



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE**

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

**LOS JUEGOS TRADICIONALES Y LA CREATIVIDAD  
EN NIÑOS DE 03 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA INICIAL N° 057 QUIPRAN, CHAVÍN DE  
PARIARCA 2022.**

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

**AUTORA**

**ROJAS CONCHA, ENA PRUDENCIA**

**ORCID: 0000-0002-8066-0919**

**ASESOR**

**AMAYA SAUCEDA, ROSAS AMADEO**

**ORCID: 0000-0002-8638-6834**

**HUARAZ – PERÚ**

**2022**

## **EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTORA**

Rojas Concha, Ena Prudencia

ORCID: 0000-0002-8066-0919

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

### **ASESOR**

Amaya Saucedo, Rosas Amadeo

ORCID: 0000-0002-8638-6834

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

### **JURADO**

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID ID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID ID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID ID: 0000-0003-3897-0849

## HOJA DE FIRMA DEL JURADO

---

Mgtr. Zavaleta Rodríguez Andrés Teodoro

**Presidente**

---

Mgtr. Muñoz Pacheco Luis Alberto

**Miembro**

---

Mgtr. Carhuanina Calahuala Sofia

**Miembro**

---

Dr. Amaya Saucedo Rosas Amadeo

**Asesor**

## **HOJA DE AGRADECIMIENTO**

A mi familia mis hijos quienes me brindaron su apoyo y dedicación y al Dr. Amadeo Amaya Saucedo por su enseñanza quien nos brindó.

A mi madre quien en vida Aquilina Concha fue la que me inculcó a seguir estudiando y así lograra mi objetivo como profesional.

.

## **DEDICATORIA**

A la Universidad Católica los  
Ángeles de Chimbote, a Dios por  
darme la vida y a mi familia por  
su comprensión en momento que  
dedicaba al estudio. Mi madre,  
esposo, hijos.

A mi madre y familia por su apoyo  
incondicional dándome palabras de  
ánimo para seguir estudiando y a la  
superación.

## RESUMEN

La presente investigación parte de las dificultades que encontraron en la creatividad de los niños, asimismo la pérdida de actividades lúdicas y juegos que pasan de una generación a la otra, por lo que tuvo como objetivo general determinar la importancia de los juegos tradicionales en la mejora de la creatividad en los niños de la institución educativa inicial N° 057 Quipran, Chavín de Paríarca 2022. El estudio fue de tipo cuantitativo, de alcance descriptivo-correlacional, con un diseño de investigación no experimental-correlacional. Se trabajó con una muestra de 45 niños y niñas de tres años de edad del nivel inicial. Se utilizó la prueba estadística denominada correlación de Spearman para comprobar la hipótesis de la investigación. Los resultados referentes a los juegos tradicionales se tiene que el 42,2% de la muestra se ubicaron en el nivel previsto en la realización de los juegos tradicionales; asimismo respecto a la variable creatividad relativamente el 40% de los niños se ubicaron en el nivel proceso. Finalmente se concluye aceptando la hipótesis de investigación que afirma que la correlación es positiva y moderada ( $Rho=0,725$ ) entre los juegos tradicionales y la creatividad en los niños de 03 años de la institución educativa inicial N° 057 Quipran, Chavín de Paríarca 2022.

**Palabras claves:** Creatividad y juegos tradicionales, educación inicial.

## **ABSTRACT**

This research is based on the difficulties found in children's creativity, as well as the loss of recreational activities and games that pass from one generation to another, for which the general objective was to determine the importance of traditional games in the improvement of creativity in children of the initial educational institution N° 057 Quipran, Chavín de Paríarca 2022. The study was quantitative, descriptive-correlational in scope, with a non-experimental-correlational research design. We worked with a sample of 45 three-year-old boys and girls from the initial level. The statistical test called Spearman's correlation was used to test the research hypothesis. The results referring to traditional games show that 42.2% of the sample were located at the expected level in the performance of traditional games; Likewise, regarding the creativity variable, relatively 40% of the children were located at the process level. Finally, it is concluded by accepting the research hypothesis that affirms that the correlation is positive and moderate ( $Rho = 0.725$ ) between traditional games and creativity in 03-year-old children of the initial educational institution No. 057 Quipran, Chavín de Paríarca 2022.

Keywords: Creativity and traditional, Initial education

.

## Índice de Contenido

EQUIPO DE TRABAJO .....	ii
HOJA DE FIRMA DEL JURADO.....	iii
HOJA DE AGRADECIMIENTO.....	iv
DEDICATORIA .....	v
RESUMEN .....	vi
ABSTRACT.....	vii
Índice de tablas .....	xiii
Índice de figuras.....	xiv
I. INTRODUCCIÓN .....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	4
2.1. Antecedentes .....	4
2.1.1. Antecedentes Internacionales.....	4
2.1.2. Antecedentes Nacionales .....	7
2.1.3. Antecedentes Locales.....	10
2.2. Bases teóricas de la investigación .....	14
2.2.1. Los juegos tradicionales.....	14



2.2.1.1.	Concepto del Juego .....	14
2.2.1.2.	Importancia del juego Tradicional .....	15
2.2.1.3.	El juego Adopta muchas formas .....	15
2.2.1.4.	Principio del juego tradicional .....	16
2.2.1.5.	La Importancia del juego .....	16
2.2.1.6.	Beneficios de los juegos tradicionales .....	17
2.2.1.7.	Proceso del juego. ....	18
2.2.1.8.	Formas de los juegos tradicionales .....	19
2.2.1.9.	Los juegos se clasifican en base a los participantes .....	19
2.2.1.10.	Impacto social de los juegos tradicionales. ....	20
2.2.1.11.	Desarrollo del juego tradicional. ....	20
2.2.1.12.	Delimitacion del espacio del juego .....	21
2.2.1.13.	Reglas de juego .....	22
2.2.1.14.	Procedimientos de los juegos tradicionales .....	22
2.2.2.	La Creatividad .....	29
2.2.2.1.	Teoría de la Creatividad .....	29
2.2.2.2.	Formas de creatividad .....	30

2.2.2.3.	Como estimular a los niños en la creatividad .....	31
2.2.2.4.	Factores de creatividad.....	32
2.2.2.5.	Impacto social de la creatividad.....	32
2.2.2.6.	Desarrollo de la creatividad .....	32
2.2.2.7.	Componentes de la creatividad .....	33
2.2.2.8.	Impedimentos de creatividad .....	33
2.2.2.9.	Detección de Creatividad .....	34
2.2.2.10.	Técnicas para fomentar la creatividad .....	34
2.2.2.11.	Dimensiones.....	35
III.	HIPÓTESIS .....	37
3.1.	Hipótesis de investigación.....	37
IV.	METODOLOGÍA .....	38
4.1.	Diseño de investigación .....	38
4.1.1.	El tipo.....	38
4.1.2.	Nivel de investigación.....	38
4.1.3.	Diseño de la investigación .....	38
4.2.	Población y muestra .....	39

4.2.1.	Población.....	39
4.2.2.	Muestra.....	40
4.2.3.	Técnica de muestreo.....	40
4.2.4.	Criterios de inclusión y exclusión.....	41
4.3.	Definición y operacionalización de las variables.....	42
4.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	44
4.4.1.	Observación .....	44
4.4.1.1.	La lista de cotejo .....	44
4.5.	Plan de análisis .....	46
4.6.	Matriz de consistencia.....	47
4.7.	Principios éticos .....	49
V.	RESULTADOS .....	50
5.1.	Resultados .....	50
5.1.1.	Objetivo general: Determinar la relación entre los juegos tradicionales y la creatividad en los niños de 03 años de la institución educativa inicial N° 057 Quipran, Chavín de Paríarca 2022. ....	51

5.1.2.	Objetivo específico 1: Establecer la relación entre los juegos tradicionales y la creatividad en su dimensión de fluidez de los niños y de 03 años de la institución educativa inicial N° 057 Quipran, Chavín de Pariarca 2022...	55
5.1.1.	Objetivo 2: Establecer la relación entre los juegos tradicionales y la creatividad en la dimensión flexibilidad en los niños de 03 años de la institución educativa inicial N° 057 Quipran, Chavín de Pariarca 2022. ....	56
5.1.1.	Objetivo 3: Establecer la relación entre los juegos tradicionales y la creatividad en la dimensión originalidad en los niños de 03 años de la institución educativa inicial N° 057 Quipran, Chavín de Pariarca 2022.. ....	58
5.2.	Análisis de resultados .....	60
VI.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	64
6.1.	Conclusiones .....	64
6.2.	Recomendaciones.....	65
	Referencias bibliográficas.....	66
	Anexos .....	72
	Anexo 1: Instrumento validado.....	73
	Anexo 4: Base de datos.....	88

## Índice de tablas

Tabla 1 Población del grupo de estudio.....	40
Tabla 2 Muestra del grupo de estudio.....	40
Tabla 3 Matriz de operacionalización de las variables .....	42
Tabla 5 Matriz de consistencia .....	47
Tabla 4 : Escala de calificación .....	50
Tabla 6 Puntuaciones de los juegos tradicionales en los niños de la muestra. ....	51
Tabla 6 Puntuaciones de la creatividad en los niños de la muestra. ....	52
Tabla 8 Correlaciones entre la puntuación de los juegos tradicionales y la creatividad en los niños de la muestra. ....	54
Tabla 9 Correlaciones entre la puntuación de los juegos tradicionales y la dimensión fluidez en los niños de la muestra. ....	55
Tabla 10 Correlaciones entre la puntuación de los juegos tradicionales y la dimensión flexibilidad en los niños de la muestra. ....	56
Tabla 11 Correlaciones entre la puntuación de los juegos tradicionales y la dimensión flexibilidad en los niños de la muestra. ....	58

## **Índice de figuras**

Figura 1 Puntuaciones de los juegos tradicionales en los niños de la muestra..... 51

Figura 1 Puntuaciones de la creatividad en los niños de la muestra. .... 53

## I. INTRODUCCIÓN

La educación debe estar en un nivel importante, porque es de suma importancia, para el desarrollo cognitivo del niño. Y por el desconocimiento de los juegos tradicionales y la creatividad en los niños de la Institución Educativa N° 057 Quipran, Chavín de Pariarca 2022. Y su importancia para desarrollarse en la motricidad gruesa y la creatividad en el ámbito de la educación y llevando a cabo estos juegos tradicionales lograríamos una actividad fructuosa para los niños.

Según el MINEDU (2016) la Programación Curricular tiene como principio en el nivel inicial el juego libre: la cual considera que jugar es una actividad libre y esencialmente placentera, no impuesta o dirigida desde afuera, permite al niño, de manera natural, tomar decisiones, asumir roles, establecer reglas y negociar según las diferentes situaciones. A través del juego, los niños y las niñas movilizan distintas habilidades cognitivas, motoras, sociales y comunicativas. (p.21)

Según Eusebio y Carolina (2001). El juego es una actividad importante para el desarrollo integral de los niños. En las varias definiciones del juego se encuentran razones para argumentar su importancia pero seguro que la razón determinante es la propia experiencia, del niño es el bagaje lúdico propio, fruto de una infancia recogida por el juego (p.19).

El problema a nivel de la institución educativa se dio por desconocimiento de los juegos tradicionales y la creatividad de los niños de la institución educativa N° 057 Quipran Chavín de Pariarca 2022. En el aula de los niños donde realice mis prácticas pre profesionales, ya que el juego es la principal actividad que deben

realizar los niños y mediante el juego el niño va lograr las competencias de acuerdo a su edad, gracias al juego los niños lograran explorar en mundo que los rodea. Por ello los juegos tradicionales son de mucha importancia y se van olvidando porque no lo practican

Los factores que intervienen son el desconocimiento de los juegos tradicionales y la creatividad en los padres de familia y por ende repercute en la familia del niño

De lo mencionado anteriormente se formuló el siguiente problema: ¿Cuál es la relación entre los juegos tradicionales y la creatividad en los niños de 3 años de la institución educativa inicial N°057 Quipran, Chavín de Pariarca 2022?

El objetivo general del estudio fue: Determinar la relación entre los juegos tradicionales y la creatividad de los niños y de 03 años de la institución educativa inicial N° 057 Quipran, Chavín de Pariarca 2022.

Seguidamente se propuso los siguientes objetivos específicos: 1. Establecer la relación entre juegos tradicionales y la creatividad en las dimensiones de fluidez de los niños de 03 años de la institución educativa inicial N° 057 Quipran, Chavín de Pariarca 2022; seguidamente 2. Establecer la relación entre los juegos tradicionales y la creatividad en las dimensiones de flexibilidad los niños de 03 años de la institución educativa inicial N° 057 Quipran, Chavín de Pariarca 2022. Finalizando con 3. Establecer la relación entre los juegos tradicionales y la creatividad en las dimensiones de originalidad de los niños y niñas de 03 años de la institución educativa inicial N° 057 Quipran, Chavín de Pariarca 2022.



La investigación fue importante de manera teórica y su relación y relevancia de esta investigación es que los niños son activos y les gusta los juegos y lo cual es de importancia conocer los juegos tradicionales y la creatividad para tomarlo como didáctica y sirvan para el trabajo pedagógico con los niños del nivel inicial y fortalecer en las actividades del juego tradicionales y la creatividad, que se conozca como estrategia didáctica para el uso de los docentes de la I.E. ya mencionada y que es importante para el desarrollo de la psicomotricidad de los niños.

La investigación fue de tipo cuantitativo, Nivel de la investigación fue descriptivo. Porque se describió al grupo de la investigación, Diseño de Investigación fue el correlacional porque se busca relacionar las dos variables, como son los juegos tradicionales y la creatividad, la Población fue de 45 niños y Muestra. Fue 45 niños, Definición de Variables. y el cuestionario conto de 25, preguntas que y estuvo validado por tres expertos profesionales de educación inicial, y firmado la autorización por la directora de la institución educativa quien nos dio la validez de la investigación y aplicar el cuestionario, para sacar el resultado después de la aplicación del instrumento, se utilizó el programa de Excel 2016, y el programa spss para sacar el resultado y la verificación del grado de correlación entre las variables fue positivo.

