistas, ya sean estos pintores, poetas, cineastas, Esta concepción, con la que cualquier persona de la

calle respondería al preguntársele por la creatividad, supone quedarse sólo en la capa más superficial del propio concepto. La creatividad es más grande que de crear. Parecido también los resultados con de lo hallado por Cuba. Palpa (2015) en su tesis *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E. P. de la localidad de Santa Clara*. Concluyendo de la manera siguiente. Los juegos en el sector hogar favoreció el desarrollo de la creatividad en los escolares. El juego libre permitió una mejor socialización en los escolares.

OBJETIVOS	RESULTADOS	ANTECEDENTES	FUNDAMENTACION CIENTÍFICA	APORTES Y PREDICCIONES
<p><b>GENERAL</b></p> <p>Determinar la influencia que existe de juego en la creatividad en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019</p>	<p>Teniendo en consideración que la significancia utilizada para la investigación o <math>\alpha</math> fue de 0.05. se puede observar que el P-valor es menor que el <math>\alpha</math> por tanto se rechaza la hipótesis nula y con un 95% de confianza podemos afirmar que se mostró la media de los puntajes alcanzados por los educandos en el pre-test y el post-test. Se tuvo un incremento de 15 puntos en el promedio ponderado de los educandos, logrando determinar que la influencia que ejercen los juegos en la creatividad es de un 57.7%</p>	<p>Chamorro (2016) en su tesis La lúdica en el desarrollo de la pre - matemática de los niños y donde ha concluido con Las actividades lúdicas favorecieron el desarrollo cognitivo de los escolares. Las diversas actividades lúdicas favorecieron el desarrollo de habilidades relacionadas a las matemáticas. Los juegos con actividades de manipulación de objetos ayudaron a la experimentación y nociones de lógico matemático.</p>	<p>Teniendo en consideración al trabajo de investigación se dio por fiabilidad el Alfa de Crombach en la formulación de hipótesis se utilizó la prueba de normalidad la prueba de T de Student.</p>	<p>En mi investigación científica se logró mejorar el desarrollo de la creatividad en los estudiantes, podemos afirmar que se mostró la medida de los puntajes alcanzados por los educandos en el pre test y el post test.</p>
<p><b>ESPECÍFICOS</b></p> <p>1.- Determinar la influencia que existe de juego en la actividad reproductora en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019.</p>	<p>Teniendo en consideración que la significancia utilizada para la investigación o <math>\alpha</math> fue de 0.05. se puede observar que el P-valor es menor que el <math>\alpha</math> por tanto se rechaza la hipótesis nula y con un 95% de confianza podemos afirmar que se mostró la media de los puntajes alcanzados por los educandos en el pre-test y el post-test. Se tuvo un incremento de 3 puntos en el promedio ponderado de los educandos, logrando determinar que la influencia que ejercen los juegos en la actividad reproductora es de un 30%</p>	<p>Moreno, Pallo (2017) en su tesis El Juego de roles sociales en Educación Inicial. Realizado en la Universidad Técnica de Cotopaxi manteniendo como resultado de su investigación El juego de roles sociales aporta grandes beneficios en el proceso de socialización, convivencia en los escolares, donde el 100% de las maestras corroboran. Mejorando de tal forma que su aprendizaje del estudiante fue altamente revolucionado.</p>	<p>Teniendo en consideración al trabajo de investigación se dio por fiabilidad el Alfa de Crombach en la formulación de hipótesis se utilizó la prueba de normalidad la prueba de T de Student.</p>	<p>En mi investigación científica se logró mejorar el desarrollo de la creatividad en los estudiantes, podemos afirmar que se mostró la medida de los puntajes alcanzados por los educandos en el pre test y el post test.</p>
<p>2.- Determinar la influencia que existe de juego en la actividad de estudio en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-</p>	<p>- Teniendo en consideración que la significancia utilizada para la investigación o <math>\alpha</math> fue de 0.05. se puede observar que el P-valor es menor que el <math>\alpha</math> por tanto se rechaza</p>	<p>- de Leyva, (2011), en su tesis titulada “Juego libre como estrategia didáctica en la educación infantil” para obtener el grado de licenciado en pedagogía infantil Pontificia Universidad Javeriana Bogotá Colombia. Trabajando en</p>	<p>Teniendo en consideración al trabajo de investigación se dio por fiabilidad el Alfa de Crombach en la formulación de hipótesis se utilizo la prueba de normalidad la prueba de T</p>	<p>En mi investigación científica se logró mejorar el desarrollo de la creatividad en los estudiantes, podemos afirmar que se mostró la medida de los puntajes alcanzados por los educandos en el pre test</p>



