



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**JUEGOS DE TÍTERES PARA DESARROLLAR LA
CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE NIVEL INICIAL
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA “JUAN
XXIII” DISTRITO DE LA MERCED – PROVINCIA DE
CHANCHAMAYO JUNÍN, 2020.**

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

AUTORA

VASQUEZ GUEVARA, ADELINA FLORINDA

ORCID: 0000-0003-1183-998X

ASESORA

PEREZ MORAN, GRACIELA

ORCID: 0000-0002-8497-5686

SATIPO – PERÚ

2022

2. Equipo de trabajo

AUTORA

Vásquez Guevara, Adelina Florinda

ORCID: 0000-0003-1183-998x

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

ASESORA

Pérez Morán, Graciela

ORCID: 0000-0002-8497-5686

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

JURADOS

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

3. Hoja de firma de jurados y asesora

Mgtr. Muñoz Pacheco, Luis Alberto

PRESIDENTE

Mgtr. Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

MIEMBRO

Mgtr. Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

MIEMBRO

Dra. Pérez Morán Graciela

ASESORA

4. Hoja de agradecimiento y/o dedicatoria

Agradecimiento

A la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote por brindarme la oportunidad de formarme como una profesional en Educación Inicial.

A los docentes con los que compartí durante mi preparación, de quienes me enriquecí a partir de sus conocimientos y experiencias.

A la directora de la I.E.P “Juan XXIII” por brindarme las facilidades para la aplicación de mi encuesta.

A mi asesor Alama Zarate, Erika Leonor por brindarme las orientaciones que permiten la culminación de esta etapa.

Dedicatoria

El presente trabajo está dedicado a mi hijita
SOFÍA, razón de mi vida y una vida de razones.

5. Resumen y abstract

Resumen

Los avances tecnológicos influyen de manera negativa en la vida de los niños y niñas, por ello, es muy importante desarrollar la creatividad para que puedan desenvolverse, expresarse mejor, resolver problemas y situaciones de manera única y original; frente a esta problemática nos planteamos como objetivo determinar la influencia de los juegos de títeres para desarrollar la creatividad en estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa Privada “Juan XXIII”. El tipo la investigación fue de tipo cuantitativa, con un nivel de investigación explicativo, con un diseño pre experimental con la aplicación de un “Pre-Test y Post-Test” con un sólo grupo, la población estuvo conformada por los 66 niños y niñas del nivel inicial, la muestra lo constituyó los 25 niños y niñas de 4 años del aula lealtad, además se utilizó la técnica de la observación, el instrumento fue un Test sobre creatividad. Los resultados demuestran que en el Pre Test el 60% (15) de los estudiantes se encontraban en un nivel bajo y en el Post Test el 69% (18) de los estudiantes se encuentran en nivel alto en cuanto al desarrollo de la creatividad. Se concluyó que la propuesta experimental centrada en la aplicación de los juegos de títeres tiene efectos significativos en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa Privada “Juan XXIII” distrito de La Merced – provincia de Chanchamayo Junín, 2020.

Palabras clave: Creatividad, flexibilidad, fluidez, juegos de títeres, originalidad.

ABSTRACT

Technological advances have a negative influence on the lives of children; therefore, it is very important to develop creativity so that they can develop, express themselves better, solve problems and situations in a unique and original way; Faced with this problem, we set ourselves the objective of determining the influence of puppet games to develop creativity in initial level students of the Private Educational Institution "Juan XXIII". The type of research was quantitative, with an explanatory level of research, with a pre-experimental design with the application of a "Pre-Test and Post-Test" with a single group, the population consisted of 66 boys and girls from the initial level, the sample was made up of 25 4-year-old boys and girls from the loyalty classroom, in addition, the observation technique was used, the instrument was a Test on creativity. The results show that in the Pre Test 60% (15) of the students were at a low level and in the Post Test 69% (18) of the students were at a high level in terms of the development of creativity. It was concluded that the experimental proposal focused on the application of puppet games has significant effects on the development of the creativity of the initial level students of the Private Educational Institution "Juan XXIII" district of La Merced - province of Chanchamayo Junín, 2020.

Keywords: *Creativity, flexibility, fluency, puppet games, originality.*

6. Contenido

1. Título de la tesis	i
2. Equipo de trabajo	ii
3. Hoja de firma de jurados y asesora	iii
4. Hoja de agradecimiento y/o dedicatoria	iv
Agradecimiento.....	iv
Dedicatoria.....	v
5. Resumen y abstract	vi
6. Contenido.....	viii
7. Índice de tablas y figuras	x
I. Introducción.....	1
II. Revisión de la literatura	5
2.1 Antecedentes	5
2.1.1. Antecedentes Internacionales.....	5
2.1.2. Antecedentes Nacionales	7
2.2 Bases teóricas de la investigación.....	10
2.2.1 Los juegos de títeres.....	10
2.2.2. La creatividad.....	15
III. Hipótesis	25
IV. Metodología.....	26
4.1 Diseño de la investigación	26
4.1.1 Tipo de investigación	26
4.1.2 Nivel de investigación.....	26

4.1.3 Diseño de investigación	27
4.2. Población y muestra.....	28
4.3 Definición y operacionalización de las variables	30
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	32
4.4.1 Técnica de recolección de datos.....	32
4.4.2 Instrumento de recolección de datos	32
4.5. Plan de análisis.....	34
4.6 Matriz de Consistencia.....	36
4.7 Principios éticos	38
V.Resultados	39
5.1 Resultados	39
5.2 Análisis de resultados	47
VI. Conclusiones.....	53
6.1 Conclusiones	53
6.2 Recomendaciones	55
Referencias bibliográficas.....	56
Anexo 1: Instrumento de la aplicación	59
Anexo 2: Validación del instrumento	62
Anexo 3: Constancia de aplicación.....	71
Anexo 4: Consentimiento informado.....	72
Anexo 5: Pantallazos de la base de datos excel	74
Anexo 6-Sesiones de aprendizaje	75
Anexo 7: Evidencias de aplicación del instrumento	81

7. Índice de tablas y figuras

Índice de tablas

Tabla 1: Población de estudiantes.....	25
Tabla 2: Muestra de estudiantes	26
Tabla 3: Definición y operacionalización	27
Tabla 4: Validez de juicio de expertos.....	32
Tabla 5: Estadística de fiabilidad de los cuestionarios.....	33
Tabla 6: Niveles de confiabilidad	33
Tabla 7: Matriz de consistencia.....	35
Tabla 8: Nivel de creatividad en estudiantes-Post Test	38
Tabla 9: Nivel de creatividad en estudiantes-Pre Test.....	39
Tabla 10: Resultados de las sesiones de aprendizaje	41
Tabla 11: Nivel creatividad en estudiantes- Post Test	42
Tabla 12 Nivel de creatividad: Pre Test-Post Test.....	44
Tabla 13 Prueba de Rangos de Wilcoxon, hipótesis General.....	46
Tabla 14 Estadística de Prueba hipótesis general.....	47

Índice de figuras

Figura 1: Nivel de creatividad Post Test.....	38
Figura 2: Nivel de creatividad Pre Test.....	40
Figura 3: Resultados del nivel de creatividad- sesiones.....	41
Figura 4: Nivel de creatividad-Post Test	43
Figura 5: Nivel de creatividad- Pre Test- Post Test.....	44

I. Introducción

La investigación parte de la necesidad de reconocer que en la actualidad los avances tecnológicos han influenciado tanto en la educación como en la vida misma de las personas, incluidos los niños y niñas quienes recurren al mundo tecnológico, encerrándose en sí mismos sin desarrollar todas sus capacidades y potencialidades incluida la creatividad, observamos en las aulas niños y niñas ensimismados en sí mismo, no participan e incluso se muestran aburridos.

Esta realidad es percibida en la Institución Educativa Particular Juan XXIII, donde se notó pasividad, manifestaciones y expresiones en los niños y niñas de no desear desarrollar determinadas actividades pedagógicas, ellos prefieren el juego libre y el uso de los celulares como medio de distracción y no como recurso para desarrollar determinados aprendizajes. A esto le sumamos la actitud despreocupada de los docentes, quienes no aplican ni busca nuevas estrategias para motivar a los niños y niñas en el desarrollo de sus aprendizajes y el desarrollo de su creatividad. Esto amerita que los docentes deben buscar nuevas estrategias que les permita motivar a los niños y niñas, una estrategia ideal es el juego de títeres que va a permitir al docente no solo desarrollar la creatividad, también, tendrá niños motivados de seguir aprendiendo.

Esto es corroborado por Villena (2018) quien señala que es importante utilizar recursos complementarios, que pueden ser artísticos o verbales, para lograr en el niño el desarrollo de su creatividad y su imaginación, necesitamos personas creativas que cambien el mundo y tener un bienestar social y por ello, es muy importante desarrollar en los niños y niñas la creatividad para que puedan desenvolverse mejor, expresarse mejor, resolver problemas, resolver situaciones de manera única y original.

Según Mellares (2019), la creatividad es una capacidad relacionada con la invención de algo nuevo, también se relaciona con pensamientos y conductas no propias. Al igual que la inteligencia, todas las personas nacen creativas, en diferentes niveles, lo básico e importante es el grado de incentivo que reciben las personas para desarrollarlas, mayor incentivo, mayor desarrollo de la creatividad.

Partiendo de ese punto planteamos los juegos de títeres como medio y estrategia lúdica para poder desarrollar la creatividad en los niños y niñas y es por eso que nos planteamos la siguiente interrogante ¿Cómo influye los juegos de títeres para desarrollar la creatividad en estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa Privada “Juan XXIII” distrito de La Merced – provincia de Chanchamayo Junín, 2020?

Como tentativa de respuesta a este problema planteamos la siguiente hipótesis: Los juegos de títeres desarrollan significativamente la creatividad en estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa privada “Juan XXIII” distrito de La Merced – provincia de Chanchamayo Junín, 2020

Para alcanzar nuestra meta de estudio, la presente investigación se planteó el siguiente objetivo general: Determinar la influencia de los juegos de títeres para desarrollar la creatividad en estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa Privada “Juan XXIII” distrito de La Merced – provincia de Chanchamayo Junín, 2020. Y los siguientes objetivos específicos: a) Identificar el nivel de creatividad en los estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa Privada “Juan XXIII” distrito de La Merced – provincia de Chanchamayo Junín, 2020, por medio de un pre test. b) Aplicar la estrategia juego de títeres para mejorar la creatividad en los estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa Privada “Juan XXIII” distrito de La Merced

– provincia de Chanchamayo Junín, 2020. c) Identificar el nivel de creatividad en los estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa Privada “Juan XXIII” distrito de La Merced – provincia de Chanchamayo Junín, 2020, por medio de un post test. d) Cotejar los resultados del pre test y post test aplicados en los estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa Privada “Juan XXIII” distrito de La Merced – provincia de Chanchamayo Junín, 2020.

La investigación se justifica en la medida que busca desarrollar la capacidad de la creatividad en los niños y niñas para ser diferente en todos los ámbitos de la vida, para que respondan y enfrenten de una manera adecuado a los cambios que la sociedad trae consigo. Partimos del punto de que la creatividad es más susceptible de ser desarrollada en edades tempranas a través del uso adecuado de diversas estrategias y planteamos que los juegos de títeres son las estrategias adecuadas para desarrollar todo el potencial y habilidades de los niños y niñas.

En cuanto a metodología la investigación es de tipo cuantitativa, con un nivel explicativo, con un diseño pre experimental con la aplicación de un “Pre-Test y Post-Test” con un sólo grupo, la población de estudio está conformada por los 66 niños y niñas del nivel inicial, de la Institución Educativa Privada “Juan XXIII”- Chanchamayo, la muestra de estudio lo constituyen los 25 niños y niñas de 4 años del aula lealtad, la misma que fue seleccionada no probabilísticamente, por decisiones del investigador, además se utilizó la técnica de la observación el instrumento fue un Test sobre creatividad validado por expertos docentes de la universidad.

Los resultados obtenidos muestran que el 0% (0) estudiantes se encuentran en nivel bajo en relación en desarrollo de la creatividad, así mismo el 31% (7) estudiantes

se encuentran en nivel medio en cuanto al desarrollo de la creatividad, indicando que pueden expresar sus emociones de manera parcial, de la misma manera podemos observar que el 69 % (18) estudiantes se encuentran en nivel alto, lo que indica que ha desarrollado la capacidad de solucionar sus problemas de manera original.

En cuanto a las conclusiones determinamos que el desarrollo de la creatividad se mejoró significativamente después de la aplicación de los juegos de títeres, pues más de la mitad de estudiantes consiguió desarrollar la creatividad a niveles más altos.

II. Revisión de la literatura

2.1 Antecedentes

A continuación, presentamos algunos estudios relacionados a los juegos de títeres para desarrollar la creatividad, tanto a nivel internacional y nacional.

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Ramírez (2018) realizó una investigación titulada Actividades fundamentadas en el dibujo libre para el desarrollo de la creatividad, el objetivo de estudio fue desarrollar actividades fundamentadas en el dibujo libre para el desarrollo de la creatividad, utilizando para ello estrategias de motivación en los estudiantes de séptimo y décimo grado. Utilizó el método cualitativo, siendo su diseño no experimental; los instrumentos utilizados fueron la observación, la encuesta y la entrevista a través de una guía, la muestra estuvo conformada por dos grupos de 37 estudiantes del séptimo grado y 37 estudiantes del décimo grado. Los resultados obtenidos se pudieron evidenciar que los niños necesitan un espacio específico donde el dibujo fomente su creatividad y pensamiento, recomendando el desarrollo de talleres y charlas que motiven y estimulen a los educandos en la realización de acciones que favorezcan el proceso de enseñanza y aprendizaje, participando en diversas acciones que valoren y motiven los intercambios de experiencias creativas de los grados mencionados.

Zavala (2018) realizó una investigación titulada Estrategias Motivacionales para el Desarrollo de la Creatividad en la Educación Preescolar Del Liceo Naval De Manta, el objetivo general de la investigación fue, demostrar que la aplicación de estrategias motivacionales desarrolla la creatividad en la Educación Preescolar Del

Liceo Naval De Manta. El estudio es de tipo aplicada, explicativa y cuantitativa, con diseño pre experimental; para la recolección de datos se aplicó la técnica de la observación, como instrumento un test para medir la creatividad de los 27 niños y niñas de cinco años de edad integrantes del grupo muestral, aplicado antes y después del programa experimental. Los datos recolectados fueron procesados y analizados utilizando la estadística descriptiva y la estadística inferencial. Al término del estudio, los resultados de post test indican que después de ser aplicadas las estrategias motivacionales en el grupo de estudio, se logró desarrollar significativamente la creatividad, encontrándose que el 81,5% de niños y niñas de la muestra se ubicaron en el nivel creativo, indicando que la mayoría de estudiantes logró desarrollar su creatividad en los aspectos de generar soluciones no habituales con respuestas únicas y diferentes.