## **II. MARCO TEÓRICO**

### **2.1. Antecedentes**

#### **2.1.1. Antecedentes Internacionales**

Oliveros et al. (2021) Relación entre inteligencias múltiples, creatividad y desempeño académico en niños escolarizados en Barranquilla, Atlántico. El trabajo de investigación tiene como objetivo principal determinar y describir la correlación efectiva entre la capacidad de crear, las inteligencias múltiples y el desempeño académico en niños de primaria del Colegio Distrital San Vicente de Paul en Barranquilla, Atlántico. La metodología fue el diseño un estudio de tipo no experimental, cuantitativo, transversal descriptivo y correlacional, en el cual se trabajó con un muestreo a conveniencia del investigador, conformada de 30 estudiantes con edades entre los 9 y 11 años que cursaban el cuarto grado de primaria; a estos se les aplicó el Cuestionario de Turtle, el Cuestionario de diagnóstico de las Inteligencias Múltiples y Certificado de notas académicas por asignatura y promedio general de Desempeño académico. Se encontró que existe correlación entre el Desempeño académico y las Inteligencias Múltiples, mas no entre Creatividad y Desempeño académico, ni entre Creatividad e Inteligencias Múltiples. Se puede concluir que los temas de las inteligencias múltiples y la creatividad son de gran interés en el ámbito educativo; así mismo el dilucidar los factores que intervienen en la obtención de un buen desempeño académico por parte de los estudiantes es uno de los intereses principales de

las instituciones educativas y docentes para contribuir al entendimiento de las variables que aportan al desarrollo y aprendizaje escolar.

Sánchez et al. (2021) Afirma en su trabajo de investigación Evaluar la creatividad y las funciones ejecutivas propuesta para la escuela del futuro 2021. El objetivo del presente estudio propone estrategias de intervención didáctica y de evaluación para desarrollar y mejorar el funcionamiento ejecutivo y la creatividad en el alumnado de secundaria. Dicho estudio parte del análisis de las variables creatividad y funciones ejecutivas (memoria de trabajo (actualización), planificación, inhibición (verbal y motora), flexibilidad y toma de decisiones) medidas a través del Test de pensamiento creativo de Torrance (creatividad), la Escala de inteligencia de Weschler (WISC-IV, memoria de trabajo), Torre de Hanoi (planificación), Stroop (inhibición verbal), Go/no Go (inhibición motora), Test de Categorías de Wisconsin (flexibilidad) y el Iowa Gambling Task (toma de decisiones). La metodología planteada fue Se han buscado las posibles relaciones entre las variables a partir de un diseño descriptivo, correlacional y transversal, en el que los resultados muestran que flexibilidad y creatividad se relacionan ( $r=0,66$ ) e inhibición verbal y creatividad también se relacionan ( $r=-0,23$ ). A la luz de estos resultados se proponen estrategias metodológicas basadas en la investigación y la resolución de problemas y de evaluación formativa y compartida que insten, activando las funciones ejecutivas, a la autoevaluación crítica.

Zapata, y Aragón (2020) Afirman en su trabajo de investigación El Juego Tradicional como Estrategia para el Acercamiento al Principio de Conteo en Grado Jardín del Hogar Infantil Club de Leones del Municipio de Jamundí Valle del Cauca Colombia. Se aborda el Juego Tradicional como estrategia para el acercamiento de los niños y las niñas al principio de conteo del grado Jardín del Hogar Infantil Club de Leones, ubicado en el Municipio de Jamundí Valle. Por eso se trabaja el conteo desde el grado Jardín, tomando como estrategia guía una de sus actividades rectoras, que hacen parte de su naturaleza “El Juego” para encaminarlos y rescatar los juegos que hacen parte de generaciones pasadas, pero que por razones de avances tecnológicos y consumistas han sido desplazados, y que son implementados mediante el diseño de una prueba piloto que se nombra “Juegos de mi Tierra”. Para la recolección y análisis de la información, se asume una metodología cualitativa, que resalta el hacer y protagonismo de los niños y niñas, y los objetivos planteados. Dichas fases le dan cuerpo las técnicas utilizadas para la recolección de la información, es así se hace un diagnóstico, por medio de la prueba piloto “Juegos de mi Tierra”, con el firme propósito de conocer los saberes previos de los niños y niñas de grado Jardín, y se utiliza el diario de campo como técnica de recolección, se continua con la fase de implementación de la misma prueba, con el objetivo de hacer un análisis correlacional, tomando El Juego Tradicional como Estrategia para el Acercamiento al Principio de Conteo en Grado Jardín del Hogar Infantil Club de Leones del Municipio de Jamundí Valle del Cauca Colombia, basada en cinco Juegos tradicionales. La conclusión de la

investigación permitió demostrar que, sin necesidad de utilizar cuaderno y lápiz, es decir escolarizar, se pueden dirigir prácticas encaminadas a la construcción de saberes y competencias universales y necesarias para la vida adulta, además de obligatorios. Los reconocimientos de las raíces, le dan importancia al acervo cultural y utilizar el juego como eje, permite respetar el desarrollo de los niños y las niñas, su naturaleza, revivir sus cotidianidades dejar como producto final una guía es tan sólo un granito de arena para comprender que las prácticas con la primera infancia.

### **2.1.2. Antecedentes Nacionales**

Santisteban (2021) Afirma que Los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. N° 1121 AA.HH. Villa el salvador san Martin 2021 se plantea encontrar relación de los juegos lúdicos en el aprendizaje, tuvo como objetivo general Determinar la relación entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1121 AA.HH. Villa El Salvador San Martín 2021. el alcance de la investigación estuvo orientado a los estudiantes de 5 años de inicial. la metodología que se utilizó corresponde a una investigación de tipo cuantitativa y nivel descriptivo , cuyo diseño fue descriptiva correlacional, la población estudiada fue 36 estudiantes y una muestra de 36 estudiantes, se utilizó la técnica de muestro no probabilístico donde todas las unidades de la población tuvieron la misma probabilidad de ser seleccionadas para la aplicación de la se utilizó la observación como técnica y el instrumento la lista de cotejo de juegos tradicionales y la motricidad

gruesa, la cual originariamente fue elaborado por mi persona y validado por expertos, El estadístico utilizado para los resultados de correlación fue la Rho de Spearman, obteniéndose una correlación alta de  $r = 0,76$  entre ambas variables. Los siguientes resultados: existe una relación significativa  $r = 0,687$ ,  $r = 0,621$ , entre relación de los la relación de juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1121 AA.HH. Villa El Salvador San Martín 2021. Se concluyó según los resultados obtenidos que existe relación moderada entre las variables de la investigación, se aprueba la hipótesis de investigación.

Según Ayala (2019) En su trabajo de investigación Los juegos tradicionales para la mejora de la convivencia escolar en los niños de 3 años, en la I.E.San Jose, Piura- 2019. Tuvo como objetivo determinar la relación que existe entre juegos tradicionales y convivencia escolar en los niños de 3 años de la I.E San José- Piura 2019, a través del presente estudio se conoció la mejora de la convivencia escolar mediante los juegos tradicionales. Así también se aplicó la metodología de investigación de tipo cuantitativa, con nivel descriptivo y de diseño correlacional donde la población muestral estuvo constituida por los niños de 3 años de la I.E “San José”, donde se aplicó el muestreo no probabilístico por conveniencia. Los resultados obtenidos determinan que existe una correlación directa imperfecta entre ambas variables, concluyéndose que al aplicar los juegos tradicionales mejora considerablemente la convivencia escolar en los niños. Se aplicó el coeficiente de correlación de Pearson a los resultados de las variables juegos tradicionales y mejora la convivencia escolar, obteniéndose un valor de

0.521, este resultado ha sido comparado con el cuadro de Rangos de valoración de coeficiente de Pearson , indicando que existe una correlación directa imperfecta; concluyéndose que la aplicación de los juegos tradicionales en los alumnos de 3 años influye directamente en el logro de la convivencia escolar en la IE San José de Piura.

Cáceres y Puma. (2019) En sus trabajos de investigación Los juegos caseros y el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Pablo de San Jerónimo, Cusco – 2019. El objetivo fue establecer la relación que existe entre los Juegos Caseros y el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Pablo de San Jerónimo, Cusco – 2019, para lo cual, se realizó la revisión bibliográfica sobre los juegos caseros, importancia, beneficios, tipos de juegos en el desarrollo de la creatividad. Metodología Para conseguir estas metas se hizo un estudio de tipo básico no experimental de corte transversal, que tuvo como objetivo determinar la relación entre las variables de estudio con una muestra de 25 niños, después de ser analizado el instrumento a través del juicio de expertos y a través de análisis estadístico SPSS. Se aplicó el cuestionario a los niños del aula de 5 años de la Institución educativa Particular San Pablo, obteniendo como resultado que existe una relación directa y significativa entre los juegos caseros y el desarrollo de la creatividad.

Champi (2021) Afirma en su trabajo de Investigación denominado Juegos Tradicionales Y La Psicomotricidad En Estudiantes De 5 Años De La Institución Educativa N° 127 Del Distrito De Congalla - Lircay Se ha planteado un estudio descriptivo correlacional y el objetivo general fue determinar la relación significativa que existe entre juegos tradicionales en la psicomotricidad en estudiantes de 5 años. Dentro de la metodología, se resume que fue una investigación con enfoque cuantitativo, de diseño no experimental y transversal. El nivel fue el correlacional porque nos permitió establece el grado de relación o asociación no causal que existente entre las dos variables, mediante las pruebas de hipótesis correlacionales y la aplicación de técnicas estadísticas para estimar la correlación. La muestra de estudio estuvo constituida por 17 estudiantes de 5 años de la I.E. siendo la muestra de tipo censal. Los instrumentos aplicados fueron la lista de cotejo para medir las variables juegos tradicionales y la psicomotricidad, los cuales fueron validados mediante juicio de expertos y determinado su confiabilidad mediante el coeficiente alfa de Cronbach. Los resultados mostraron una correlación significativa ( $\rho=0.668$ ;  $p<0,01$ ) entre las variables de estudio, lo que hace concluir que existe relación significativa entre juegos tradicionales y la psicomotricidad en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 127..

### **2.1.3. Antecedentes Locales**

Calero (2021).Afirma en su trabajo de investigación regional titulado La creatividad y la motricidad fina en los niños de 5 años en la institución



educativa inicial 034 de Panao, Pachitea, Huanuco 2021. El objetivo fue determinar la relación que existe entre la creatividad y la motricidad fina en los niños de 5 años. El estudio metodológico fue de tipo cuantitativo, de alcance descriptivo-correlacional, con un diseño de investigación no experimental, correlacional. Se trabajó con una muestra de 25 niños y niñas de cinco años de edad del nivel inicial. Se utilizó la prueba estadística denominada Correlación de Pearson para comprobar la hipótesis de la investigación. Los resultados evidenciaron que la mayoría de los niños (16) obtuvieron el calificativo en la categoría moderado de la creatividad, de igual manera en la motricidad fina la mayoría de los niños (17) se ubicaron en la categoría moderado y en sus dimensiones. Con los resultados obtenidos se concluye aceptando la hipótesis de investigación que sustenta que existe relación positiva alta  $r=0.784$  con nivel de significatividad de 0.01 entre la creatividad y la motricidad fina en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial 034 de Panao, Pachitea, Huánuco 2021.

Gonzales (2021) en su estudio titulado: Los Juegos Tradicionales Para Mejorar La Motricidad Gruesa En Los Niños De 4 Años En La I.E.I N° 011 AMARILIS-2018, La presente investigación tuvo como propósito determinar si los juegos tradicionales logran mejorar la motricidad gruesa de los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 011 Amarilis – Huánuco, 2018. El objetivo general fue determinar si la aplicación de juegos tradicionales mejora la motricidad gruesa de los niños de 4 años del GE aula claveles. Esto se logró mediante los objetivos específicos, para lo cual fue necesario determinar el nivel de motricidad antes y después de haber

aplicado los juegos tradicionales. La metodología aplicada en los juegos tradicionales se dio a través de tres procesos pedagógicos: inicio, desarrollo y cierre. La investigación es aplicada, de tipo cuasi experimental, cuya población estuvo constituida por los alumnos matriculados del año 2019 en el aula de 4 años del aula “claveles” y “orquídeas”, habiendo tenido una población muestral en el GE constituida por 9 niños y 15 niñas, en total son 24 estudiantes. En el GC se constituyó por 11 niños y 13 niñas con un total de 23 estudiantes. Se utilizó el instrumento listo de cotejo para poder identificar si los niños realizaban los juegos tradicionales, donde se evaluó las actividades motrices mediante la observación. Los resultados fueron después de lo aplicado el pre test para conocer el nivel de motricidad gruesa de los niños de ambos grupos donde se evidenció que el 38% del GE tenían desarrollado su motricidad gruesa, mientras que en el GC el 43% de los niños también tenían desarrollado esta habilidad, demostrando que en ambos grupos existía deficiencia motriz. Luego de la aplicación de los juegos tradicionales, se pudo observar que los niños del GE mejoraron su motricidad gruesa en un 96%. Conclusión que los juegos tradicionales desarrollan las capacidades comprende su cuerpo y se expresa corporalmente. Por lo que se concluye que la aplicación de juegos tradicionales si influyo de manera significativa en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 011 Amarilis – Huánuco, 2018.

Zevallos (2019) En su trabajo de Investigación estudio titulado: Material Reciclable Como Estrategia Didáctica Y Creatividad De Los Estudiantes

Del 2° Grado De Educación Primaria De La I.E Matusita, Huánuco, 2018. Universidad de Huánuco-. Objetivo. Identificar la correlación del material reciclable como estrategia didáctica en la creatividad de los estudiantes del 2do grado de educación primaria de la I.E “Matusita” de Huánuco; 2018. Métodos. Fue un estudio con enfoque cuantitativo, de tipo prospectivo, analítico, transversal y observacional. La población muestral fueron 45 estudiantes de la I.E “Matusita” de Huánuco, a quienes previo consentimiento y asentimiento de sus padres, se les aplicó una guía de observación del uso de material reciclable y de la creatividad; los cuales fueron validados. El resultado para la comprobación de hipótesis fue mediante la prueba Tau b de Kendall, considerando un  $p \leq 0,05$ . Resultados. El uso del material reciclable, en un 68,9% (31) de la muestra en estudio fue un logro destacado. El nivel de creatividad, fue de buen nivel [33,3% (15)]. Al contrastar las hipótesis del estudio, se halló relación entre las variables uso del material reciclable como estrategia didáctica y la creatividad en la dimensión fluidez ( $p = 0,0419$  y con la creatividad en la dimensión elaboración ( $p=0,022$ ). No se encontró relación entre uso de material reciclable como estrategia didáctica y la creatividad de modo general ( $p = 0,061$ ), la creatividad en la dimensión flexibilidad ( $p=0,427$ ) y la dimensión originalidad ( $p = 0,237$ ), rechazándose la hipótesis de investigación. Y como Conclusiones. Recomendamos. El uso del material reciclable por los estudiantes el 2do grado de educación primaria tiene relación con las dimensiones fluidez y colaboración de la creatividad; por lo que se aceptó las hipótesis de investigación.