2019	<p>la hipótesis nula y con un 95% de confianza podemos afirmar que se mostró la media de los puntajes alcanzados por los educandos en el pre-test y el post-test. Se tuvo un incremento de 5 puntos en el promedio ponderado de los educandos, logrando determinar que la influencia que ejercen los juegos en el juego en actividades de un 55.56%</p> <p>-</p> <p>-</p>	<p>una población de cada país como por ejemplo Alemania, España, India Perú etc en niños con una muestra de niños de 2,3, 4, y 5 años para el trabajo de investigación utilizando los instrumentos para el recojo de datos la ficha de observación donde se aplicó en cada país respondiendo al trabajo muy bien los colaboradores de cada país. Llegando a la conclusión: que el juego provee al niño de un contexto dentro del cual puede ejercitar no solo las funciones cognitivas con las que ya cuenta, sino también crear estructuras cognitivas nuevas. La enseñanza y el juego promueven el aprendizaje infantil al implicar una expansión de la zona de desarrollo infantil del niño. El juego contextualiza a la enseñanza y facilita en los niños el aprendizaje y los contenidos que se necesitan para jugar el juego.</p> <p>-</p>	de Student.	el post test.
<p>3.- Determinar la influencia que existe de juego en el enfoque histórico cultural en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019.</p>	<p>- Teniendo en consideración que la significancia utilizada para la investigación o <math>\alpha</math> fue de 0.05. se puede observar que el P-valor es menor que el <math>\alpha</math> por tanto se rechaza la hipótesis nula y con un 95% de confianza podemos afirmar que se mostró la media de los puntajes alcanzados por los educandos en el pre-test y el post-test. Se tuvo un incremento de 4 puntos en el promedio ponderado de los educandos, logrando determinar que la influencia que ejercen los juegos en el enfoque histórico cultural es de un 44.4%</p>	<p>- Cuba. Palpa (2015) en su tesis La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E. P. de la localidad de Santa Clara. Concluyendo de la manera siguiente. Los juegos en el sector hogar favoreció el desarrollo de la creatividad en los escolares. El juego libre permitió una mejor socialización en los escolares</p>	<p>Teniendo en consideración al trabajo de investigación se dio por fiabilidad el Alfa de Crombach en la formulación de hipótesis se utilizo la prueba de normalidad la prueba de T de Student.</p>	<p>En mi investigación científica se logró mejorar el desarrollo de la creatividad en los estudiantes, podemos afirmar que se mostró la medida de los puntajes alcanzados por los educandos en el pre test y el post test.</p>

## VI. Conclusiones y recomendaciones

### 6.1. Conclusiones

En relación al objetivo general que es Determinar la influencia que existe de juego en la creatividad en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019.

Teniendo en consideración que la significancia utilizada para la investigación o  $\alpha$  fue de 0.05. se puede observar que el P-valor es menor que el  $\alpha$  por tanto se rechaza la hipótesis nula y con un 95% de confianza podemos afirmar que se demostró la media de los puntajes alcanzados por los educandos en el pre-test y el post-test. Se tuvo un incremento de 15 puntos en el promedio ponderado de los educandos, logrando determinar que la influencia que ejercen los juegos en la creatividad es de un 57.7%.

En relación al primer objetivo específico que es. Determinar la influencia que existe de juego en la actividad reproductora en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019.

Teniendo en consideración que la significancia utilizada para la investigación o  $\alpha$  fue de 0.05. se puede observar que el P-valor es menor que el  $\alpha$  por tanto se rechaza la hipótesis nula y con un 95% de confianza podemos afirmar que se demostró la media de los puntajes alcanzados por los educandos en el pre-test y el post-test. Se tuvo un incremento de 3 puntos en el promedio ponderado de los educandos, logrando determinar

que la influencia que ejercen los juegos en la actividad reproductora es de un 30%.

En relación al segundo objetivo específico Determinar la influencia que existe de juego en actividad de estudio en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019.

Teniendo en consideración que la significancia utilizada para la investigación o  $\alpha$  fue de 0.05. se puede observar que el P-valor es menor que el  $\alpha$  por tanto se rechaza la hipótesis nula y con un 95% de confianza podemos afirmar que se mostró la media de los puntajes alcanzados por los educandos en el pre-test y el post-test. Se tuvo un incremento de 5 puntos en el promedio ponderado de los educandos, logrando determinar que la influencia que ejercen los juegos en el juego en actividades de un 55.56%.

En relación al tercer objetivo específico Determinar la influencia que existe de juego en el enfoque histórico cultural en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 668 del distrito Pampa Hermosa-2019.

## 6.2.Recomendaciones

El presente trabajo de investigación ha llegado a las conclusiones y habiendo obtenido una influencia positiva entre las variables juego y creatividad este resultado siendo sostenido con la negación de la hipótesis nula que nos demuestra que sí efectivamente hay una relación directa positiva perfecta entre estas dos variables. Se sugiere las siguiente:

Se recomienda al MINEDU a través de la UGEL utilizar las estrategias de usar los juegos como estrategia didáctica para fomentar la creatividad en estudiantes de la institución educativa iniciales

Se recomienda a la Institución Educativa iniciales y los maestros utilizar las estrategias de los juegos para lograr una buena creatividad en estudiantes de la institución educativa inicial

Se recomienda a los padres de familia a orientar a sus hijos a utilizar las estrategias de los juegos para obtener un desempeño destacado en la creatividad en estudiantes de la institución educativa inicial

Se recomienda a los estudiantes utilizar las estrategias de los juegos para poder lograr una adecuada creatividad lectora en forma óptima.

## VII. Referencias bibliográficas

Abanto, W. (2015). *Diseño y desarrollo del proyecto de investigación*:  
Universidad Cesar Vallejo.