Arroba (2018) desarrolló la investigación titulada Aplicación del teatro para desarrollar la creatividad en los niños y niñas de Educación Inicial en la escuela Jorge Icaza Delgado de la ciudad de Babahoyo periodo lectivo 2018. En el desarrollo de la investigación planteó el siguiente objetivo general: Plantear una guía de estrategia pedagógica con el teatro para que sean utilizados por el docente y permita desarrollar la creatividad, en los niños y niñas de Educación Inicial. Los métodos utilizados fueron: Científico, Inductivo, Deductivo, las técnicas aplicadas fueron las siguientes: La Encuesta, que se aplicó a los docentes y estudiantes de Educación inicial de la Escuela “Jorge Icaza Delgado”, en el marco teórico se presentan conceptos relacionados con el teatro y la creatividad, características del docente creativo, y características del niño creativo. En este estudio se diagnosticó que el 71.7% de los niños y niñas de 5 años de educación inicial Jorge Icaza Delgado de la ciudad de

Babahoyo obtuvo una calificación C. Este resultado permite inferir que la mayoría de estudiantes estaba en nivel de inicio en el desarrollo de la creatividad.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Cuba (2018) investigó sobre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara. Donde el propósito principal de esta investigación fue determinar si existe relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la Localidad de Santa clara. La metodología fue de tipo no experimental, con diseño descriptivo correlacional. La muestra estuvo compuesta por 60 niños, a quienes se les evaluó mediante Fichas de Observación. Se tabularon los datos y con el Software SPSS v.21. Los resultados indican: que con un nivel de confianza del 95% se halló que: Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara. Concluyendo que la hora del juego libre en los sectores influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en los alumnos de 5 años de nivel inicial de la Institución Educativa Particular Niño Dios – Santa Anita.

Antón (2018) desarrolló la investigación sobre El dibujo de los sueños en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de educación artística del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima, que tuvo como objetivo determinar en qué medida la aplicación del dibujo de los sueños incluye el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de educación básica. El diseño utilizado en la investigación fue pre experimental, al que se aplicó pre prueba y post prueba, antes y después de la aplicación de la estrategia y para el análisis se utilizó una prueba de creatividad gráfica

en una muestra de 28 estudiantes del tercer grado de educación secundaria la Institución Educativa Inca Manco Cápac, del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima. Los resultados obtenidos mediante la prueba no paramétrica de Wilcoxon, para grupos relacionados, a un nivel de confianza de 95%, se obtuvo que aplicación de la estrategia de dibujo en los sueños obtiene diferencias altamente significativas en el desarrollo de la creatividad.

Guzmán (2018) desarrolló la investigación que lleva como título Artes plásticas y creatividad en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Inclusiva N° 337 Sangarará, Comas – 2017 tuvo como objetivo general determinar la relación entre las dimensiones de las artes plásticas y la creatividad, esta investigación de tipo básica y de nivel correlacional se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo ya que es necesario realizar una evaluación estadística con las puntuaciones obtenidas en la observación. Se trabajó con una muestra aleatoria simple conformada por 83 niños de esta Institución Educativa que pertenece a la Red N°04 del Distrito de Comas. En este estudio, los resultados cotejados del pre test y post test demostraron que el 50% de los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial Inclusiva N° 337 que inicialmente obtuvieron calificación C, se redujeron en su totalidad, el 85% de los estudiantes logró ascender a una calificación A después de la aplicación de la estrategia. La comparación de estos resultados también ratifica la efectividad y pertinencia del juego de títeres como estrategia

Aranda (2018) realizó la investigación titulada Teatro de títeres y creatividad en preescolares de 5 años de la zona urbana de El Tambo – Huancayo, cuyo objetivo general fue: Determinar la influencia del teatro de títeres como estrategia para el

desarrollo de la creatividad en preescolares de 5 años de la zona urbana del distrito de El Tambo – Huancayo. Se aplicó como método general el científico y como método específico el experimental, con un diseño pre experimental pre test – post test con un solo grupo. La muestra estuvo conformada por 30 preescolares de 5 años, 16 varones y 14 mujeres del aula “Nubecitas” de la Institución Educativa N° 466 “Ricardo Neira Villegas” del distrito de El Tambo-Huancayo. Siendo seleccionada en forma intencional no probabilística. Se aplicó la técnica de psicometría cuyo instrumento fue el Test de Creatividad de Guilford “Los Círculos”. Los resultados se analizaron con la estadística descriptiva (Ma, Me, Mo, Sx, S2, C.V.) e inferencial (T de Student). Se concluye que la aplicación del teatro de títeres es eficaz para desarrollar la creatividad en preescolares de 5 años de la I.E. N° 466 “Ricardo Neira Villegas” del distrito de El Tambo – Huancayo, tal como se demuestra con la prueba “ T de Student”: $t_c = 9,64 > t_t = 2,05$ por cuanto mejoró el desarrollo de la creatividad de los niños.

Arana (2018) realizó la investigación titulada Títeres de dedo “Macrech Creative para la producción oral de cuentos creativos en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 275 Llavini- Puno 2018”, tuvo por objetivo determinar la eficacia de la aplicación de títeres de dedo “Macrech Creative” para la producción oral de cuentos creativos en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 275 Llavini Puno, en el año 2018. La investigación presenta un enfoque cuantitativo, para el análisis de datos numérico de diseño Pre experimental con un solo grupo empleando para el logro de los objetivos planteados, el instrumento de investigación es la ficha de observación para lo cual se utilizó la escala de aprendizaje proporcionada por el Ministerio de Educación, los resultados fueron analizados con estadística descriptiva y para la prueba de hipótesis se utilizó la prueba

de t de Student con 95% de confianza y un 0.05% de error. Encontrando como resultado de la muestra del pre test, un 21% se ubicaron en el nivel de proceso y el restante en inicio, luego de aplicar el experimento en el post test se obtuvo el resultado de 52% en nivel de logro alcanzado, el 41% en logro destacado lo que indica que los niños y niñas desarrollaron la capacidad creativa para la producción oral de cuentos creativos, ya que con esta investigación queda validada la hipótesis. Finalmente, según los resultados obtenidos y analizados afirmo que la aplicación de los talleres de títeres de dedo “Macrech Creative” es eficaz para la producción oral de cuentos creativos.

2.2 Bases teóricas de la investigación

2.2.1 Los juegos de títeres

a. Concepto de juego de títeres

Rogozinski (2018), manifiesta que los títeres son concebidos como objetos animados que pueden ser de tela, madera e hilos y que cobran vida por acción directa de un titiritero, quien con toda su magia hace que el títere represente y refleje un pensamiento netamente original, la creatividad genera nuevos conceptos e ideas asociado a soluciones originales y buscar nuevas estrategias para resolver una serie de tareas o actividades que influyen en la vida de las personas.

Por su parte Villena (2018), señala que los títeres son muñecos que comunican un mensaje concreto y tienen mucha relevancia para la estimulación del lenguaje y la creatividad, en los títeres se refleja la creatividad, la imaginación y los valores del titiritero que es animado y cobra vida para transmitir determinados mensajes a través de los movimientos de las manos.

Todo títere tiene una característica fundamental, es asumir la personalidad del titiritero, quien le hace cobra vida para representar un aspecto de su realidad personal, social o expresar sus necesidades, intereses, esto es muy importante, cuando el titiritero son los niños y niñas el docente debe prestar mucha atención en sus representaciones, ya que ellos expresaran toda su vivencia y su personalidad.

Para Cañas (2018), los títeres son fuentes de valiosa información pues los titiriteros, los niños y niñas, van a comunicar sus necesidades, intereses, miedos, inquietudes e inclusive asuntos que perturban a los niños, esta información no es recogida de manera directa, se transmite a través de un muñeco que cobra vida y refleja a un titiritero.

De las definiciones anteriores podemos afirmar que los títeres son objetos y muñecos que se mueven y cobran vida por acción directa de las manos o hilos y transmiten mensajes concretos del realizador o manipulador, les ayuda a mejorar su atención y se concentran para formar parte de la historia y dirigir a sus personajes.

Un títere es el reflejo de los pensamientos, acciones, necesidades e intereses del titiritero, quien con su magia interna le da vida a un ser inanimado, pone en juego toda su capacidad de imaginación y creatividad para transformar su realidad en algo mágico y hermoso. También podemos señalar que los títeres tienden a estimular en los niños y niñas su capacidad de atención, su creatividad y la comprensión de historias que son contadas de manera sencilla, vivencial, con bailes, música y colores de este modo se puede crear fácilmente una empatía entre los espectadores y los pequeños actores.

2.2.1.2. Dimensiones de los juegos de títeres.

Villena (2018), especifica que los juegos de títeres contienen dimensiones básicas como la representación y la comunicación.

Representación

Según Cañas (2018) la representación es entendida como el acto de personificar, actuar en lugar de, en nombre de, o cuidar y exponer intereses y necesidades. Mediante la representación el titiritero es capaz de imitar casi todos los gestos humanos o animales, además de manifestar sentimientos y emociones.

La representación mediante los títeres se lleva a cabo, respondiendo a un texto escrito o no y que ha sido ensayadas y dirigidas. La representación para los niños y niñas será muy enriquecedora, pondrán en práctica todas sus vivencias, gozando de ciertas libertades personales y manipularán los títeres para hacerles cobrar vida en la puesta en práctica, los niños y niñas harán uso de toda su imaginación para dar vida a un personaje que representara una parte de sus vivencias.

Comunicación

Rogozinski (2018) menciona que los títeres en su presentación, de acuerdo al titiritero, nos comunican historias, sentimientos y mensajes en forma de movimientos y diálogos simples, utilizando formas de comunicación como el lenguaje verbal y el lenguaje corporal.

Durante los juegos de títeres los niños y niñas, los titiriteros, tendrán la oportunidad de comunicar a los espectadores sus sentimientos, emociones, mensajes a través de un lenguaje verbal directo o también podrá utilizar el lenguaje corporal. La representación que realicen debe comunicar el mensaje que desean enviar, en una representación por intermedio de los títeres, siempre existe una intención

comunicativa, incluso se pueden comunicar más atención a sus padres o que algo no les agrada en el hogar.

2.2.1.3. Tipos de títeres

Bernardo (2019) señala que la gran variedad de títeres que existe se puede diferenciar de acuerdo a su forma y construcción, así tenemos los siguientes:

Títeres De Hilo

Marioneta o títeres de hilo: Son objetos manipulados por acción directa de hilos atados al muñeco segmento a segmento y son manipulados de manera articulada por un manipulador, se necesita mucha destreza y practica de parte del manipulador para obtener un movimiento, porque su anatomía le otorga una gran flexibilidad, para que el muñeco exprese algo muy concreto, este tipo de títeres también hace referencia a las personas que se dejan manejar e influenciar por los demás.

Títeres de guantes o manoplas

De acuerdo a Bernardo (2019) los títeres de guantes o manoplas se pueden construir utilizando diversos materiales simples como una media o papel y permite que el manipulador haga volar su creatividad. El titiritero o manipulador utiliza las manos para transmitir los mensajes utilizando los dedos de las manos, hacen cobra vida a una cabeza y manos. Para su confección se recomienda que se pueden utilizar los calcetines de diversos colores para resaltar la figura de un personaje que puede ser un animal o persona.

Lo títeres de manoplas simples: Estos títeres por su simpleza se elaboran a partir de bolsas o sobres de papel, telas, trapos, lonas y se complementa con plumones,

temperas, pintura. En la parte superior se realizan dos aberturas por los cuales saldrá los dedos para que puedan tomar vida y transmitir un mensaje.

Los títeres de dedos: Se utiliza directamente los dedos de las manos, las cuales son pintados para graficar un personaje que represente un animal o persona.

Los títeres articulados: Estos títeres son más elaborados, requieren resortes especiales para que puedan moverse determinadas partes del cuerpo del títere.

Títeres maniquí de Ventrílocuo: Se requiere una preparación especial de un personaje llamado ventrílocuo, quien llevara un títere o maniquí en la mano y cobra vida por la voz del ventrílocuo, hay una relación directa entre títere y voz, el gesto lo realiza el títere y la voz el ventrílocuo.

2.2.1.4. Importancia de los títeres en educación inicial

Según Ziegler (2018) los juegos de títeres son de vital importancia en la educación inicial, porque va a permitir a los profesores tener un recurso estratégico significativo para poder desarrollar la creatividad en los niños y niñas, así como poder tratar los conflictos que surgen en el aula entre los niños y niñas producto de la convivencia. Los títeres en la educación inicial son un instrumento vital para recoger información sobre los intereses, necesidades, valores, expectativas e incluso sobre situaciones de peligro que pueden estar viviendo los niños y las niñas quienes al convertirse en titiriteros podrán dar vida a toda su vida.

A si mismo Rogozinski (2018) también añade que los títeres en la educación inicial tienen importancia vital debido a que contribuye al desarrollo de la creatividad y la capacidad comunicativa de los estudiantes, también contribuye a la expresión de sus emoción y sentimientos. Al entrar en contacto con los títeres los niños transmiten

toda su vida se abren al mundo y expresan sus emociones sobre una muerte, divorcio, alegrías. También constituye parte fundamental para que los titiriteros se puedan ponerse en lugar de los demás.

2.2.2. La creatividad

El proyecto de investigación tiene un sustento teórico en la teoría de la creatividad de Guilford, quien es el máximo representante del estudio de la creatividad.

2.2.2.1. Teoría de la creatividad de Guilford

El psicólogo Guilford es uno de los más destacados en el estudio de la creatividad, sus estudios fueron notables que han influenciado en el estudio de la creatividad y que continúan hasta nuestros días.

De acuerdo a Guilford (citado por Artola 2020), en sus primeros estudios Guilford manifiesta que la creatividad es la capacidad de todo individuo para resolver problemas, basado en el reconocimiento del problema y la posible solución. Además, se propuso medir el pensamiento creativo de las personas, logrando mucho éxito e influencia en la enseñanza y la psicología hasta la actualidad.

En estudios posteriores Guilford propone que la creatividad está estrechamente ligado a la fluidez (muchas soluciones o velocidad en la producción de información), flexibilidad (efectuar tantos cambios como sea posible) y la originalidad (soluciones no habituales).

2.2.2.1.1. La teoría Gestáltica de la creatividad

Los gestálticos consideran que la creatividad siempre se manifiesta en la resolución de problemas, los más creativos resuelve problemas más complejos y los menos creativos no pueden resolver problemas. Para todo gestáltico los problemas son

entidades estructuradas relacionadas entre sí y quien identifica su estructura y las relaciones que guarda entre si es capaz de resolverlo.