## **2.2. Bases teóricas de la investigación**

### **2.2.1. Los juegos tradicionales**

Los juegos tradicionales. Saleiman y Saleiman (2018) Los juegos tradiconales son propios de un lugar determinado region y de un país. Podemos afirmar que los juegos tradicionales son costumbres de un pueblo que se trasmite por generaciones, que sigue las ideas normas y costumbres del pasado son muy exquisitos recreativos aplicables para todas las edades sin discriminación de género. (p.28)

Para Montessori M, (1912) Daba mucha importancia al juego como estrategia de aprendizaje se ideó materiales didácticos, y propuso mobiliario adecuado al tamaño de los niños. El cerebro se desarrolla con la estimulación, y el juego proporciona parte de esa estimulación. Por medio del juego los niños experimentan una manera segura en el juego mientras aprenden acerca de su entorno, prueban nuevas conductas.

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (Unicef,2018). Aprendizaje Atraves del Juego, Es conocida como el “período preescolar”. Las competencias del Habla, socioemocionales y cognitivas del niño se desarrollan rápido Durante en este período es importante la estimulación y el aprendizaje derivados de las actividades del juego, leer o cantar, también la interacción entre niños y con los adultos que cuidan del niño, tanto en casa como en la educación preescolar. (p.8)

#### **2.2.1.1. Concepto del Juego**

El juego es una actividad que se realiza el niño en todo instante de su vida infantil en la casa en la calle, en la institución educativa, en el lugar donde se encuentre y con los recursos que tiene al alcance o de la naturaleza.

Saleiman (2017) menciona que el juego sirve para desarrollar instintos útiles para la vida Permite desarrollar los órganos y sus funciones. Los instintos se deben a una selección natural. (p.41)

### **2.2.1.2. Importancia del juego Tradicional**

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (Unicef , 2018). El juego es una necesidad educativa, donde se aprende a jugar, se adaptan movimiento y actividad, para el desarrollo del cuerpo, permite reconocer el espacio tiempo y el lugar, para potenciar la actitud y aptitud personal, encontrar ritmos apropiado de vida, de ser responsables, reconocer los límites, respetar normas, e integrarse al grupo social con criterio de adecuarse. El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. (P.7)

### **2.2.1.3. El juego Adopta muchas formas**

Todos conocemos el juego cuando lo vemos en la calle, el patio, en la I.E. u otro lugar

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (Unicef, 2018).El juego es provechoso para el niño juega para descubrir el significado de la experiencia con algo que ya conocía.

El juego es divertido. En los niños a menudo observamos que sonríen abiertamente, pero la sensación general es de disfrute, motivación, emoción y placer.

El juego invita a la participación activa observamos a los niños, la participación activa en el juego y donde se juntan la actividad física, mental y verbal. (p.7).

#### **2.2.1.4. Principio del juego tradicional**

Los juegos tradicionales se transmiten de con el habla de forma oral de generación en generación. Son únicos en las regiones de un país y universales, encontrándose huellas del mismo juego en varias partes del mundo, con surgimientos paralelos en lugares totalmente diferentes. Los cuales tiene un valor incalculable, espléndido valor como modelo de estudio y cultural, transmitiendo creencias y leyendas. Los niños los juegan por el mismo placer de jugar, respondiendo a sus necesidades básicas y con reglas negociables de fácil comprensión. Además, nos sirven como un recurso de fácil acceso debido a que no requieren ni mucho ni costoso material, son sencillos de compartir y practicables en cualquier lugar y momento. Saileman y Saileman (2018) El juego es un conjunto de actividades donde se ponen en manifestó las experiencias, vivencias y conocimientos de cada uno de las personas, para generar la creatividad, recreación e imaginación que contribuye a la formación integral del ser humano. (p.21).

#### **2.2.1.5. La Importancia del juego**

Los juegos tradicionales. - Son de mucha importancia, fomentan las habilidades sociales, ya que al jugar en grupo los niños aprenderán a respetar turnos, normas del juego, conocerán a otros niños, creando o fortaleciendo los lazos de amistad. Al practicarlos se desarrollan diferentes habilidades motrices. Que es muy

importante para el desarrollo de su parte motora. Son importantes para estimular la Sociabilidad de los niños, niñas como deben aprender a entender las distintas Normas y Reglas que se imponen en los juegos (en este caso, pactar el Reglamento del Juego) además de estimular la imaginación y aprender a divertirse sin la necesidad de estar peleando con el compañero. Estos juegos se desarrollan en espacios abiertos, de preferencia en grupos.

La creatividad en el juego no es igual en todas las personas, sino que puede analizarse según, determinados factores:

Fortalecen las destrezas, habilidades, valores y actitudes del niño que son necesarias para un desarrollo integral; propician los vínculos, es decir, la relación con los demás; enseñan a los niños a ser solidarios, a compartir, sus juguetes, comida, fruta, etc.

Saileman y Saileman (2018) La actividad lúdica es la transformación social con los nuevos modelos educativos, muy significativo para el desarrollo motor, cognitivo y social de cada uno los estudiantes, el cual resulta indispensable para la formación personal e integral del ser humano, lograr una comprensión apropiadamente de la naturaleza y el todo lo que nos rodea (P.22).

#### **2.2.1.6. Beneficios de los juegos tradicionales**

Permiten al niño descubrir el valor de la colaboración y estrechar lazos de amistad.

Plantean retos e impulsan al pequeño a esforzarse venciendo dificultades. Potencian algunas habilidades y destrezas útiles en distintas áreas. Plantea retos, el

niño que participa, venciendo dificultades. Potencian sus habilidades, destrezas que son útiles en distintas áreas dentro de la institución educativa, y en el entorno que lo rodea. Ayuda al niño a socializar y ganar confianza en el entorno, de su vida diaria.

Es ideal para conseguir que el niño disfrute, pasando, su tiempo libre, en la naturaleza y con cosas naturales. Estimula la visión espacial, el equilibrio y la mejora de la psicomotricidad. Es una manera de incentivar la lógica.

Les permiten usar su imaginación. Ayuda a desarrollar la capacidad social de los niños.

Se pone en práctica los valores de respeto, compañerismo, y cooperación, con sus demás compañeros. Los mantienen entretenidos, en el momento del acto del juego.

Aleja a los niños de la televisión, tabletas, computadora, celular, etc.

Fondo de las naciones unidas para la infancia (UNICEF,2018). El juego en el período preescolar permite a los niños y niñas explorar y dar sentido al mundo que les rodea, además utilizan y desarrollan su imaginación y su creatividad.

#### **2.2.1.7. Proceso del juego.**

El proceso del juego es difícil y no existen gran cantidad de certezas sobre ella. Sin embargo, Los juegos tradicionales se realizan sin ayuda de juguetes o de la tecnología los cuales son muy complejos tecnológicamente, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza arena, piedrecitas, ciertos huesos como las tablas, hojas, flores, ramas, entre los objetos utilizados son: cuerdas, piedritas, tablas, hilos, latas.



Acedo y Vicente (2001) Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas y deportivas y los entornos en que se desarrollan, participando en su conservación y mejora(p.32)

#### **2.2.1.8. Formas de los juegos tradicionales**

Individuales. - Este juego de desarrolla, cuando el niño juega en forma individual, y son: el pingpong, yoyo.etc.

Colectivos o grupales. Este tipo de juego se desarrolla de forma grupal y se juega por lo menos con dos o más participantes, Como son: Chanca la lata, kiwi, (mate) el, mata gente, escondite, el mundo (tejita) rondas, el ratón y el gato, esconde la piedra, el pañuelito (soga), con las sillas, pingpong.

Acedo y Vicente (2001) En los juegos no existen ganadores o perdedores (todos ganan o todos pierden) o juegos en los que no existen ganadores o perdedores.(p.22)

#### **2.2.1.9. Los juegos se clasifican en base a los participantes**

.El espacio Donde se realiza el juego.- El espacio es muy importante para poder desplazarse, con comodidad y seguridad en el desarrollo del juego, que lo realizan los niños.

El papel que desempeña el adulto. - Es muy importante, la supervisión de un adulto o puede ser un docente, auxiliar, para que pueda supervisar o guiar el juego y dar algunas consignas, normas de convivencia a cada grupo, para iniciar el el juego, en forma segura y asertiva.

El número de participantes. - A un es de suma importancia para poder ver a cantidad de niños disponibles para el desarrollo del juego, que se realizara.

La actividad que realiza el niño. - En todo instante tiene que estar observado, acompañado por un, docente o una persona mayor de edad.

El momento en que se encuentra el grupo. - Debe ser supervisado. Auxiliar, por el docente, en el comportamiento de los alumnos, de ambos grupos.

Acedo y Vicente (2001). Con respecto a la clasificación de los juegos, consideramos importante conocer varias de ellas. Como ejemplo proporcionamos las siguientes, aunque nos definirnó claramente(p.21)

#### **2.2.1.10. Impacto social de los juegos tradicionales.**

El juego tradicional, tiene el mismo impacto en la sociedad. Un efecto significativo en el niño resultado de la interacción en 3 elementos:

Cultura: Contiene reglas simbólicas que fueron interiorizadas por el individuo.

Sujeto: A través de su Juego aporta una novedad a ese campo simbólico.

Sociedad: Reconocen y validan la innovación.

Ofele (1999) Según este autor relaciona el juego con la educación y el aprendizaje. Afirma que el juego es un factor determinante en la formación del ciudadano perfecto, haciendo valer la importancia de las reglas de juego como aprendizaje para una vida en armónica. (p.25)

#### **2.2.1.11. Desarrollo del juego tradicional.**

Todos los niños, sin excepción son activos, y les gusta el juego a través de ello se fomentan de actividades, y procedimientos para aumentar su desarrollo de su capacidad creativa en cualquier momento de la vida.

Según Eusebio y Carolina (2001). El juegos es una oposición entre los jugadores. La oposición es activa cuando los jugadores persiguen distintos objetivos y las acciones de unos se oponen a las de los otros; ejemplo un juego de perseguidos Los Juegos Populares v Tradicionales. La oposición es pasiva cuando los jugadores presentan acciones diferentes, pero estas no se interfieren. (p.23)

#### **2.2.1.12. Delimitacion del espacio del juego**

Las actividades del juego en distintos lugares sean propicios para dicho evento, el espacio debe ser al aire libre o cerrados el cual debe resultar muy atractivo y la delimitación de la zona en donde se desarrollara el juego.

Según Eusebio y Carolina (2001).sea posible proteger de los rayos de sol, trazar los límites exactos de acuerdo a la cantidad de niños que serán señalizadas por palos plantados, signos y los otros implementos para garantizar la seguridad del juego.(p.30).

Los componentes del juego son esenciales para desarrollar el juego de manera satisfactoria. En un lugar determinado

Experiencia y Conocimiento y formas del juego, procesal o intelectual. Ese conocimiento puede adquirirse de forma teórica o práctica.

Estas habilidades de pensamiento creativo, determinan el grado de flexibilidad e imaginación donde el niño enfrenta problemas a diario en su quehacer cotidiano.

Motivación, es la curiosidad del niño y el deseo fomentan la creatividad. La motivación es activa mediante el juego.

#### **2.2.1.13. Reglas de juego**

a). Organización. Es importante la organización, en todos los juegos, antes de iniciar con los participantes o los niños lo cual nos tendríamos que recordar algunas normas de convivencia, a cada uno de los grupos para respetar sus turnos en el juego, ya sea de dos o en grupal, que cada participante tenga en claro la consigna.

b). Participación. La importancia de la participación, que cada grupo debe de tener en cuenta, cuántos niños participan primero, y de qué forma, si será en forma grupal o individual.

c). Respetar las reglas acordadas. Siempre se debe de respetar las reglas del juego, para que los participantes al inicio del juego respeten las reglas acordadas antes de la participación, para que cada grupo quede satisfecho con su participación en el juego.

Offele. (1999) Integrando el juego dentro del ámbito escolar, y permitiendo así que los niños jugaran dentro de la escuela, jueguen con objetos para aprender conceptos y desarrollen habilidades. (p.11)

#### **2.2.1.14.Procedimientos de los juegos tradicionales**

Saleiman. (2018) Tipos de juego Este enfoque lúdico empieza con análisis y comprensión de este fenómeno que va desde el desarrollo de la motricidad hasta el fortalecimiento de los contenidos cognitivos, procedimentales y actitudinales que

resulta estructuras metodológicas significativas. Pero el desarrollo del niño nos da la pauta para encontrar diferentes tipos de juegos, que tienen diferencias inmensas, pero al mismo tiempo algo en común, “esto es un juego” (p.24).

### **El juego del mata gente**

**Objetivo:** Que puedan lanzar la pelota en forma direccionada.

**Edad:** Este juego se practica a partir de los tres años.

**Procedimiento del juego:** Se realiza en dos grupos los niños y cada grupo elige sus coordinadores para que lo represente, en el juego, uno de los coordinadores se pone en cada extremo, para lanzar la pelota, mientras el resto del grupo de niños se pone al medio, los niños de los extremos, lanza la pelota, con la finalidad de tocar, al niño de medio, y luego salen y van disminuyendo los niños tocados, y así sucesivamente gana el grupo, que mata más niños que están en el medio

**Duración:** Hasta que pierda uno de los grupos y se queden sin participantes al medio.

### **El juego de las chapaditas**

**Objetivo:** Que los niños corran con estrategias y para no ser alcanzado.

**Edad:** Este juego se practica a partir de los tres años.

**Procedimiento del juego.** - Se realiza en un solo grupo, y en forma rotatoria, se elige a un niño al azar para que inicie en atraer a los niños el cual se pondrá a un círculo donde todos cantaran una canción todos los del juego, y el niño nombrado

contara hasta diez mientras tanto el resto correrá por distintas partes pero la consigna es, que los niños, helado, es paralizar el juego, y el niño se para para no atrapar, sigue el juego, y la palabra sin helar es para seguir jugando.

**Duración:** Hasta que termine de atrapar a los niños, participantes de cada grupo.

### **El juego del Mundo (tejitos)**

**Objetivo:** Que los niños coloquen los números en el piso y reconozcan y salten por encima de ellos y aumentar la capacidad motora.

**Edad:** Este juego se practica a partir de los tres años.

**Procedimiento del juego.** - Se realiza en 2 grupo, y en forma rotatoria, se elige a un niños por grupo, para ello la maestra marca en el piso el mundo y cada niño tendrá en su mano su tejito para luego tirar al mundo con el tejito y estará marcado por números y donde tiran los tejitos el diez , pero no pisara el número que llevo el tejitos, y así sucesivamente los dos grupos el termina primero el tejito en uno de los números aran una figura que le identifique al niño y así en forma rotatoria y el que gana será el que pinta en el mundo su figura que le identifique al niño.

**Duración:** Hasta que termine de jugar en el mundo, participantes de cada grupo.

### **El juego de Esconder la piedra**

**Objetivo:** Que los niños y niñas piensen en la incógnita donde está la piedra escondida en cuál de las manos del niño.