Arce. D. L. & Saldaña, A. L.(2014) en su tesis *Influencia del juego de construcción en el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años de la I.E. N° 252 “Niño Jesús” de Trujillo en el año 2013*.  
Universidad Nacional de Trujillo del Perú.

Barrera, G.E. (2004). *La creatividad* Disponible en:  
<http://www.nalejandria.com/akademeia/barrera/creatividad.html>  
Recuperada el 20 de agosto, 2016.

Bravo D. Y. & Muñoz Y. F. & Pacheco M. J. (2014) en su tesis *El juego de rol como reforzamiento de normas de convivencia: Una experiencia en el aula con niños de 5 a 6 años en el colegio San Luis Beltrán*. Universidad Andrés Bello de Chile.

Cabezas Sandoval, J.A. (1993). *La creatividad. Teoría básica e implicaciones pedagógicas*. Salamanca: Librería Cervantes.

Chamorro A. C. (2016) en su tesis *La lúdica en el desarrollo de la pre-matemática de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad de la Unidad Educativa Réplica “24 de Mayo” Quito, año lectivo 2014*.  
Universidad Central del Ecuador del país del Ecuador.

Csikszentmihalyi, M. (1998). *Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención* (J.P. Tosaus Abadía, trad.).  
Barcelona: Paidós

Cuba N. L. & Palpa E. (2015) en su tesis *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E. P. de la localidad de Santa Clara*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle del Perú.

Domínguez, J. (2008). *Dinámica de tesis* Chimbote Perú: Editorial Grafica Real

Domínguez, J. (2015). *Manual de metodología de la investigación científica* Chimbote Perú: Editorial Grafica Real

Gonzales, A., Oseda, J. Ramires, F. & Gave, J. L. (2014) *¿Cómo aprender y enseñar investigación científica?* Huancayo Perú. Editorial Soluciones Gráficas SAC.

Iparraguirre K. Y. (2013) en su tesis *Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I. E. N° 326 Santa, año 2012*. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote del Perú.

Leyva, A. (2011), en su tesis titulada “*Juego libre como estrategia didáctica en la educación infantil*” para obtener el grado de licenciado en pedagogía infantil Pontificia Universidad Javeriana Bogotá Colombia.

Martínez, G. (2007) en su trabajo de investigación titulado “*Juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de las habilidades sociales en la Educación Inicial*” Universidad Abierta Interamericana

Minerva, C. (2007) en su trabajo de investigación titulado “*El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*” Universidad de los Andes Trujillo Perú

Moreno D. A. & Pallo M. A. (2017) en su tesis *El Juego de roles sociales en Educación Inicial*. Universidad Técnica de Cotopaxi, Latacunga del Ecuador.

Mucha, L.F. & Hospinal, M. (2011). *Metodología validez y confiabilidad de los instrumentos de investigación*. Huancayo Perú. Editorial impresos S.R.L.

Nassr, B. (2017) en su tesis *El desarrollo de la autonomía a través del juego - trabajo en los niños de 4 años de edad de una Institución Educativa particular del distrito de Castilla, Piura*. Universidad de Piura del Perú.

Niño, V. M. (2011) *Metodología de la investigación* Editorial Ediciones la U Bogotá Colombia recuperado de <https://www.google.com.pe>

Ochse, R. (1990). *Before the gates of excellence: The determinants of creative genius*. Cambridge: Cambridge University Press.

Perú Ministerio de Educación. (2010) *catálogo de recursos y materiales educativos materiales de Educación Básica Regular nivel de educación primaria*. <https://www.google.com.pe>

Perú Ministerio de Educación. (2015) *Evaluación censal DRE Junín ECE*. <https://www.google.com.pe>

Perú Ministerio de Educación. Rutas del aprendizaje (2010) *¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? Comprensión de textos fascículo 1* <https://www.google.com.pe>

Perú Ministerio de Educación. Rutas del aprendizaje en educación intercultural (2010) *¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? Comprensión de textos fascículo 1* <https://www.google.com.pe>

Perú, Ministerio de Educación. (2006) *Manual de animación lectora* Lima Perú. Editorial Navarrete S.A.

Perú, Ministerio de Educación. (2008) *Diseño curricular básico de la Educación básica regular* Lima Perú. Editorial World Color Perú.

Ríos M. J.(2016) en su tesis *Aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres para desarrollo la expresión oral en el área de comunicación en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Santa Rosa del distrito de Callería – Ucayali, 2016*. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote del Perú.

Rodrigo, J. (2000). *La creatividad en la empresa*. Euskotek. Revista de la Red de Parques Tecnológicos de Euskadi, [Internet] 10, pp. 16-18. Disponible en: [www.rpte.net/euskotek/numero\\_10/index.htm](http://www.rpte.net/euskotek/numero_10/index.htm) [Recuperada el 10 de diciembre, 2017].