Para Corbalán (2019), existe un problema cuando una estructura contiene lagunas que impiden su comprensión e impiden su solución, quien relacione los elementos de esa estructura, redefina sus elementos, elimine las lagunas, entenderá el problema y podrá solucionarlo. A las personas que solucionaron el problema se les considera creativos, pusieron en juego determinadas estrategias que otros no tienen para solucionar un problema.

2.2.2.2. Concepto de creatividad

No existe un consenso respecto a una definición sobre la creatividad, diversos psicólogos y educadores difieren en un concepto único. Ahora revisaremos algunas definiciones para enfocar mejor nuestra variable de estudio.

Generalmente la creatividad se ve asociada a la producción artística, la creatividad conduce necesariamente a la producción de una obra de arte que despierta gran admiración, por ello, los cantantes, pintores, músicos, poetas, actores, etc. son considerados como creativos, sin embargo, no toda actividad creativa conduce a la creación de una obra de arte.

De acuerdo a Magallanes (2018), la creatividad es la capacidad máxima de la inteligencia, un equilibrio de la estructura mental de la persona con el medio donde interactúa. En las personas creativas existe mayor comunicación entre los dos hemisferios que permite inventar o crear nuevas cosas o situaciones. También señala que la creatividad se manifiesta gracias a la imaginación y refuerza la autoestima, autonomía y la seguridad de las personas.

También añade que la creatividad es la capacidad que poseen todas las personas, pero en niveles diferenciados, que les permite producir, generar productos o ideas que son esencialmente novedosos.

De la misma manera Mellares (2018), señala que la creatividad es una capacidad relacionada con la invención de algo nuevo, también se relaciona con pensamientos y conductas no propias y originales. Al igual que la inteligencia, todas las personas nacen creativas, en diferentes niveles, lo básico e importante es el grado de incentivo que reciben las personas para desarrollarlas, mayor incentivo, mayor desarrollo de la creatividad.

Es en el nivel inicial, donde los docentes y padres, que se debe incentivar con mayor incidencia la creatividad de los niños y niñas, una forma consiste en brindarle una herramienta como los títeres, que al ser manipulados logra despertar en los niños y niñas su capacidad de creatividad y hacen volar su imaginación.

Otro concepto interesante es la de Corbalán (2019), quien considera que expresa que la creatividad despierta pensamientos, intereses, ideas y preguntas que generan muchas soluciones personalizadas que identifican a los individuos considerados como útiles o valiosos y estos son susceptibles de ser desarrollados en edades tempranas.

De acuerdo a los conceptos señalados podemos afirmar que la creatividad es una capacidad humana que se manifiesta en la habilidad de elaborar ideas originales, crear nuevos objetos ideas de forma innovadora, para ser creativo se debe hacer algo y trabajar con algo de manera que las personas puedan expresar sus emociones e ingenio para solucionar problemas diversos de manera original y creativa.

2.2.2.3. Dimensiones de la creatividad

De acuerdo a Guilford (citado por Artola 2020), la creatividad se dimensiona en tres aspectos la fluidez, flexibilidad y la originalidad.

La fluidez

Para Corbalán (2019), la fluidez es aquella capacidad de acción donde las personas pueden expresar una serie de ideas, respuestas, soluciones y alternativas respecto a un tema, juego o suceso, lo importantes es plantearlas en el mínimo tiempo para asegurar resultados inmediatos. La fluidez está relacionado a la velocidad en que se produce la información. Como ejemplo los niños y niñas se les pide que expresen la mayor cantidad posible de palabras que se relacionen con su mascota favorita, aquí no solo menciona mayor cantada de palabras, también la velocidad con la cual lo realiza.

La fluidez despierta pensamientos, ideas, imaginación y preguntas que generan muchas soluciones personalizadas que identifican a los individuos considerados como útiles o valiosos. La fluidez como resultado de la creatividad la capacidad de las personas que les permite generar diversas soluciones que van a responder a determinados requerimientos o criterios, una forma de comprobar la fluidez es realizar una lista de todos los antónimos o sinónimos de una determinada palabra elegida por azar o elección propia.

La flexibilidad

Según Arauco (2018), la flexibilidad va mucho más allá de emitir un gran número de ideas, se debe abordar varias posibles soluciones, buscar pistas, clasificar las soluciones de diferentes modos, buscar nuevas estrategias para resolver una serie de tareas y para abordar los problemas desde diferentes ángulos. La flexibilidad

equivale a señalar a aquellas personas que no cambian de postura, que no cambian de esquema, esas personas son poco flexibles, por eso la flexibilidad es plasticidad, ante una dificultad planteada se realizan muchos cambios necesarios, pensando que cada tarea se aborda de modo diferente.

Una persona es flexible cuando demuestra que se amolda, acepta cambios, soluciones diferentes y opiniones diversas, es completamente diferente a una persona sin flexibilidad quienes poseen una rigidez mental, que actúa de manera ciega e incluso puede llegar a ser dogmáticas y parametradas, son personas que se resisten a los cambios que viene ocurriendo en el mundo.

Según Arauco (2018) la flexibilidad ves la capacidad personal que consiste en cambiar los enfoques a un determinado problema y ser capaz de resolver una serie de actividades o tareas las cuales exigen a la persona la utilización de diferentes estrategias, esto e conocido como plasticidad, efectuar muchos cambios como sean posibles en el abordaje del problema.

La originalidad

De acuerdo a Sánchez (2019), la originalidad se relaciona con producir una respuesta nueva, poco frecuente, diferente, único, (no por la unidad, si no por no tiene comparación), la originalidad está en función a dos aspectos fundamentales la edad y el contexto, la originalidad de un niño difiere ampliamente de la originalidad de un adolescente y estas difieren a la originalidad de un adulto, también la originalidad difiere en los contextos que se sumergen las personas, es más fácil que surja una idea nueva en un ambiente sano, acogedor y tranquilo a que surja un idea original en un ambiente de conflicto y distracción, es ahí la necesidad de los docentes de generar ambientes saludables en las aulas para el desarrollo de la creatividad.

De acuerdo a ello, podemos señalar que la originalidad es la capacidad que nos permite generar soluciones poco habituales, como buscar hallar respuestas únicas o por lo menos respuestas poco frecuentes.

La idea es potenciar las ideas originales de los niños para que se sientan seguros, en su seguridad surgirán más ideas originales. Sin embargo, en la originalidad es indispensable la experiencia vivida y los conocimientos que se posee, nada surge de la nada, hasta la idea más original tiene como sustento un conocimiento o una experiencia, por ello es bueno y necesario que los niños exploren, experimenten y conozcan, el niño por naturaleza explorador, pero necesita ser guiado en exploraciones y experiencias enriquecedoras y educativas que despierten su mente y puedan generar ideas originales con base sólida y segura.

2.2.2.4. Tipos de creatividad

Para Arauco (2018) todos somos creativos, pero en diferentes grados y formas, las personas pueden saber en qué nivel de desarrollo de la creatividad se encuentran, sin embargo, para lograr nuestro mayor potencial de creatividad debemos practicar los diferentes tipos de creatividad. Arauco defiende lo planteado por Jeff DeGraff y señala que existen cinco tipos de creatividad:

La creatividad mimética:

De acuerdo a Quintana (2019) la creatividad mimética consiste en partir de la imitación, es la forma más primitiva de crear, consiste en aplicar o buscar soluciones en base a ideas que dieron resultado en otras áreas o aspectos. El creativo mimético sigue las pautas dejadas por otras personas, inclusive de sus padres, el imitar le permite obtener soluciones a sus problemas, también aprende de los errores ajenos, se basa en las experiencias propias o ajenas para no cometer los mismos errores.

La creatividad bisociativa

Según Arauco (2018), todas las personas tienen ideas o pensamientos intuitivos, pero pocos se dejan llevar por estas ideas por considerarlas no factibles, las personas bisociativas utilizan estas ideas intuitivas y las relacionan con las ideas racionales, relacionan lo intuitivo con lo racional, para obtener soluciones nuevas. Muchas personas se dejan influenciar por sus intuiciones o sentimientos, el bisociativo toma las intuiciones como chispazos, como un foquito que se prende y lo relaciona con lo familiar para obtener resultados nuevos.

Creatividad analógica

Quintana (2019), señala que las personas creativas analógicas utilizan un proceso de comparación de ideas, estrategias o procesos que les va a permitir resolver situaciones problemáticas en diferentes aspectos o áreas que desconozcan. La creatividad analógica es un nivel de creatividad que nos va a permitir obtener resultados positivos en la solución de diversos problemas llamados complejos, haciendo uso de analogías, de comparaciones entre cosas distintas que ayuden a solucionar problemas sobre algunos temas que desconocemos.

Creatividad intuitiva

En sus afirmaciones Quintana (2019), considera que la creatividad intuitiva es la creatividad en su máxima expresión, la intuición necesita de una mente relajada para poder crear nuevas ideas, se pueden usar técnicas de relajación para abrir la mente, este estado de relajación va a permitir que las ideas lleguen de manera fluida. La intuición consiste en recibir ideas y también en generar ideas, para ello debemos tratar de estar en un estado de tranquilidad para que puedan fluir las ideas.

2.2.2.5. Aspectos que ayudan al niño a desarrollar la creatividad

Mencionamos que la creatividad es propensa a ser desarrollado, sobre todo es más propenso en los niños y niñas, sin embargo, se necesitan de ciertos aspectos básicos para poder ayudar a desarrollar la creatividad en los niños.

En relación a ello Sánchez (2018), señala que el juego es la base del aprendizaje de los niños, los niños vuelcan su vida hacia al juego, a través del juego realiza juego de roles, asume responsabilidades y va interpretando el mundo que lo rodea. Sin embargo, la realización de un juego no direccionado solo es parte de la vida rutinaria del niño, en ese sentido se necesita crear ciertas condiciones en la realización de los juegos de los niños, se debe partir de crear un ambiente apropiado para que los niños desarrollen su proceso creativo, se recomienda que los adultos orienten los juegos y recorten al mínimo su participación. Si partimos que el juego es vital para el desarrollo de la creatividad de los niños, el proyecto cobra relevancia, pues se basa en los juegos de los títeres para desarrollar la creatividad.

Así mismo Glotón (2020), manifiesta que para desarrollar la creatividad los niños necesitan de ciertas libertades tanto en el hogar como en las escuelas, el niño necesita libertad de acción más no libertinaje, la libertad de acción se basa en respeto de las normas y regla de un determinado lugar, los niños no puede hacer lo que deseen, necesitan respetar espacios y tiempo, en base a ese respeto gozan de una libertad de acción no manipulada de los padres o profesores, en esa libertad los niños son susceptibles de desarrollar más la creatividad.

2.2.2.6. Importancia de la educación inicial en la creatividad

Muchos autores señalan a la educación inicial como el nivel fundamental en la formación integral de los niños y niñas, también la educación inicial es el nivel ideal para desarrollar todas las potencialidades de los niños y niñas, incluida la creatividad, de ahí se desprende la importancia de la educación inicial tanto en la formación integral como en el desarrollo de las capacidades y de la creatividad.

De acuerdo a Torrance (2018), en educación inicial los docentes trabajan en función a juegos o actividades lúdicas, es ahí donde se debe identificar las potencialidades creativas de los niños y desarrollar al máximo la creatividad, que será también base para el desarrollo de la autoestima, la afectividad y el desarrollo cognitivo y sobre todo emocional de los niños.

El desarrollo de la creatividad en la educación inicial es fundamental y los profesores se deben preocupar en utilizar todo su arsenal estratégico, metodológico y toda su capacidad imaginativa en procurar desarrollar al máximo el potencial creativo de todos los estudiantes. La sociedad reclama personas que sean agentes de los nuevos cambios que amerita.

Siguiendo este pensamiento De la Torre (2018) señala que la educación inicial como institución formadora fundamental debe responder esas expectativas, formar personas agentes de cambio, con la formación de niños creativos que aporten a la sociedad ideas innovadoras para su transformación. Los profesores de nivel inicial se deben preocupar en desarrollar el máximo potencial creativo de los niños y niñas utilizando estrategias metodológicas innovadoras que contemplen los juegos como vía de desarrollo de la capacidad creativa.

El futuro depende de cuan preparado se encuentran las generaciones más jóvenes, la labor del profesor del nivel inicial es fundamental, mediante su labor pedagógica debe desarrollar la creatividad en los niños y niñas, que consideren a la creatividad como un hábito de responder a los nuevos problemas que se enfrente. Entonces el desarrollo de la creatividad en el nivel inicial debe ocupar un lugar fundamental en la práctica docente.

III. Hipótesis

Hipótesis alterna:

Hi: Los juegos de títeres mejora significativamente el desarrollo de la creatividad en estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa privada “Juan XXIII” distrito de La Merced – provincia de Chanchamayo Junín, 2020.

Hipótesis nula:

Ho: Los juegos de títeres no mejora significativamente el desarrollo de la creatividad en estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa privada “Juan XXIII” distrito de La Merced – provincia de Chanchamayo Junín, 2020.

IV. Metodología

4.1 Diseño de la investigación

4.1.1 Tipo de investigación

El tipo de investigación fue cuantitativo porque hemos recopilado y obtenido una serie de datos de nuestras dos variables, y luego analizar los mismos, utilizando una serie de instrumentos de investigación que forman parte de la estadística.

De acuerdo a López (2020) una investigación cuantitativa es aquella que se caracteriza por enfocarse en resultados, mediante el análisis de información numérica o datos cuantitativos sobre variables, teniendo como apoyo algunas herramientas estadísticas, informáticas y matemáticas.

4.1.2 Nivel de investigación

El nivel del estudio fue explicativo, porque vamos a explicar el comportamiento de la variable creatividad en función de la variable juego de títeres, esto nos permitirá tener un conocimiento más profundo sobre el desarrollo de la creatividad.

De acuerdo a Hurtado (2018) especifica que la investigación de nivel explicativo tiene el propósito fundamental de probar las hipótesis, ampliar los conocimientos que existen sobre una determinada variable o conocerla de manera más profunda, además, este nivel de investigación se basa en la manipulación de variables en condiciones altamente controladas, replicando un fenómeno concreto y observando el grado en que la o las variables implicadas y manipuladas producen un efecto determinado.

4.1.3 Diseño de investigación

El diseño fue pre experimental, según Arias (2019) el diseño pre- experimental es aquel que proporciona un estímulo a las unidades de análisis, con el fin de medir el grado en que se manifiestan. Cabe resaltar que tiene un grado de control mínimo.

El diseño de investigación empleado fue el diseño pre experimental porque es aplicado a un sólo grupo, primero realizamos una medición pre experimental de la creatividad (pre test), luego la aplicación del juego de títeres al grupo correspondiente para finalmente hacer una evaluación post experimental.