**Edad:** Este juego se practica a partir de los tres años.

**Procedimiento del juego.** - Se realiza en un solo grupo, y se sientan en círculo y se elige a un niño o niña al azar para que comparta la piedra mientras tanto cantan todos en círculo diciendo esconde la piedra “quien lo tiene la piedra” forma rotatoria, se elige a un niño se para reemplaza y comparte la piedra mientras otro niño adivinara quien lo tiene será al que comparta la piedra y hasta terminar el círculo.

**Duración:** Hasta que termine de compartir la piedra en forma rotatoria de cada grupo.

### **El juego de la ronda el ratón y el gato**

**Objetivo:** Que los niños corran con estrategias y para no ser alcanzado tropezado.

**Edad:** Este juego se practica a partir de los tres años.

**Procedimiento del juego.** - Se realiza en un solo grupo, pero tenemos que elegir al ratón y al gato, la puerta. La hora, el espejo, el queso, a niños que pueden hacer las veces de y en forma rotativa y empezamos con la participación de La docente en círculo y los niños que son la puerta, hora, queso, espejo, se agarraran volteados para que pueda tocar el gato la puerta y realizar las preguntas allí está el señor ratón y la puerta le contesta que no está que vuelva otra hora y revisara la hora y de nuevo vuelve el gato y si le encuentra al ratón y está comiendo el queso y le dice me puedes invitar le pega en la mano y empiezan a correr por la ronda y taparan cuando entra el ratón y van cantando una canción “un talan dos talan, tres talan, cuatro talan, cinco

talán, para que no atrape al ratón cierran la ronda para que no entre el gato y así en forma rotatoria,

**Duración:** Hasta que termine de atrapar a los niños como el gato y el gato, participantes del grupo.

### **El juego de la canca la lata**

**Objetivo:** Que los niños corran con estrategias y no caerse poder dominar el equilibrio de su cuerpo.

**Edad:** Este juego se practica a partir de los tres años.

**Procedimiento del juego.** - Se realiza en un solo grupo, y en forma rotatoria, se elige a un niños al azar en círculo y un objeto a tener es la lata y empezar al contar los numero hasta el veinte y el niño designado será el que apoye a la pared, busque al resto de los niños a encontrar a los niños se escondieron, por cualquier lugar y puede salir un niño para quemar la lata, y chancarla eso quiere decir que empezará el juego nuevo con el mismo niño, y el niño con la lata al encontrar dirá el nombre del niño y quemado y así sucesivamente encuentra de su escondite al resto y termina el juego en forma rotativa.

### **El juego del ping pong (yaz y pingpong)**

**Objetivo:** Que los niños utilicen su motricidad fina en el juego.

**Edad:** Este juego se practica a partir de los tres años.



**Procedimiento del juego.** - Se realiza en grupo, y en forma rotatoria, se elige a los niños en par o varios y tengan su yaz y pinpog en la mano se pondrá a un círculo donde todos se sientan cómodos, para iniciar el juego puede ser con 6 yaces y un pingpong, inicia uno, sorteando en la mano y así queda los yaces y se tira la piso para recogerlo el yaz con el pimpón empezando del 1,2,3, y en pares, el primer juego se llama Shirley, el segundo Laive, chanca palomita, etc. Asi sigue el juego, en forma rotatoria el que gana el juego es el lego a mas que es chanca palomita.

**Duración:** Hasta que termine el cada grupo.

**El juego de pasa el rey**

**Objetivo:** Que los niños niñas aprendan a controlar sus impulsos.

**Edad:** Este juego se practica a partir de los tres años.

**Procedimiento del juego.** - Se realiza en 2 grupo, y en forma rotatoria, se elige a dos niños para ser los jefes de cada grupo “el sol y la luna” inicia el juego con una canción que dice “pasa el rey tiene que pasar el hijo del cóndor se hace quedar e y el niño que esta al medio dirá el sol o la luna y ira atrás de uno de los participantes” al terminar el juego, cada quien en su grupo empezaran al jalar poniendo una línea la medio y el que pasa la línea perderá.

**Duración:** Hasta que termine de jalar de la línea de cada grupo.

**El juego de salta soga (pañuelito)**

**Objetivo:** Que los niños y niñas usen su motricidad gruesa que le ayuda a controlar su cuerpo.

**Edad:** Este juego se practica a partir de los tres años.

**Procedimiento del juego.** - Se realiza en un solo grupo, y en forma rotatoria, se elige a dos niños al azar para que inicie en mover la soga uno de un lado y el otro del otro extremo y empieza el juego mueven y mueven la soga para que salten los niños y cantando una canción que dice “soy la Reyna de los mares y tu no la puedes ser echa el pañuelito al suelo y la vuelves a recoger” canta saltando en la soga, y si no pasa la soga pierde y empezará otro niño en forma sucesiva.

**Duración:** Hasta que termine de saltar los niños, participantes de cada grupo.

### **El juego de las liguitas**

**Objetivo:** Que los niños y niñas usen su motricidad gruesa que le ayuda a controlar su cuerpo.

**Edad:** Este juego se practica a partir de los tres años.

**Procedimiento del juego.** - Se realiza en un solo grupo, y en forma rotatoria, se elige a dos niños al azar para que inicie en poner la liguita uno de un lado y el otro del otro extremo y empieza el juego mueve la liguita en la canilla de los dos extremos iguales y saltan los niños por encima de la liguita y así cada vez más arriba para que pueda pasar el niño y gana aquel que salto más alto,

**Duración:** Hasta que termine de saltar los niños, participantes de cada grupo

**Teoria del juego Bühler.** (1924), Teoría del juego es aquella actividad donde hay placer funcional y es sostenida por este placer, independientemente de las

motivaciones que puede existir, el juego es el proceso ganado en cada repetición y el dominio del acto. (Pg.14)

## **2.2.2. La Creatividad**

### **2.2.2.1. Teoría de la Creatividad**

Según Duff. (1767).El genio se caracteriza por una imaginación copiosa y plástica, así como vívida y extensa, por lo que está igualmente capacitado para inventar y crear, o para concebir y describir de la manera más viva los objetos que contempla... Por otro lado , el ingenio y el humor ni inventan ni crean, no poseen el vigor, la brújula, ni el poder plástico de la otra cualidad ( p. 48).

La creatividad se manifiesta de distintas formas según el nivel.

**Nivel expresivo:** Son nuevas formas de expresar sentimientos.

**Nivel productivo:** La preocupación es más por el número que por el contenido.

**Nivel inventivo:** Es descubrir nuevas realidades. Implica una flexibilidad que permite detectar nuevas relaciones. Este nivel interviene tanto la ciencia como el arte.

**Nivel innovador:** Se refiere a la originalidad en el trabajo.

**Nivel emergente:** Son nuevos principios en el área de desempeño. Se asocia al talento y al genio.

Es la capacidad que tienen el ser humano, para crear, ideas que sean interesantes, conceptos en forma rápida, son capaces de solucionar rápido, el niño

creativo, está motivado por el impulso intelectual, de estudiar y encontrar la solución en forma rápida.

El estudio de la creatividad es difícil y hay de certezas sobre ella. identificar tres fases de la creatividad (creada con respecto a la investigación científica, pero aplicable a otros ámbitos) también responde con los estados de consciencia estudiados por la neurociencia:

**Fase lógica:** Es donde se recopilan datos sobre el problema y se realiza la búsqueda de soluciones.

**Fase intuitiva:** Esta fase es larga, y se manifiesta la solución nueva al problema.

**Fase crítica:** El sujeto es creativo analiza su descubrimiento y verifica su validez.

Según Gomes (2005) afirma de la creatividad el sujeto creativo se expresa en cualquier campo del quehacer Humano es allí donde la creatividad surge e introduce una mirada a lo existente y se dice que es un acto de creación cotidiano y abarca a más. Es la producción de nuevos aprendizajes en el campo de la educación.(p.33)

#### **2.2.2.2. Formas de creatividad**

La creatividad tiene distintas formas y se manifiesta de formas diferentes según el nivel en el que se desarrolle.

Creatividad mimética. Es la más simple es tomar idea ya existente para imitarla.

Creatividad bisociativa. Es unir dos ideas distintas para crear una para el un nuevo resultado. Es un proceso lógico que se compara dos ideas

Creatividad analógica. Es un proceso lógico que se compara dos ideas...

Creatividad narrativa. Es la capacidad de crear historias

Creatividad intuitiva. La imaginación se vuelve mas productiva

Sternberg y O' Hará.(2005).Lo más importante para la creatividad es la Producción de Divergencia, que implica una búsqueda extensa de información y la generación de numerosas respuestas originales a los problemas, como opuestas a una única respuesta correcta, de lo que se ocupa la Producción de Convergencia. Como la producción de divergencia. (p.115)

### **2.2.2.3. Como estimular a los niños en la creatividad**

Elegir colores de lo que el niño desea, colores primarios

Cumplir la regla, dadas en las actividades dadas

Combina frases. Con rapidez

Imaginación al poder ser creativo

Respuestas ingeniosas, nos hablan con amplio vocabulario

A disfrazarse tocan. Le encanta la participación

Alto como. Este es otro ejercicio de respuestas abiertas en el que interesa que el niño procure dar cada vez varias soluciones acertadas. ...

Juego de metáforas.

Sternberg y O' Hará.(2005).la creatividad al conducir al individuo al atrincheramiento. La persona puede llegar a estar tan habituada a ver las cosas de un modo determinado que empiece a tener problemas para verlas realmente, o para imaginarlas, en otro modo diversos.(p.130)

#### **2.2.2.4. Factores de creatividad**

La creatividad no es igual en todas las personas, sino que puede analizarse según determinados factores:

Fluidez: Capacidad de ver múltiples respuestas a un problema.

Flexibilidad: Capacidad de adaptación.

Originalidad: La capacidad de emitir respuestas inesperadas.

Colín.(2013).Algunas ideas nacen pequeñas pero con cariño se hacen grandes. (p.73)

#### **2.2.2.5. Impacto social de la creatividad**

Los ejercicios y la creatividad tienen el mismo impacto en la sociedad. Un efecto significativo es la interacción de tres elementos de importantes.

La cultura: tiene reglas simbólicas que fueron interiorizadas por el individuo.

Sujeto: A través de su creatividad aporta una novedad a ese campo simbólico.

Expertos: Reconocen y validan la innovación.

#### **2.2.2.6. Desarrollo de la creatividad**

Todos los individuos son creativos, pero la creatividad puede ser fomentada de diversas maneras. Su desarrollo es lineal, es posible repotenciarlo a través de la aplicación de actividades, métodos didácticos, motivación y otros. No existe un límite de edad para fomentar la creatividad, lo mismo puede aumentar su desarrollo de creatividad en cualquier momento de la vida.

Colín.(2013).Hay que perseguir las ideas. (p.74)

#### **2.2.2.7. Componentes de la creatividad**

La creatividad tiene sus componentes:

- Experiencia: Ese conocimiento puede adquirirse de forma teórica o práctica.
- Habilidades de pensamiento creativo: Estas determinan el grado de flexibilidad e imaginación con las que un individuo enfrenta problemas día día en sus tareas.
- Motivación: Sentimientos como la curiosidad . La motivación puede ser intrínseca o extrínseca.

Colín.(2013)..Hay ideas tan grandes que tienen muchas otras ideas por dentro (p.75)

#### **2.2.2.8. Impedimentos de creatividad**

En la creatividad hay diferentes obstáculos que bloquean el pensamiento creativo o impiden las diferentes características de la creatividad.

Bloqueos perceptivos: bloquean la capacidad de percibir el problema y la información necesaria para abordarlo.

Bloqueos emocionales: Afectan la comunicación de ideas. Son barreras psicológicas y entre ellos se encuentran el temor a algo nuevo.

Bloqueos culturales: Hay patrones culturales que pueden cohibir el desarrollo de la creatividad.

Bloqueos ambientales: Son los que provienen del mismo ambiente del entorno físico y social.

Bloqueos intelectuales: Son predisposición para utilizar nuevos enfoques intelectuales.

Colín. (2013).Las ideas nos salvan en los momentos más difíciles(p.76)

#### **2.2.2.9. Detección de Creatividad**

Los procedimientos para detectar la creatividad suelen estructurarse a través de un listado de preguntas que permiten observar la cantidad de respuestas originales que puede dar un sujeto.

Colín. (2013).Las buenas ideas nos ayudan a llegar muy lejos.(P.79)

#### **2.2.2.10. Técnicas para fomentar la creatividad**

Debido a los múltiples impedimentos que afectan de la negatividad en el desarrollo de la creatividad, se han puesto diversas técnicas para superar los bloqueos. Son:



Lluvia de ideas: Es un ejercicio que se realiza de forma grupal ante un problema, comienza por suspender el juicio, luego pensar libremente, expresar en la mayor cantidad posible de las ideas asociadas al problema planteado, y luego se combinan las ideas y se expresan a un efecto multiplicador.

Pensamiento lateral: Es la solución de problemas a partir de la organización del pensamiento lógico.

**Teoría de Creatividad Landau, (1987),** La creatividad es una postura existencial que posibilita hallar nuevos aspectos en lo conocido y familiar, confrontarse con las situaciones desconocidas o cambiadas, que traen consigo todo proceso de educación, y la vida. (Pg.152).

#### **2.2.2.11. Dimensiones**

**La fluidez:** La capacidad de dialogar en un discurso y expresarse correctamente y con facilidad y espontaneidad, tanto en su idioma materno como en una segunda lengua; esto permite que el hablante se desenvuelva de una manera correcta. La fluidez viene dada en tres áreas.

El proceso de la fluidez se puede ver afectado si las áreas del cerebro relacionadas con el lenguaje están lesionadas por causas extrínsecas o intrínsecas,

**La flexibilidad:** se entiende a la característica de flexible. Se trata de una palabra que permite resaltar la disposición de un individuo u objeto para ser doblado con facilidad, la condición de plegarse según la voluntad de otros y la susceptibilidad para adaptarse a los cambios de acuerdo a las circunstancias.

**La originalidad:** es una cualidad muy valorada actualmente dentro de las artes. Pero si bien esta es uno de los rasgos característicos del arte moderno y contemporáneo, no es una constante en todos los movimientos artísticos. De hecho, en ciertas culturas se valora más el seguimiento de la tradición que la creatividad o la innovación. Se dice que una obra de arte es original cuando cumple con alguno de estos criterios.

Morales. (2001). Existen ciertos productos para que sean considerados como creativa originalidad, adaptabilidad, elegancia. El perfil del sujeto creativo presenta las siguientes características: Originalidad, flexibilidad y elaboración (p.47).

## **III. HIPÓTESIS**

### **3.1. Hipótesis de investigación**

Ha: Existe una relación entre los juegos tradicionales y la creatividad en los niños y de 03 años de la institución educativa inicial N° 057 Quipran, Chavin de Pariarca 2022..