Rodríguez González, M.A. (2004): *La excepción creativa: distintos modos de considerar la creatividad en el arte*. Cuadernos de Arte de la Universidad de Granada. <https://www.google.com.pe>



- Ruiz Gutiérrez, Samuel (2010): *práctica educativa y creatividad en educación infantil*: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Málaga.
- Taípe, O. J. (2013) en su tesis *El juego infantil como proceso de socialización en niños y niñas de 4 a 5 años del Centro Episcopal Catedral de el Señor. Propuesta de una guía de actividades lúdicas para maestras de nivel inicial*. Universidad Central del Ecuador del país de Ecuador.
- Tamayo, C. (2009), en su tesis titulada “*aplicación de la modalidad de taller basado en el enfoque colaborativo en el desarrollo del lenguaje oral de los niños y niñas de 4 años 2009.*” Para optar el título de licenciado en educación Universidad Los Ángeles de Chimbote Perú.
- Torre, S. de la (2000a). *¿Cómo sistematizar la estimulación creativa?* En R.. Obra original publicada en 1991
- Torres, M. S. (2016) en su tesis *Dramatizaciones para mejorar la creatividad en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 80915-El Pallar- Huamachuco- Sánchez Carrión 2016*. Universidad Nacional de Trujillo del Perú.
- Vander, G. N. (2010) Manual de publicaciones de la American Psychological Association, sexta edición Editorial Manual Moderno S. A. Colombia.
- Zavala, S. (2009) *Guía a la redacción en estilo APA, sexta edición*.

Uladech (2016)*Código de ética para la investigación*Aprobado por acuerdo  
del Consejo Universitario con Resolución N° 0108-2016-CU-  
ULADECH Católica, de fecha 25 de enero de 2016

## **ANEXOS**

## BASE DE DATOS

Muestra	Variable Pre-test															Variable post-test																
	Dimensión 1 Pre-test					Dimensión 2 Pre-test					Dimensión 3 Pre-test					Dimensión 1 post-test					Dimensión 2 post-test					Dimensión 3 post-test						
1	3	2	1	1	1	1	3	2	3	2	1	1	4	4	1	3	3	1	3	2	4	1	4	2	4	2	4	2	4	2	4	4
2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	1	2	4	2	2	2	1	2	2	3	3	1	3	2	1	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	
4	2	1	1	3	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	
5	2	4	2	4	2	2	3	2	2	3	2	1	3	1	1	4	4	2	4	4	2	4	4	2	3	3	1	2	3	2	3	
6	2	2	3	3	2	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	3	2	1	3	1	2	2	2	3	2	1	4	4	
7	1	1	1	1	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	3	1	3	1	4	2	4	2	1	2	3	1	4	3	3	
8	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	2	
9	3	4	2	4	2	2	4	4	1	3	2	4	2	3	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	
10	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1	1	3	2	2	4	2	2	2	4	4	1	2	2	3	2	3	2	2	
11	4	2	3	2	1	4	2	3	2	2	2	3	4	4	2	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	
12	1	1	2	1	2	1	2	3	1	1	2	1	1	3	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	
13	1	1	3	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	4	2	2	3	2	3	1	3	3	3	2	2	3	3	
14	2	1	3	4	1	2	3	1	4	2	1	2	3	4	2	2	4	2	4	2	4	2	4	2	2	4	2	4	4	4	4	
15	2	3	2	3	1	3	4	3	2	3	3	1	3	3	3	4	4	2	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
16	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1



FP N° 036  
18-06-2019  
*[Handwritten signature]*



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES  
CHIMBOTE**

**"AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCION Y LA IMPUNID"**

SEÑOR DIRECTOR,

LIC. TEODORO TAQUIA YAURIVILCA.

Yo Robles Pérez Silvia Rosario Identificado con DNI N°40414377 de ocupación egresada de la universidad católica los Ángeles de Chimbote en la especialidad nivel inicial con domicilio en el anexo de san Dionicio, del distrito de Pampa Hermosa, de la Provincia de Satipo, del departamento de Junín, con numero de celular 956555254, correo electrónico rosarioroblesperez@hotmail.com

Ante usted respetuosamente me presento y expongo:

Que habiendo culminado la carrera profesional de pedagogía en el nivel inicial en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote (ULADECH), Solicito a usted permiso para realizar trabajo de investigación en su institución educativa N° 668 Carlos Noriega Giménez, sobre **JUEGOS COMO ESTRATEGIA DIDACTICA Y CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 668 DEL DISTRITO DE PAMPA HERMOSA -2019**

**POR LO EXPUESTO:**

Suplico a usted señor director acceder mi petición por ser de justicia.

Mariposa, 17 de Junio del 2019.

ROBLES PEREZ, Silvia Rosario

DNI 40414377

"AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCION Y LA IMPUNIDAD"

AUTORIZACION

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INTEGRADO "CARLOS NORIEGA JIMENEZ" DE  
MARIPOSA, DEL DISTRITO DE PAMPA HERMOSA, DE LA PROVINCIA DE SATIPO, DEL  
DEPARTAMENTO DE JUNIN, COMPRENSION DE LA UNIDAD DE GESTION EDUCATIVA LOCAL  
SATIPO

AUTORIZA:

Silvia Rosario ROBLES PEREZ identificado con DNI 40414377, bachiller de educación inicial para que aplique el instrumento de recojo de información en los estudiantes del nivel inicial dentro de su trabajo de investigación científica para sustentar su tesis de titulación.