El esquema del diseño pre experimental con un sólo grupo es de la siguiente manera:

Esquema

G **O₁** **X** **O₂**

Donde:

G: Representa al grupo conformado por los 25 niños y niñas del aula lealtad, 4 años, de la Institución Educativa Privada “Juan XXIII”- Chanchamayo

O₁: Representa a la observación de entrada (Pre test) para medir el nivel de la variable dependiente (creatividad).

X: Representa la propuesta, la aplicación del juego de títeres

O₂: Representa a la observación de salida (Post test) para medir el nivel de la variable dependiente (creatividad).

4.2. Población y muestra

a. Población:

Como expresa Arias (2019) la población es el conjunto de elementos con características comunes que son objetos de análisis y para los cuales serán válidas las conclusiones de la investigación.

La población de estudio estuvo conformada por los niños y niñas matriculados en el nivel inicial, de la Institución Educativa Privada “Juan XXIII”- Chanchamayo, De acuerdo a la información proporcionada por la institución educativa, el número de estudiantes suma sesenta y seis (66).

Tabla 1:

Población de estudiantes

GRADO	AULA	VARONES	MUJERES	TOTAL
3 Años	Felicidad	10	13	23
4 Años	Lealtad	13	12	25
5 Años	Fe	8	10	18
TOTAL				66

Fuente: *Nómina de matrícula, Mayo, 2020.*

b. Muestra:

Hurtado (2018) precisa que la muestra forma parte de la población, un número determinado de individuos y objetos seleccionados con base científica, donde cada uno es un elemento del universo.

La muestra de estudio lo conformaron los 25 niños y niñas del aula lealtad, 4 años, de la Institución Educativa Privada “Juan XXIII”- Chanchamayo, la misma que fue seleccionada no probabilísticamente, por decisiones del investigador.

Se consideró a los niños y niñas de 4 años del aula lealtad, porque es un grupo que presentaba mayores dificultades en el desarrollo la creatividad, por ello, planteaba condiciones para realizar la investigación. No se consideró tamaño, ni error muestra

Tabla 2:

Muestra de estudiantes

GRADO	AULA	VARONES	MUJERES	TOTAL
4 Años	Lealtad	13	12	25

Fuente: *Nómina de matrícula, Mayo, 2020.*

4.3 Definición y operacionalización de las variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicador	Escala de medición
Juegos de títeres Variable independiente	Rogozinski (2018), los títeres son concebidos como objetos animados que pueden ser de tela, madera, hilos y que cobran vida por acción directa de un titiritero,	Los títeres son objetos y muñecos que se mueven y cobran vida por acción directa de las manos o hilos y transmiten mensajes	Representación Cañas (2018) la representación es entendida como el acto de personificar, actuar en lugar de, en nombre de, o cuidar y exponer intereses y necesidades. Mediante la representación el titiritero es capaz de imitar casi todos los gestos humanos o animales,	Asume la representación de personajes realizando gestos y manifestando emociones y sentimientos.	Intervalar Bajo = 1 Medio = 2 Alto = 3
	hace que el títere represente y refleje su pensamientos, deseos y necesidades o represente un aspecto de la realidad, el titiritero transforma un objeto inerte en un objeto con vida y nombre propio.	realizador manipulador.	Comunicación Rogozinski (2018) menciona que los títeres en su presentación nos comunican historias, sentimientos y mensajes en forma de movimientos y diálogos simples, utilizando formas de comunicación como el lenguaje verbal y el lenguaje corporal.	Comunica con claridad diferentes mensajes según sus intenciones comunicativas	
Creatividad Variable dependiente	Corbalán (2019), quien considera que la creatividad es un rasgo complejo de orden superior, que conlleva un pensamiento netamente original, la creatividad genera nuevos conceptos	La creatividad es una capacidad humana que se manifiesta en la habilidad de elaborar ideas originales, crear nuevos objetos de forma innovadora,	Fluidez Corbalán (2019), la fluidez es aquella capacidad de acción donde las personas pueden expresar una serie de ideas, respuestas, soluciones y alternativas respecto a un tema, juego o suceso, lo importantes es plantearlas en el mínimo tiempo para asegurar resultados inmediatos	Demuestra la elaboración de ideas, asociación o relación y rapidez	

e ideas asociado a para ser creativo se soluciones originales y debe hacer algo y prácticas que influyen en trabajar con algo de la vida de las personas. manera que las personas puedan expresar sus emociones e ingenio para solucionar problemas diversos de manera original y creativa.

Flexibilidad

Arauco (2018), la flexibilidad va mucho más allá de emitir un gran número de ideas, se debe abordar varias posibles soluciones, buscar pistas, clasificar las soluciones de diferentes modos, buscar nuevas estrategias para resolver una serie de tareas y para abordar los problemas desde diferentes ángulos

Originalidad

Sánchez (2019), la originalidad se relaciona con la capacidad para generar soluciones no habituales, con mayores respuestas nuevas, diferentes, únicas o por lo menos poco frecuentes

Demuestra

espontaneidad, manejo de situaciones, modificación de situaciones y cambios cuidando los detalles

Demuestra siempre actividades novedosas, únicas, auténticas e imaginativas.

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1 Técnica de recolección de datos

Como la creatividad no puede ser observada directamente, pues constituye un proceso interno, por este motivo la técnica que se aplico es la observación indirecta, por tratarse de niños pequeños.

Hurtado (2018) define que las técnicas de recolección de datos son las distintas formas o maneras de obtener información, la técnica es el medio por el cual el investigador y la muestra de estudio establecen una relación en la recolección de datos, una forma de obtener información es mediante la observación indirecta que consiste en tomar datos del sujeto(s) a medida que los hechos se suscitan ante los ojos del observador, quien desde luego podría tener algún entrenamiento a propósito de esa actividad.

4.4.2 Instrumento de recolección de datos:

En la investigación el instrumento que nos permitió recoger información fue un Test sobre creatividad, instrumento de evaluación que nos permitirá determinar el nivel de creatividad en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa Privada “Juan XXIII”

López (2020) establece que los instrumentos son los medios materiales que se emplean para recoger y almacenar información, un instrumento de recolección de datos es en principio cualquier recurso de que pueda valerse el investigador para acercarse a las variables y extraer de ellos información

Validez de los instrumentos

En la presente investigación, validamos nuestro mediante la técnica de juicio de expertos, (validación de contenidos), bajo las premisas de: claridad, pertinencia y relevancia.

Arias (2019), indica que la validación de los instrumentos nos va a permite determinar el nivel en que un instrumento mide la variable que pretende medir.

Tabla 4:

Validez de juicio de expertos

Nº	Nombres y apellidos del experto	Grado académico	Instrumento	Dictamen
1	María Del Cielo Guerrero Regalado	Licenciada	Test sobre creatividad	Aplicable
2	Álvarez Gutiérrez, Abdón	Magister	Test sobre creatividad	Aplicable
3	Cristina Inés Alania Araujo	Magister	Test sobre creatividad	Aplicable

Fuente: *Elaboración propia, Mayo, 2020.*

Los resultados de los validadores dictaminaron que el Test sobre creatividad tiene una muy buena validez, lo que indicaba que los ítems son coherentes y adecuados para medir la creatividad en los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la Institución Educativa Privada “Juan XXIII”

Confiabilidad de los instrumentos

Para López (2020), la confiabilidad de un instrumento radica en el grado en que su aplicación repetida al mismo objeto o sujeto produce iguales resultados. Entonces

para el estudio de investigación se realizó la prueba piloto con el 50 % de la muestra, se aplicó a 13 estudiantes.

A continuación, se muestra la fórmula de Alpha de Cronbach:

Donde:

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right]$$

K= Número de ítems

S= Varianza muestral de cada ítem

S= Varianza del total de puntaje de los ítems

Tabla 5:

Estadística de fiabilidad de los cuestionarios

Instrumento	Alpha de Cronbach	Nº de elementos
Test sobre creatividad	0.79	13

Fuente: *Elaboración propia, Mayo, 2020.*

Tabla 6:

Niveles de confiabilidad

Valores	Niveles
De -1 a 0	No es confiable
De 0.01 a 0.49	Baja confiabilidad
De 0.5 a 0.75	Moderada confiabilidad
De 0.76 a 0.89	Fuerte confiabilidad
De 0.9 a 1	Alta confiabilidad

Fuente: *Elaboración propia, Mayo, 2020.*

Comparando los valores que establece la tabla y el resultado obtenido podemos establecer que el cuestionario goza de una moderada confiabilidad, esto nos permite obtener información coherente y consistente

4.5. Plan de análisis

En el proceso de análisis de los datos de estudio, los datos fueron recogidos del pre test y post test, han sido procesados y analizados e interpretados utilizando la estadística descriptiva e inferencial, se utilizó la estadística descriptiva para describir los

datos de la aplicación de la variable independiente sobre la dependiente, y se utilizó la estadística inferencial mediante la aplicación de la prueba Wilcoxon, el cual nos permitió inferir el comportamiento de la población de estudio para obtener resultados de tipo general.

Para el análisis estadístico de los datos se empleó el programa EXCEL22 -2016.

4.6 Matriz de Consistencia

TÍTULO: Juegos de títeres para desarrollar la creatividad en estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa privada “Juan XXIII” distrito de La Merced –provincia de Chanchamayo Junín, 2020

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
<p>GENERAL</p> <p>¿Cómo influye los juegos de títeres para desarrollar la creatividad en los estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa Privada “Juan XXIII” distrito de La Merced – provincia de Chanchamayo Junín, 2020?</p>	<p>GENERAL</p> <p>Determinar la influencia de los juegos de títeres para desarrollar la creatividad en los estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa Privada “Juan XXIII” distrito de La Merced – provincia de Chanchamayo Junín, 2020</p> <p>ESPECÍFICOS</p> <p>a) Identificar el nivel de creatividad en los estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa Privada “Juan XXIII” distrito de La Merced – provincia de Chanchamayo Junín, 2020, por medio de un pre test</p> <p>b) Aplicar la estrategia juego de títeres para mejorar la creatividad en los estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa Privada “Juan XXIII” distrito de La Merced – provincia de Chanchamayo Junín, 2020</p> <p>c) Identificar el nivel de creatividad en los estudiantes de nivel inicial de la Institución</p>	<p>Hipótesis alterna</p> <p>Hi: Los juegos de títeres mejora significativamente el desarrollo de la creatividad en estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa privada “Juan XXIII” distrito de La Merced – provincia de Chanchamayo Junín, 2020.</p> <p>Hipótesis nula</p> <p>Ho: Los juegos de títeres no mejora significativamente el desarrollo de la creatividad en estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa privada “Juan XXIII” distrito de La Merced – provincia de Chanchamayo Junín, 2020..</p>	<p>TIPO</p> <p>Cuantitativo</p> <p>NIVEL</p> <p>Explicativo</p> <p>DISEÑO</p> <p>Pre experimental</p> <p>POBLACIÓN</p> <p>66 niños y niñas</p> <p>MUESTRA</p> <p>25 niños y niñas</p> <p>CRITERIO</p> <p>Seleccionada no probabilísticamente, por decisiones del investigador</p>

Educativa Privada “Juan XXIII” distrito de La Merced – provincia de Chanchamayo Junín, 2020, por medio de un post test

d) Cotejar los resultados del pre test y pos test aplicados en los estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa Privada “Juan XXIII” distrito de La Merced – provincia de Chanchamayo Junín, 2020.

TÉCNICA

Observación indirecta

INSTRUMENTO

Test sobre creatividad

PLAN DE ANÁLISIS

Aplicación de análisis cuantitativo Estadística descriptiva e inferencial.

4.7 Principios éticos

Uladech (2019), señala que el código de ética para la investigación establece los principios y valores éticos que guíen las buenas prácticas de los estudiantes, graduados, docentes, formas de colaboración docente, y no docentes, en la Universidad y son:

Protección a las personas. Durante el desarrollo de estudio el investigador asegura la protección y confidencialidad de la identidad y datos de los niños y niñas, así los instrumentos no van a consignar nombre, se asignará un código para el procesamiento de la información.

Libre participación y derecho a estar informado. Los niños y niñas participantes de la investigación fueron producto del consentimiento de sus padres quienes son conocedores de los objetivos de la investigación y firmaron un consentimiento libre y voluntario, consintiendo la participación de sus menores hijos en el desarrollo de la investigación.

Beneficencia. Durante el desarrollo de la investigación se aseguró el bienestar emocional de los niños y niñas, así como buscar los mejores beneficios para los niños y niñas participantes de la investigación.

Justicia. Los padres de familia que firmaron el consentimiento informado serán los receptores de los resultados de la investigación, todos los niños y niñas por ser fines de la investigación tendrán un trato igualitario sin excepción alguna.

Integridad científica. En la investigación se citaron a los autores de acuerdo a las normas APA, respetando la propiedad intelectual de los autores.

V.Resultados

5.1 Resultados

Determinar la influencia de los juegos de títeres para desarrollar la creatividad en estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa Privada “Juan XXIII” distrito de La Merced – provincia de Chanchamayo Junín, 2020.

Tabla 8

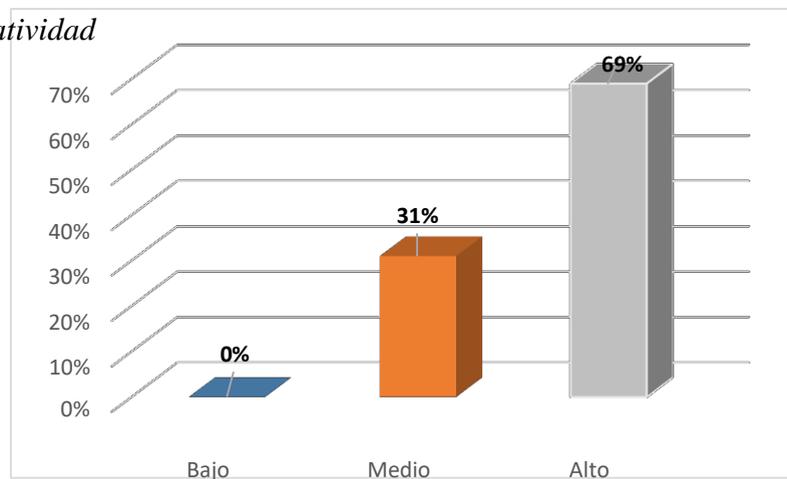
Nivel de creatividad

Nivel	Frecuencia Post Test	Porcentaje de Post Test
Bajo (25-41)	0	0%
Medio (42-58)	7	31%
Alto (59-75)	18	69%
Total	25	100%

Fuente: Cuestionario, junio 2021.

Figura 1

Nivel de creatividad



Fuente: Tabla 8.