#### **Hipótesis nula**

H0: No existe una relación entre los juegos tradicionales y la creatividad en los niños y de 03 años de la institución educativa inicial N° 057 Quipran, Chavín de Pariarca 2022.

## **IV. METODOLOGÍA**

### **4.1. Diseño de investigación**

#### **4.1.1. El tipo**

La presente investigación corresponde al tipo cuantitativo, porque Según Hernández et al (2014) se basó en la recolección de datos numéricos, para probar una hipótesis.).

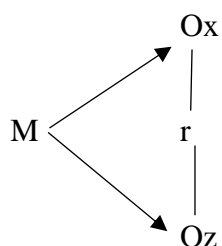
#### **4.1.2. Nivel de investigación**

El estudio de investigación a realizar se ubicó en el nivel descriptivo-correlacional, Hernández et al (2014) puntualizan que son “investigaciones que pretenden asociar conceptos, fenómenos, hechos o variables. Miden las variables y su relación en términos estadísticos” (p. 93). En tal sentido se buscará describir y relacionar la variable juegos tradicionales y la variable creatividad

#### **4.1.3. Diseño de la investigación**

Se utilizó el diseño de tipo no experimental, transversal correlacional, por que busca relacionar ambas variables de estudio. Según Hernández (2014), “Este diseño de estudio tiene como finalidad conocer la relación o grado de asociación que exista entre dos o más conceptos, categorías o variables en una muestra o contexto en particular” (p. 93)

Por tanto, queda establecido de la siguiente forma:



Precisando tenemos:

M: Es la muestra de la población de niños

Ox: Es la observación de la variable juegos tradicionales

r : Es el coeficiente de correlación entre las dos variables

Oz: Es la observación de la variable creatividad

## 4.2.Población y muestra

### 4.2.1. Población

Consideramos a la población como un conjunto de personas, cosas o fenómenos sujetos a investigación, que tienen algunas características definitivas. Por tanto, la población de estudio para el presente trabajo de investigación estuvo conformado por una población y muestra censal que fue de 45 niños de 3, años.

De lo expuesto, precisamos nuestra población y presentamos en la siguiente tabla:

**Tabla 1**

*Población del grupo de estudio.*

Sección	Varones	Mujeres	Total
3 años	15	30	45
TOTAL	15	30	45

Fuente: Nómina provisional de matrícula 2022

#### **4.2.2. Muestra**

Hernández, et,al.(2000) Es la unidad de análisis y cuales son las características de la población la muestra en esencia es un sub grupo de la población.(p.131). En tal sentido la muestra quedó conformada de la siguiente manera:

**Tabla 2**

*Muestra del grupo de estudio.*

Sección	Total
3 años	45
TOTAL	45

Fuente: Nómina provisional de matrícula 2022

#### **4.2.3. Técnica de muestreo**

Consideramos de tipo no probabilística, a juicio del investigador, Ñaupas y otros (2014) mencionan que “son aquellos procedimientos que no utilizan la ley del azar ni el cálculo de probabilidades”,

asimismo, “la muestra por juicio consiste en determinar los individuos de la muestra a criterio del investigador” (p. 253

#### **4.2.4. Criterios de inclusión y exclusión**

Para determinar la muestra se estableció como:

##### **Criterios de inclusión**

- Niños de 3 años matriculados en el periodo lectivo 2022.
- Niños de 3 años que reciben el servicio educativo regularmente.

##### **Criterios de exclusión**

- Niños de 3 años retirados y trasladados a otra institución educativa
- Niños de 3 años que no reciben el servicio educativo.

### 4.3. Definición y operacionalización de las variables

**Tabla 3** *Matriz de operacionalización de las variables*

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL		DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
Creatividad	Según Landau, (1987), La creatividad es una postura existencial que posibilita hallar nuevos aspectos en lo conocido y familiar, confrontarse con las situaciones desconocidas o cambiadas, que traen consigo todo proceso de educación, y la vida. (Pg.152).	Ser creativo es convertirse en una persona dinámica, responsable, flexible e intuitiva en una palabra innovadora, la creatividad no se puede enseñar, pero si se puede aprender.	<b>Fluidez.</b>	-Capacidad de expresarse · Expresarse Correctamente -Tener facilidad al lenguaje	1,2,3
			<b>Flexibilidad</b>	-Capacidad de mover una articulación con fluidez sin causar lesión  -Practica común	4,5
			<b>Originalidad</b>	-Estilo personal  -Inventar cosas nuevas y novedosas	6,7
Juegos Tradicionales	Según Saleimán y Saleiman (2018). Los juegos tradicionales: se transmiten de generación en generación de padres a hijos y se	Son actividades para sobrevivir y mantener la especie activa, la meta primordial de estas acciones es la diversión, recreación, lo más	<b>Relaciones interpersonales</b>	-Satisfacer necesidades  -Intercambiar sentimientos y experiencias entre niños	8,9
			<b>Construir reglas de juego</b>	- Detallar acción que cumpla cada participante	



	prolongándose a lo largo de un periodo histórico(pg.29).	interesante resulta que ciertas actividades lúdicas han sido aplicadas empíricamente, pero, forma parte de la aceptación social que con el correr del tiempo se han perfeccionado cada uno de los procesos de los juegos,		-El tiempo que aprenderán a compartir el juego -Regular la acción	10,11,12
<b>Observar el juego</b>			-Darles tiempo para que construyan su aprendizaje - Plantear retos -Estimular el desarrollo del juego	13,14,15	

## **4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

### **4.4.1. Observación**

Para la investigación a realizar se usó la técnica de la observación y al respecto Sierra y Bravo (1984), la precisa como: “la inspección y estudio realizado por el investigador, mediante el empleo de sus propios sentidos, con o sin ayuda de aparatos técnicos, de las cosas o hechos de interés social, tal como son o tienen lugar espontáneamente”. En tal sentido consideramos que la observación en forma sistemática, objetiva y rigurosa permitirá recoger datos de forma práctica y adecuada a la investigación.

#### **4.4.1.1. La lista de cotejo**

Estuvo compuesta por 25 ítems de cada uno de las variables de los juegos tradicionales y dimensiones y la creatividad. . De las 2 variables, los juegos tradicionales y la creatividad y dimensiones fluidez son , pregunta y de flexibilidad , pregunta y originalidad , preguntas. Para recoger la información sobre del estudio, realizado y cumpla con las exigencias

#### **Validez**

La validez de los instrumentos utilizados se evaluó a través del Juicio de Expertos, considerando a 3 expertos en temas educativos en Educación e Investigación, a

quienes agradecemos, ellos consideraron adecuados la formulación de los ítems para evaluar la variable juegos tradicionales asimismo emitieron opinión favorable correspondiente a los ítems evaluar la variable creatividad

### **Confiabilidad**

Respecto a la confiabilidad, la lista de cotejo para medir la variable juegos tradicionales fue sometida al estadístico Alfa de Cronbach para determinar la fiabilidad por consistencia interna, adquiriendo una puntuación de 0.811, lo que indica que el instrumento es confiable. Asimismo, también la lista de cotejo para medir la variable creatividad fue sometida al estadístico Alfa de Cronbach para determinar la fiabilidad por consistencia interna, adquiriendo una puntuación de 0.835.

#### **4.5. Plan de análisis**

Para el procesamiento, presentación y el análisis de los resultados se empleará la estadística descriptiva, asimismo para la prueba de las hipótesis se utilizará la estadística inferencial, según normalidad y pertinencia, considerando sobre todo la correlación de Spearman, todo ello con la finalidad de observar la relación de la variable juegos tradicionales sobre la variable creatividad, para arribar a las conclusiones. Los datos obtenidos serán codificados e ingresados en una hoja de cálculo del programa Office Excel 2016

#### 4.6. Matriz de consistencia

Tabla 4 Matriz de consistencia

TITULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGIA
LOS JUEGOS TRADICIONALES Y LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 057 QUIPRAN, CHAVIN DE PARIARCA 2022.	¿Cuál es la relación entre los juegos tradicionales y la creatividad en los niños de 3 años de la institución educativa inicial N°057 Quipran, Chavín de Pariarca 2022?	<p>a) Objetivo General</p> <p>Determinar la relación entre los juegos tradicionales y la creatividad en los niños de 03 años de la institución educativa inicial N° 057 Quipran, Chavín de Pariarca 2022.</p> <p><b>a) OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b></p> <p>Establecer la relación entre los juegos tradicionales y la creatividad en su dimensión de fluidez de los niños y de 03 años de la institución educativa inicial N° 057 Quipran, Chavín de Pariarca 2022.</p> <p>Establecer la relación entre los juegos tradicionales y la creatividad en la dimensión flexibilidad en los niños de 03</p>	<p><b>H0:</b> Existe una relación entre Los juegos tradicionales y la creatividad en los niños de 03 años de la institución educativa inicial N° 057 Quipran, Chavín de Pariarca 2022</p> <p><b>b) HIPÓTESIS ESPECIFICAS</b></p> <p>No Existe una relación entre Los juegos tradicionales y la creatividad en la dimensión fluidez en los niños y de 03 años de la institución educativa inicial N° 057 Quipran, Chavín de Pariarca 2022.</p> <p>Existe una relación entre los juegos tradicionales y</p>	<p><b>Los juegos tradicionales</b></p> <p><b>La creatividad</b></p>	<p><b>Tipo de investigación:</b></p> <p>Cuantitativa</p> <p><b>Nivel de investigación:</b></p> <p>Descriptivo</p> <p><b>Diseño de investigación:</b></p> <p>Correlacional</p> <p>Población: 45 niños</p> <p>Muestra: 45 niños</p>

		<p>años de la institución educativa inicial N° 057 Quipran, Chavín de Pariarca 2022.</p> <p>Establecer la relación entre los juegos tradicionales y la creatividad en la dimensión originalidad en los niños de 03 años de la institución educativa inicial N° 057 Quipran, Chavín de Pariarca 2022.</p>	<p>la creatividad en la dimensión flexibilidad en los niños de 03 años de la institución educativa inicial N° 057 Quipran, Chavín de Pariarca 2022.</p> <p>Existe una relación entre Los juegos tradicionales y la creatividad en la dimensión originalidad en los niños de 03 años de la institución educativa inicial N° 057 Quipran, Chavín de Pariarca 2022.</p>		
--	--	--	--	--	--

#### **4.7.Principios éticos**

Se consideró los principios éticos de la investigación (Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote 2019).

##### **Protección de las personas**

Nuestros niños y niñas en la presente investigación se consideraron como el fin, en tal sentido no es posible considerarlos como medio, en consecuencia se adaptaron las medidas y previsiones para proteger datos e información confidencial de las familias en la presente investigación, se informó a los padres de familia y a los docentes que sus datos serán confidenciales.

##### **Libre participación y derecho a estar informado.**

Las personas, niños, niñas y familias involucradas en la investigación tuvieron el derecho a la información sobre los resultados, propósitos y fines del estudio realizado, Es libre la voluntad de participación y la información a las familias, docentes y Dirección de la Institución Educativa, se elaboró el protocolo de consentimiento informado la cual se comunicó con los padres de familia, docente y directora.

##### **Beneficencia no maleficencia.**

En todo momento se buscó el bienestar de los niños, niñas, estudiantes y de las personas que participarán en la investigación, sin lugar a dudas, siguiendo las reglas generales como: “No causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios”, es decir se informó a los padres de familia que la investigación y los datos servirán para las mejoras de los aprendizajes que se realicen posteriormente.

**Justicia.** El principio moral lleva El investigador tiene el objetivo de dar a conocer y dar a cada uno lo que le pertenece y buscar una equidad en la investigación.

## V. RESULTADOS

### 5.1.Resultados

Seguidamente se presenta los resultados luego de procesar la aplicación de los instrumentos y medir la relación de la variable 1: juegos tradicionales y la variable 2: creatividad

Las categorías y puntuaciones de evaluación son como sigue:

**Tabla 5 :**

*Escala de calificación*

<b>Escala de calificación</b>	<b>Descripción</b>
Logro previsto	Cuando el estudiante evidencia suficiente con todo los ítems previstos.
Proceso	Cuando el estudiante muestra poca evidencia con los ítems previstos lo cual requiere atención durante un tiempo razonable para lograrlo.
Inicio	Cuando el estudiante muestra muy poca evidencia con los ítems previstos lo cual requiere mayor atención durante un tiempo razonable para lograrlo.

Fuente: Escala de evaluación Minedu 2016



**5.1.1. Objetivo general: Determinar la relación entre los juegos tradicionales y la creatividad en los niños de 03 años de la institución educativa inicial N° 057 Quipran, Chavín de Pariarca 2022.**

**Tabla 6**

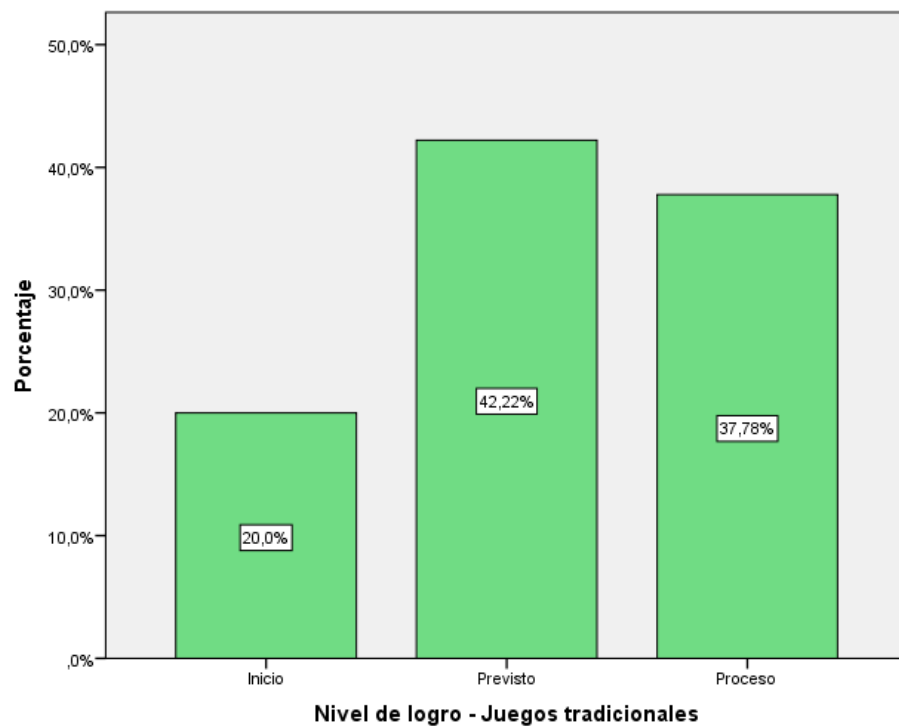
*Puntuaciones de los juegos tradicionales en los niños de la muestra.*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Inicio	9	20,0	20,0
Proceso	17	37,8	57,8
Previsto	19	42,2	100,0
Total	45	100,0	

Fuente: Instrumento aplicado 2022.