Se le expide su petición escrita para los fines convenientes

Pampa Hermosa 23 de junio del 2019



  
**Eugenio Salomé Condori**  
Dr. en Ciencias de la Educación

  
UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES  
DE CHIMBOTE  
Mg. Luis Alberto Cunyas Borja  
COORDINADOR DE RESPONSABILIDAD SOCIAL  
FILIAL SATIPO

  
**Mg. Luis Alberto Cunyas Borja**  
DOCENTE TUTOR ULADECH



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN  
JUEGOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA  
DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN  
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA INICIAL N° 668 DEL DISTRITO DE  
PAMPA HERMOSA-2019

APELLIDOS Y NOMBRES.....

N°	ITEMS	SI	NO
ACTIVIDAD REPRODUCTORA			
01	Demuestra pasión y destreza en la creatividad		
02	Demuestra su creatividad para armar sus juguetes		
03	El niño demuestra su creatividad imaginaria		
04	El niño crea distintos juegos a su manera		
05	Demuestra por iniciativa su creatividad		
ACTIVIDAD DE ESTUDIO			
06	Los niños proponen distintas ideas creativas		
07	El niño se estimula creando su propio juego		
08	Muestra su imaginación creativa armando su juguete		
09	Participa por su propia iniciativa a través de su creatividad		
10	El niño crea distintos juegos imaginarios		
ENFOQUE HISTORICO CULTURAL			
11	Los niños demuestran su creatividad mediante el juego		
12	El niño aprende a través de la creatividad		
13	El niño se siente motivado para desarrollar su creatividad		
14	Construye nuevas creaciones al jugar en distintos sectores		
15	El niño construye su creatividad con diferentes juguetes		

  
**Eugenio Salomé Condori**  
Dr. en Ciencias de la Educación



**VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN POR CRITERIO DE JUECES**

**1. DATOS GENERALES**

- 1.1. Apellidos y nombres del Juez : Salomé Condori Eugenio
- 1.2. Grado Académico / mención : Doctor en Ciencias de la Educación
- 1.3. DNI / Teléfono y/o celular : 23 22 76 33
- 1.4. Cargo e institución donde labora : docente universitario
- 1.5. Autor del instrumento(s) : Robles Pérez Silvia Rosalia
- 1.6. Lugar y fecha : Satipe 07 de Julio del 2019

**2. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN**

INDICADORES	CRITERIOS	BAJA	REGULAR	BUENA	BUY BUENA	
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.					5
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.					5
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					5
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					5
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.					5
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					5
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basado en teorías o modelos teóricos.					5
8. COHERENCIA	Entre variables, dimensiones, indicadores e ítems.					5
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.					5
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.					5

CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)	A	B	C	D	E

**CALIFICACIÓN GLOBAL:** Coeficiente de validez =  $\frac{1x A + 2x B + 3x C + 4x D + 5x E}{50} = \frac{50}{50} = 1$

**3. OPINIÓN DE APLICABILIDAD** (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado).

CATEGORÍA		INTERVALO
No válido, reformular	<input type="radio"/>	[0,20 – 0,40]
No válido, modificar	<input type="radio"/>	<0,41 – 0,60]
Válido, mejorar	<input type="radio"/>	<0,61 – 0,80]
Válido, aplicar	<input checked="" type="radio"/>	<0,81 – 1,00]

**4. RECOMENDACIONES:**

.....  
 .....

.....  
 Firma del Juez  
  
**Eugenio Salomé Condori**  
 Dr. en Ciencias de la Educación





VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

1. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del Juez : Miguel Rodríguez Romo Antonio
- 1.2. Grado Académico / mención : Magister en Educación
- 1.3. DNI / Teléfono y/o celular : 19858161
- 1.4. Cargo e institución donde labora : Especialista Ugel Satipo
- 1.5. Autor del instrumento(s) : Robles Pérez Silvia Rosano
- 1.6. Lugar y fecha : Satipo 11 de Julio del 2019

2. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	EXCELENTE	BAJE	REGULAR	BUENA	MUY BUENA
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.					5
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.					5
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					5
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					5
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.					5
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					5
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basado en teorías o modelos teóricos.					5
8. COHERENCIA	Entre variables, dimensiones, indicadores e ítems.					5
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.					5
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.					5
<b>CONTEO TOTAL DE MARCAS</b> (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)		↓ A	↓ B	↓ C	↓ D	↓ E 50

CALIFICACIÓN GLOBAL: Coeficiente de validez =  $\frac{1x A + 2x B + 3x C + 4x D + 5x E}{50} = \frac{50}{50} = 1$

3. OPINIÓN DE APLICABILIDAD (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado).

CATEGORÍA		INTERVALO
No válido, reformular	<input type="radio"/>	[0,20 - 0,40]
No válido, modificar	<input type="radio"/>	<0,41 - 0,60]
Válido, mejorar	<input type="radio"/>	<0,61 - 0,80]
Válido, aplicar	<input checked="" type="radio"/>	<0,81 - 1,00]

4. RECOMENDACIONES:

  
 Firma del Juez  
 MIGUEL RODRÍGUEZ ROMO ANTONIO  
 MAGISTER EN EDUCACIÓN  
 D.N.I. N° 074 1



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

1. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del juez : CUNYAS BORJA Luis Alberto
- 1.2. Grado Académico / mención : Mg. en Gestión Educativa
- 1.3. DNI / Teléfono y/o celular : 2.0038795
- 1.4. Cargo e institución donde labora : Docente Tutor ULADECH
- 1.5. Autor del instrumento(s) : RODOLFO PEREZ SILVA Rosario
- 1.6. Lugar y fecha : Santiago 11 de Julio del 2019

2. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	INFORME	BAJA	REGULAR	BUENA	MUY BUENA
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.					5
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.					5
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					5
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					5
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.					5
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					5
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basado en teorías o modelos teóricos.					5
8. COHERENCIA	Entre variables, dimensiones, indicadores e ítems.					5
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.					5
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.					5
<b>CONTEO TOTAL DE MARCAS</b> <small>(realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)</small>		A	B	C	D	E
						50

CALIFICACIÓN GLOBAL: Coeficiente de validez =  $\frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \frac{50}{50} = 1$

3. OPINIÓN DE APLICABILIDAD (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado).

CATEGORÍA		INTERVALO
No válido, reformular	<input type="radio"/>	[0,20 – 0,40]
No válido, modificar	<input type="radio"/>	<0,41 – 0,60]
Válido, mejorar	<input type="radio"/>	<0,61 – 0,80]
Válido, aplicar	<input checked="" type="radio"/>	<0,81 – 1,00]

4. RECOMENDACIONES:

  
 Mg. Luis Alberto Cunyas Borja  
 DOCENTE TUTOR ULADECH  
 Firma del Juez

Matriz de validación de contenido

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEM	PREGUNTAS CERRADAS	RELACIÓN ENTRE LAS VARIABLES Y LA DIMENSIÓN	RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR	RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEM	RELACIÓN ENTRE EL ITEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA	OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES
CREATIVIDAD	ACTIVIDAD REPRODUCTORA	Refuerza los aspectos en la periferia del desarrollo mental del niño se trata de conocimientos, hábitos, destrezas asimilados de una manera mecánica.	Demuestra pasión y destreza en la creatividad						
	Demuestra su creatividad para armar sus juguetes								
	El niño demuestra su creatividad imaginaria								
	El niño crea distintos juegos a su manera								
	Demuestra por iniciativa su creatividad								
	ACTIVIDAD DE ESTUDIO	Es el desarrollo de la actividad psíquica, permite tener un verdadero desarrollo de las estructuras psíquicas,	Los niños proponen distintas ideas creativos						
	El niño se estimula creando su propio juego								
	Muestra su imaginación y creatividad armando su juguete								

	permite configurar las habilidades cognitivas.	Participa por su propio iniciativa creando a través de la creatividad						
		El niño crea distintos juegos a su manera						
ENFOQUE HISTÓRICO CULTURAL	Es la que orienta, organiza, ubica y reubica, las actividades que lleva a cabo el sujeto aprendiz con el objeto de su aprendizaje para que la enseñanza tenga un efecto desarrollante. Klimenko, O. (2010) p.4.	Los niños muestran su creatividad mediante el juego						
		El niño aprende a través de su creatividad						
		El niño se siente motivado para desarrollar su creatividad						
		El niño construye su creatividad con diferentes juguetes						
		Construye nuevas creaciones al jugar en distintos sectores						

Matriz de validación del instrumento

Nombre del instrumento : Pre – test y Pos.test  
Objetivo : Medir los conocimientos  
Dirigido : A los estudiantes  
Apellido y nombre del evaluador : Salome Condori Eugenio  
Grado académico : Doctor

VALORACIÓN

ADECUADO	NO ADECUADO
----------	-------------

  
**Eugenio Salomé Condori**  
Dr. en Ciencias de la Educación

---

Dr. Salome Condori Eugenio

## UNIDAD DE APRENDIZAJE DE JUNIO N°1

### I.-DATOS INFORMATIVOS:

REGION: JUNIN

UGEL: SATIPO

I.E. N° : 668

LUGAR: PAMPA HERMOSA

DIRECTOR TEODORO TAQUIA YAURIVILCA

PROFESORA: SILVIA ROSARIO ROBLES PEREZ

II.-NOMBRE DEL PROYECTO :“JUEGOS COMO ESTRATEGIAS DIDACTICAS Y CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N°668 DEL DISTRITO DE PAMPA HERMOSA-2019”

III.-DURACION APROXIMADA:

IV.-SITUACION SIGNIFICATIVA: Los niños y niñas ponen en marcha su curiosidad para ampliar su imaginación y creatividad mediante los juegos que ellos realizan, mediante la manipulación de objetos durante las actividades compartidas que nos lleva a la construcción del aprendizaje que los haga sentir participes y protagonistas del proyecto de aprendizaje, por ello se plantea durante este mes actividades relacionados al desarrollo de situaciones de cantidad, desarrollo de competencias comunicativas, y desarrollo personal y emocional .