En la tabla 8 y figura 1, el resultado en relación al nivel de desarrollo de la creatividad observamos que el 69% (18) de los estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa privada “Juan XXIII” se encuentran en un nivel alto y el 31% (7) de los estudiantes se

encuentran en el nivel medio y el 0% (0) estudiantes se encuentran en nivel bajo. Este resultado nos permite asumir que la aplicación de los juegos de títeres en las sesiones de aprendizaje mejoró sustancial y significativa el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa Privada “Juan XXIII”.

Identificar el nivel de creatividad en los estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa Privada “Juan XXIII” distrito de La Merced – provincia de Chanchamayo Junín, 2020, por medio de un pre test.

Tabla 9

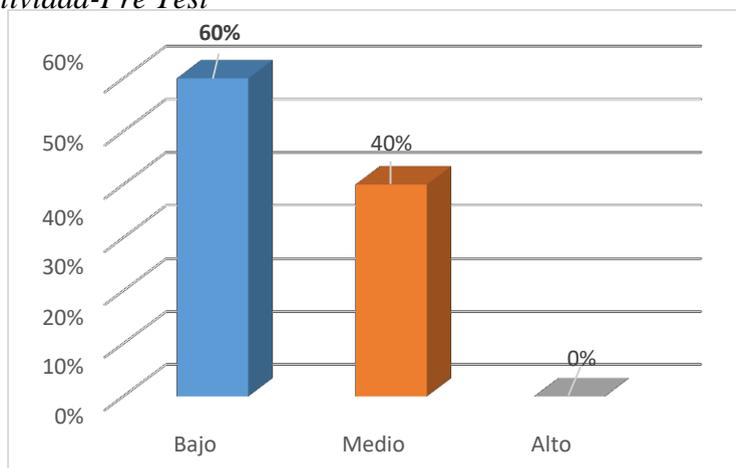
Nivel de creatividad

Nivel	Frecuencia Pre Test	Porcentaje de Pre Test
Bajo (25-41)	15	60%
Medio (42-58)	10	40%
Alto (59-75)	0	0%
Total	25	100%

Fuente: Cuestionario, junio 2021.

Figura 2

Nivel de creatividad-Pre Test



Fuente: Tabla 9.

En la tabla 9 y figura 2, el resultado del pre test en relación al nivel de la creatividad demuestra que el 60% (15) de los estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa privada “Juan XXIII” se encontraban en un nivel bajo y el otro 40% (10) de los estudiantes se ubicaban en el nivel medio.

Este resultado permite deducir que la más de la mitad del grupo de estudiantes estaba en nivel bajo en el desarrollo de la creatividad, es decir, no eran capaces de elaborar ideas nuevas, mientras que la otra mitad se encontraba en nivel medio antes de la aplicación de los juegos de títeres.

Aplicar la estrategia juego de títeres para mejorar la creatividad en los estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa Privada “Juan XXIII” distrito de La Merced – provincia de Chanchamayo Junín, 2020.

Tabla 10:

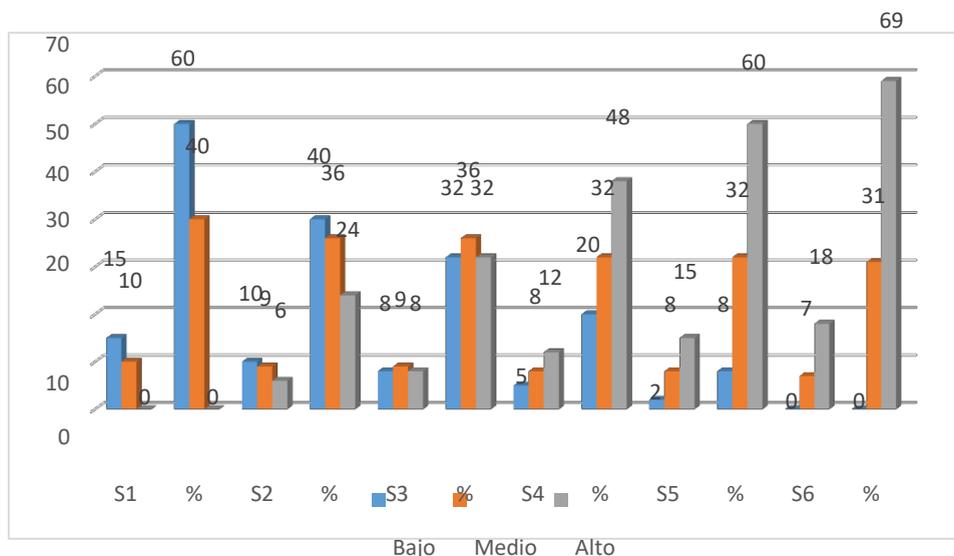
Resultados de las sesiones de aprendizajes

NIVEL	S1	%	S2	%	S3	%	S4	%	S5	%	S6	%
Bajo	15	60	10	40	8	32	5	20	2	8	0	0
Medio	10	40	9	36	9	36	8	32	8	32	7	31
Alto	0	0	6	24	8	32	12	48	15	60	18	69
Total	25	100	25	100	25	100	25	100	25	100	25	100

Fuente: Resultados del instrumento, Cuestionario, Junio 2021.

Figura 3

Resultados del nivel de creatividad por sesiones de aprendizajes



Fuente: *Tabla 10.*

En la tabla 10 y figura 3 en relación a la aplicación de las seis sesiones de aprendizaje. Los resultados muestran que en la sesión 1 el 0% (0) estudiantes se encontraban en el nivel alto, estos resultados cambian significativamente en la sesión 6 donde el 69% (18) estudiantes se encuentran en nivel alto. En el nivel medio, los resultados indican que en la sesión 1 el 40% (10) estudiantes se encontraban en el nivel medio, esto cambió en la sesión 6 que indica que el 31% (7) estudiantes se encuentran en el nivel medio de desarrollo de la creatividad. En relación al nivel bajo los resultados señalan que en la sesión 1 el 60 % (15) estudiantes se encuentran en nivel bajo y en la sesión 6 encontramos resultados favorables significativos, donde 0% (0) estudiantes se encuentran en nivel bajo de desarrollo de la creatividad.

En consecuencia, podemos determinar que el desarrollo de la creatividad se fue mejorando de significativamente de sesión en sesión durante la aplicación de los juegos de títeres.

Identificar el nivel de creatividad en los estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa Privada “Juan XXIII” distrito de La Merced – provincia de Chanchamayo Junín, 2020, por medio de un post test.

Tabla 11:

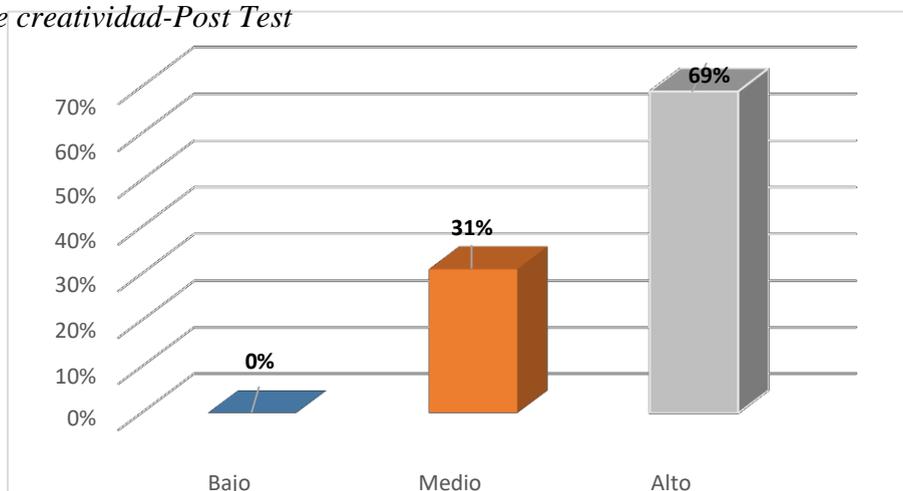
Nivel de creatividad Post Test

Nivel	Frecuencia Post Test	Porcentaje de Post Test
Bajo (25-41)	0	0%
Medio (42-58)	7	31%
Alto (59-75)	18	69%
Total	25	100%

Fuente: Cuestionario, junio 2021.

Figura 4

Nivel de creatividad-Post Test



Fuente: Tabla 11.

En la tabla 11 y figura 4, el resultado del post test en relación al nivel de desarrollo de la creatividad observamos que el 69% (18) de los estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa privada “Juan XXIII” se encuentran en un nivel alto y el 31% (7)

de los estudiantes se encuentran en el nivel medio y el 0% (0) estudiantes se encuentran en nivel bajo.

Este resultado nos permite asumir que la aplicación de los juegos de títeres en las sesiones de aprendizaje mejoró sustancial y significativa el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa Privada “Juan XXIII”.

Cotejar los resultados del pre test y pos test aplicados en los estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa Privada “Juan XXIII” distrito de La Merced – provincia de Chanchamayo Junín, 2020.

Tabla 12

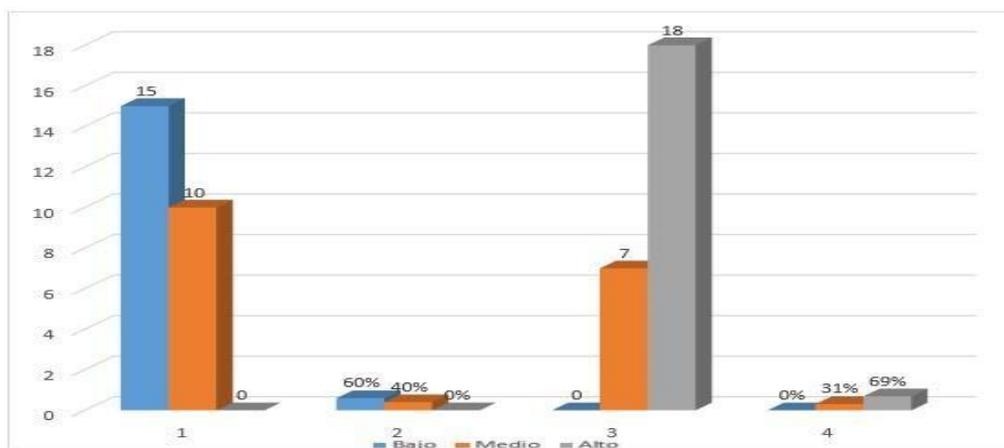
Nivel de creatividad en estudiantes de nivel inicial

Nivel	Frecuencia Pre Test	Porcentaje de Pre Test	Frecuencia Post Test	Porcentaje de Post Test
Bajo (25-41)	15	60%	0	0%
Medio (42-58)	10	40%	7	31%
Alto (59-75)	0	0%	18	69%
Total	25	100%	25	100%

Fuente: Cuestionario, junio 2021.

Figura 5

Nivel de creatividad- Pre Test- Post Test



Fuente: Tabla 12.

En la tabla 12 y figura 5 expuestos se percibe que existen diferencias entre las puntuaciones en el desarrollo de la creatividad, demostrando una incidencia favorable de los juegos de títeres.

En la comparación de los resultados del Pre Test y del Post Test, se verifica que el porcentaje de estudiantes que tenían un deficiente desarrollo de la creatividad durante el Pre Test se superó durante el Post Test pues pasaron a niveles superiores. De acuerdo a los resultados se comprueba que el 60% (15) estudiantes se encontraban en nivel bajo en relación en desarrollo de la creatividad, situación que se superó en el Post Test, que ahora indica que el 0% (0) estudiantes se encuentran en nivel bajo. Situación diferente encontramos en el nivel medio, los resultados del Pre Test señalaban que el 40% (10) estudiantes se encontraban en nivel medio en cuanto al desarrollo de la creatividad esto cambió en el Post Test que indica que el 31% (7) estudiantes se encuentran en nivel medio, tres estudiantes migraron a niveles más altos. En relación al nivel alto los resultados indican que durante el Pre Test 0 % (0) estudiantes se encuentran en nivel alto, estos resultados son diferentes sustancialmente en el Post Test, donde 69 % (18) estudiantes se encuentran en nivel alto.

Por tanto, determinamos que el desarrollo de la creatividad se mejoró significativamente después de la aplicación de los juegos de títeres, pues más de la mitad de estudiantes consiguió desarrollar la creatividad a niveles más altos.

Contraste de hipótesis

Hipótesis General:

Hi: Los juegos de títeres mejora significativamente el desarrollo de la creatividad en estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa privada “Juan XXIII” distrito de La Merced – provincia de Chanchamayo Junín, 2020

Ho: Los juegos de títeres no mejora significativamente el desarrollo de la creatividad en estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa privada “Juan XXIII” distrito de La Merced – provincia de Chanchamayo Junín, 2020

B. Nivel de Significancia: 0,01 (1%).

C. Estadístico de prueba

Tabla 13:

Prueba de Rangos de Wilcoxon, Hipótesis General

	Rangos	N	Rango promedio	Suma de rangos
	Rangos negativos	0 ^a	0,00	0,00
Post Test – Pre Test	Rangos positivos	22 [♦]	13,00	325
	Empates	3 [♦]		
	Total	25		

Fuente: *Elaboración propia*

- Post Test < Pre Test
- Post Test > Pre Test
- Post Test = Pre Test

Tabla 14

Estadística de Prueba^a, Hipótesis General

	Post Test – Pre Test
Z	-3.091 [◆]
Sig. asintótica (bilateral)	,001

Fuente: *Elaboración propia*

- a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
- b. Se basa en rangos negativos.

La prueba de Wilcoxon, demuestran que como el p-valor resultante 0,001 fue menor a 0.05, se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la Hipótesis nula, entonces los juegos de títeres desarrollan significativamente la creatividad en estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa privada “Juan XXIII” distrito de La Merced – provincia de Chanchamayo Junín, 2020.

5.2 Análisis de resultados

Determinar la influencia de los juegos de títeres para desarrollar la creatividad en estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa Privada “Juan XXIII” distrito de La Merced – provincia de Chanchamayo Junín, 2020.

El resultado en relación al nivel de desarrollo de la creatividad observamos que el 69% (18) de los estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa privada “Juan XXIII” se encuentran en un nivel alto, indicando que son capaces de generar ideas nuevas manejado adecuadamente sus emociones y el 31% (7) de los estudiantes se encuentran en el nivel medio y el 0% (0) estudiantes se encuentran en nivel bajo. Este resultado nos permite asumir que la aplicación de los juegos de títeres mejoró sustancial y significativa

el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa Privada “Juan XXIII”.

Los resultados obtenidos concuerdan con los resultados obtenidos por Aranda (2018), quien concluye que la aplicación del teatro de títeres es eficaz para desarrollar la creatividad, lo que implica también que los niños puedan buscar nuevas estrategias para resolver una serie de tareas o actividades

Así mismo estos resultados son avalados por Magallanes (2018), quien menciona que la creatividad se manifiesta gracias a la imaginación y refuerza la autoestima, autonomía y la seguridad de las personas, así mismo se puede desarrollar a través de diferentes estrategias, nosotros desarrollamos la creatividad mediante los juegos de títeres.