**Figura 1**

*Puntuaciones de los juegos tradicionales en los niños de la muestra...*



Fuente: Tabla 6

Según la tabla 6 y figura 1 se tiene a los datos tabulados y organizados con respecto a la variable juegos tradicionales en los niños de tres años, se puede observar que 09 niños que representan al 20% de la muestra se ubicaron en el nivel inicio; a continuación 17 niños, que representan al 37,8% de la muestra se ubicaron en el nivel proceso y finalmente el 19 niños que representan el 42% de la muestra se ubicaron en el nivel de logro previsto. De lo que podemos concluir que la mayoría de niños alcanzaron los aprendizajes previstos o evidencian un buen desempeño en realizar los juegos tradicionales, producto del contexto familiar y escolar.

**Tabla 7**

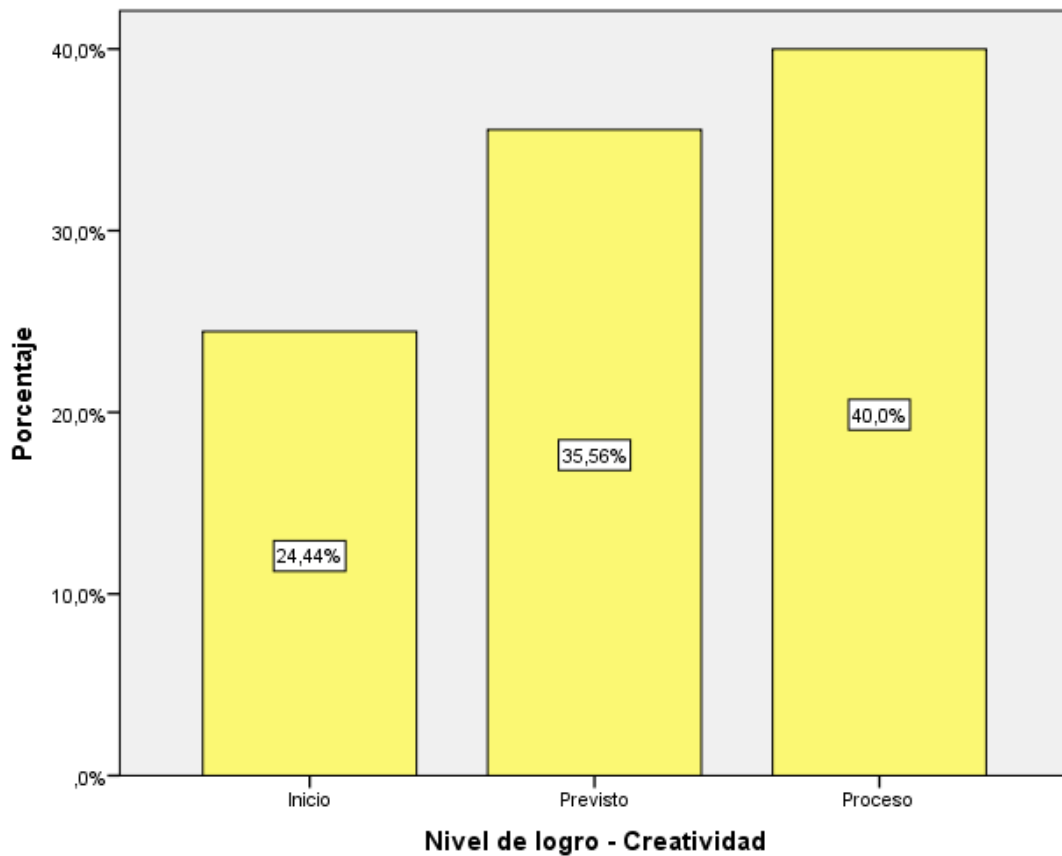
*Puntuaciones de la creatividad en los niños de la muestra.*

Nivel de logro	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Inicio	11	24,4	24,4
Proceso	18	40,0	64,4
Previsto	16	35,6	100,0
Total	45	100,0	

Fuente: Instrumento aplicado 2022.

**Figura 2**

*Puntuaciones de la creatividad en los niños de la muestra.*



Fuente: Tabla 6

Según la tabla 7 y figura 2 se tiene a los datos tabulados y organizados con respecto a la variable creatividad en los niños de tres años, se puede observar que 11 niños que representan al 24,4% de la muestra se ubicaron en el nivel inicio; a continuación 18 niños, que representan al 40,0% de la muestra se ubicaron en el nivel proceso y finalmente el 16 niños que representan el 35,6% de la muestra se ubicaron en el nivel de logro previsto. De lo que podemos concluir que la mayoría de niños se encuentran en proceso de lograr los aprendizajes previstos o necesitan

acompañamiento por parte de la docente para el desarrollo de la creatividad producto del contexto de salud, entre otros.

**Tabla 8**

*Correlaciones entre la puntuación de los juegos tradicionales y la creatividad en los niños de la muestra.*

Correlaciones			Juegos tradicionales	Creatividad
Rho de Spearman	Juegos tradicionales	Coefficiente de correlación	1,000	,725**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	45	45
	Creatividad	Coefficiente de correlación	,725**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	45	45

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

Fuente: Base de datos

En la tabla 8 observamos el p-valor “sig. (bilateral) = 0.000 < 0.05, la cual es menor, la que nos permite rechazar la Ho (rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis de investigación) concluyendo que existe asociación o relación significativa entre la variable juegos tradicionales y la variable creatividad en los niños de la muestra

Asimismo, de los datos procesados en la tabla 8 observamos que la correlación de Spearman obtenida para nuestras variables es Rho=0.725\*\*; que se interpreta como correlación positiva moderada, en tal sentido se puede concluir y afirmar que se tiene suficiente evidencia empírica y estadística para aceptar la hipótesis de investigación que

sustenta que existe relación significativa entre las los juegos tradicionales y la creatividad. Siendo el nivel de la significatividad de 0.01.

**5.1.2. Objetivo específico 1: Establecer la relación entre los juegos tradicionales y la creatividad en su dimensión de fluidez de los niños y de 03 años de la institución educativa inicial N° 057 Quipran, Chavín de Pariarca 2022.**

**Tabla 9**

*Correlaciones entre la puntuación de los juegos tradicionales y la dimensión fluidez en los niños de la muestra.*

Correlaciones			Juegos tradicionales	Fluidez
Rho de Spearman	Juegos tradicionales	Coefficiente de correlación	1,000	,669**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	45	45
	Fluidez	Coefficiente de correlación	,669**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	45	45

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

Fuente: Base de datos

En la tabla 9 observamos el p-valor “sig. (bilateral) = 0.000<0.05, la cual es menor, la que nos permite rechazar la Ho (rechazamos la hipótesis nula específica 1 y aceptamos la hipótesis de investigación) concluyendo que existe asociación o relación significativa entre la variable juegos tradicionales y la dimensión fluidez en los niños de la muestra

Asimismo, de los datos procesados en la tabla 9 observamos que la correlación de Spearman obtenida para las variables es  $Rho=0.669^{**}$ ; que se interpreta como correlación positiva moderada, en tal sentido se puede concluir y afirmar que se tiene suficiente evidencia empírica y estadística para aceptar la hipótesis de investigación que sustenta que existe relación significativa entre las los juegos tradicionales y la dimensión fluidez. Siendo el nivel de la significatividad de 0.01.

**5.1.1. Objetivo 2: Establecer la relación entre los juegos tradicionales y la creatividad en la dimensión flexibilidad en los niños de 03 años de la institución educativa inicial N° 057 Quipran, Chavín de Pariarca 2022.**

**Tabla 10**

*Correlaciones entre la puntuación de los juegos tradicionales y la dimensión flexibilidad en los niños de la muestra.*

Correlaciones			Juegos tradicionales	Flexibilidad
Rho de Spearman	Juegos tradicionales	Coefficiente de correlación	1,000	,499**
		Sig. (bilateral)	.	,000
	Flexibilidad	N	45	45
		Coefficiente de correlación	,499**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	45	45

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

Fuente: Base de datos

En la tabla 10 observamos el p-valor “sig. (bilateral) = 0.000<0.05, la cual es menor, la que nos permite rechazar la  $H_0$  (rechazamos la hipótesis nula específica 2 y aceptamos la hipótesis de investigación) concluyendo que existe asociación o relación significativa entre la variable juegos tradicionales y la dimensión flexibilidad en los niños de la muestra

En el mismo sentido, de los datos procesados en la tabla 10 observamos que la correlación de Spearman obtenida para las variables es  $Rho=0.499^{**}$ ; que se interpreta como correlación positiva moderada, en tal sentido se puede concluir y afirmar que se tiene suficiente evidencia empírica y estadística para aceptar la hipótesis de investigación que sustenta que existe relación significativa entre las los juegos tradicionales y la dimensión flexibilidad. Siendo el nivel de la significatividad de 0.01.

**5.1.1. Objetivo 3: Establecer la relación entre los juegos tradicionales y la creatividad en la dimensión originalidad en los niños de 03 años de la institución educativa inicial N° 057 Quipran, Chavín de Paríarca 2022..**

**Tabla 11**

*Correlaciones entre la puntuación de los juegos tradicionales y la dimensión flexibilidad en los niños de la muestra.*

Correlaciones			Juegos tradicionales	Originalidad
Rho de Spearman	Juegos tradicionales	Coeficiente de correlación	1,000	,487**
		Sig. (bilateral)	.	,001
	N		45	45
	Originalidad	Coeficiente de correlación	,487**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
	N		45	45

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

Fuente: Base de datos

En la tabla 11 observamos el p-valor “sig. (bilateral) = 0.000 < 0.05, la cual es menor, la que nos permite rechazar la Ho (rechazamos la hipótesis nula específica 3 y aceptamos la hipótesis de investigación) concluyendo que existe asociación o relación significativa entre la variable juegos tradicionales y la dimensión originalidad en los niños de la muestra

En el mismo sentido, de los datos procesados en la tabla 11 observamos que la correlación de Spearman obtenida para las variables es  $Rho = 0.487^{**}$ ; que se interpreta como correlación positiva moderada, en tal sentido se puede



concluir y afirmar que se tiene suficiente evidencia empírica y estadística para aceptar la hipótesis de investigación que sustenta que existe relación significativa entre las los juegos tradicionales y la dimensión originalidad. Siendo el nivel de la significatividad de 0.01.

.

....

## 5.2. Análisis de resultados

Seguidamente se realizará el análisis de resultados en función de los objetivos de nuestra investigación:

En relación al objetivo general que plantea determinar la relación entre los juegos tradicionales y la creatividad en los niños de 03 años de la institución educativa inicial N° 057 Quipran, Chavín de Parí 2022, se evidenció que la mayoría de los niños, es decir el 42,2% de la muestra se ubicaron en el nivel previsto en la realización de los juegos tradicionales; asimismo respecto a la variable creatividad relativamente el 40% de los niños se ubicaron en el nivel proceso; fundamentalmente sobre el coeficiente de correlación de Spearman encontrado entre las variables es  $Rho=0,725$  que se interpreta como correlación positiva moderada, como consecuencia se afirma que existe relación significativa entre los juegos tradicionales y la creatividad, con un nivel de la significatividad de 0.01.

Nuestros resultados se corroboran con la investigación realizada por Cáceres y Puma (2019) quien concluye que de los resultados obtenidos existe una relación directa y significativa entre los juegos caseros y el desarrollo de la creatividad.

Saleiman y Saleiman (2018) afirman que los juegos tradicionales son propios de un lugar determinado, región y de un país. Considerándose a los juegos tradicionales son costumbres lúdicas de un pueblo que se transmite por generaciones, que sigue las ideas, normas y costumbres del pasado son muy

exquisitos recreativos aplicables para toda las edades sin discriminación de género.

En relación al objetivo específico 1 que busca establecer la relación entre los juegos tradicionales y la creatividad en su dimensión de fluidez de los niños y de 03 años de la institución educativa inicial N° 057 Quipran, Chavín de Paríarca 2022, se evidenció en la tabla 9 esencialmente sobre el coeficiente de correlación de Spearman encontrado entre las variables es  $Rho=0,669^{**}$  que se interpreta como correlación positiva moderada, en tal sentido se acepta la hipótesis de investigación 1 y se afirma que existe relación significativa entre las los juegos tradicionales y la dimensión fluidez, con un nivel de la significatividad de 0.01.

Nuestros resultados son ratificados en la investigación encontrada por Calero (2021) quien determina que “existe relación positiva alta  $r=0.784$  con nivel de significatividad de 0.01 entre la creatividad y la motricidad fina en los niños de 5 años”

Landau (1987) menciona que la fluidez es la capacidad de un discurso de expresarse correctamente con cierta facilidad y espontaneidad, tanto en su idioma materno como en una segunda lengua; permitiendo a las personas que se desenvuelva de una manera correcta y práctica.

En relación al objetivo específico 2 que busca establecer la relación entre los juegos tradicionales y la creatividad en su dimensión flexibilidad de los niños y de 03 años de la institución educativa inicial N° 057 Quipran, Chavín de Paríarca

2022, se evidenció en la tabla 10 básicamente sobre el coeficiente de correlación de Spearman encontrado entre las variables es  $Rho=0,449^{**}$  que se interpreta como correlación positiva moderada, en tal sentido se acepta la hipótesis de investigación 2 y se afirma que existe relación significativa entre los juegos tradicionales y la dimensión flexibilidad, con un nivel de la significatividad de 0.01.

Nuestros resultados son ratificados por Gonzales (2021) quien concluye que los juegos tradicionales desarrollan las capacidades comprende su cuerpo y se expresa corporalmente, entre otros.

Landau (1987) menciona que se entiende a la característica de flexible, como la disposición de un individuo u objeto para ser doblado con facilidad, la condición de plegarse según la voluntad de otros y la susceptibilidad para adaptarse a los cambios de acuerdo a las circunstancias.

En relación al objetivo específico 3 que busca establecer la relación entre los juegos tradicionales y la creatividad en su dimensión originalidad de los niños y de 03 años de la institución educativa inicial N° 057 Quipran, Chavín de Parí 2022, se evidenció en la tabla 10 básicamente sobre el coeficiente de correlación de Spearman encontrado entre las variables es  $Rho=0,487^{**}$  que se interpreta como correlación positiva moderada, en tal sentido se acepta la hipótesis de investigación 3 y se afirma que existe relación significativa entre los juegos tradicionales y la dimensión originalidad, con un nivel de la significatividad de 0.01.