VII.- DESARROLLO PREPLANIFICACIÓN DEL PROYECTO:

¿QUE HARÉ?	¿CÓMO LO HARE?	¿QUÉ NECESITARÉ?
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Participación en el juego de los 3 chanchitos.</li><li>✓ Descubrimiento de</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Experimentando, mirando, manipulando, mirando,</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Objetos del entorno</li><li>• Pelotas</li><li>• Latas</li></ul>

<p>las características de los objetos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Juego de rondas</li> <li>✓ Carrera de encostalados.</li> </ul>	<p>observando, elaborando materiales y otros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ingredientes</li> <li>• Cuerpo</li> </ul> <p><u>COMUNICACIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa oralmente en su lengua materna.</li> <li>• Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna</li> </ul> <p><u>MATEMATICA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Resuelve problemas de cantidad.</li> </ul> <p>PSICOMOTRIZ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se desenvuelve de manera autónoma atreves de su motricidad.</li> <li>❖ <b>COMPETENCIA TRANSVERSAL</b></li> <li>❖ Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.</li> <li>❖ Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.</li> </ul>
--	---	---

VIII- ENFOQUE TRANSVERSAL: Enfoque Ambiental, Enfoque Inclusivo o de atención a la diversidad.

**IX .¿QUE ME DA CUENTA DEL NIVEL DEL LOGRO DE LA COMPETENCIA DEL NIÑO?:**

Evidencias

- ✓ **TANGIBLE:** Regalo de papa´ rima, adivinanzas
- ✓ **INTANGIBLE:** practica de valores.

**X.- ¿QUÉ INSTRUMENTOS VOY A UTILIZAR PARA RECOGER LA INFORMACIÓN?**

Lista de cotejo y ficha de registro

**XII .-PROPOSITOS DE APRENDIZAJE :**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS		
			3 años	4 años	5 años
<b>JUEGOS COMO ESTRATEGIAS DIDACTICAS Y CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N°668 DEL DISTRITO DE PAMPA HERMOSA-2019</b>	<p>“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA</p>	<p>Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores</p>	<p>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno, escolar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de las ilustraciones o imágenes que observa antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto</li> </ul>	<p>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno, escolar.</p> <p>Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de las ilustraciones o imágenes que observa antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno, escolar.</li> <li>• Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de algunos indicios, como el título, las ilustraciones, palabras, expresiones o sucesos significativos, que observa o escucha antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto.</li> </ul>
	<p>“LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA”</p>	<p>Obtiene información del texto oral.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de las ilustraciones o imágenes que observa antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto</li> </ul>	<p>Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa. Utiliza trazos, grafismos u otras formas para expresar sus ideas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas.</li> </ul>
	<p>“ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA</p>	<p>Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.</p>	<p>Muestra y comenta de forma espontánea, a compañeros y</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que</li> </ul>	<p>Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros.</p>



	<p>“CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES DEL ARTE”</p>	<p>Socializa sus procesos y proyectos.</p>	<p>adultos de su entorno, lo que ha realizado al crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.</p> <p>Representa sus ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el movimiento, el teatro, la música.</p>	<p>ha realizado, al crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.</p> <p>Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el movimiento, la música,</p>	<p>Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos ( el movimiento, la música, la poesía.</p>
<p><b>MOTROCIDAD</b></p>	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p>	<p>Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.</p>	<p>Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.</p>	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas. En los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de sus cuerpos con relación al espacio, la superficie y los objetos regulados su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.</p>	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p>

## **ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 1**

1. Título de la Actividad: “creamos rimas”
2. Fecha: 10 -06 – 2019
3. NOMBRE DEL TALLER: Decoramos nuestras rimas
4. Propósito de Aprendizaje:

ÁREA	COMPETENCIAS	DESEMPEÑOS
COM.	Se expresa oralmente	Ordena sus ideas para crear una rima, de acuerdo con el propósito establecido
ARTE	“CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS”	4 Años: Representa sus ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos ( el movimiento, el teatro, los títeres). 5 años: Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos ( el teatro, los títeres.).

### Descripción de la Actividad:

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y O MATERIALES	T.
ACTIVIDAD DE RUTINA	Desayuno escolar Los niños participan en las actividades de rutina haciendo uso de los carteles tiempo cronológico	Aula Carteles Niños y niñas	15
INICIO	Se les pide a los niños y a las niñas que comenten brevemente algunas descripciones que han realizado, Invítalos a participar del juego “A mí me gusta...”.	Niños papelote	

DESARROLLO	<p>Recuérdales que todas las personas tenemos gustos e intereses diferentes. A algunos les gusta pintar, a otros leer o practicar deportes, etc. Señala que en esta oportunidad cada uno se presentará diciendo su nombre y expresará lo que más le gusta hacer, de esta manera todos se irán conociendo un poco más.</p> <p>Solicita que cada uno se presente y diga su nombre y qué es lo que más le gusta hacer. Motívalos a participar. y pregunta: ¿qué actividades hemos realizado ya?, ¿qué actividades nos faltan realizar? Posiblemente, respondan que les falta crear y decir rimas.</p> <p><b>PROPOSITO</b></p> <p>Lo presentamos el material y luego se les pregunta ¿para qué será este material? ¿Qué aremos? ¿Cómo jugaremos?</p> <p>Forma a todos los estudiantes en el material e iniciamos el juego, según los dibujos que le toca a cada niño va creando una rima</p> <p>Se les pregunta a los estudiantes ¿les gusto el juego? ¿Qué realizamos durante el juego? ¿cuál de las rimas les gustó más?, ¿por qué</p> <p>Dialogamos con los estudiantes las actividades realizadas para aprender y crear rimas. Formula estas interrogantes: ¿les fue fácil aprender rimas?, ¿les fue fácil crear rimas?, ¿en qué pueden mejorar?</p>	<p>Cartulina    limpiatipo</p> <p>Material didáctico</p> <p>Hojas bond colores</p>	45
CIERRE	<p><b>EVALUACION</b></p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Cómo aprendimos?</p> <p>¿Para que aprendimos?</p>		

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°2

5. Título de la Actividad: “creamos adivinanzas”
6. Fecha: 12 -06 – 2019
7. NOMBRE DEL TALLER : Decoramos nuestra adivinanzas´
8. Propósito de Aprendizaje:

ÁRE A	COMPETENCIAS	DESEMPEÑOS
CO M.	Se expresa oralmente	Ordena sus ideas para crear una rima, de acuerdo con el propósito establecido
ART E	“CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS”	4 Años: Representa sus ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos ( el movimiento, el teatro, los títeres). 5 años:Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos ( el teatro, los títeres.).