Identificar el nivel de creatividad en los estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa Privada “Juan XXIII” distrito de La Merced – provincia de Chanchamayo Junín, 2020, por medio de un pre test.

El resultado del pre test en relación al nivel de la creatividad demuestra que el 60% (15) de los estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa privada “Juan XXIII” se encontraban en un nivel bajo y el otro 40% (10) de los estudiantes se ubicaban en el nivel medio. Este resultado permite deducir que la más de la mitad del grupo de estudiantes estaba en nivel bajo en el desarrollo de la creatividad, es decir, no eran capaces de elaborar ideas nuevas, mientras que la otra mitad se encontraba en nivel medio antes de la aplicación de los juegos de títeres.

Los resultados de la investigación coinciden con los resultados obtenidos por Arroba (2018), en su investigación diagnosticó que el 71.7% de los niños y niñas de 5 años de educación inicial Jorge Icaza Delgado de la ciudad de Babahoyo obtuvo una calificación C. Este resultado permite inferir que la mayoría de estudiantes estaba en nivel de inicio en el desarrollo de la creatividad.

Del mismo modo Arauco (2018), manifiesta que todos somos creativos, pero en diferentes grados y formas, las personas pueden saber en qué nivel de desarrollo de la creatividad se encuentran, sin embargo, para lograr nuestro mayor potencial de creatividad debemos practicar los diferentes tipos de creatividad

En ese sentido consideramos vital determinar el nivel de creatividad de los niños y niñas mediante la aplicación de un test, a partir de ahí podremos tomar decisiones que nos permitan desarrollar la creatividad mediante la aplicación de estrategias pertinentes como los juegos de títeres.

Aplicar la estrategia juego de títeres para mejorar la creatividad en los estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa Privada “Juan XXIII” distrito de La Merced – provincia de Chanchamayo Junín, 2020.

Los resultados muestran que en la sesión 1 el 0% (0) estudiantes se encontraban en el nivel alto, estos resultados cambian significativamente en la sesión 6 donde el 69% (18) estudiantes se encuentran en nivel alto. En el nivel medio, los resultados indican que en la sesión 1 el 40% (10) estudiantes se encontraban en el nivel medio, esto cambió en la sesión 6 que indica que el 31% (7) estudiantes se encuentran en el nivel medio de desarrollo de la creatividad. En relación al nivel bajo los resultados señalan que en la sesión 1 el 60 % (15) estudiantes se encuentran en dicho nivel y en la sesión 6

encontramos resultados favorables significativos, donde 0% (0) estudiantes se encuentran en nivel bajo de desarrollo de la creatividad. En consecuencia, podemos determinar que el desarrollo de la creatividad se fue mejorando de significativamente de sesión en sesión durante la aplicación de los juegos de títeres.

Los resultados de la investigación se asemejan a los resultados obtenidos por Zavala (2018), quien en su investigación concluye que, después de ser aplicadas las estrategias motivacionales en el grupo de estudio, se logró desarrollar significativamente la creatividad, de la misma manera podemos afirmar que aplicando los juegos de títeres se desarrolla de manera significativa la creatividad.

Así mismo Corbalán (2019), especifica que la creatividad genera nuevos conceptos e ideas asociado a soluciones originales y buscar nuevas estrategias para resolver una serie de tareas o actividades que influyen en la vida de las personas. Esta afirmación nos permite demostrar que las estrategias como los juegos de títeres influyen en el desarrollo de la creatividad.

Identificar el nivel de creatividad en los estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa Privada “Juan XXIII” distrito de La Merced – provincia de Chanchamayo Junín, 2020, por medio de un post test.

El resultado del post test en relación al nivel de desarrollo de la creatividad observamos que el 69% (18) de los estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa privada “Juan XXIII” se encuentran en un nivel alto y el 31% (7) de los estudiantes se encuentran en el nivel medio y el 0% (0) estudiantes se encuentran en nivel bajo. Este resultado nos permite asumir que la aplicación de los juegos de títeres en las sesiones de

aprendizaje mejoró sustancial y significativa el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa Privada “Juan XXIII”.

Los resultados obtenidos se asemejan a los resultados encontrados por Antón (2019), quien en su investigación concluye que aplicación de la estrategia de dibujo en los sueños obtiene diferencias altamente significativas en el desarrollo de la creatividad.

Así mismo Sánchez (2019), señala que los niños(as) necesitan ser guiado en exploraciones y experiencias enriquecedoras y educativas que despierten su mente y puedan generar ideas originales con base sólida y segura, consideramos que los juegos de títeres son experiencias enriquecedoras que despertaran la originalidad en los niños (as).

En ese sentido consideramos que los juegos de títeres son experiencias enriquecedoras que conlleva al desarrollo de la creatividad.

Cotejar los resultados del pre test y post test aplicados en los estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa Privada “Juan XXIII” distrito de La Merced – provincia de Chanchamayo Junín, 2020.

Los resultados del Pre Test y del Post Test, se verifica que el porcentaje de estudiantes que tenían un deficiente desarrollo de la creatividad durante el Pre Test se superó durante el Post Test pues pasaron a niveles superiores. De acuerdo a los resultados se comprueba que el 60% (15) estudiantes se encontraban en nivel bajo en relación en desarrollo de la creatividad, situación que se superó en el Post Test, que ahora indica que el 0% (0) estudiantes se encuentran en nivel bajo. Situación diferente encontramos en el nivel medio, los resultados del Pre Test señalaban que el 40% (10) estudiantes se encontraban en nivel medio, en cuanto al desarrollo de la creatividad esto cambió en el

Post Test que indica que el 31% (7) estudiantes se encuentran en nivel medio, tres estudiantes migraron a niveles más altos. En relación al nivel alto los resultados indican que durante el Pre Test 0 % (0) estudiantes se encuentran en nivel alto, estos resultados son diferentes sustancialmente en el Post Test, donde 69 % (18) estudiantes se encuentran en nivel de alto. Por tanto, determinamos que el desarrollo de la creatividad se mejoró significativamente después de la aplicación de los juegos de títeres, pues más de la mitad de estudiantes consiguió desarrollar la creatividad a niveles más altos.

Los resultados de la investigación se asemejan a obtenidos por Guzmán (2018), en este estudio, los resultados cotejados del pre test y post test demostraron que el 50% de los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial Inclusiva N° 337 que inicialmente obtuvieron calificación C, se redujeron en su totalidad, el 85% de los estudiantes logró ascender a una calificación A después de la aplicación de la estrategia. La comparación de estos resultados también ratifica la efectividad y pertinencia del juego de títeres como estrategia.

Por otra parte, Rogozinski (2018) añade que los títeres en la educación inicial tienen importancia vital debido a que contribuye al desarrollo de la creatividad y la capacidad comunicativa de los estudiantes y la expresión de sus emociones y sentimientos. Al entrar en contacto con los títeres los niños transmiten toda su vida se abren al mundo y expresan sus emociones sobre una muerte, divorcio, alegrías. También constituye parte fundamental para que los titiriteros se puedan poner en lugar de los demás.

La comparación de estos resultados y los planteamientos obtenidos también ratifica la efectividad y pertinencia del juego de títeres como estrategia para desarrollar la creatividad.

VI. Conclusiones

6.1 Conclusiones

En la investigación realizada que tiene como título: Juegos de títeres para desarrollar la creatividad en estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa Privada “Juan XXIII” distrito de La Merced – provincia de Chanchamayo Junín, 2020, se concluyó que:

Se determinó que los juegos de títeres tienen una influencia sustancial y significativa en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa Privada “Juan XXIII” distrito de La Merced – provincia de Chanchamayo Junín, 2020, por ello los niños y niñas demuestran capacidades de generación de nuevas ideas, situaciones o productos y esto les ha permitido desarrollar una autoestima alta. Además, esto se confirma con los datos obtenidos en la prueba Wilcoxon, se observa que el nivel de significancia: $p = 0,001$ es menor a 0.05; aceptándose la hipótesis alterna.

Al aplicar el pre test se identificó que los estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa Privada “Juan XXIII” se encontraban en nivel bajo en cuanto al desarrollo de la creatividad antes de la aplicación de los juegos de títeres, es decir, estos niños y niñas no eran capaces de elaborar ideas nuevas, tenían dificultades en elaborar sus ideas con rapidez, presentaban complicaciones en demostrar espontaneidad, además de no producir respuestas nuevas, diferentes y únicas.

Se logró aplicar seis actividades de aprendizaje con la estrategia de los juegos de títeres para desarrollar la creatividad los estudiantes de nivel inicial de la

Institución Educativa Privada “Juan XXIII”, Así, la aplicación de la estrategia de los juegos de títeres tuvo pertinencia y efectividad en el desarrollo de la creatividad porque los estudiantes tuvieron una transición de mejora del nivel bajo al nivel alto.

Se identificó que los estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa Privada “Juan XXIII” alcanzaron el nivel alto en el desarrollo de la creatividad tras la aplicación del post test. Este resultado se presentó porque los educandos lograron expresar una serie de ideas, respuestas, soluciones, estrategias y alternativas para abordar un tema, juego o suceso, también lograron desarrollar la habilidad de elaborar ideas originales, crear nuevos objetos de forma innovadora y puedan expresar sus emociones e ingenio, gracias a la estrategia de los juegos de títeres.

Se cotejaron los resultados del pre test y post test y se corroboró que los estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa Privada “Juan XXIII” se encontraba en nivel bajo en el pre test, esto se redujo significativamente en el post test, porque los estudiantes lograron ascender al nivel alto en el post test. Por lo cual asumimos que los estudiantes tuvieron una mejora progresiva y significativa del desarrollo de la creatividad.

6.2 Recomendaciones

Se recomienda a la directora de la Institución Educativa Privada “Juan XXIII” que promueva, en el nivel inicial, el uso de diversas estrategias de aprendizaje como el juego de títeres para lograr el desarrollo de la creatividad en las niñas y niños y aprovechar al máximo esta estrategia para potencializar las capacidades de los niños y niñas

Asimismo, se sugiere que los docentes del nivel inicial de la Institución Educativa Privada “Juan XXIII”, en coordinación con la dirección, participen u organicen diversos talleres sobre las bondades de la estrategia pedagógica de los juegos de títeres para desarrollar la capacidad de la creatividad, de este modo formar a los niños y niñas de manera integral.

Referencias bibliográficas

- Antón, J. (2018). *El dibujo de los sueños en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de educación artística del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima*. Lima-Perú: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
<https://repositorio.une.edu.pe>
- Arana, P. (2018). “*Títeres de dedo “Macrech Creative” para la producción oral de cuentos creativos en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 275 Llavini- Puno 2018*” . Puno: Repositorio UNA Puno.
<http://hdl.handle.net/20.500.12894/2494>
- Aranda, J. (2018). “*Teatro de títeres y creatividad en preescolares de 5 años de la zona urbana de El Tambo – Huancayo*. Huacayo: Repositorio UNCP Huancayo.
<http://hdl.handle.net/20.500.12894/2494>
- Arauco, Z. (2018). *Trascendencia e importancia del arte y la creatividad del niño*. Lima-Perú: FILTROCENTER.
- Arias, F. (2019). *Metodología de la investigación universitaria*. Caracas: Edidciones episteme.
- Arroba, C. (2018). *Aplicación de los títeres para desarrollar la creatividad en los niños y niñas de Educación Inicial en la Escuela “Jorge Icaza Delgado” de la ciudad de Babahoyo*. Ecuador: Universidad Técnica de Babahoyo.
<https://bibliotecasdeecuador.com>
- Bernardo, M. (2019). *Títeres y Educación*. Argentina: Biblioteca de ciencias y educación.
- Cañas, J. (2018). *Temario: Técnico en educación infantil*. Meéxico: prind in spain.
- Cerda, H. (2018). *El juego de títeres en la educación*. Santiago- Chile: Edit. Andres Bello.

- Corbalan, J. (2019). *Crea inteligencia creativa*. Madrid: TEA, S.A.
- Cuba, N. (2018). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara*. Lima-Perú: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzman y Valle.
<https://repositorio.une.edu.pe>
- De la Torre, S. (2018). *Creatividad aplicada*. Barcelona-España: Edit. Praxis.
- Glotón, R. (2020). *La creatividad en el niño*. Madrid: Narcea S.A. Ediciones.
- Guzmán, R. (2018). *Artes plásticas y creatividad en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Inclusiva n° 337 Sangarará, Comas - 2016*. Lima- Perú: Universidad Cesar Vallejo. <http://repositorio.uladech.edu.pe>
- Hurtado, J. (2018). *Metodología de la investigación*. Caracas: Quiron ediciones 4a. ed.
- Lopez, A. (2020). *Metodología de la investigación científica*. Madrid: Complumedia-repositorio.
- Luz, M. (2018). *La creatividad como estrategia didáctica*. Lima- Perú: Primera edición. Edit. San Marcos.
- Magallanes, J. (2016). *Novedoso manual teórico - práctico para el desarrollo de la creatividad y el arte*. Lima-Perú: Primera edición. Edit. "J.C."
- Minedu. (2018). *Curriculo de educacion basica*. Lima: Edit,Navarrete.
- otros, A. y. (2018). *Prueba de imaginación creativa*. Barceona- España: Ediciones Ittakus.
- Quintana, L. (2019). *Creatividad y técnicas plásticas en educación infantil*. México: Editorial Trillas.

- Ramirez, M. (2018). *Actividades fundamentadas en el dibujo libre para el desarrollo de la creatividad*. Caracas: Universidad de los Andes Venezuela.
http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S10
- Rogozinski, V. (2018). *Títeres en la Escuela, Expresión, Juego y comunicación*. México: Edit, Sena.
- Sanchez, H. (2019). *Inteligencia y creatividad en el niño*. Lima-Perú: Edit. Los laureles.
- Torrance, P. (2018). *La enseñanza creativa*. Madrid: Edit. Santillana.
- Uladech. (2019). *Código de ética para la investigación, versión 002*. Chimbote Perú: ULADECH Católica. [Uladechhttps://www.uladech.edu.pe](https://www.uladech.edu.pe)
- Villena, H. (2018). *Títeres en la escuela*. Buenos Aires- Argentina: Ed. Colihude.
- Zavala, E. (2018). *Estrategías Motivacionales para el Desarrollo de la Creatividad en a Educación Preescolar Del Liceo Naval De Manta*. Ecuador: Universidad Nacional de Manta. <https://alicia.concytec.gob.pe>
- Ziegler, C. (2018). *Títeres y marionetas*. Santiago: Edit. Andres Bello.