Nuestros resultados son ratificados por Zevallos (2019) quien concluye que se tiene relación entre uso de material reciclable como estrategia didáctica y la creatividad de modo general y en la dimensión originalidad ( $p = 0,237$ ).

Morales (2001) precisa que existen ciertas personas para que sean considerados como creativas con originalidad, adaptabilidad, elegancia. El perfil del sujeto creativo presenta las siguientes características: Originalidad, flexibilidad y elaboración.

## **VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **6.1. Conclusiones**

Se determinó que la correlación es positiva y moderada ( $Rho=0,725$ ) entre los juegos tradicionales y la creatividad en los niños de 03 años de la institución educativa inicial N° 057 Quipran, Chavín de Pariarca 2022.

Se estableció que la correlación es positiva y moderada ( $Rho=0,669$ ) entre los juegos tradicionales y la creatividad en su dimensión de fluidez en los niños de 03 años de la institución educativa inicial N° 057 Quipran, Chavín de Pariarca 2022.

Se estableció que la correlación es positiva y moderada ( $Rho=0,449$ ) entre los juegos tradicionales y la creatividad en su dimensión de flexibilidad en los niños de 03 años de la institución educativa inicial N° 057 Quipran, Chavín de Pariarca 2022.

Se estableció que la correlación es positiva y moderada ( $Rho=0,487$ ) entre los juegos tradicionales y la creatividad en su dimensión de originalidad en los niños de 03 años de la institución educativa inicial N° 057 Quipran, Chavín de Pariarca 2022.

## **6.2.Recomendaciones**

Recomendamos a los padres y madres de familia a seguir apoyando y motivando a sus hijos menores para un buen y sano desarrollo de la creatividad.

Se recomienda a los docentes a que utilicen estrategias y experiencias adecuadas a los entornos sociales y culturales para preservar los juegos tradicionales.

Se exhorta a los docentes a implementar y contextualizar situaciones y experiencias significativas que fomenten y desarrollen en sus niños la creatividad.

Se recomienda a los estudiantes de pregrado de las Facultades de Derecho y Humanidades a realizar investigaciones para el mejoramiento de la creatividad

## Referencias bibliográficas

Programación Curricular de Educación Inicial. (MINEDU ,2016). *La educación inicial como primer nivel educativo dice brindar las condiciones necesarias para que los niños se desarrollen plenamente En esta etapa el niño desarrolla su capacidad corporal y su progreso intelectual.* Perú.

[47nc.short.gy/IIILJE](https://47nc.short.gy/IIILJE)

Hernández y Sampieri. (2018). *Metodología De La Investigación: Las Rutas Cuantitativa, Cualitativa Y Mixta, Universidad De Celaya Universidad Tecnológica Laja Bajío Canadá*

[47nc.short.gy/hXr5RO](https://47nc.short.gy/hXr5RO)

Oliveros et a. (2021). *Relación entre inteligencias múltiples, creatividad y desempeño académico en niños escolarizados Barranquilla, Atlántico. Universidad de Atlántico, Colombia.*

[47nc.short.gy/k1EfLD](https://47nc.short.gy/k1EfLD)

Sánchez et al. (2021). *En su trabajo de investigación Evaluar la creatividad y las funciones ejecutivas propuesta para la escuela del futuro 2021, Universidad de Valladolid, España.*

[47nc.short.gy/QqkFV0](https://47nc.short.gy/QqkFV0)

Zapata, S, y Aragón, I. (2020). *En su trabajo de investigación El Juego Tradicional como Estrategia para el Acercamiento al Principio de Conteo en Grado Jardín del Hogar Infantil Club de Leones del Municipio de Jamundí Valle del Cauca Colombia. Universidad de Colombia, Colombia.*

[47nc.short.gy/quSlTQ](https://47nc.short.gy/quSlTQ)



*Santisteban, J. (2021). En su trabajo de investigación Los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. N° 1121 AA.HH. Villa el salvador san Martin 2021 Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote, Perú*

[47nc.short.gy/KNE87T](https://47nc.short.gy/KNE87T)

*Ayala, A. (2019). En su trabajo de investigación titulado Los juegos tradicionales para la mejora de la convivencia escolar en los niños de 3 años, en la I.E. San José, Piura- 2019. Universidad católica los Ángeles de Chimbote, Perú.*

[47nc.short.gy/e2TF9c](https://47nc.short.gy/e2TF9c)

*Cáceres N. y Puma C. (2019). En sus trabajos de investigación Los juegos caseros y el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Pablo de San Jerónimo, Cusco – 2019. Universidad Anadina del Cusco- Perú.*

[47nc.short.gy/DwpVH1](https://47nc.short.gy/DwpVH1)

*Champi, J. (2021). Juegos Tradicionales Y La Psicomotricidad En Estudiantes De 5 Años De La Institución Educativa N° 127 Del Distrito De Congalla-Lircay. Universidad Nacional de Huancavelica, Perú.*

[47nc.short.gy/LSAfnV](https://47nc.short.gy/LSAfnV)

*Calero, M. (2021). La creatividad y la motricidad fina en los niños de 5 años en la institución educativa inicial 034 de Panao, Pachitea, Huánuco, 2021 Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Peru.*

[47nc.short.gy/lxQ55V](https://47nc.short.gy/lxQ55V)

*Gonzáles, D. (2021). Los Juegos Tradicionales Para Mejorar La Motricidad Gruesa En Los Niños De 4 Años En La I.E.I N° 011 Amarilis-2018. Universidad de Huanuco, Peru*

[47nc.short.gy/VP5Ddz](https://47nc.short.gy/VP5Ddz)

Zevallos, E. (2019). *Material Reciclable Como Estrategia Didáctica Y Creatividad De Los Estudiantes Del 2º Grado De Educación Primaria De La I.E Matusita, Huánuco, 2018.Universidad de Huanuco-Peru.*

[47nc.short.gy/tFUVJF](https://47nc.short.gy/tFUVJF)

Montessori, M. (1912). *El método Montessori La mente absorbente de los niños, Los principios básicos de la metodología Montessori” La pedagogía de la responsabilidad y la autoformación”.*

[47nc.short.gy/ZpZrLz](https://47nc.short.gy/ZpZrLz)

Unicef (2018). *Fondo de las naciones unidas, Aprendizaje atravez del juego, Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia, Lego –Fundación.*

[47nc.short.gy/C62gvs](https://47nc.short.gy/C62gvs)

Saleiman, A. Saileman, M. (2018). *Juegos Tradicionales y Populares del Ecuador. Universidad Técnica de Ambato, ECUADOR.*

[47nc.short.gy/2tCCo1](https://47nc.short.gy/2tCCo1)

Hernández, et al. (2018). *Metodología de la investigación - Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. Mc GRAW-HIL.*

Acedo, E y Vicente (2001) *Los populares y Tradicionales una propuesta de Aplicación Merida, JAVIER FELIPE S.L. (Raducciones y Diseño)*

[47nc.short.gy/2w7vmC](https://47nc.short.gy/2w7vmC)

Öfele, M. R. (1999). *Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. Lecturas: educación física y deportes, Argentina .p.5,11.*

[47nc.short.gy/5ZZmLT](https://47nc.short.gy/5ZZmLT)

*Buhler, k. (1924). Teoría del placer funcional del juego, libros en google académico. libro (pag, 70).*

*Sampieri, R. Fernández, C. & Baptista, L. (2014). Definiciones de los enfoques cuantitativo y cualitativo, sus similitudes y diferencias. RH Sampieri, Metodología de la Investigación.*

*Fernández, etc./2019). Creatividad: Revisión del contexto, Esta revisión teórica sobre el término resiliencia, persigue tres objetivos: revisar la literatura existente, sintetizar la tasa de frecuencia de los estudios sobre el tema en los últimos diez años. Universidad Nacional de Rioja. UNIR, repositorio digital.*

*Sabaj, O y Landea, D. (2012). Descripción de las formas de justificación de los objetivos en artículos de investigación en español de seis áreas científicas, Universidad de la Serena, Onomazein, Chile.*

[47nc.short.gy/xdq1fp](https://47nc.short.gy/xdq1fp)

*Landau, E. . (1987). Teoría y práctica de la creatividad, libro, Google académico. Barcelona, (Pag152).*

[47nc.short.gy/JZCqUh](https://47nc.short.gy/JZCqUh)

*Eusebio y Carolina (2001). Los Juegos Populares y Tradicionales Una propuesta de aplicación Recursos didácticos, Consejería de educación, ciencia y tecnología de educación, Mérida*

[47nc.short.gy/cGtFb7](https://47nc.short.gy/cGtFb7)

*Gómez, J. et al. (2005). Desarrollo de la creatividad. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Maestría en psicología cognitiva Fondo Editorial Universo-Lambayeque Perú.*

[47nc.short.gy/oOGbYK](https://47nc.short.gy/oOGbYK)

*Fernández et.al. (2020). Metodología de la investigación cuarta edición Escuela superior del comercio y administración instituto politécnico nacional.*

[47nc.short.gy/vAXm0](https://47nc.short.gy/vAXm0)

*Hernández-Sampieri et al. (2013)Metodología de la Investigación sexta edición Centro de recursos en línea Universidad de lima, Peru.*

[47nc.short.gy/VnxCAM](https://47nc.short.gy/VnxCAM)

*Marroquín, P. (2012). Matriz operacional de la variable y matriz de consistencia Revista.*

[Texto del artículo-2305-4-10-20190606.pdf](#)

*Morales, J.(2001).La evaluación en el área de educación visual y plástica en la ESO CAPITULO III UAB.*

[47nc.short.gy/LI09vP](https://47nc.short.gy/LI09vP)

*Colín, M. (1013).30 Ideas sobre las Ideas Santa Cruz del Monte, Naucalpan, Estado de México, C.P. 53110, México.*

[47nc.short.gy/uhvGuy](https://47nc.short.gy/uhvGuy)

*Sternberg, R y O' Hara,L.(2005).CREATIVIDAD E INTELIGENCIA Universidad Complutense de Madrid, España.*

[47nc.short.gy/CzLHJQ](https://47nc.short.gy/CzLHJQ)

*Duff, W (1767). Humani Inteligencie teori Wikipedia.*

[wikipedia.org/wiki/William\\_Duff\\_\(writer\)](https://wikipedia.org/wiki/William_Duff_(writer))

*Programación Curricular de Educación Inicial. (MINEDU ,2016). La educación inicial como primer nivel.*

[47nc.short.gy/IIILJE](https://47nc.short.gy/IIILJE)

...

## **Anexos**

## **Anexo 1: Instrumento validado**

**INSTRUCCIONES.** Lee cada oración y elige la respuesta que mejor te describe, hay cuatro posibles respuestas: 1. Inicio 2. A Proceso 3. Previsto

### **LA MAYOR PARTE DEL TIEMPO EN LA MAYORÍA DE LUGARES.**

Elige una, y sólo **UNA** respuesta para cada oración y coloca un **ASPA** sobre el número que corresponde a tu respuesta. Por ejemplo, si tu respuesta es “alto”, **haz un ASPA** sobre el número en la misma línea de la oración. Esto no es un examen; no existen respuestas buenas o malas. Por favor haz un **ASPA** en la respuesta de cada oración.

N° Orden	Los ítems de los juegos tradicionales y las dimensiones. ITEMS de los niños de tres años de la I.E. 057. Quipran.2019	Inicio	Proceso	Previsto
	<b>DIMENCION: FLUIDEZ</b>			
1	Corre libremente en el momento del juego		x	
2	Muestra su opinión al momento del juego	x		
3	Le agrada proponer ideas de juego			x
4	Responde las preguntas del juego con facilidad			x
5	Reacciona a los juegos al momento de una orden	x		
6	Realiza juegos en casa lo aprendido en I.E		x	
	<b>DIMENCION. FLEXSIBILIDAD</b>			
5	Se adapta a diferentes tipos de trabajo en grupo	X		
6	Tiene la capacidad de modificar objetos	X		
7	Se adapta a su grupo de trabajo con facilidad	X		
	<b>DIMENCION: ORIGINALIDAD</b>			
7	Menciona ideas auténticas, en el juego		X	
8	Descubre ideas fuera de lo común del juego		X	
	<b>RELACIONES INTERPERSONALES</b>			
9	Expresa su Emoción		X	
10	Expresa su sentimiento por la actividad a desarrollar	x		
11	Desarrolla la actividad engrupo	X		
12	Adecua el juego para todos			
13	Participa en el juego de manera espontanea			
	<b>CONTRUIR REGLAS DE JUEGO</b>			
12	Regula sus Emociones en el momento del juego		X	
13	Memoriza las reglas de juego		x	



<b>OBSERVAR EL JUEGO</b>				
14	Obedecen a las normas indicadas antes del juego	X		
15	Observar la motricidad del niño en el momento del juego	X		
16	Corre libremente	x		
17	Realiza el juego de adecuada			
18	Sigue la secuencia del juego al momento de ingresar			

-----

Docente

-----

Docente

## LISTA DE COTEJO

LOS JUEGOS TRADICIONALES Y LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y DE 03 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 057 QUIPRAN, CHAVÍN DE PARIARCA 2022. OBJETIVO: Determinar la relación entre los juegos tradicionales y la creatividad de los niños y de 03 años de la institución educativa inicial N° 057 Quipran, Chavín de Pariarca 2022.

<b>VARIABLE DE APRENDIZAJE EN CREATIVIDAD</b>				
N°	DIMENSIONES/ITEMS	Opción de Respuestas		Sugerencias
		SI	NO	
	<b>Dimensión: 1 Fluidéz</b>			
1	¿Realiza movimientos en el juego?			
2	¿Opina al Momento del Juego?			
3	¿Propone Ideas en el Juego?			
4	¿Realiza preguntas sobre el juego?			
5	¿Piensa y habla fluidamente?			
	<b>Dimensión: 2 Flexibilidad</b>			
6	¿Se adapta en el grupo de trabajo?			
7	¿Modifica Objetos con facilidad?			
8	¿Relaciona Objetos?			
9	¿Relaciona el objeto en grupos de trabajo?			
10	¿Relata historietas imaginando?			
	<b>Dimencion:Originalidad</b>			
11	¿Menciona Ideas en el Juego?			
12	¿Descubre Ideas nuevas en el juego?			
13	¿Propone Nuevos Juegos?			
14	¿Propone Nuevos Juegos, cantando?			
15	¿Descubre y canta el juego con rapidez?			