### Descripción de la Actividad:

MOMENTOS PEDAGOGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y O MATERIALES	T .
<b>ACTIVIDAD DE RUTINA</b>	Desayuno escolar Los niños participan en las actividades de rutina haciendo uso de los carteles tiempo cronológico	Aula Carteles	1



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

- I. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE** : reconociendo formas colores
- II. NOMBRE DEL TALLER** : **RECORTAMOS, ARMAMOS Y PEGAMOS**
- III. FECHA** : 07 de junio del 2019

Á R E A	COMPETENCIA/ ESTANDAR	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
M A T E.	<p style="text-align: center;"><b>“RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”</b></p> <p style="text-align: center;"><b><u>ESTANDAR:</u></b></p> <p>-Explora por propia iniciativa los objetos y situaciones de su entorno cotidiano utilizando sus sentidos, sus propias estrategias y criterios reconociendo algunas características y estableciendo relaciones o agrupaciones entre ellos y comprende algunas expresiones sencillas relacionadas con la cantidad y el tiempo.</p>	<p style="text-align: center;"><b>_Traduce cantidades a expresiones numéricas.</b></p> <p style="text-align: center;"><b>_Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</b></p> <p style="text-align: center;">_Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</p>	<p>Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.</p> <p>4 AÑOS Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.</p> <p>5 AÑOS Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.</p>

<p style="text-align: center;">A R T E</p>	<p style="text-align: center;"><b>CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS”</b></p> <p><b>Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo. Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>. Explora y experimenta los lenguajes del arte. Aplica procesos creativos. Socializa sus procesos y proyectos</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Representa sus ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (dibujo y la pintura).</li> </ul> <p>Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (dibujos y la pintura)</p>
--	---	---	--

**IV. PROPOSITOS DE APRENDIZAJE**

**SECUENCIA DIDACTICA:**

MOMENTOS PEDAGÓGICOS.	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	MATERIALES Y RECURSOS	TIEMPO
<b>RUTINAS DE INGRESO</b>	<p><b>RUTINAS- ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Recepción de los niños.</li> <li>-Saludo.</li> <li>-Ubicación de loncheras y mochilas en su respectivo lugar</li> <li>-Oración del día.</li> <li>-Canciones.</li> <li>-Auto control de asistencia.</li> <li>-Actualizaciones carteles cronológico y meteorológico.</li> <li>¿Qué día es hoy?</li> <li>Un niño pregunta ¿Cómo está el día o tiempo?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Calendarios</li> <li>- SS.HH</li> <li>- Útiles de aseo.</li> <li>- -</li> <li>Carteles.</li> </ul>	<p><b>1</b> <b>5</b></p>



<p><b>CONCIENCIA FONOLÓGICA</b></p> <p><b>DESARROLLO DE LA SESIÓN.</b></p> <p><b><u>INICIO:</u></b></p> <p><b><u>DESARROLLO:</u></b></p> <p><b><u>CIERRE:</u></b></p>	<p><b>La docente les presenta las palabras recortadas en silabas Luego realizamos el sonido de cada silaba y contamos cuantas silabas tiene la palabra significativa y recortamos en letras las silabas.</b></p> <p>Nos organizamos para realizar algunos acuerdos sobre la actividad a realizary la docente inicia con una canción y les muestra la caja de sorpresa con silueta de bandera y les pregunta q será q será los niños y niñas dan varias versiones, La docente pide a un estudiante que habrá la caja y los demás observan luego empiezan a observar la bandera y mencionan lo que observaron. La docente menciona.</p> <p>Niños y niñas hoy vamos a saber formas y colores.</p> <p>Sacamos los materiales y realizamos algunos juegos “me gustan todos” donde los niños y niñas se agruparán de acuerdo a la consigna dado por la docente hablada donde habrá materiales de diferentes colores para que puedan agruparse de acuerdo al color que observan.</p> <p>Se les reparte diferentes materiales a cada niño y niña para que agrupen de acuerdo al color.</p> <p>Dibujalo que más les gusto de lo que hicimos.</p> <p>Exponen sus trabajos en el lugar indicado.</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo aprendimos?</p> <p><b>EVALUACION:</b></p> <p>La maestra realiza las preguntas de Meta cognición.</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Cómo aprendimos?</p> <p>¿Les gustó?</p>	<p>Papelote Plumón</p> <p>Cajas Papel bon Lápiz colores. Goma tijera</p>	<p><b>4</b></p> <p><b>5´</b></p>
---	--	--	----------------------------------