Anexo 1: Instrumento de la aplicación

PRE Y POST TEST SOBRE CREATIVIDAD

DATOS INFORMATIVOS:

Apellidos y Nombres:.....

Sexo y Edad:.....

Lugar de ubicación:

Nivel: inicial.

Instrucciones: El instrumento que tiene en la mano es un pre y post test, que ha sido elaborada únicamente con fines de investigación y tiene como propósito recoger información sobre el desarrollo de la creatividad. Se cotejará cada criterio/item marcando el nivel de logro según corresponda.

N°	CRITERIOS/ITEMS	PUNTAJE		
		Bajo	Medio	Alto
FLUIDEZ				
1	Presenta diversas ideas durante la ejecución de los juegos de títeres.			
2	Representa ideas espontaneas en la ejecución de los juegos de títeres.			
3	Evidencia asociación durante la ejecución de los juegos de títeres.			
4	Evidencia relación entre ideas y realidad durante la ejecución de los juegos de títeres.			
5	Evidencia relación entre ideas y ficción durante la ejecución de los juegos de títeres.			
6	Cumple con el tiempo previsto sincronizando las etapas pre establecidas, los procesos y los aplica en los juegos de títeres			
7	Evidencia cambio de postura inmediata durante le ejecución de los juegos de títeres.			
8	Realiza los juegos de títeres analizando las partes y el tiempo.			
9	Realiza recreaciones mentales propias de su edad durante la ejecución de los juegos de títeres.			
FLEXIBILIDAD				
10	Efectúa los procedimientos con precisión explicando las acciones realizadas para la elaboración de su juego de títeres.			

11	Maneja adecuadamente el tiempo y el espacio en la ejecución de los juegos de títeres.			
12	Propone alternativas viables observando las condiciones para los cambios en los juegos de títeres.			
13	Los cambios que realiza en los juegos de títeres obedecen a circunstancias de la puesta en práctica los juegos de títeres.			
14	Realiza modificaciones describiéndolas en los juegos de títeres.			
15	Realiza modificaciones sin salir del curso durante los juegos de títeres.			
16	Realiza modificaciones o cambios de manera espontánea durante la elaboración del juego de títeres.			
17	Considera la variedad, complicación y personalización de los detalles explicando su razón de ser en los juegos de títeres.			
ORIGINALIDAD				
18	Considera la novedad durante la ejecución de los juegos de títeres.			
19	Demuestra su individualidad a través de los juegos de títeres.			
20	Manifiesta conocimiento de su interés y necesidades personales a través de los juegos de títeres.			
21	Utiliza diseños propios para la realización de los juegos de títeres.			
22	Se muestra autentico en la ejecución de los juegos de títeres.			
23	Expresa sus sentimientos, emociones, e ideas a través de los juegos de títeres.			
24	Estructura correctamente sus ideas y las expresa en la ejecución d ellos juegos de títeres.			
25	Materializa su imaginación durante los juegos de títeres.			

LISTA DE COTEJO SOBRE JUEGO DE TÍTERES

DATOS INFORMATIVOS:

Apellidos y Nombres:.....

Sexo y Edad:.....

Lugar de ubicación:

Nivel: inicial.

Instrucciones: El instrumento que tiene en la mano es una lista de cotejo, que ha sido elaborada únicamente con fines de investigación y tiene como propósito recoger información sobre los juegos de títeres. Se cotejará cada criterio/item marcando Si o No según corresponda.

N°	ITEMS	SI	NO
REPRESENTACIÓN			
1	El títere en uso personifica a un animal o familiar relacionada al niño.		
2	Hacen uso de los títeres para actuar en nombre de una persona o animal.		
3	Hacen uso de los títeres para actuar en nombre de un lugar idealizado o real.		
4	Manipulan los títeres para exponer sus intereses y necesidades.		
5	Mediante los títeres imitan los gestos de las personas.		
6	Mediante los títeres imitan los gestos personales.		
7	Mediante los títeres imitan los movimientos de los animales.		
COMUNICACIÓN			
8	Hacen uso de los títeres para comunicar historias.		
9	Mediante los títeres comunica mensajes a través de los movimientos.		
10	Mediante los títeres comunica mensajes a través de diálogos simples.		
11	Mediante los títeres comunica sus sentimientos.		
12	Mediante los títeres comunica sus emociones personales.		
13	Utilizan una comunicación verbal haciendo uso de sus títeres.		
14	Utilizan una comunicación corporal haciendo uso de sus títeres.		

Anexo 2: Validación del instrumento

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** Álvarez Gutiérrez, Abdón

1.2. **Grado Académico:** Magister

1.3. **Profesión:** Licenciado en Educación

1.4. **Institución donde labora:** ULADECH

1.5. **Cargo que desempeña:** Docente

1.6. **Denominación del instrumento:**

1.7. **Autor del instrumento:** Vásquez Guevara Adelina Florinda.

1.8. **Carrera:** Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: FLUIDEZ							
1	x		x		x		
2	x		x		x		
3	x		x		x		
4	x		x		x		
5	x		x		x		
6	x		x		x		
7	x		x		x		
8	x		x		x		
9	x		x		x		

Dimensión 2: FLEXIBILIDAD							
11	x		x		x		
12	x		x		x		
13	x		x		x		
14	x		x		x		
15	x		x		x		
16	x		x		x		
17	x		x		x		
Dimensión 3: ORIGINALIDAD							
18	x		x		x		
19	x		x		x		
20	x		x		x		
21	x		x		x		
22	x		x		x		
23	x		x		x		
24	x		x		x		
25	x		x		x		

Ítems correspondientes al Instrumento 2

N° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: REPRESENTACIÓN							
1	x		x		x		
2	x		x		x		
3	x		x		x		
4	x		x		x		
5	x		x		x		
6	x		x		x		

7	x		x		x		
Dimensión 2: COMUNICACIÓN							
8	x		x		x		
9	x		x		x		
10	x		x		x		
11	x		x		x		
12	x		x		x		
13	x		x		x		
14	x		x		x		

Otras observaciones generales:



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE LIMA
FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA
Mgtr. Abdón Álvarez Gutiérrez
COORDINACIÓN I+D+i

Álvarez Gutiérrez, Abdón
DNI: 03664055

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.9. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** Alania Araujo, Cristina

1.10. **Grado Académico:** Licenciada

1.11. **Profesión:** Licenciada en Educación

1.12. **Institución donde labora:** Gran playa Norte-Perenè

1.13. **Cargo que desempeña:** Docente

1.14. **Denominación del instrumento:**

1.15. **Autor del instrumento:** Vásquez Guevara Adelina Florinda.

1.16. **Carrera:** Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: FLUIDEZ							
1	x		x		x		
2	x		x		x		
3	x		x		x		
4	x		x		x		
5	x		x		x		
6	x		x		x		
7	x		x		x		
8	x		x		x		
9	x		x		x		
Dimensión 2: FLEXIBILIDAD							
11	x		x		x		

12	x		x		x		
----	---	--	---	--	---	--	--

13	x		x		x		
14	x		x		x		
15	x		x		x		
16	x		x		x		
17	x		x		x		
Dimensión 3: ORIGINALIDAD							
18	x		x		x		
19	x		x		x		
20	x		x		x		
21	x		x		x		
22	x		x		x		
23	x		x		x		
24	x		x		x		
25	x		x		x		

Ítems correspondientes al Instrumento 2

N° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: REPRESENTACIÓN							
1	x		x		x		
2	x		x		x		
3	x		x		x		
4	x		x		x		
5	x		x		x		
6	x		x		x		
7	x		x		x		

Dimensión 2: COMUNICACIÓN							
8	x		x		x		
9	x		x		x		
10	x		x		x		
11	x		x		x		
12	x		x		x		
13	x		x		x		
14	x		x		x		

Otras observaciones generales:



Mg Cristina Alania Araujo
EDUCACION INICIAL

Alania Araujo Cristina
DNI: 20563290

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.17. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** Guerrero Regalado, María
- 1.18. **Grado Académico:** Licenciada
- 1.19. **Profesión:** Licenciada en Educación
- 1.20. **Institución donde labora:** Los Ángeles de Ubiriki - Perené.
- 1.21. **Cargo que desempeña:** Docente
- 1.22. **Denominación del instrumento:**
- 1.23. **Autor del instrumento:** Vásquez Guevara Adelina Florinda.
- 1.24. **Carrera:** Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: FLUIDEZ							
1	x		x		x		
2	x		x		x		
3	x		x		x		
4	x		x		x		
5	x		x		x		
6	x		x		x		
7	x		x		x		
8	x		x		x		
9	x		x		x		
Dimensión 2: FLEXIBILIDAD							
11	x		x		x		

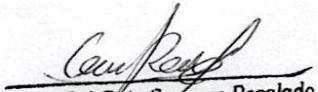
12	x		x		x		
13	x		x		x		
14	x		x		x		
15	x		x		x		
16	x		x		x		
17	x		x		x		
Dimensión 3: ORIGINALIDAD							
18	x		x		x		
19	x		x		x		
20	x		x		x		
21	x		x		x		
22	x		x		x		
23	x		x		x		
24	x		x		x		
25	x		x		x		

Ítems correspondientes al Instrumento 2

N° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: REPRESENTACIÓN							
1	x		x		x		
2	x		x		x		
3	x		x		x		
4	x		x		x		
5	x		x		x		
6	x		x		x		
7	x		x		x		

Dimensión 2: COMUNICACIÓN							
8	x		x		x		
9	x		x		x		
10	x		x		x		
11	x		x		x		
12	x		x		x		
13	x		x		x		
14	x		x		x		

Otras observaciones generales:


 María Del Cielo Guerrero Regalado
 LIC EDUCACIÓN INICIAL

Guerrero Regalado, María

DNI: 73319588

Anexo 3: Constancia de aplicación



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE
EDUCACIÓN

“Año del Bicentenario del Perú: 200
años de Independencia”

Chimbote, 22 de Marzo 2021

OFICIO N° 219-2020-EPE-ULADECH CATÓLICA

Sr(a).

Lic. Isabel Escalante Yábar
Directora de la I.E.P “JUAN XXIII”

Presente. -

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar nuestro cordial saludo en nombre de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentar a la estudiante **Vásquez Guevara Adelina Florinda**, con código de matrícula **N°5007202008**, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, quién ejecutará de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado **“Juegos de títeres para desarrollar la creatividad en estudiantes de Nivel Inicial de la Institución Educativa Privada Juan XXIII, Distrito de La Merced - Provincia de Chanchamayo Junín, 2020”** durante los meses de marzo, abril, mayo, junio y julio del presente año.

Por este motivo, mucho agradeceré brindar las facilidades a la estudiante en mención a fin culminar satisfactoriamente su investigación el mismo que redundará en beneficio de los niños de su Institución Educativa.

Es espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
DIRECCIÓN DE ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

Pbro. Dr. Segundo Aríndoro Díaz Flores
Director



Isabel Escalante Yábar
DIRECTORA

Urb. Buenos Aires As Zona Semiurbana Mz
F Lt 2a-2b – Nuevo Chimbote, Perú
Cel: 950084289
www.uladech.edu.pe

Anexo 4: Consentimiento informado

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (Padres de familia)

Título del estudio: **Juegos de títeres para desarrollar la creatividad en estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa Privada “Juan XXIII” distrito de La Merced – provincia de Chanchamayo Junín, 2020.**

Investigador (a): Adelina Florinda Vásquez Guevara.

Propósito del estudio:

Estamos invitando a usted a participar en un trabajo de investigación titulado: **Juegos de títeres para desarrollar la creatividad en estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa Privada “Juan XXIII” distrito de La Merced – provincia de Chanchamayo Junín, 2020.**

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

El trabajo de investigación consiste en determinar la influencia de los juegos de títeres para desarrollar la creatividad en estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa Privada “Juan XXIII”.

Procedimientos:

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

1. Se reserva su identidad.
2. Las informaciones recogidas mediante el instrumento no serán difundidas.
3. Será aplicado para el estudio de investigación.

Riesgos:

Se realizará mediante una técnica de observación por el cual no existirá ningún riesgo en los estudiantes.

Beneficios:

La investigación parte de la necesidad de reconocer que en la actualidad los avances tecnológicos han influenciado tanto en la educación como en la vida misma de las

personas, incluidos los niños y niñas quienes recurren al mundo tecnológico, encerrándose en sí mismos sin desarrollar todas sus capacidades y potencialidades incluida la creatividad, por ello, es muy importante desarrollar en los niños y niñas la creatividad para que puedan desenvolverse mejor, expresarse mejor, resolver problemas, resolver situaciones de manera única y original.

Costos y/o compensación: (si el investigador crea conveniente)

Se auto financiará el 100 % de la investigación.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 922377236.

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo www.uladech.edu.pe.