.....  
Director de la I.E

.....  
Docente de Aul

## PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS

La finalidad de este protocolo para encuestas, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia. La presente investigación se titula: LOS JUEGOS TRADICIONALES Y LA CREATIVIDAD DE LOS NIÑOS Y DE 03 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 057 QUIPRAN, CHAVÍN DE PARIARCA 2022. Y es dirigido por Dr. Amadeo Amaya Rosas Saucedo, investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El propósito de la investigación es: Determinar la relación entre los juegos tradicionales y la creatividad en los niños de 03 años de la Institución Educativa n°057 Quipran – Chavín de Pariarca 2022. Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará 15 minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente. Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de WhatsApp. Si desea, también podrá escribir al correo [elisacr90~@hotmail.com](mailto:elisacr90~@hotmail.com) para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre: Campo Rojas, Nemilda Elisa

Fecha: 01/04/2022

Correo electrónico: [elisacr90~@hotmail.com](mailto:elisacr90~@hotmail.com) \_

Firma del participante:





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO**

**Estimado Validador: D. CAMPO ROJAS, Nemilda Elisa**

Nos es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado:

**Cuestionario para medir los juegos tradicionales** diseñado por la **Br. Ena Prudencia Rojas Concha**, cuyo propósito es medir **Determinar de qué manera influyen los juegos tradicionales y la creatividad en los niños de la Institución Educativa Inicial N°057 Quipran, Chavín de Pariarca 2022.** el cual será aplicado a estudiantes de **la Institución Educativa N° 057 Quipran, Chavín de Pariarca 2022**, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

**LOS JUEGOS TRADICIONALES Y LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE  
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°057 QUIPRAN, CHAVIN DE  
PARIARCA 2022.**

Tesis que será presentada a la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, como requisito para obtener el título profesional:

**LICENCIADO EN EDUCACION INICIAL**

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

**Br. Ena Prudencia Rojas Concha**  
DNI N°22890185

**JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO**

**Instrucciones:** Marque con una X en donde corresponde, que según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Los juegos tradicionales	Relaciones Interpersonales		Sesión taller (transversal)		
	Construir reglas de juego		Sesión taller (transversal)		
Observar el juego		Sesión taller (transversal)			
Creatividad	Fluidez		Sesión taller (transversal)		
	Flexibilidad		Sesión taller (transversal)		
			1, 2, 3, 4		
			5, 6, 7		
			8,9,10		
			11,12,13		
	Originalidad		14,15,16,17		
			18,19,20,21		
			22,23,24,25,26		
			27,28,29,30		

**Instrucciones de Evaluación de ítems:** Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

*N= Nunca / C.N= Casi Nunca / CS = Casi siempre / A=A veces/ S=Siempre*

**Categorías a evaluar:** Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	N	CN	CS	A	S	
1	¿ Corre libremente en el momento del juego?						
2	¿ Muestra su opinión al momento del juego?						
3	¿Le agrada proponer ideas de juego de forma creativa ?						
4	¿Le agrada proponer ideas de juego?						
5	¿ Responde las preguntas con facilidad?						
6	¿Se adapta a diferentes tipos de trabajo en grupo?						
7	¿ Tiene la capacidad de modificar objetos?						
8	¿ Menciona ideas auténticas, en el juego?						
9	¿ Descubre ideas fuera de lo común del juego?						
10	¿ Expresa su sentimiento por la actividad a desarrollar?						
11	¿ Desarrolla la actividad de forma creativo ?						
12	¿Expresa su emoción?						
13	¿ Regula sus Emociones en el momento del juego?						
14	¿ Memorizan las reglas de juego?						
15	¿ Obedecen a las normas indicadas antes del juego?						
<b>JUEGOS TRADICIONALES</b>							
1	¿Con el uso de los juegos tradicionales se relacionan en grupo?						
2	¿Hace uso del juego tradicional en casa?						
3	¿Hace de uso del juego tradicional?						
4	¿Los juegos tradicionales son de su agrado?						
5	¿En el proceso del juego es continuo o rara vez?						
6	¿En su equipo juegan para lograr objetivos y metas en común?						
7	¿Los integrantes de su equipo son hábiles para el juego?						
8	¿Realiza usted el juegos tradicionales con sus familiares?						
9	¿conoce usted cómo funciona los juegos tradicionales?						
10	¿Alguna vez en su equipo de juego hubo peleas ?						
11	¿Hizo uso de algunos juegos tradicionales?						
12	¿Realiza el juego de forma espontánea?						
13	¿Realiza el juego dentro de la I.E. con responsabilizada?						
14	¿Cada cuánto tiempo practica los juegos tradicionales?						

Total:							

**Evaluado por: (Apellidos y Nombres)**

**D.N.I.: 45468497**

**Fecha: 11/04/2022**

**Firma:** \_\_\_\_\_



**CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO**

Yo, Nemilda Elisa, CAMPO ROJAS con DNI N° 45468497, de profesión Docente de educación inicial, grado académico, labor que ejerzo actualmente como Docente, en la Institución educativa 054 Jardín .

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Los juegos Tradicionales y la Creatividad en los niños de la I.E.I. N°057, Quipran Chavín de pariarca 2022 cuyo propósito es medir los, la relación de los juegos tradicionales y la creatividad en los niños de la I.E.I. N°057, Quipran Chavín de pariarca 2022

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (4)	BA (3)	A (2)	PA (1)	NA (0)
1. Calidad de redacción de los ítems,					
2. Amplitud del contenido a evaluar.					
3. Claridad semántica y sintáctica de los ítems.					
4. Congruencia con los indicadores.					

5. Coherencia con las dimensiones.					
------------------------------------	--	--	--	--	--

**Apreciación total:**

MA=Muy adecuado ( ) BA=Bastante adecuado ( ) A= Adecuado ( ) PA= Poco adecuado ( )

No adecuado ( )

Chimbote, a los 11 días del mes de abril del 2022

Apellidos y nombres: CAMPO ROJAS, Nemilda Elisa DNI: 45468497

Firma:  





**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE  
PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO**

**Estimado Validador: D. RUIZ MELGAREJO, Rosalía**

Nos es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado:

**Cuestionario para medir los juegos tradicionales** diseñado por la **Br. Ena Prudencia Rojas Concha**, cuyo propósito es medir **Determinar de qué manera influyen los juegos tradicionales y la creatividad en los niños de la Institución Educativa Inicial N°057 Quipran, Chavín de Pariarca 2022**. el cual será aplicado a estudiantes de **la Institución Educativa N° 057 Quipran, Chavín de Pariarca 2022**, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

**LOS JUEGOS TRADICIONALES Y LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE  
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°057 QUIPRAN, CHAVIN DE  
PARIARCA 2022.**

Tesis que será presentada a la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, como requisito para obtener el título profesional:

**LICENCIADO EN EDUCACION INICIAL**

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

---

**Br. Ena Prudencia Rojas Concha**  
DNI N°22890185

**JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO**

**Instrucciones:** Marque con una X en donde corresponde, que según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Los juegos tradicionales	Relaciones Interpersonales		Sesión taller (transversal)		
	Construir reglas de juego		Sesión taller (transversal)		
Observar el juego		Sesión taller (transversal)			
Creatividad	Fluidez		Sesión taller (transversal)		
	Flexibilidad		Sesión taller (transversal)		
			1, 2, 3, 4		
			5, 6, 7		
			8,9,10		
			11,12,13		
	Originalidad		14,15,16,17		
		18,19,20			

			21,22,23,24		
			25.		

**Instrucciones de Evaluación de ítems:** Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

*MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado*

**Categorías a evaluar:** Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	N	CN	CS	A	S	
1	¿ Corre libremente en el momento del juego?						
2	¿ Muestra su opinión al momento del juego?						
3	¿Le agrada proponer ideas de juego de forma creativa ?						
4	¿Le agrada proponer ideas de juego?						
5	¿ Responde las preguntas con facilidad?						
6	¿Se adapta a diferentes tipos de trabajo en grupo?						
7	¿ Tiene la capacidad de modificar objetos?						
8	¿ Menciona ideas auténticas, en el juego?						
9	¿ Descubre ideas fuera de lo común del juego?						
10	¿ Expresa su sentimiento por la actividad a desarrollar?						
11	¿ Desarrolla la actividad de forma creativo ?						
12	¿Expresa su emoción?						
13	¿ Regula sus Emociones en el momento del juego?						
14	¿ Memorizan las reglas de juego?						
15	¿ Obedecen a las normas indicadas antes del juego?						
	JUEGOS TRADICIONALES						
1	¿Con el uso de los juegos tradicionales se relacionan en grupo?						
2	¿Hace uso del juego tradicional en casa?						
3	¿Hace de uso del juego tradicional?						
4	¿Los juegos tradicionales son de su agrado?						
5	¿En el proceso del juego es continuo o rara vez?						
6	¿En su equipo juegan para lograr objetivos y metas en común?						
7	¿Los integrantes de su equipo son hábiles para el juego?						
8	¿Realiza usted el juegos tradicionales con sus familiares?						
9	¿conoce usted cómo funciona los juegos tradicionales?						
10	¿Alguna vez en su equipo de juego hubo peleas ?						
11	¿Hizo uso de algunos juegos tradicionales?						

12	¿Realiza el juego de forma espontánea?					
13	¿Realiza el juego dentro de la I.E. con responsabilizada?					
14	¿Cada cuánto tiempo practica los juegos tradicionales?					
Total:						

**Evaluado por: (Apellidos y Nombres)**

**Evaluado por: (RUIZ MELGAREJO, Rosalía)  
D.N.I.: 45468497**

**Fecha: 11/04/2022**

Firma: \_\_\_\_\_



### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Yo, **RUIZ MELGAREJO, Rosalía**, con DNI N° **45468497**, de profesión Docente de educación inicial, grado académico, labor que ejerzo actualmente como Docente, en la Institución educativa 079 Cuna Jardín BAYOBAR, San Juan de Lurigancho .

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Los juegos Tradicionales y la Creatividad en los niños de la I.E.I. N°057, Quipran Chavín de pariarca 2022 cuyo propósito es medir los, la relación de los juegos tradicionales y la creatividad en los niños de la I.E.I. N°057, Quipran Chavín de pariarca 2022

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (4)	BA (3)	A (2)	PA (1)	NA (0)
1. Calidad de redacción de los ítems.					

## CONSTANCIA DE ACEPTACIÓN

El que suscribe Profesora María Elena **Chávez Fabián** Directora de la Institución Educativa N°057 "Quipran" Chavín de Pariarca, UGEL Huamalies, que la alumna Rojas Concha, Ena Prudencia estudiante de carrera profesional de educación inicial con código 4807161047, de la Universidad los Ángeles de Chimbote sede Huaraz, ha realizado sus prácticas formativas e investigaciones en la institución antes mencionada. Durante su permanencia en nuestra Institución Educativa, la mencionada practicante ha realizado su trabajo de investigación "Los Juegos tradicionales y la creatividad en niños de 3 años, institución educativa inicial N° 057 "Quipran" Chavín de Pariaraca, 2022", demostrando puntualidad, responsabilidad, respeto y espíritu de colaboración, honestidad y dominio de su tema durante el presente año. Se expide el presente a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente

Quipran 04de abril del 2022

  
-----  


María Elena Chávez Fabián DIRECTORA

### Anexo 4: Base de datos

N°	JUEGOS TRADICIONALES														NIVEL	CREATIVIDAD															NIVEL	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	5	4	5	5	3	1	2	3	1	3	4	1	2	5	Proceso	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	Proceso	
2	5	4	4	4	3	4	5	4	5	4	4	4	4	5	Previsto	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	Previsto	
3	2	3	2	2	5	3	3	5	5	1	4	1	1	4	Proceso	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	Proceso		
4	2	1	2	3	4	3	4	1	1	1	3	1	2	3	Inicio	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	Inicio		
5	4	5	4	2	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	Previsto	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	Previsto		
6	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	Previsto	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	Previsto		
7	4	2	5	2	1	3	4	3	2	4	5	2	4	4	Proceso	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	Inicio	
8	1	2	3	2	2	2	1	2	2	3	2	2	3	2	Inicio	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	Inicio		
9	5	4	4	4	3	4	5	4	5	4	4	4	4	5	Previsto	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	Previsto		
10	5	2	1	5	4	3	2	5	2	4	2	1	2	1	Proceso	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	Proceso	
11	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	Previsto	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	Previsto	
12	5	4	3	2	4	5	1	3	3	5	1	4	3	5	Proceso	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	2	Previsto	
13	1	2	3	2	2	2	1	2	2	3	2	2	3	2	Inicio	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	Inicio	
14	1	2	3	2	2	2	1	2	2	3	2	2	3	2	Inicio	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	Inicio
15	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	Previsto	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	Previsto	
16	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	Previsto	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	Previsto	
17	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	Previsto	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	1	Previsto	
18	4	5	4	2	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	Previsto	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	Previsto	
19	4	5	4	2	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	Previsto	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	Previsto	
20	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	Previsto	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	Previsto	
21	1	2	3	2	2	2	1	2	2	3	2	2	3	2	Inicio	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	Inicio	
22	1	5	5	3	5	5	1	3	2	4	4	5	4	3	Proceso	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	Proceso	
23	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	Previsto	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	Proceso	
24	4	3	2	2	4	5	2	4	5	3	4	2	5	4	Proceso	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	Proceso	
25	5	2	1	1	4	3	1	4	3	5	2	4	1	5	Proceso	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1	Inicio	
26	1	2	3	2	2	2	1	2	2	3	2	2	3	2	Inicio	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	Proceso	
27	5	3	1	4	5	1	3	1	1	1	1	3	5	4	Proceso	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	Proceso	
28	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	Previsto	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	Proceso	
29	3	2	2	2	2	5	1	1	2	1	4	5	5	4	Proceso	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	Proceso	
30	4	3	4	5	5	4	3	2	2	5	2	2	5	4	Proceso	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	Proceso	
31	1	2	3	2	2	2	1	2	2	3	2	2	3	2	Inicio	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	Inicio	
32	1	5	2	1	4	4	3	4	3	1	1	2	1	5	Proceso	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	Previsto
33	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	Previsto	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	Previsto
34	1	3	2	3	5	3	3	3	1	4	1	4	5	2	Proceso	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	Proceso	
35	3	5	1	3	2	3	5	1	2	3	2	4	1	3	Proceso	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1	Inicio	
36	4	1	5	1	1	2	2	1	3	2	2	2	4	1	Inicio	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	Inicio	
37	1	1	5	4	3	3	4	3	3	3	3	2	1	3	Proceso	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	Proceso	
38	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	Previsto	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	Previsto
39	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	Previsto	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	Proceso
40	4	5	4	2	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	Previsto	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	Previsto	
41	4	5	4	2	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	Previsto	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	Proceso	
42	2	3	1	2	5	2	4	2	4	4	5	2	2	1	5	Proceso	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1	2	Proceso
43	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	Previsto	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	Proceso	
44	1	4	1	5	1	1	3	1	1	5	2	3	3	1	Inicio	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	Inicio	
45	1	5	5	1	4	4	2	3	4	5	2	1	2	2	Proceso	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	Proceso	