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Investigadora



Adelina Vásquez Guevara
46989999

05/04/2021-10 a.m

Fecha y Hora

Anexo 5: Panatallazos de la base de datos excel

PRUEBA MUESTRA VARIABLE CREATIVIDAD																											
FLUIDEZ		TOTAL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
1	Presenta diversas ideas durante la ejecución de los juegos de títeres.	25	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3
2	Representa ideas espontáneas en la ejecución de los juegos de títeres.	25	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3
3	Evidencia asociación durante la ejecución de los juegos de títeres.	25	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
4	Títeres	25	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3
5	Evidencia relación entre ideas y ficción durante la ejecución de los juegos de títeres	25	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2
6	Cumple con el tiempo previsto sincronizando las etapas pre establecidas, los procesos y los aplica en los juegos de títeres	25	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3
7	Evidencia cambio de postura inmediata durante la ejecución de los juegos de títeres.	25	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
8	Realiza los juegos de títeres analizando las partes y el tiempo	25	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3
9	Realiza recreaciones mentales propias de su edad durante la ejecución de los juegos de títeres.	25	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2
FLEXIBILIDAD																											
10	Ejecuta los procedimientos con precisión explicando las acciones realizadas para la elaboración de su juego de títeres.	25	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3
11	Maneja adecuadamente el tiempo y el espacio en la ejecución de los juegos de títeres.	25	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3
12	Propone alternativas viables observando las condiciones para los cambios en los juegos de títeres.	25	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3
13	Los cambios que realiza en los juegos de títeres obedecen a circunstancias de la puesta en práctica los juegos de títeres.	25	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3
14	Realiza modificaciones describiéndolas en los juegos de títeres.	25	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
15	Realiza modificaciones sin salir del curso durante los juegos de títeres.	25	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3
16	Realiza modificaciones o cambios de manera espontánea durante la elaboración del juego de títeres	25	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3
17	Considera la variedad, complicación y personalización de los detalles explicando su razón de ser en los juegos de títeres	25	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2
ORIGINALIDAD																											
18	Considera la novedad durante la ejecución de los juegos de títeres.	25	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
19	Demuestra su individualidad a través de los juegos de títeres.	25	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3
20	Manifiesta conocimiento de su interés y necesidades personales a través de los juegos de títeres.	25	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
21	Utiliza diseños propios para la realización de los juegos de títeres.	25	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2
22	Se muestra auténtico en la ejecución de los juegos de títeres.	25	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2
23	Expresa sus sentimientos, emociones, e ideas a través de los juegos de títeres.	25	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
24	Estructura correctamente sus ideas y las expresa en la ejecución de los juegos de títeres.	25	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3
25	Materializa su imaginación durante los juegos de títeres.	25	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
NIVEL DE LOGRO																											
NUMERAL		61	72	68	71	69	64	69	58	61	66	64	73	71	70	69	60	65	69	54	73	63	70	69	62	64	75
LITERAL		A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A	B	B	A	B	A	B	A	A	A	A	A	A
PORCENTAJE			18	17	17.8	17.3	16	17.3	14.5	16.8	16.5	16	18.3	18	17.5	17.3	15	16.3	17.3	13.5	18.3	15.8	17.5	17.3	15.5	16	18.8

Anexo 6-Sesiones de aprendizaje

I. DENOMINACIÓN : “Bailemos como lo hacen en mi Provincia”

II. DATOS INFORMATIVOS

2.1. Fecha : 26/04/2021

2.2. Valor : Lealtad

2.3. Eje Curricular : Aprender a ser

III. INFORMACIÓN CURRICULAR



AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P.S.	CONSTRUYE SU IDENTIDAD	- Se valora a sí mismo.	- Danza con alegría su baile de la Anaconda.
COM.	LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS DE FORMA CRÍTICA	- Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.	- Narra experiencias sobre su provincia de Chanchamayo.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE (ESTRATEGIAS METODOLOGICAS)	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización libre de los sectores - Rutinas - Desarrollo UD - Motivación 	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas eligen el lugar donde quieren jugar. - Rezo, canto, uso de carteles, recomendaciones sobre las normas de convivencia, uso de los servicios higiénicos (formación de hábitos). - Iniciamos con una presentación de títeres: Presentación del baile Anaconda por medio de títeres. 	<ul style="list-style-type: none"> - Naturaleza - Aula, - servicios - higiénicos - títeres
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> - Rescate de saberes previos - Nuevo conocimiento - Construcción de Aprendizaje - Aplicación de lo aprendido 	<ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre la presentación de títeres: ¿Quiénes vinieron a visitarnos? ¿Qué hicieron? ¿Cómo lo hacen? ¿Dónde bailan este ritmo? - Por medio de laminas les damos a conocer las diversas danzas que se bailan en nuestra provincia de Chanchamayo, Buri Buri, danza Amazonas Ayahuasca . - Dialogamos acerca de las danzas que bailan en Chanchamayo y explican en sus propias palabras el motivo por el que lo hacen. - En siluetas cuentan a los bailarines de cada danza hasta 4 luego colocaran el numeral 4, realizaran descripción de las vestimentas de cada una de las danzas. - Unen el nombre de cada danza con su imagen. Y explican en sus palabras lo que piensan de las danzas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Siluetas
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> - Recuento de lo aprendido - Aplicación de lo aprendido en otra situación 	<ul style="list-style-type: none"> - En un mapa conceptual recordaremos el tema tratado, rescatando su cultura y no se acabe que sean ellos los portadores de su cultura sin tener vergüenza y con frente en ella. - Recortan y pegan figuras de las danzas de Chanchamayo, dialogando en sus hogares. 	<ul style="list-style-type: none"> - Siluetas

I. DENOMINACIÓN : “Me gusta jugar”

II. DATOS INFORMATIVOS

2.1. Fecha : 28/04/2021
 2.2. Valor : Lealtad
 2.3. Eje Curricular : Aprender a ser



III. INFORMACIÓN CURRICULAR

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
COM	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	- Obtiene información del texto oral	- Expresa espontáneamente sus necesidades, intereses, emociones y experiencias, utilizando un repertorio de palabras de uso frecuente. Acompaña su expresión oral con recursos no verbales (gestos y movimientos corporales) según su propósito, al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE (ESTRATEGIAS METODOLOGICAS)	MEDIOS Y MATERIA-LES
INICIO	- Utilización libre de los sectores - Rutinas Desarrollo UD - Motivación	- Los niños y niñas eligen el lugar donde quieren jugar. - Rezo, canto, uso de carteles, recomendaciones sobre las normas de convivencia, uso de los servicios higiénicos (formación de hábitos). - Iniciamos con una presentación de títeres: Presentación del baile Anaconda por medio de títeres.	- Bandera de música - CD-equipos de música
PROCESO	- Rescate de saberes previos - Nuevo conocimiento - Construcción de Aprendizaje - Aplicación de lo aprendido	- Dialogamos sobre la presentación de títeres: ¿Quiénes vinieron a visitarnos? ¿Qué hicieron? ¿Cómo lo hacen? ¿Cómo se divierten? - Por medio de títeres dedales empiezan a crear juegos. - Reforzamos la norma: “Cada cosa en su lugar”. - Al finalizar comentamos con qué hemos jugado. - Nos dirigimos al baño y lo usa correctamente.	- Sectores 
FINAL	- Recuento de lo aprendido - Aplicación de lo aprendido en otra situación	- Se aplica la prueba de entrada en forma individual. - A los demás niños se les enseña a hacer gusanitos de cartulina. - Se entrega a cada niño una tira larga de cartulina para que haga un gusanito.	- Papelote - Crayolas.

I. DENOMINACIÓN: Conocemos la norma: “Soy educado y saludo”

II. DATOS INFORMATIVOS

- 2.1. Fecha : 30/04/2021
 2.2. Valor : Lealtad
 2.3. Eje Curricular : Aprender a ser



III. INFORMACIÓN CURRICULAR

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P.S.	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE	- Construye y asume normas y leyes.	- Se relaciona con niños y adultos de su entorno a partir de sus propios intereses y posibilidades.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
		(ESTRATEGIAS METODOLOGICAS)	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización libre de los sectores - Rutinas - Desarrollo UD - Motivación 	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas eligen el lugar donde quieren jugar. - Rezo, canto, uso de carteles, recomendaciones sobre las normas de convivencia, uso de los servicios higiénicos (formación de hábitos). - Iniciamos con una presentación de títeres: Presentación del baile Anaconda por medio de títeres. 	<ul style="list-style-type: none"> - CD-equipo de música
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> - Rescate de saberes previos - Nuevo conocimiento - Construcción de Aprendizaje - Aplicación de lo aprendido 	<ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre la presentación de títeres: ¿Quiénes vinieron a visitarnos? ¿Qué hicieron? ¿Cómo lo hacen? ¿Cómo se divierten? - Por medio de títeres dedales empiezan a crear juegos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Juego
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> - Recuento de lo aprendido - Aplicación de lo aprendido en otra situación 	<ul style="list-style-type: none"> - Presentamos una lámina de la norma: “Somos educados y saludamos a los demás”. - La observan y comentan. - Dialogamos sobre la importancia de esta norma de convivencia. - Se entrega a cada niño caritas felices dibujadas en cartulina blanca para que las pinten con crayolas, luego les pegan una paleta bajalengua y en pares juegan a saludarse y despedirse. - Se continúa aplicando la prueba de entrada en forma individual. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lámina

I. DENOMINACIÓN : “Respetemos a nuestros compañeros”

II. DATOS INFORMATIVOS

- 2.1. Fecha : 03/05/2021
 2.2. Valor : Lealtad
 2.3. Eje Curricular : Aprender a ser



III. INFORMACIÓN CURRICULAR

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P.S.	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE	- Construye y asume normas y leyes.	- Se relaciona con niños y adultos de su entorno a partir de sus propios intereses y posibilidades.

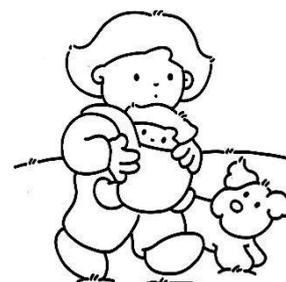
IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE (ESTRATEGIAS METODOLOGICAS)	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización libre de los sectores - Rutinas - Desarrollo UD - Motivación 	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas eligen el lugar donde quieren jugar. - Rezo, canto, uso de carteles, recomendaciones sobre las normas de convivencia, uso de los servicios higiénicos (formación de hábitos). - Iniciamos con una presentación de títeres: Presentación del baile Anaconda por medio de títeres. 	<ul style="list-style-type: none"> - CD-equipos de música
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> - Rescate de saberes previos - Nuevo conocimiento - Construcción de Aprendizaje - Aplicación de lo aprendido 	<ul style="list-style-type: none"> - Escucha con atención el cuento: “Los amigos” (lista de cotejos). - Dialogamos sobre lo que comprendieron de la historia ¿De quiénes hablaba el cuento? ¿Qué pasaba con Esther? ¿Estaba bien lo que hacía? ¿Cómo debemos comportarnos en el jardín? - Presentamos la norma: “Respetar a mis compañeros” Dialogamos sobre el tema y comentamos la lámina observada. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuento - Lámina - Papelote - Serpentina - Goma
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> - Recuento de lo aprendido - Aplicación de lo aprendido en otra situación 	<ul style="list-style-type: none"> - A cada grupo se entrega una fotocopia del dibujo de la norma, pegada en el centro de un papelote. Los niños y niñas pegarán trocitos de serpentina para decorar todo el papelote. - Mientras van trabajando se aplica la entrevista en forma individual. - Al terminar exponen sus trabajos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fotocopia - Entrevista

I. DENOMINACIÓN : “Así es mi familia”

II. DATOS INFORMATIVOS

2.1. Fecha : 06/05/2021
 2.2. Valor : Lealtad
 2.3. Eje Curricular : Aprender a ser



III. INFORMACIÓN CURRICULAR

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
P.S	CONSTRUYE SU IDENTIDAD	- Se valora a sí mismo.	- Nombra a los miembros de su familia.
MAT.	CONSTRUYE LA NOCIÓN DE CANTIDAD	Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.	- Reconoce las semejanzas y diferencias entre los miembros de la familia y los nombra.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
		(ESTRATEGIAS METODOLOGICAS)	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización libre de los sectores - Rutinas - Desarrollo UD - Motivación 	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños eligen libremente el sector de su preferencia. - Juegan en el sector elegido. - Dialogan sobre la actividad realizada. - Guardan los materiales utilizados comentan y responden a preguntas. - Rezo, canto, uso de los carteles, uso de SS HH etc. - Con títeres de una familia se realiza una dramatización 	Siluetas
PROCESO	<ul style="list-style-type: none"> - Rescate de saberes previos - Nuevo conocimiento - Construcción de Aprendizaje - Aplicación de lo aprendido 	<ul style="list-style-type: none"> - Pregunto: ¿Les gusta quienes actuaron? ¿Qué hicieron? ¿Ustedes tienen una familia como esta? - Les daré la nueva información acompañada de escenas referidas a la familia, destacando el amor y sacrificio entre los miembros que lo conforman. - Los niños observan y describen láminas de una familia dialogamos y les pregunta: ¿En qué se parece esta familia la tuya? ¿Qué miembros hay en tu familia? Cada niño expresa que hace, papa, mamá, hijos, abuelos. - Manipulan diversos objetos (pantalón, correa, gorra, etc.) - Menciona que es y a quien pertenece. - Nombran sus semejanzas y diferencias. - En el aula los niños trabajan en donde reconocen y relacionan figuras. 	Láminas Objetos diversos Fichas de trabajo
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> - Recuento de lo aprendido - Aplicación de lo aprendido en otra situación 	<ul style="list-style-type: none"> - Consolido el tema con las fotos de la familia llevada al aula, destacando que debemos respetarse mutuamente, todos los días del año. - Comentan con su familia las actividades que les gusta hacer. - Aseo, refrigerio, recreo, aseo. - Trabajan pagando un cuadro de la familia, adornando el marco. - Actividades de salida: canto, rezo, recomendaciones. 	Plumones

I. DENOMINACIÓN : “Escuchemos un cuento”

II. DATOS INFORMATIVOS

- 2.1. Fecha : 07/05/2021
 2.2. Valor : Lealtad
 2.3. Eje Curricular : Aprender a ser



III. INFORMACIÓN CURRICULAR

AREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
COM.	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	- Infiere e interpreta información del texto.	- Señala donde hay escritos. - Expresa que puede decir en un texto relacionando imágenes con grafías. - Pide que le lean lo que han escrito la maestra en el papelógrafo o pizarra. - Expresa con su lenguaje lo que sabe del texto escuchado. - Expresa lo que le gusto o no de los personajes o hechos del texto que escucho.
P.S.	CONSTRUYE SU IDENTIDAD	- Autorregula sus emociones.	- Escucha cuando su maestra o compañeros hablan.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
		(ESTRATEGIAS METODOLOGICAS)	
INICIO	- Utilización libre de los sectores - Rutinas Desarrollo UD - Motivación	- Los niños y niñas eligen el lugar donde quieren jugar. - Rezo, canto, uso de carteles, recomendaciones sobre las normas de convivencia, uso de los servicios higiénicos (formación de hábitos). - Iniciamos con una presentación de títeres: - Presentación del baile Anaconda por medio de títeres.	Siluetas
PROCESO	- Rescate de saberes previos - Nuevo conocimiento - Construcción de Aprendizaje - Aplicación de lo aprendido	Preguntar a los niños ¿Conocen al o los personajes? ¿Qué hará? ¿Qué dirá? ¿Dónde podemos conocer lo que hace? - Les diré que vamos a escuchar un cuento y se brinda la información, sobre los personajes que intervienen en el cuento mencionando algunas características de los personajes. - Mostrando lectura de imágenes. - Se pregunta ¿Qué creen que dice? Luego se lee el cuento que está escrito en papelógrafo realizando las mímicas y entonación respectiva, durante la lectura los niños participan relacionando las imágenes con algunas palabras, luego - Se formaran grupos y se les entregará hojas con situaciones del cuento, las observan y expresan con sus propias palabras lo que sucede en el cuento escuchado. - Reconocen personaje principal, situaciones principales, dicen si les gusto o no el cuento escuchado, que parte les gusto más. - Luego responden preguntas de tipo: literal, inferencial y criterial sobre el cuento.	Titeres dedal Fichas de aplicación
FINAL	- Recuento de lo aprendido - Aplicación de lo aprendido en otra situación	- Se consolidará el tema a través de preguntas y utilizando los trabajos de los niños. - En casa responden ficha de comprensión lectora. - Realizan actividades para la coordinación motora gruesa.	Ficha de comprensión lectora.

Anexo 7: Evidencias de aplicación del instrumento

